



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA INGLESA

SIDNEY VICENTE DE SOUZA

PARAÍSO PERDIDO: UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA SOBRE A OBRA DE
PABLO AULADELL

CAJAZEIRAS – PB

2022

SIDNEY VICENTE DE SOUZA

**PARAÍSO PERDIDO:
UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA SOBRE A OBRA DE PABLO AULADELL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial da obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

Área de concentração: Literatura

Orientador: Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior

CAJAZEIRAS – PB

2022

S729p Souza, Sidney Vicente de.
Paraíso Perdido: uma análise intermediática sobre a obra de Pablo Auladell / Sidney Vicente de Souza. - Cajazeiras, 2022.
49f.: il.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior.
Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2022.

1. Literatura inglesa. 2. Graftic Novel. 3. Intermedialidade. 4. Arte sequencial. 5. Pablo Auladell. 6. John Milton I. Ferreira Junior, Nelson Eliezer. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU - 821.111

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764
Cajazeiras - Paraíba

SIDNEY VICENTE DE SOUZA

**PARAÍSO PERDIDO:
UMA ANÁLISE INTERMIDIÁTICA SOBRE A OBRA DE PABLO AULADELL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial da obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

Área de concentração: Literatura

Orientador: Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior

Aprovado em 08 de Abril de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior
(UAL/CFP/ UFCG- Orientador)

Prof. Ma. Luciana Parnaíba de Castro
(UAL/CFP/UFCG- Examinador 1)

Prof. Ma. Larissa Lacerda de Sousa (examinadora)
(SEECT/PB- Examinador 2)

Prof. Dr^a Maria Nazareth de Lima Arrais
(UAL/CFP/UFCG- Suplente)

A meu namorado, Igor Alec, com muito carinho,
Dedico.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como propósito comparar a versão em *Graphic Novel* de *Paraíso Perdido* (2019) de Pabblo Auladell com o cânone de John Milton, um poema épico de 1667 que narra a queda de Satã do céu, referência direta ao livro de Gênesis da Bíblia Sagrada. Para tanto, foram utilizados como base teórica, os escritos de Irina Rajewsky (2012) referentes à intermedialidade, e para analisar a sequência de imagens e delimitar as características referentes à arte sequencial apoiamo-nos em Will Eisner (1990; 2010). O conceito da intermedialidade apresenta-se como uma ferramenta de análise, a qual viabiliza a observação de diferentes tipos de mídias e a equivalência de significados entre seus elementos constituintes. Além disso, os estudos relacionados a sequência de imagens, são de suma importância para orientar a leitura e análise dos aspectos gráficos da obra. Desse modo, compreende-se que, através das análises realizadas, é possível alçar novos olhares sobre esta formas de reprodução de arte, para visualizar a densidade e complexidade desta poesia transposta através da aquarela de Pabblo Auladell.

Palavras-chave: Graffic Novel. Paraíso Perdido. Intermedialidade. Arte Sequencial

ABSTRACT

This work aims to compare the Graphic Novel version of *Paradise Lost* (2019) by Pabblo Auladell with the canon of John Milton, an epic poem from 1667 that narrates the fall of Satan from heaven, a direct reference to the book by Genesis of the Holy Bible. For that, the writings of Irina Rajewsky (2012) regarding intermediality were used as a theoretical basis, and to analyze the sequence of images and delimit the characteristics referring to sequential art, we rely on Will Eisner (1990; 2010). The concept of intermediality is presented as an analysis tool, which enables the observation of different types of media and the equivalence of meanings between its constituent elements. In addition, studies related to the sequence of images are of paramount importance to guide the reading and analysis of the graphic aspects of the work. In this way, it is understood that, through the analyzes carried out, it is possible to raise new perspectives on this forms of art reproduction, to visualize the density and complexity of this poetry transposed through the watercolor of Pabblo Auladell.

Keywords: Graphic Novel. Sequential Art. Intermidiality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Sound Effects	15
Figura 2- Balões e seus aspectos gráficos	16
Figura 3- The Promise of Happiness	17
Figura 4- percepção do tempo	19
Figura 5- Tipos comuns de requadros.....	20
Figura 6- Requadros.....	21
Figura 7- Superquadro	22
Figura 8- Perspectivas	24
Figura 9- Expressões corporais.....	26
Figura 10- Expressões faciais	27
Figura 11- Satã fica face-a-face com Belzebu.....	40
Figura 12- Pintura de Auladell	41
Figura 13- a deformação do Caos na construção do Inferno.....	42
Figura 14- Representação do céu e inferno	43

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 INTERMIDIALIDADE E ARTE SEQUENCIAL.....	11
1.1 Arte Sequencial.....	13
2 POESIA E POEMA ÉPICO.....	31
2.1 Poesia Épica e o épico de John Milton em <i>Paradise Lost</i>.....	33
3 DA IMAGEM DO POEMA À IMAGEM DA GRAPHIC NOVEL.....	38
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS.....	47

INTRODUÇÃO

A seguinte pesquisa tem o propósito de analisar a *Graphic Novel O Paraíso perdido* (2015), pintada por Pablo Aulladel com base no poema épico de mesmo nome escrito por John Milton em 1674. O objetivo da pesquisa está enraizado na questão: Como Pablo Aulladel pintou um poema?, estabelecendo o viés analítico por meio das relações intermediáticas entre a transposição poética escrita no texto *Paradise Lost* de Milton, e em sua representação pela pictografia nos quadrinhos de Aulladel, determinando como os elementos do texto escrito foram representados por meio de desenhos, levando em conta a transformação do imaginário entre as mídias.

Tratando acerca do *corpus* e seus devidos autores, temos o poeta e devoto crítico John Milton (1608-1674) o qual escreveu o poema épico *Paradise Lost* (1674), do qual trata sobretudo da expulsão dos genitores da humanidade, Adão e Eva, do Paraíso por transgredirem a ordem de Deus. Por sua vez, Pablo Auladell é um renomado ilustrador e cartunista espanhol, que pintou a obra de Milton em uma nova forma literária de história em quadrinhos com uma nova formulação de mídia, por meio de desenhos Auladell recriou o *Paradise Lost* miltoniano.

Como embasamento teórico utilizado para a análise do *corpus* da pesquisa, foram consultadas as pesquisas e trabalhos de Irina Rajewsky (2012), que trata sobre o fenômeno da intermedialidade, com enfoque principal na interação de mídias, discutindo a respeito de como diferentes mídias podem ser representadas pela materialização em outras, e como duas ou mais mídias podem ter seus recursos presentes em somente uma mídia, e por fim, como uma mídia consegue imitar os recursos de outra sem desfazer sua materialização. A compreensão dos gêneros textuais das obras de Aulladel e Milton, ao qual a conceituação a respeito das HQs foram elaboradas sobre as contribuições do cartunista e escritor Will Eisner (1989), o qual discute a composição dos quadrinhos e analisa como os elementos do gênero textual interagem entre si e com o processo de leitura; enquanto o entendimento do poema épico de Milton é discutido por Sahabuddin (2018), utilizando a obra em comparação analítica entre as relações do gênero literário épico com o épico miltoniano em *Paradise Lost* (1674).

A estrutura desta pesquisa está ordenada da seguinte maneira: no primeiro capítulo será discutido acerca do fenômeno da intermedialidade, em que foi tratado principalmente as relações que diferentes mídias podem ter na composição de outras mídias, em que uma forma midiática pode manifestar-se por vieses que combinam suas materializações, transpõe-se na representação em outra materialização como no caso de adaptações, ou pela imitação material

que consiste da reverberação de uma mídia sem ter que decompor ou transgredir a própria materialidade. Após a discussão sobre intermedialidade, será tratado especificamente sobre a mídia compreendida como Arte Sequencial e sua relação com a literatura e gênero textual de quadrinhos, levando-se em conta as características particulares da mídia a respeito de sua composição e materialização, esta última constituída principalmente pela união de texto escrito e pictografia.

Em seguida, no segundo capítulo será discutido sobre o que se trata de poesia e o gênero literário poema épico. A noção de poesia e poema muitas vezes se confunde como sinônimos, no entanto a distinção clara entre um que se caracteriza como um aspecto literário que transcende o poema e se manifesta em outras formas artístico-literárias, enquanto o poema pode ser compreendido pela sua composição em que permeiam aspectos de métrica que concede um ritmo e sonoridade a leitura, e para o verso que cria sua ordenação e organização do texto e sua liberdade poética de transgredir, quando necessário, as normas gramaticais, e em casos particulares, quando o poema evoca a imitação de outras mídias pode-se ter a presença de manifestações visuais que criam um formato pictográfico do texto, a exemplo disto cito a forma poética visual.

No último capítulo serão analisados as relações e as diferenças entre mídias afim de compreender os aspectos de cada narração dentro da sua própria forma e propósito, pontos estes que por sua vez podem atrair diferentes estilos de leitores, sejam eles de cânones clássicos até um público juvenil. Será a partir das diferenças literárias e do formato das mídias que identificaremos o nível de erudição textual bem como o acessibilidade do texto para com o leitor contemporâneo. Deste modo, a pesquisa pretende contribuir na compreensão das relações entre mídias e suas diferentes formas de leitura de uma mesma história.

1 INTERMIDIALIDADE E ARTE SEQUENCIAL

A intermedialidade, como matéria de pesquisa científica, vem expandindo entre outras áreas da ciência que a concebem como objeto de estudo, o que de fato, despontou um interesse em definir o conceito do termo “intermedialidade” e o modo como é compreendido interdisciplinarmente entre as variadas áreas. Ao retratar a maneira como a intermedialidade é abordada interdisciplinarmente pelas pesquisas científicas, Rajewsky (2012, p. 15) evidencia uma pluralidade na definição do objeto de estudo “intermedialidade” pelas pesquisas científicas em diferentes campos da ciência, ao qual desponta, principalmente de um crescente interesse na pesquisa da intermedialidade desde 1990 até os tempos atuais.

Apesar das diferentes abordagens científicas, Rajewsky (2012, p. 18) traça duas vertentes de pesquisa sobre a intermedialidade, ao qual considera como estudos da intermedialidade em sentido amplo e intermedialidade em sentido restrito. Segundo a autora: “[...] A primeira concentra-se na intermedialidade como uma condição ou categoria fundamental, enquanto a segunda trata da intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de mídias individuais e específicas. [...]” (ibidem). Em outras palavras, os estudos sobre intermedialidade se concentram em fenômenos comuns do objeto de estudo, afastando-se assim da pesquisa sobre mídias específicas e suas atribuições e características particulares. No outro polo se desponta exatamente o contrário, a intermedialidade em sentido restrito trata dos aspectos específicos das mídias, não restringindo-se somente a isto, mas abordando também a relação intermediática, esta última também compreendida como um conceito diversificado pelas pesquisas científicas.

Ainda tratando acerca da intermedialidade, Rajewsky (2012, p. 21) sugere uma terceira vertente de pesquisa, que denomina de “Remediação”, em termos simples é compreendida como a mesclagem de partes das características ou técnicas que compõem um determinado tipo de mídia que se manifestam como elementos componentes de outros tipos de mídia, e estes, por si só também seriam remediadores de outras mídias, e dessa maneira se seguiria esse círculo de remediação. Ao considerar que toda mídia é mediação e remediação, é proveitoso apontar que para que aconteça o fenômeno de remediação, é necessário a identificação de aspectos de uma mídia sobre a outra, contudo, esta identificação somente é possível quando uma mídia possui uma identidade própria, resultante da soma de seu conjunto de atribuições próprias que a caracterizam como mídia por fim, na remediação seria possível identificar parte de seus aspectos em outra mídia que conseguisse reproduzir ou simular parcialmente a particularidade da mídia remediada. Na compreensão da intermedialidade, Rajewsky (2012, p. 24) opta pela

pesquisa em sentido mais restrito do assunto, aprofundando-se em três subcategorias dessa vertente de pesquisa, que seriam: transposição midiática; combinação de mídias; e por fim, referências intermediáticas.

Descrevendo rapidamente sobre cada subcategoria, a primeira é descrita como um processo de transformação de um produto em diferentes tipos de mídia, aqui cabem as adaptações midiáticas que buscam a transformação no processo de produção do objeto fonte para os moldes do novo formato de mídia, utilizando técnicas distintas para se construir o objeto fonte em planos diferentes, a exemplo disso, pode-se citar as adaptações de textos literários, pinturas, músicas para outros formatos de destino, como filmes, óperas e peças teatrais.

A segunda subcategoria trata a intermedialidade como combinação de mídias ou mixmídias, em que trata da combinação de formas de várias mídias na construção de uma nova forma midiática. Nesse processo, é observada a presença dos aspectos de diferentes mídias mesclados, como exemplificação desse fenômeno, cito a mídia de quadrinhos (HQs) como a combinação de desenho e texto verbal escrito, estes elementos pictóricos e verbais que já foram explorados em outras formas de arte que antecederam a mídia de quadrinhos. Relembrando que, para que uma mídia seja identificada, é necessário ter uma identidade própria, e segundo Rajewsky (2012, p. 25), nas mídias combinadas a identidade concreta é alcançada pela articulação de técnicas distintas em uma nova forma comum e autônoma.

A última subcategoria compreende a intermedialidade como referências intermediáticas, que traz ênfase a relação de processo e produto, e o sentido proposto para o espectador. Rajewsky (2012, p. 26) destaca que a diferença desta subcategoria para as demais reside:

[...]Em vez de combinar diferentes formas de articulação de mídias, esse produto de mídia tematiza, evoca ou imita elementos ou estruturas de outra mídia, que é convencionalmente percebida como distinta, através do uso de seus próprios meios específicos.

Aqui destacam-se as limitações que legitimam uma forma de mídia de outras na impossibilidade de reproduzir completamente as técnicas utilizadas em outras mídias, porém, consegue imitar ou simular os fenômenos ou aspectos de uma mídia diferente dentro dos próprios limites técnicos, dentro da própria materialidade.

Por fim, Rajewsky (2012, p. 26) afirma que: “[...] uma única configuração midiática pode preencher os critérios de dois ou até de todas as três das categorias intermediáticas apresentadas[...]”, citando como exemplo a mídia de filmes em adaptações cinematográficas, que se categorizam como combinação de mídias e transposições midiáticas.

Finalizando as discussões a respeito da intermedialidade é perceptível que as diversas áreas da ciência fazem da intermedialidade o seu objeto de pesquisa, a

compreendem e a concebem de formas diferenciadas. No entanto, é possível delinear linhas de pesquisa que têm se dedicado a investigar os fenômenos da intermedialidade que se assemelham entre as mídias, e sobre as especificidades que as mídias apresentam em sua identidade própria, além das inter relações mantidas com as demais formas midiáticas. Desta maneira, permitindo uma observação comparativa dos aspectos particulares que caracterizam a identidade de uma mídia em si e sua semelhança com outras mídias.

1.1 Arte Sequencial, graphic novel e HQ

Entre as formas de expressão criativa, a Arte Sequencial pode ser considerada uma das mídias modernas mais populares, que abrange as estáticas imagens das revistas em quadrinhos, mangás, charges e outros gêneros textuais que usam de elementos pictográficos no cerne de seu desenvolvimento, misturando o uso de desenhos e imagens em conjunto de texto verbal, ao qual são dispostos em ordem e reunidos num todo, a fim de se produzir uma história.

Inicialmente, os quadrinhos fizeram-se presentes em planos que possibilitaram a impressão dos recursos visuais, assim é possível encontrá-los em mídias como jornais, revistas, como parte de um grupo de publicações ou em edições dedicadas apenas ao gênero textual. Hoje em dia, com os avanços tecnológicos, pode-se observar que os quadrinhos se adaptaram e expandiram facilmente pelos novos planos de representação midiática, os quais possuem meios de suporte para exibição de elementos pictográficos, e possibilita uma ampliação entre o meio de interação, o leitor e o texto, e nessa nova realidade digital, sobretudo a internet e os aparelhos eletrônicos tornam possível a transmissão e visualização de imagens, o que possibilita ao gênero quadrinhos viver na pós-modernidade.

A Arte Sequencial é uma forma de expressão que combina uma variedade de elementos ordenados em sequência para se constituir um todo coeso e coerente, de maneira que todos os elementos estejam interrelacionados, com a finalidade de se construir um texto (compreendido quando em amplo sentido) para o interlocutor. Por essa perspectiva, Eisner (1989, p. 7) destaca que: “[...] Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem.[...]”, considerando que os quadrinhos constituem uma forma de comunicação, em que o texto é apresentado por meio da imagem e palavras na construção da mídia utilizada por esse gênero textual. O autor ainda complementa que:

[...] As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum do criador ao público pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional

decodificação de texto.[...] (ibidem)

Assim, a constituição do texto em quadrinhos depende da inter-relação dos elementos pictóricos e verbais, e sobretudo da capacidade do leitor de assimilar as imagens e palavras e interpretar a ação expressa pelos quadrinhos. Por meio do conhecimento sobre o gênero textual, a leitura é guiada pela leitura dos quadros dispostos sequencialmente, os quais podem ou não seguir padrões lineares similares à leitura de um texto escrito, visto da esquerda para a direita no ocidente. Como ressalva, outros gêneros textuais como mangás e graphic novels ou outras formas de Arte Sequencial podem dispor de outra ordem de leitura.

Discorrendo sobre o aspecto gráfico dos quadrinhos, pode-se dizer que as imagens são um dos principais aspectos desse gênero textual, em que por meio da arte gráfica é delineado todo o segmento da obra. No entanto, os principais meios pelos quais a linguagem dos quadrinhos se comunica com o leitor, pode-se constatar dois principais tipos: o texto pictográfico e o texto verbal.

A princípio, para compreender essas linguagens é necessário estabelecer a concepção do processo de leitura, aqui compreendido como um processo de produção de sentidos que exige a interpretação dos elementos constituintes da linguagem pela assimilação da relação entre os elementos e o contexto ao qual é enunciado para a produção de significados. Logo, estendendo o conceito de leitura para além do texto escrito, é possível considerar que a leitura de uma imagem e texto escrito nos quadrinhos seguem vias similares, pois o leitor deverá ser capaz de interpretar a relação entre as imagens e criar um sentido sobre o que está lendo, para isso requer a capacidade de se comunicar por meio de elementos pictográficos, em que Eisner (1989, p. 13) estabelece que:

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.

Dessa forma, o autor se comunica com o leitor por meio de uma linguagem comum reconhecida entre ambos, em que a capacidade do autor de quadrinhos de representar as ações por meio de imagens e o texto escrito, determinam a maneira como o leitor constitui o sentido dos quadrinhos, onde mesmo as letras são tratadas como símbolos gráficos, em que sua estilística tipológica infere no sentido do texto. Discorrendo sobre o aspecto gráfico dos quadrinhos, pode-se dizer que esta é a principal característica desse gênero textual, onde por meio da arte gráfica é delineado toda a obra, assim sendo, o principal meio pelo qual a

linguagem dos quadrinhos se comunica com o leitor, listando alguns elementos gráficos, pode-se constatar dois principais tipos: os desenhos ou figuras; e o texto verbal.

A tipografia como o principal elemento na constituição gráfica do texto escrito nos quadrinhos, afeta a apresentação do texto verbal e no modo de como o leitor o apreende durante a leitura, pois quando: “o letramento, tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem.[...]” (Eisner, 1989, p. 10), nesse caso, o aspecto visual e estilístico do texto tem importância quando relacionado com a presença das imagens nos quadrinhos, em que apresenta sinais visuais que modificam o sentido literal do texto em que altera a maneira como os eventos são narrados ou servindo como suporte para a manifestação de sons ou ruídos, que pode ser observado *Graphic Novel* a seguir.

Figura 1- Sound Effects



Fonte: Mad Magazine (1955).

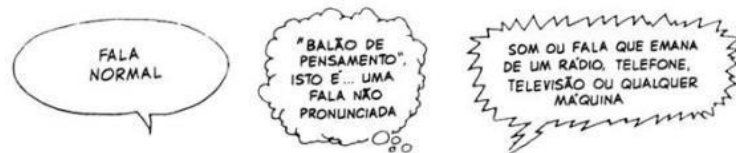
A *Graphic Novel* acima intitulada por Sound Effects foi criada por Harvey Kurtzman e Wally Wood para a vigésima edição da Mad Magazine em 1955. Neste quadrinho, o texto escrito desempenha o único papel de representar os efeitos sonoros por meio de onomatopeias, ao qual pode-se observar que as palavras apresentam características tipológicas de tamanhos e cores distintas. A razão de aplicar tamanhos diferentes nas onomatopeias em quadrinhos, está na necessidade de representar a intensidade sonora, ao qual, sons e ruídos altos estão escritos em palavras maiores, enquanto sons baixos estão em palavras menores, o que é perceptível no último quadrinho, onde o som dos passos do assassino (“Klomp”) vai ficando cada vez menor

quando lida em direção da vítima ao matador. O intuito é evocar no leitor a sensação de que o assassino está se distanciando da cena.

Em relação as cores utilizadas, o vermelho se destaca por criar uma atmosfera violenta. Ao representar o sangramento da vítima no quadro maior e na onomatopeia do segundo quadro observa-se um grunhido de agonia pela vítima, por fim, as cores amarelas, representam os ruídos neutros dos objetos. Vale adicionar, que o mesmo efeito de intensidade de som também é válido para os enunciados de falas, quando se precisa representar gritos e berros, por exemplo, são utilizadas marcas tipográficas como o texto em negrito e em tamanho maior que o texto normal de outras falas.

Levando em consideração as falas e diálogos nos quadrinhos, o texto verbal utilizado mantém a mesma função de outras formas literárias, o diferencial está no suporte para a projeção do texto, apresentada pelo uso de balões, ao qual Eisner (1989, p. 27) descreve que os primeiros balões se tratavam de fitas que surgiam de quem pronunciava uma fala. Sem se afastar da função de expressar falas, os balões ganharam novos aspectos gráficos que permitiram-nos ampliar suas funções representativas, conferindo aspectos emocionais ou situacionais de contexto, a exemplo disso pode-se citar três tipos de balões de falas conforme constam na **figura 2** a seguir:

Figura 2- Balões e seus aspectos gráficos



Fonte: Eisner (1989, p. 27)

O conhecimento prévio do gênero textual quadrinhos permite ao leitor identificar o significado de cada balão e assim conseguir fazer a leitura correta das falas e compreender o contexto onde é aplicada, pois considerando uma fala enunciada sendo apresentada por meio de um balão de pensamento, muito provavelmente os outros personagens não ouviram, exceto em ocasiões especiais, ou se o balão pontiagudo emerge de um aparelho de comunicação a distância, fica evidente que a fala está sendo projetada do aparelho por um personagem distante ou por uma voz eletrônica.

Em ressalva sobre o uso e função dos balões, deve-se considerar que a apresentação de falas por balões não é um padrão nos quadrinhos ou graphic novels, porém há uma conveniência em utilizá-la, principalmente na identificação da função no gênero textual de quadrinhos, ainda

assim em outras formas de Arte Sequencial, como o mangá, não é comum a presença de balões de pensamento da mesma forma que nos quadrinhos.

Levando em consideração as imagens nos quadrinhos, todas as ações e movimentos são representados por meio de recursos pictográficos ou tipográficos, de modo que esse é um elemento crucial para a narrativa, ao qual Eisner (1989, p. 16) destaca que:

É aqui [na pictografia] que o potencial expressivo do artista de quadrinhos se evidencia mais nitidamente. É isso, afinal, a arte da narração gráfica. A codificação, nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional.

A pictografia é compreendida aqui como a habilidade artística de captar os movimentos, ações e emoções e representá-las para o leitor por intermediação da linguagem gráfica, desse modo o artista apresenta suas intenções utiliza de desenhos ou imagens para representar algo. Essa informação, por sua vez é captada pelo leitor, ao qual possa reconhecer a imagem e atribuir-lhe um sentido, portanto, sendo necessário que o autor seja capaz de construir e manusear imagens capazes de representar suas intenções. Como maneira de exemplificar a importância da linguagem gráfica, destaca-se na **figura 3** um trecho de uma *Graphic Novel*, escrita por Ju Loyola:

Figura 3- The Promise of Happiness



Fonte: Ju Loyola (2018)

É perceptível que em todos os quadrinhos as ações são apresentadas apenas pelos personagens representando somente por meio de suas gesticulações e expressões faciais, sem sequer uma única palavra, o que se concretiza com o objetivo de construir um enredo sem

recorrer ao texto verbal, o que nesta *graphic novel* salienta a intenção da autora de tornar a obra acessível a todos os leitores e transparecer seu modo de compreender o mundo apenas pela visão devido a deficiência auditiva da autora.

Ainda utilizando a *graphic novel* acima, é possível observar um dos aspectos da arte sequencial por meio da estruturação dos eventos que decorrem nos quadrinhos, ao qual deve ser percebido como uma relação de tempo e ação, em que cada quadro representa uma ação sequenciada em determinado espaço de tempo.

Ao tratar especificamente dos quadrinhos que compõem uma obra, vale destacar uma limitação desse gênero textual específico, o qual reside na quantidade limitada de quadros usados para manifestar as ações, essa limitação é derivada do próprio exercício da descrição pictográfica dos eventos que são expressos nos quadros, o que tornaria inviável a construção de histórias complexas pela criação de vários quadros desnecessários de animação de ações, em que ao invés disso é suplementada pela simplicidade de um único quadro estático de ação, ao qual Eisner (1989, p. 24) complementa:

[...] O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa sequência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, este efeito só pode ser simulado.

Neste ponto entra a capacidade imaginativa do leitor para dar continuidade na representação das ações nos quadrinhos, é neste ponto que o leitor deixa de ser meramente um sujeito passivo no processo de interpretação das imagens, em que o concede liberdade para desconstruir a representação estática de uma ação em uma imagem vívida construída em sua imaginação.

Outro aspecto dos quadrinhos similar a limitação de espaço para os quadros, é a delimitação de tempo das ações, o qual lida com o “quando” e a quantidade de tempo que os eventos e ações acontecem. Eisner (1989, p. 25, grifos do autor) compreende como:

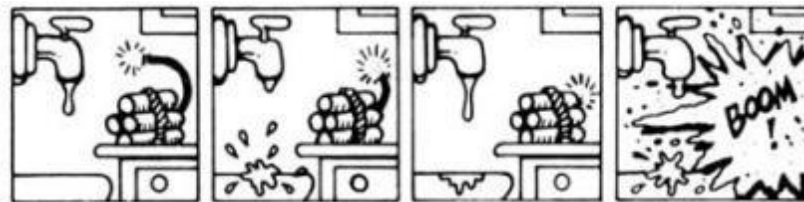
O fenômeno da duração e de sua vivência - comumente designado como “tempo” (*time*) - é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles.

Dessa maneira, o tempo é um elemento que está relacionado sobretudo com a noção de local, em que ambos são essenciais para a construção do plano primordial onde se faz a presença

de tudo, e que sua percepção de continuidade temporal depende da percepção das mudanças de estado que acontecem aos objetos.

Nos quadrinhos, o tempo é medido pela mudança que ocorre pelo deslocar dos olhos pelos quadros e o prosseguimento dos eventos e a notável alteração que acontece entre uma ação apresentada em um quadro e a ação expressa no quadro seguinte obedecendo a uma sequência linear da leitura. Retomando a *graphic novel*, *The Promise of Happiness*, a percepção do tempo depende do segmento linear dos eventos e pela mudança na postura dos personagens, ao qual pode ser notado pela deslocação de local do menino no segundo quadro até a percepção da menina no terceiro quadro, considerando a relação de um quadrinho a outro, pode-se entender que cada quadro é representado em um tempo diferente em resposta ao quadro anterior.

Figura 4- percepção do tempo



Fonte: Ju Loyola (2018)

Nesta cena, foram utilizados quatro quadros para representar o tempo que uma gota d'água escorre pela torneira e o consumo completo do pavio de dinamite até a explosão. As mudanças ocorrem simultaneamente e permitem ao leitor criar uma noção de tempo inter relacionando os objetos presentes na cena e comparando-os. Assim, o leitor assimila que o tempo para o pavio ser completamente consumido pelo fogo equivale ao cair de uma gotas d'água e vice versa, em que o fenômeno de mudança entre os objetos expressados pelos quadrinhos servem de unidade métrica de tempo para o leitor, e sobretudo é incorporado pelos quatro quadros.

Ao tratar sobre o quadro, pode-se considerá-lo como um elemento estrutural para as variadas formas de arte sequencial, em que se vê como plano para embutir os eventos dentro da narrativa completa. Os quadros são apresentados de modo fragmentado e para terem sentido se faz necessário a sequenciação com outros quadros em uma inter-relação entre suas partes para a composição final da obra.

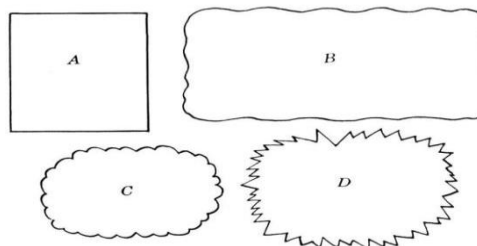
Ao levar em conta a sequência narrativa, Eisner (1989, p. 38) destaca algumas atribuições necessárias para o artista sequencial:

Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios.

Como já foi discutido anteriormente, o artista necessita comunicar ao leitor os eventos retratados nos quadros de modo que possa interpretar o segmento completo de ações em uma cena. O artista então constrói o quadro por meio de imagens e texto verbal, os quais representam uma ação identificável pelo conhecimento prévio obtido pela experiência de vida do leitor, e para que aconteça a leitura, Eisner (1989, p. 39) destaca que é uma habilidade essencial ao artista sequencial a comunicação correta dos elementos e a disposição dos mesmos dentro dos quadros.

Ao tratar da disposição dos quadros nas histórias em quadrinhos, deve-se compreender a estrutura inteira como a organização de quadros dentro de quadros, em outras palavras, a página serve de plano para a distribuição dos quadros, porém a página em si também é compreendida como um quadro e exerce a função de dispor os quadros em ordem de leitura, esse último será entendido como “requadros” para identificar os subquadros dentro da página. Assim como os balões de falas, os requadros também possuem propriedades estéticas gráficas que permitem identificar contextos de local e tempos diferentes para as ações ou eventos, para exemplificar, Eisner (1989, p. 44) descreve quatro tipos comuns de requadros:

Figura 5- Tipos comuns de requadros



Fonte: Eisner (1989, p. 44)

O requadro “A” trata de ações comuns ocorrendo no tempo normal da narrativa, essas sendo geralmente situados no presente. Enquanto os requadros “B” e “C” retratam eventos que aconteceram no passado ou evocam um flashback ou memória de algum personagem, destacando que esses dois requadros criam um desvio no segmento linear do enredo. Por fim, o requadro “D”, exerce a função de expor algum som ou barulho estridente geralmente acompanhado por uma onomatopéia.

Entre outros aspectos gráficos dos quadros, evidentemente está sua representação de efeitos de ação, sonoridade, e contextualização de local. Essa propriedade é utilizada como recurso narrativo, alcançado pela alteração no formato do requadro ou pela sua ausência, o que pretende criar um envolvimento do leitor com a narrativa, pois “os requadros convencionais têm a tendência de manter o leitor distante da narrativa” (Eisner, 1989, p. 46-47). De mesmo modo como os balões de fala, o requadro pode expressar a noção de contexto de local, ação e emoção para o leitor, perceptível nos seguintes exemplos (ibidem):

Figura 6- Requadros



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.



C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

D. A ausência de requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado. Dá uma sensação de serenidade e apóia a narrativa contribuindo com a sua atmosfera.



Fonte: Eisner, (1989, p. 46-47)

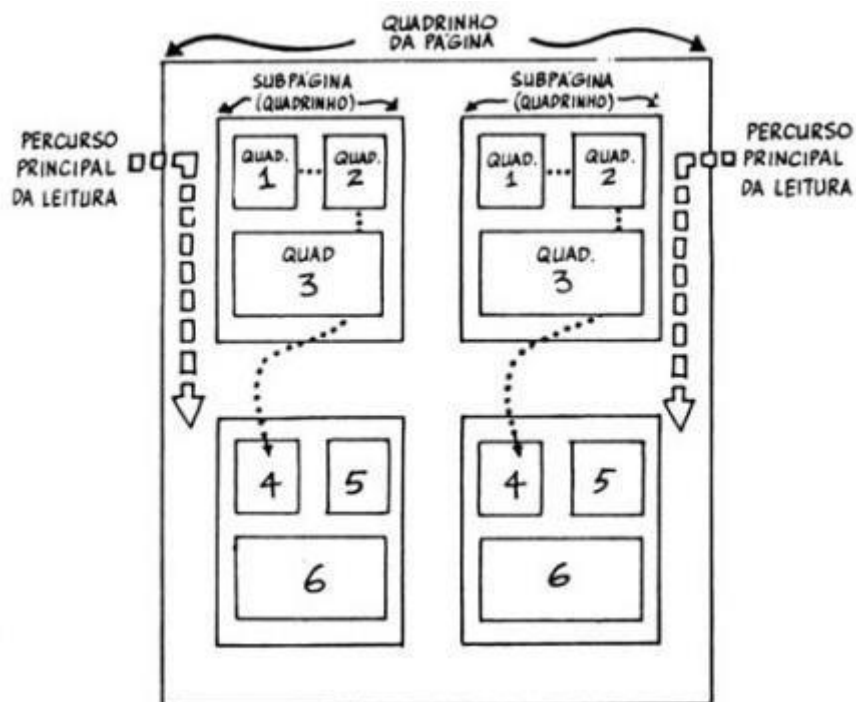
É perceptível que no requadro A pode-se usar o traçado espetado para representar uma ação repentina e explosiva que possa ter acontecido de repente, conferindo uma sensação de ruído alto; ou como no requadro B, ao qual pode-se comportar como um plano para subquadros internos, utilizados para apresentar mais detalhes animados de deslocamento de animação; No requadro C, pretende-se criar um efeito sobre o leitor, como a sensação de perigo ou ameaça, é possível simular a quebra da quarta parede criando uma ilusão de movimento em direção do leitor; o último exemplo, o requadro D é desprovido de qualquer enquadramento, ao abrir mão

do quadro convencional o autor cria uma sensação de abertura utilizada quando quer expressar uma localização contextual de cenário aberto, ou expressar uma ação que acontece repentinamente. Existem muitas outras formas de enquadramento, no entanto todas conferem uma mudança da narrativa em contraposição do quadro comum com traçado retilíneo simples. Outra forma de quadro é o metaquadro, onde a página inteira de uma história em quadrinhos é utilizada como um quadro contendo requadros.

Nesse aspecto, o metaquadro age além da planificação para exposição de quadros internos para fazer parte da narrativa, e dessa forma também interfere na função temporal de leitura, ditando novos padrões de fluidez e tempo, o que acontece quando o leitor necessita ir de uma página a outra, nesse curto espaço de tempo ocorre uma pausa de leitura e quebra da dinâmica de ação, em que Eisner (1989, p. 63) destaca a importância do reconhecimento do metaquadro como um segmento de quadro interrelacionado com seus subquadros e os demais metaquadros na construção da narrativa, ao destacar que: “[...] a página tem de ser usada como uma unidade de contenção [de quadros], embora também ela seja meramente uma parte de todo composto pela história em si.

Para finalizar a discussão a respeito de quadros, citamos outro tipo de quadro: o superquadro na figura 7, compreendido como um contêiner de quadrinhos.

Figura 7- Superquadro



Eisner (1989, p. 80) destaca os aspectos dinâmicos desse tipo de quadro:

Num enredo onde duas narrativas independentes são mostradas simultaneamente, o problema de lhes dar o mesmo peso e atenção é resolvido fazendo-se da própria página o quadrinho que controla a narrativa total. O resultado, uma série de quadrinhos dentro de quadrinhos, tenta controlar o percurso de leitura de modo que duas linhas narrativas possam ser seguidas sincronicamente.

A principal característica desse tipo de quadro está na sua dinamicidade em apresentar duas ou mais narrativas simultaneamente sem depreciar uma narrativa sobre a outra, ao qual é perpassado pela exposição simultânea dos subquadrinhos. No exemplo, é perceptível duas subpáginas contendo um quadrinho cada, sendo que ambos os quadrinhos são expressos pelo superquadro que emoldura-os. A exposição simultânea permite a leitura de ambos sincronicamente e na ordem que desejar, pois os subquadrinhos são considerados narrativas independentes, sendo que não necessitam do outro quadrinho para produzir significado em si, somente o superquadrinho os necessita.

Sem distinguir o tipo de quadro, nas histórias em quadrinhos é fundamental o enquadramento das ações e do texto, e durante esse processo o artista deve produzir as imagens necessárias para descrever ao leitor com precisão o que acontece dentro da narrativa. Quando se refere ao processo de produção imagética, pode-se notar que ele é bastante similar ao processo de desenho ou pintura, em que o artista deve captar os elementos do imaginário e exprimi-los por meio dos recursos midiáticos disponíveis da mídia pictográfica para os quadrinhos.

A imagem, como recurso midiático nos quadrinhos, está embutida de características expressivas que transpassam para o leitor uma sensação ou sentimento elaborado sobre a intenção do autor, e nesse ponto entra um dos aspectos da produção imagética: a perspectiva pictórica. Eisner (1989, p. 89) atribui o propósito da perspectiva de imagem nos quadrinhos com: “A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor.[...]”, por este conceito, a perspectiva está atribuída a maneira como o leitor enxerga o quadro, o qual serve como uma espécie de câmera para visualização das ações passadas dentro do quadro por diversos ângulos, em que a manipulação de visão tem o propósito de mudar a maneira como a narrativa é lida, por exemplo, os quadros a seguir expressam quatro tipos de perspectivas.

Figura 8- Perspectivas



Fonte: Eisner (1989, p. 89)

As quatro visões da narrativa permitem que o leitor tenha diferentes perspectivas que privilegiam determinados aspectos da imagem e exprimem intenções diferentes por parte do autor. Sobre o primeiro quadro, em que não há visão de background ou cenário, este centraliza a expressão de comando executada com a mão do soldado e focando a atenção do leitor somente nos personagens pela redução de qualquer outro elemento gráfico. Porém, no segundo quadrinho acontece o oposto, uma visão panorâmica permite que seja visualizado o cenário ou local onde se passam os eventos do quadro, e aqui o foco está na contextualização de local sem enfoque central em um personagem ou objeto específico, pois a característica da visão panorâmica é permitir que se veja todos os objetos da imagem ao mesmo tempo.

Os dois últimos quadros tem uma perspectiva em comum ao representar as ações a “altura dos olhos” dos personagens, mas no terceiro quadro assim como o segundo também é privilegiado a visualização do local pela visualização em uma ampla perspectiva e a exclusão de outros elementos gráficos e textuais, porém esse quadro centraliza um enfoque principal na explosão acontecendo no background. E por fim, o último quadro está em um ponto onde os personagens se tornam o foco da ação, e a explosão não tem o mesmo enfoque do terceiro quadro, aqui apenas com a função de contextualizar *o background* do local.

Deve-se ressaltar que a linguagem corporal em si é independente de outras linguagens para comunicar ideias ou pensamentos, em que esta independência é perceptível pela obra *The*

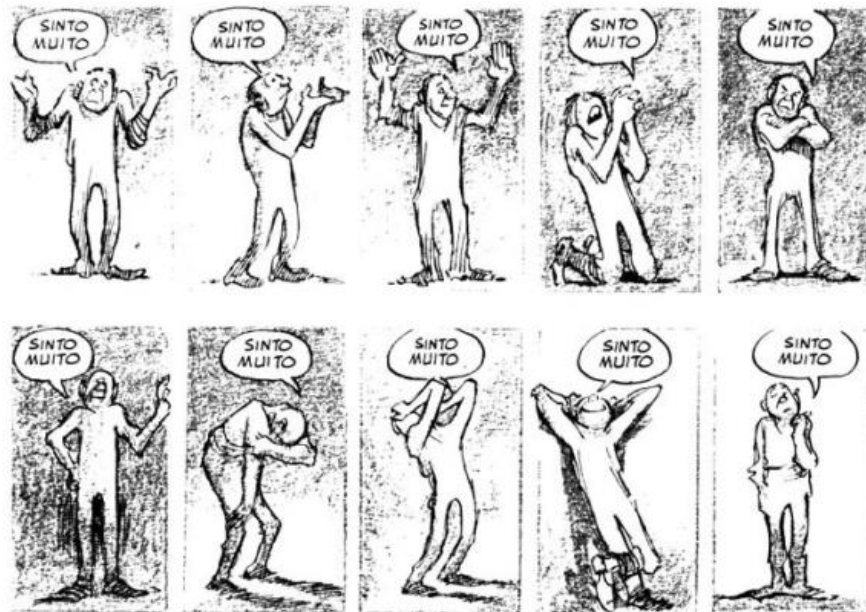
Promise of Happiness, a qual somente utiliza de expressões corporais por meio de gestos e movimentos físicos na construção dos quadros.

Tratando da maneira como os personagens são descritos, pode-se compreender que a linguagem gráfica torna-se o meio principal de manifestação da linguagem corporal nos quadrinhos, em que esta última é compreendida pela assimilação de gestos com seus significados presentes na cultura onde é utilizada pelos indivíduos, em que sua assimilação coletiva acaba criando um código comum presente entre uma comunidade, o que contribui para a estratificação da relação entre expressão corporal e seu significado presentes em determinada cultura. Nesse processo de codificação de gestos, a constituição da linguagem corporal cria um vocabulário de expressões, que permite serem identificadas e assim interpretadas pelo interlocutor.

Nas histórias em quadrinhos, a principal habilidade do artista gráfico está em captar o movimento e as expressões dos personagens a fim de transcrever as ações do enredo e torná-las identificáveis para o leitor, e por essa finalidade reside a necessidade do artista gráfico ser capaz de compreender e utilizar a linguagem corporal como forma de expressão, sendo que seu principal requisito é um vocabulário prévio do código linguístico corporal, ao qual Eisner (1989, p. 101) concorda ao dizer que: “Na arte dos quadrinhos, o artista deve desenhar com base nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor. Na verdade, o artista deve trabalhar a partir de um “dicionário” de gestos humanos.”

A expressão da linguagem corporal nos quadrinhos está inter relacionada com o texto verbal, ao qual Eisner (1989, p. 103) admite que o emprego da imagem nos quadrinhos pode modificar completamente a leitura do texto, que pode agir como um predicado adicional para o texto verbal, como exemplificação, os seguintes quadros apresentam como expressões corporais diferentes podem modificar a leitura do mesmo texto verbal por demonstrar vários estados emocionais do personagem (ibidem):

Figura 9- Expressões corporais



Fonte: Eisner (1989, p. 103)

Nesses quadros é perceptível que o principal recurso da linguagem corporal é a gesticulação com os membros. Esse tipo de movimentação com o corpo está muitas vezes associado com as culturas em que faz parte da linguagem corporal e da sua comunidade linguística assim como também a maneira como é percebido, sendo assim, mesmo que determinada gesticulação seja reconhecida por diferentes comunidades linguísticas, ainda é necessário compreender o contexto em que os quadrinhos expressam para se entender o significado exprimido pelo artista ao utilizar as gesticulações corporais.

Dentre os membros do corpo humano utilizados para representar expressões ou ações nos quadrinhos e outras formas de arte, é notável que o rosto possui um leque de expressões, de maneira que pode falar muito sobre os personagens de quadrinhos. Eisner (1989, p. 111) afirma que o:

[...]Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. [...].

Sendo assim, é possível concluir que o rosto consegue exprimir expressões corporais mais comuns e dessa forma tornando-se mais identificáveis por diferentes grupos culturais que

compreendem as expressões do rosto com significados similares. Apesar da pouca possibilidade de movimento da cabeça, é notável que o rosto também representa a parte mais expressiva do corpo, ao qual se deve a flexibilização das partes componentes. A seguir, **na figura 10**, alguns exemplos de expressões faciais com o mesmo texto verbal serão apresentadas.

Figura 10- Expressões faciais



Fonte: Eisner (1989, p. 111).

Como já foi descrito anteriormente, a expressão corporal pode alterar a maneira como o leitor enxerga o texto verbal, e as expressões faciais não são diferentes ao utilizar simples mudanças no movimento e flexibilização dos membros no rosto é possível expressar vários tipos de emoções e sentimentos pelos personagens, que influem principalmente nas falas enunciadas, em que se destaca diferentes intenções de discurso pela relação comparativa entre texto verbal e expressão facial descrita em cada quadro.

Por fim, ao delinear o percurso do enredo representado através dos quadros, o artista gráfico deve dispor a postura corporal que melhor expresse as ações, e para tanto deve-se

escolher uma imagem dentre uma sequência de movimentos. Nesse ponto está uma das características dos quadrinhos definido por uma limitação, o qual reside na representação de movimentos por imagens estáticas, pela razão do segmento fluido da narrativa e o espaço limitado para os quadros que expressam detalhadamente os movimentos dos personagens, porém Eisner (1989, p. 106) destaca que esse limite é suplementado pela capacidade imaginativa do leitor em completar no seu imaginário o segmento de animação de ação indicada pelas imagens, e que cabe ao artista escolher com primazia qual imagem pode representar melhor determinado percurso de ação no decorrer do enredo.

Apesar da imagem ser o elemento principal nas histórias em quadrinhos, o texto verbal também tem sua presença nesse gênero textual, o qual já foi discutido anteriormente, possui a função de apresentar as falas e diálogos de personagens, assim como a representação abstrata de elementos sonoros principalmente por meio de onomatopéias, e além do mais foi observado que os elementos pictóricos e textuais mantêm relações semânticas de leitura, o qual foi concluído que há a interdependência de ambos na leitura e produção de sentido sobre a obra de quadrinhos. Porém, ao considerar a escrita do texto verbal para os quadrinhos em seu âmago é onde encontramos suas especificidades autênticas.

Conceitualizando a produção textual para os quadrinhos, Eisner (1989, p. 122) destaca que: “Escrever” para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. [...]”, dessa maneira se compreende a escrita de quadrinhos como construção narrativa da interação entre os elementos dos quadros, porém diferentemente de outras formas de escrita, esta destaca-se por tratar-se de: “[...] uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com uma tecnologia singular. [...]” (ibidem) e este aspecto deve-se principalmente às limitações relacionadas a quantidade de texto e o espaço disponível nos quadros para apresentá-lo.

As condições de produção de quadrinhos afetam a maneira como o texto verbal é escrito, geralmente por dois tipos predominantes: o individual e o coletivo. Em um contexto de criação individual, o artista também é o escritor de seus quadrinhos e a conceitualização do enredo e a produção artística de imagens está sob controle de um único autor, o qual detém a responsabilidade principal pela criação, o que facilita a representação de suas intenções e a manifestação de sua perspectiva, porém exige um esforço maior pela dedicação a duas tarefas e exige uma ampliação técnica que abranja tanto a competência artística visual como criativa textual.

O outro contexto de produção é o coletivo, o qual designa as tarefas para diferentes

indivíduos que se dedicam cada um em parte da produção e geralmente seguem o princípio da especialização. Neste tipo de produção são mais evidentes as especificidades dos aspectos da produção gráfica e escrita, sobre o que Eisner (1989, p. 123) afirma:

[...] O escritor deve se preocupar desde o início da interpretação da sua história pelo artista, e o artista deve aceitar submeter-se à história ou à idéia. A separação entre a criação escrita e o desenho está diretamente envolvida com a estética do veículo, pois a segregação efetiva entre a criação escrita e a arte proliferou na prática dos quadrinhos modernos.

Essa forma de produção é principalmente designada para editoriais com cronogramas e metas periódicas de publicação. Porém, Eisner destaca a subordinação de uma técnica sobre a outra, em que o artista gráfico ou textual deve-se submeter a produção um do outro para prosseguimento da criação dos quadrinhos, constatando então que uma forma de arte tem primazia sobre a outra.

Agora, ao tratar propriamente da escrita também é necessário compreender sua relação com a linguagem pictórica com quem divide o espaço nos quadros e constrói a narrativa das ações e diálogos, o qual Eisner (1989, p. 127) afirma que:

Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas 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, que dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos.

Por meio de suas limitações de veiculação, a presença do texto escrito nos quadrinhos pode ocupar um espaço de menor destaque em relação às imagens, em contrapartida o texto escrito possui funções de representação de diálogos e falas na construção narrativa que não podem se manifestar por meio da produção imagética, apesar do que já foi mencionado anteriormente, o texto verbal depende da vinculação com as imagens para produzir sentido nos

quadrinhos e ao mesmo tempo pode ter sua interpretação condicionada ou modificada pela presença pictórica, como observado no exemplo da manifestação de linguagem corporal pelas imagens.

Por fim, concluímos que a produção de quadrinhos envolve uma multiplicidade linguística, onde cabe primordialmente a presença de imagens em conjunto com o texto escrito, onde existe uma interdependência entre essas duas formas de expressão artística para construção de sentido, ao qual estendem a compreensão de elementos além de sua essência para abordar a presença de elementos que se manifestam por meio de outras formas sensoriais além do visual, a exemplo disso cito a presença de sons por meio da representação por imagens e texto nos quadrinhos.

2 POESIA E POEMA ÉPICO

Os termos poema e poesia são por muitas vezes utilizados como sinônimos para representar um gênero literário caracterizado pela construção textual com versos, não obstante, a concepção de poema está baseada na evocação de sentimentos ou emoções através do eu lírico delineado pelo poeta para o leitor, ao considerar esta concepção é possível nos depararmos com noções limitadas e superficiais que por sua vez tentam delimitar uma forma de arte diversificada, o qual tornaria impossível criar uma teorização absoluta, desta maneira será apenas contextualizado uma concepção a respeito de poesia e poema.

A noção de poema pode ser entendida pela sua estrutura como gênero textual, então, compreendido como uma composição, ou obra verificada pelo método rítmico ou por meio de versos brancos arrítmicos, em que é possível encontrar subgêneros do poema delimitados pela quantidade de sílabas e versos utilizadas, como o *haiku*, um tradicional tipo de poema Japonês com três versos (CUDDON, 1998, p. 678). Dessa forma, o poema lida com os aspectos estruturais que constroem o ritmo sonoro e compõem os versos, de um modo simples pode-se compreender o poema como a casca exterior que reveste a poesia e a apresenta pela disposição dos elementos textuais ao leitor contidos no poema, assim compreendendo-o com a camada estilística da poesia, ou materialização dela.

A qualidade estilística que difere o poema de outros gêneros literários em prosa, a exemplo do romance, está na maneira como manejar seus recursos textuais a fim de criar um efeito que transcende a literalidade das palavras e alcança um significado profundo na leitura, que é principalmente atribuído ao aspecto rítmico do poema, o qual Cuddon (1998, p. 678):

Em uma análise final sobre o que faz do poema diferente de qualquer outro tipo de composição é uma espécie de mágica, o segredo para o qual permanece no modo como as palavras estão ancoradas umas sobre as outras, estando unidas e interligadas no sentido e ritmo, e desta maneira evocar das sílabas de cada um tipo de tom cuja batida e melodia variam sutilmente e que é diferente da prosa. [...]¹ (Tradução minha).

Assim sobrepassando a literariedade da linguagem, o poema atinge um patamar que transcende a simples noção linear de leitura por uma comunicação que explora a manifestação sinestésica do texto pela sua sonoridade rítmica, às vezes nem sempre regrada, capaz de

¹ In the final analysis what makes a poem different from any other kind of composition is a species of magic, the secret to which lies in the way the words lean upon each other, are linked and interlocked in sense and rhythm, and thus elicit from each other's syllables a kind of tune whose beat and melody varies subtly and which is different from that of prose. [...].

expressar diversas figuras de linguagem e fazer acionar experiências, estados ou ideias suscitadas pelo autor. Porém, vale ressaltar que o aspecto poético é definido por uma qualidade literária que não está fundamentada na gramática do poema, o qual Aristóteles (1959, p. 20) descreve que não se deve chamar de poeta aquele que escreve artigos médicos ou científicos em verso, por evidenciar que não existe nenhum aspecto literário nesses gêneros textuais que os confira o *status* de poema.

Por fim, a delimitação de poema está ligada principalmente à forma concreta que se apresenta para o leitor. Cortez (2005, p. 58) destaca que: “O poema funciona de fato, como uma caixa de mil ressonâncias, onde pulsam cada fonema, cada palavra, cada frase.[...]”, portanto, o poema manifesta a forma física, rígida, com que se apresenta e organiza o texto ao leitor e em alguns casos proporciona pistas de leitura ou utiliza de recursos midiáticos pictográficos para representar uma idéia ou conceito, este último é uma característica da poesia visual. Ao discernir sobre a poesia do poema, cabe descrever esta última pelo seu aspecto literário aprofundado, em contrapartida da superficialidade do texto escrito, a poesia se aproxima da leitura abstrata e subjetiva do leitor.

A poesia é o aspecto literário que pode ser conferido a outras formas de arte, aqui ela é compreendida em uma camada profunda, onde suas características subjetivas e sinestésicas podem ser conferidas a diferentes tipos de obras:

[...] A poesia pode estar presente em outras obras artísticas: peças musicais, quadros, esculturas, fotografias, balés, ou seja, em diferentes criações artísticas. Algumas dessas obras são consideradas poéticas, por serem elaboradas de modo a criar no leitor/ouvinte/espectador um efeito próximo ao do poema: convidam à releitura e permitem mais de uma interpretação (GOLDSTEIN, 2006, p. 64).

Dessa maneira a poesia se apresenta aos leitores de formas diferentes, de modo que a interpretação da leitura deve levar em conta a interação sinestésica com o leitor, evocando memórias, sensações e experiências vividas que se configuram na memória do leitor e são trazidas de volta pelo poema, portanto, reside o caráter abstrato e subjetivo da poesia em proporcionar diferentes formas de leitura e múltiplas interpretações que cobram do leitor uma postura ativa na construção de sentido. O processo de leitura de poesia é consolidado por uma atenção acentuada do leitor a respeito do seu formato que não se resolve por uma simples leitura linear, graças a seu caráter abstrato, em que o poema explora recursos semânticos, sonoros, lexicais, sintáticos e gráficos (CORTEZ, 2005, p. 61), suscita que: [...] Podemos enfrentar desde sugestões imagéticas inusitadas, tensas e "difíceis", até a informação direta, franca, livre de figuração, de “efeitos”, mas também exigente.[...]”, não obstante é de se considerar que a análise de um poema depende da capacidade do leitor de reconhecer as unidades que compõem o poema

e o modo como estão inter-relacionados na constituição de um todo coeso e coerente (Goldstein, 2006, p. 11-12), e levando em conta a impossibilidade de se criar uma teoria geral para a poesia, a leitura de um poema pode tornar o processo analítico ainda mais intenso e multifacetado pelo seu caráter subjetivo.

2.1 Poesia Épica e o épico de John Milton em *Paradise Lost*

O poema épico é um dos gêneros literários que teve sua origem primeiramente na tradição oral para somente depois se estender à literatura escrita. A composição de obras épicas se deve em parte à apreensão das histórias e anseios de uma nação ou povo, em que incorporam os mitos, lendas, e contos folclóricos que constituem a cultura de determinado povo. Como característica principal do poema épico, essas histórias retratam os elevados feitos de heróis em suas jornadas, e por sua vez, esses heróis carregam em si um espelhamento da cultura em que foram criados.

O início da literatura épica denota primariamente da tradição oral, a qual foi marcada pela recitação de poemas, e muitos posteriormente foram registrados em escritos. Dentre as primeiras obras épicas pode-se destacar *Gilgamesh* (século XXXI a.c) de autoria desconhecida, *Ilíada* e *Odisséia* (século XI a.c) de Homero, e *Beowulf* (século I a.c) também de autoria desconhecida.

Consequente, surgiu a literatura épica propriamente escrita, e neste grupo reside a maior parte das obras épicas, podemos citar como as principais: *Eneida* (século I a.c) por Virgil; *Farsália* (1740), por Lucano; *Os Lusíadas* (1572) por Camões, *Jerusalém Libertada* (1581) por Tasso, e *Paraíso Perdido* (1674) por Milton. Vale destacar que o épico escrito foi influenciado pela sua forma antecessora na tradição oral, ao qual foram repassados os aspectos originários do poema épico primário, onde Cuddon (1998, p. 265-266) descreve alguns dos aspectos:

Estes épicos primários têm em comum as características: um figura heróica central, de um calibre sobrehumano, jornadas perigosas, várias desventuras, um elemento forte do sobrenatural, repetição de passagens bastante longas de narrativa ou diálogo, saudações elaboradas, digressões, símiles épicos (particularmente nos poemas homéricos), discursos longos, descrições vívidas e diretas do tipo favorecido pelo criador de baladas e, em geral, um tom elevado; o tom da tragédia clássica. [...] ² (Tradução minha).

² These primary epics have features in common: a central figure of heroic, even superhuman caliber, perilous journeys, various misadventures, a strong element of the supernatural, repetition of fairly long passages of narrative or dialogue, elaborate greetings, digressions, epic similes (particularly in the Homeric poems), long speeches, vivid and direct descriptions of the kind favored by the ballad-maker and, in general, a lofty tone; the tone of Classical tragedy.[...]

Dentre as obras épicas mais influentes da tradição oral, não podemos deixar de citar a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero, assim como a *Eneida*, por Virgílio, as quais formaram as principais pilastros da constituição do gênero literário épico na formulação de suas bases estruturais, também influenciando a obra *Paraíso Perdido* de John Milton.

A respeito do épico primário, a maioria das obras foram feitas a partir da junção de baladas que eram de origens e heranças comuns, consistindo muitas vezes de passagens ou jornadas fragmentadas e reunidas por um bardo ou um músico que os narra. A figura do narrador épico foi uma das principais influências do épico primário para as obras escritas em restaurar a lembrança das raízes tradicionais do épico, o que é perceptivo no livro VIII da *Odisseia* onde é descrito sobre uma passagem em que o bardo Demódocus, o qual sob a inspiração de uma Musa, é escolhido para entreter o público com canções sobre heróis famosos. (Cuddon, 1998, p. 266). A inspiração da musa ou de qualquer entidade divina é um aspecto característico do épico a figura da Musa cria uma perspectiva onisciente e de objetividade ao narrador do épico que está sob sua inspiração enquanto recita o poema, e além disso a evocação de uma inspiração divina também cria uma atmosfera de elevação para a narrativa épica, pelo fato de forças sobrehumanas estarem influenciando a narrativa de feitos extraordinários realizados por heróis.

Em *Paraíso Perdido*, John Milton segue a convenção do épico e invoca a presença da musa para recontar a história de como Adão e Eva, os progenitores da humanidade, foram expulsos do Paraíso, essa característica de invocar uma Musa para recontar os eventos do épico foi herdada de autores em suas obras, como presente em a *Odisseia* de Homero e a *Eneida* de Virgílio (Sahabuddin, 2018, p. 239), os quais tiveram uma grande influência na escrita de *Paraíso Perdido*.

Outra convenção adotada em *Paraíso Perdido* está na disposição narrativa iniciada no meio dos eventos, ou *in media res*, considerando assim que a sequência de ações que leva ao tema central - A Queda do Homem - é iniciada pelos eventos que levaram a queda de Satã, o que inicialmente foca a atenção do leitor na condição miserável de Satã que permanece incapacitado no Lago do inferno depois de ter sido expulso do Paraíso por Deus (ibidem, p.240), para nos Livros posteriores ser retratado como aconteceram os eventos que levaram a queda de Satã aos abismos do Inferno.

Ao desentrelaçar a composição das obras épicas, pode-se identificar aspectos que criam a essência do gênero literário épico, dentre elas primeiramente cabe destacar aos aspectos do herói, ao qual Aristóteles (1959, p. 24) destaca brevemente as características do herói épico em similaridade com o herói trágico, assimilando-os a suas representações por seres superiores ou rodeados por grandezas, porém o herói épico reúne características que estabelecem

autonomamente, em que segundo Sahabuddin (2018, p. 234):

Uma das características essenciais da poesia épica é o significado nacional ou cósmico do herói. O herói deve ser uma pessoa de grande significado nacional ou cósmico. Ele deve pertencer às camadas superiores da sociedade e estar acima das pessoas comuns por nascimento, linhagem, posição e ações; ele também pode vir dos deuses e é incomparável em força física e coragem. O guerreiro grego Aquiles, na *Ilíada* de Homero, é filho da ninfa do mar Tétis. Enquanto na *Eneida* de Virgílio, Enéias é filho de Afrodite, a deusa do amor. [...] ³(Tradução minha).

Os grandes feitos e jornadas no épico podem ser definidas pela comparação de ações e feitos comuns de personagens ordinários com as de heróis épicos, para este último é notável que suas realizações e feitos sobrepõem as características de pessoas comuns, superando-os por alcançar proporções inigualáveis para simples seres humanos, e assim sendo aos heróis épicos é muito comum atribuir-lhes uma força física elevada, poderes sobrenaturais ou qualquer outra característica vista como uma forma de poder diferente dos humanos comuns. Em *Paraíso Perdido*, o herói é Adão, o pai de toda a humanidade, mas em contrapartida ao estilo de herói épico de Homero, a jornada de Adão é determinada pelo castigo aplicado por Deus sobre o pecado da desobediência, de modo que Sahabuddin (2018, p. 235) descreve as características do herói de *Paraíso Perdido*:

Adão não é um guerreiro aqui que defende qualquer causa nacional ou tribal, mas é o pai de toda a raça humana que enfrenta o conflito espiritual do bem e do mal. Ele é um personagem nobre, piedoso e temente a Deus em torno do qual outros personagens se movem, incluindo Satanás, que às vezes é erroneamente considerado o verdadeiro herói do poema.[...] Adão transmite a virtude da magnificência e grandeza naturais e emerge vitorioso contra o mal no épico quando Cristo, o Messias, arca com as consequências de seu ato de desobediência e restaura o paraíso perdido para ele e sua parceira Eva. Os medos, elogios, simpatia e interesse dos leitores giram em torno de sua personalidade. *Paraíso Perdido* não é um épico heróico como a *Ilíada* de Homero, mas é um épico sublime e majestoso envolvendo a luta espiritual entre o bem e o mal com a vitória gradual do bem sobre a contínua deterioração interna e externa do mal. ⁴(Tradução minha).

³ One of the essential characteristics of epic poetry is the national or cosmic significance of the hero. The hero should be a person of great national or cosmic significance. He should belong to the upper strata of the society and be above the common people by birth, lineage, position, and actions; he may also come of the gods and is unrivalled in physical strength and valour. The Greek warrior Achilles, in Homer's *Iliad*, is the son of the sea-nymph Thetis. While in Virgil's *Aeneid*, Aeneas is the son of Aphrodite, the goddess of love.[...]

⁴ Adam is not a warrior here upholding any national or tribal cause but is the father of the whole human race faced with the spiritual conflict of good and evil. He is a noble, pious, and God-fearing character around whom other characters move including Satan, who is at times erroneously thought as the real hero of the poem.[...] Adam imparts the virtue of natural magnificence and grandeur and emerges victorious against evil in the epic when Christ, the Messiah, shoulders the consequences of his act of disobedience and restores lost Paradise for him and his partner Eve. The fears, praises, sympathy, and interest of the readers centre round his personality. *Paradise Lost* is not a heroic epic like Homer's *Iliad*, but it is a sublime and majestic epic involving the spiritual struggle between good and evil with the gradual victory of the good over the continual inward and outward deterioration of the evil.

A ação elevada do Herói de Milton está em suportar um castigo imposto por Deus, de mesmo modo que as ações que levaram a cometer o pecado que o retiraria do paraíso foram traçadas por Satã, outro ser superior ou divino, e de certo modo, o herói age fora do controle de seu destino e está vulnerável às ações divinas.

Para o poema épico, outra característica marcante deste gênero literário é a presença sobrenatural, em que representa, segundo Sahabuddin (2018, p. 236):

[...] Nas ações e incidentes do poema épico, os deuses ou os seres sobrenaturais participam ativamente ou desempenham um papel significativo na resolução das complicações da trama, proporcionando ao poeta uma imensa margem para o livre exercício de sua imaginação poética.[...]⁵ (Tradução minha)

A presença de seres divinos no gênero épico é um dos aspectos que permeia as obras, a presença de humanos e Deuses é uma característica principalmente do épico homérico (Hardie, 2019, p. 34), o qual, também é um dos aspectos mais marcantes que ajudaram o gênero literário a sobreviver ao longo dos séculos, e de mesma maneira auxiliou na preservação dos costumes e crenças dos povos, sobretudo o que se deve a crenças religiosas e seus deuses.

Em Paraíso Perdido, seres divinos como anjos e Deuses conduzem as ações que circulam os personagens Adão e Eva, de modo que estes últimos estão alheios ao controle no próprio destino, e segundo Sahabuddin (2018, p.236):

[...] O Paraíso Perdido de John Milton é inegavelmente distinto dos épicos clássicos, pois tem apenas dois personagens humanos – Adão e Eva – em torno dos quais todos os outros personagens giram. Com exceção desses dois personagens humanos, todos os outros agentes no poema são sobrenaturais como Deus, Cristo, anjos bons, Satanás e os anjos rebeldes. A este respeito, *Paradise Lost* transcende todos os outros épicos e aqui Deus, o criador de Adão e Eva, os anjos bons e maus, o Céu, o Inferno, o Caos ou todo o universo são o foco das ações. Esses seres sobrenaturais contribuem para a maior parte da ação de Paraíso Perdido. De fato, toda a narrativa é constituída pela ação dos agentes sobrenaturais.⁶ (Tradução minha).

Adicionalmente, as ações que conduzem o enredo de Paraíso Perdido são tomadas entre as próprias divindades sem interferência humana, o qual pode ser observado na contenda de

⁵ In the actions and incidents of the epic poem, the gods or the supernatural beings take an active part or play a significant role in resolving the complications of the plot, thus providing an immense scope to the poet for the free exercise of his poetic imagination.

⁶ John Milton's *Paradise Lost* is indefeasibly distinct from the classical epics in that it has only two human characters—Adam and Eve—around whom all the other characters revolve. Excepting these two human characters, all other agents in the poem are supernatural like God, Christ, Good Angels, Satan, and the rebel Angels. In this respect, *Paradise Lost* transcends all other epics and here God, the creator of Adam and Eve, the Good and Bad Angels, Heaven, Hell, Chaos, or the entire Universe are the focus of actions. These supernatural beings contribute to the greater part of the action of *Paradise Lost*. In fact, the entire narrative is constituted of the action of the supernatural agents.

Deus contra Satã, e este último se volta contra a criação de Deus e a corrompe, em que por consequência faz com que Adão e Eva sejam expulsos do paraíso, e posteriormente tem seus pecados redimidos por Cristo, em conclusão, os seres divinos conduzem todas as ações do enredo, enquanto para Adão e Eva apenas recai o julgamento e as ações de seres superiores.

Por fim, outra característica do épico é a sua unidade de enredo o qual retrata as ações tomadas na composição da jornada do herói, em a Odisseia, a unidade de enredo se concentra no retorno de Odisseu até a ilha de Ítaca. Em Paraíso Perdido, Milton adotou a linearidade na unidade de enredo centrado na Queda do Homem do paraíso, ao qual é percorrido pelos doze livros que compõem a obra. Sahabuddin (2018, p. 239) sintetiza os eventos que:

[...]se inicia pela revolta de Satã contra Deus (Livro I); e posteriormente a jornada do primeiro através do Caos até o novo mundo criado por Deus (Livro II); a previsão de Deus sobre a tentativa de corromper a Adão e Eva (Livro III); a tentação de Eva por Satã em um sonho (Livro IV); o aviso do anjo Rafael sobre o mal para Adão e Eva (Livro V); o questionamento de Adão acerca do funcionamento do Universo (Livro VIII); o pecado de Adão e Eva de comer o fruto proibido da Árvore do Conhecimento do bem e mal (Livros IX e X); o pronunciamento final do julgamento de Adão, Eva, e Satã por Cristo (Livro X); o anjo Miguel anunciando a futura aparição de Cristo para Adão (Livro XI); e por fim, a expulsão de Adão e Eva do Paraíso (Livro XII)[...].⁷(Tradução minha).

Em conclusão, Milton adotou muitos preceitos da escrita épica de seus antecessores, derivando uma influência maior de Homero e Virgílio ao que envolve a narração evocada pela figura de uma Musa, e a projeção de ações elevadas executadas por seres superiores, em *Paradise Lost*, as ações são conduzidas por seres divinos, mas entre outros aspectos, Milton apresenta um herói épico que detém a grandeza de sua origem, criado por Deus, Adão enfrenta o conflito existencial entre o bem e o mau, do qual triunfa.

⁷ Satan's revolt against God (Book 1), his journey through Chaos to the newly created world (Book II), God's foreseeing Satan's success in tempting Adam and Eve (Book III), Satan's temptation of Eve in a dream (Book IV), the warning of evil to Adam and Eve by the Archangel Raphael (Book V), Adam's queries about the working of the entire Universe (Book VIII), Adam and Eve's act of transgression in eating the fruit of the Tree of Knowledge of good and evil (Books IX and X), the final pronouncement of the Judgment on Adam, Eve, and Satan by Christ, the Son of God (Book X), the Archangel Michael's showing the future history up to the Second coming of Christ to Adam (Book XI), the Expulsion of the parents of mankind from Paradise (Book XII)[...].

3 DA IMAGEM DO POEMA À IMAGEM DA GRAPHIC NOVEL

A recriação de *Paradise Lost* por Auladell se trata de um processo de transposição midiática, onde o poema épico é discernido de sua estrutura versificada e verbal para ser dissecado e recomposto em uma mídia pictográfica que utiliza a pintura como representação artística e reestruturada por quadros que narram as ações do texto.

A princípio, deve-se levar em consideração algumas particularidades do texto miltoniano que o definem de tal forma, ao qual sua transposição para a imagem consolida uma visão objetiva da imagética do poema épico no momento da leitura. Bloom (2001, p. 111) menciona que:

Em primeiro lugar, e hoje mais do que nunca, para ser apreendido pelo leitor comum, Milton precisa ser objeto de mediação, pois seus personagens, a despeito das tonalidades shakespearianas, e ao contrário do que se observa em Shakespeare e Jane Austen, não são reconhecíveis como seres humanos.[...].

Esse aspecto deriva principalmente da oportunidade subjetiva do texto escrito em alimentar a imaginação do leitor, pois o texto incentiva a quem o lê na concepção acerca da figura de entidades divinas em unidades estéticas visuais, seria assim dar forma e imagem para esses seres superiores do épico, outro exemplo é perceptível na imagética de lugar, em *Paradise Lost* o texto percorre Paraíso, Terra, Caos e o Inferno que se configuram pela descrição de John Milton, mas é criado na mente do leitor.

Nesta análise será considerado o Livro I de *Paradise Lost*, o qual também foi adaptado por Auladell e que consta com os mesmos eventos ocorridos no texto fonte. O Livro trata do despertar de Satã no Inferno, após a batalha no Céu que prosseguiu com a derrota de Satã e seus arcanjos aliados e sua expulsão do reino do Céu para as profundezas do Caos, ao qual pelo impacto da queda daqueles que foram derrotados se cria o Inferno.

Levando-se em conta os primeiros eventos descritos, o leitor é instigado a observar primeiramente Satã, e ir de encontro com sua situação após o banimento do Céu e o seu local de exílio no Inferno, de forma persuasiva, o leitor passa a observar Satã como o herói do poema miltoniano, pelo menos no primeiro livro, em que segundo Bloom (2001, p. 111):

[...]O leitor deve imaginar-se despertando ao lado de Satã e suas legiões derrotadas, em uma condição, ao mesmo tempo, tão sublime e desconfortável como a aqui mencionada! Só assim poderá admirar o heroísmo autêntico de Satã, quando volta a si e contempla a fisionomia destruída do amante Belzebu (os anjos miltônicos são andróginos, tanto os derrotados quanto os vitoriosos).

Este trecho é traçado por Milton, quando Satã desperta e reconhece sua condição de

derrotado ao vislumbrar o plano infernal onde estava condenado a habitar e em seguida pela observação da aparência desfigurada de Belzebu neste trecho:

Do centro tres vezes aquém do polo
 Oh, tão distante de onde eles caíram!
 Aí os seus sequazes, oprimidos
 Com torrentes e fogo em turbilhão
 Logo discerne, e junto a si revolto
 Seu segundo no crime e no poder,
 Na Palestina mais tarde chamado
 De Belzebu. a quem o arqui-inimigo,
 Daí no Céu Satã, com verbo audaz
 Rompendo o atroz silêncio começou.
 Ele és, mas quão caído! quão diferente
 Daquele, que nos reinos de luz álacres
 Vestindo excelso brilho encandeaste
 Miríades brilhantes.
 Se esse aliança,
 Pensamento e conselho, igual esperança
 E iguais riscos na empresa gloriosa,
 A mim uniu outrora, ao vil se uniu
 Agora em ruína igual: o poço mede
 Alta a queda, tão forte provou ser (Milton, 2021, 74-92).

É perceptível o desespero de Satã ao ficar face-a-face com Belzebu e finalmente dar-se conta de sua derrota, no entanto a derrota é convertida em ódio e coragem de quem não aceitaria a se submeter a pedir perdão a Deus e aceitar seu julgamento em declarar sua subserviência. Pelo contrário, Satã aceita sua nova condição e faz do Inferno sua moradia junto com seus arcanjos aliados, da qual se traçam rumos para se vingar de Deus, atacando a criação da humanidade por este último. Esse fragmento foi adaptado para a obra de Auladell (2021, p. 27) conforme é possível observar na figura a seguir.

Figura 11- Satã fica face-a-face com Belzebu

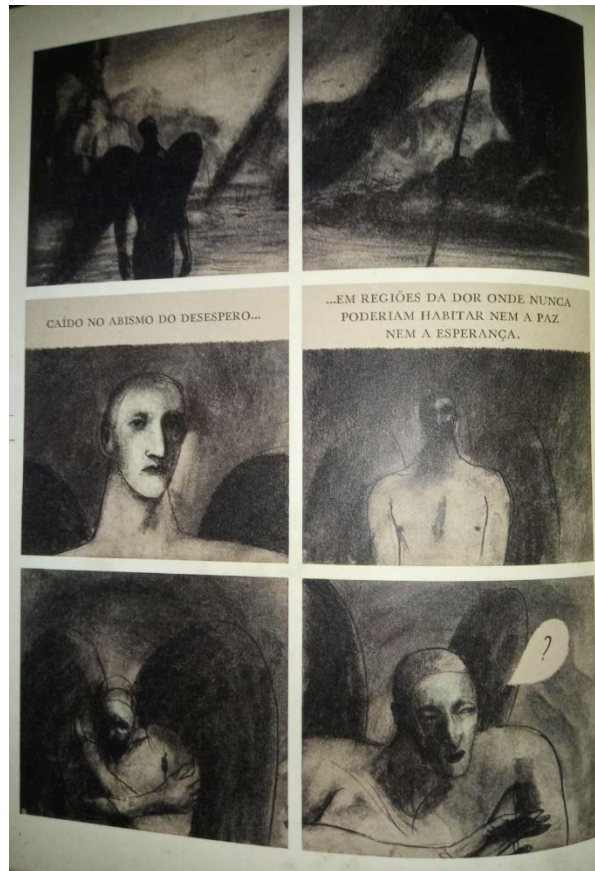


Fonte: Auladell (2021, p. 27)

Como descrito no capítulo três, o gênero textual quadrinhos é contemplado por uma forma midiática que utiliza elementos verbais mas pelo texto escrito e pela pictografia, no entanto como Eisner (1989, p. 123) destaca, a característica visual das imagens é o que se destaca em obras de gênero textual de HQs, e a adaptação de Auladell não é um caso aparte, onde muito de seus quadros e requadros tratam de demonstrar os eventos sem auxílio do texto verbal.

Na adaptação de Auladell, as imagens representam ação propriamente visualizada, a qual se desenrola sem auxílio do texto escrito, onde é perceptível por muitos dos quadros e requadros se caracterizarem pela pintura das ações e eventos, ao mesmo tempo em que o texto é suprimido e reduzido quantitativamente em comparação com o poema de Milton. Durante o Livro 1, a função do texto escrito está destinado principalmente a narração dos eventos, e a possível explicação para esse fenômeno está alicerçado com a sobreposição da imagem sobre o texto, pois muito do que Milton trata de descrever através dos seus versos é mostrado objetivamente pela pintura de Auladell, ao qual reduz a presença do texto escrito, e atribui a função de apresentar falas e a narração, como na figura a seguir:

Figura 12- Pintura de Auladell



Fonte: Auladell (2021, p. 26)

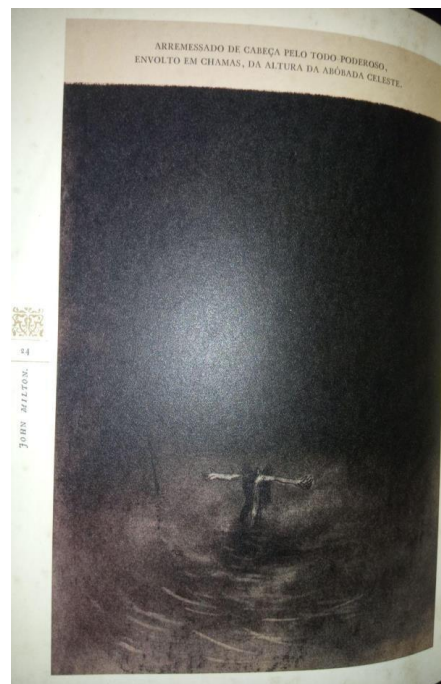
Através destes quadros, é notável que Auladell utilizou a formatação do quadro para declarar a narração da Musa e falas de personagens fora de cena utilizando uma caixa de texto em contraposição do texto dos diálogos, ao qual é expresso pelos usuais balões de fala e se caracteriza por uma tipografia manual próxima da caligrafia, o que se encaixa com os preceitos de Eisner (1989, p. 10) que caracterizam o letreiramento grafado dos quadrinhos para exibição de falas, além do mais, Auladell explora a tipografia das letras para ajudar na identificação do emissor, quando um personagem fora de cena ou o narrador do texto está pronunciando as falas, a grafia do texto utiliza uma fonte mecânica, associada principalmente na escrita digital.

As falas expressas por diálogos ou narração são supressões do texto de Milton, em que a possível opção por reduzir está ligado a presença das imagens, pois no poema épico a descrição e narração fornecem os detalhes o que o leitor precisa para formular o imaginário, assim Milton fornece em extenso os detalhes por meio do texto versificado, enquanto que Auladell os materializa na imagem a partir de sua interpretação da figura de personagens e do ambiente, pois considerando que na obra fonte a única mídia explorada é o texto verbal, nos quadrinhos

devido ao espaço destinado para representação de cenas e falas com as imagens e representação textual.

Muitos dos quadros de Auladell que criam uma imagem do inferno são representados por sombras em sua maioria, principalmente os quadros que mostram a deformação do Caos na construção do Inferno, como nos quadrinhos da figura a seguir:

Figura 13- a deformação do Caos na construção do Inferno



Fonte: Auladell (2021, p. 24)

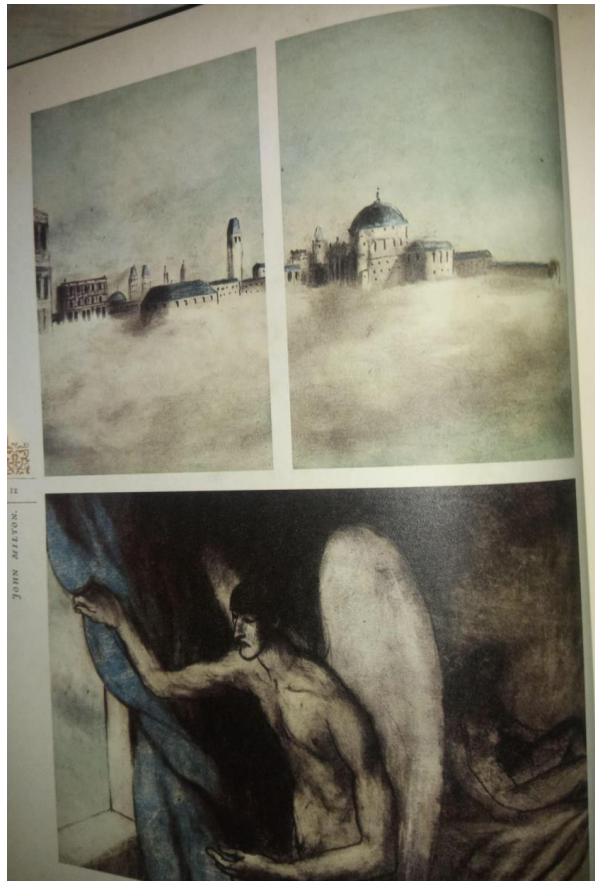
Ao que no poema épico de Milton (2021, 47-58) compreende a seguinte passagem:

Com hedionda ruína e combustão
 À perdição sem fundo, e a penar
 Nas chamas em grilhões adamantinos
 Por desafiar o onipotente a armas.
 Nove vezes o espaço dia e noite
 Dos mortais, ele e sua acerba chusma
 Jazeram voltos no lago e fogo
 Confusos e imortais; porém a pena
 Reservou-lhe ira maior: revolve os olhos perniciosos
 Que farta aflição viram e terror

Características de quadrinhos predominantemente pintados com cores escuras, dão ao quadro um aspecto sombrio, no entanto ainda é possível ver uma figura desvanecendo no meio da sombra, o que está atribuído a perdição de Satã, ao qual é explorado novamente pela simbologia das sombras para expressar a derrota, o que é possível associar a perspectiva artística

de Auladell em utilizar tons escuros para transmitir ao leitor o sentimento de dor, tristeza e vergonha dos anjos derrotados. O próximo quadro contribui para o contraste de comparação pela utilização de cores e tons diferentes para representar o Céu e o Inferno:

Figura 14- Representação do céu e inferno



Fonte: Auladell (2021, p. 12)

A escolha pelas cores utilizadas na pintura é um reflexo da perspectiva do adaptador, que é a base da criação pictográfica e um recurso de reprodução emocional contido nas imagens. Em *Paradise Lost*, a descrição do Inferno por Auladell se caracteriza por utilizar cores com baixa saturação com tons aproximados de cinza e pouco contraste, onde se torna difícil identificar detalhes particulares pois toda a composição se desvanece na sombra. Em contraposição, a descrição do Céu é diferente, apesar do padrão de cores ser mais variado que se inclui principalmente o azul. A utilização de cores escuras e o traçado em cinza para representação do plano infernal pretende criar uma atmosfera com pouca luz, o qual tem a intenção de criar a sensação de um local em que esteja cercado de dor, desesperança e derrota, o que é salientado pela narração. Em comparação com a descrição do Céu, este último é caracterizado como

inverso do que é o Inferno, aqui se utilizam variações de luz através de cores claras, que criam uma sensação de paz e harmonia para o leitor, ao que representa a atmosfera de Cristo que venceu a disputa contra Satã.

Em suma, a adaptação de Pablo Auladell transcorre de um texto caracterizado por sua abstração subjetiva para alcançar ser recriado em um novo formato de mídia que transpõem de recursos mesclados com texto e imagem, porém muito da perspectiva de Auladell deve-se a sua construção sobre o texto, a descrição de locais e personagens assim como a utilização de cores e tons deve-se a leitura do adaptador sobre a obra fonte, ao qual parte de sua interpretação para a materialização do imaginário representado pela pintura de figuras, o que faz da adaptação uma transposição midiática entre recursos distintos, a imagem e o texto verbal.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da presente pesquisa está ancorado em analisar como Pablo Auladell pintou a obra *Paradise Lost* escrita por John Milton, seguindo os processos de transposição midiática que envolveu sobretudo na representação pictográfica fundamentado na abstração do texto escrito como fonte do imaginário de Auladell.

A recriação do poema épico para o gênero textual de história em quadrinhos requer do artista além da habilidade de representar por meio de outros recursos midiáticos o texto escrito, mas também de apreender o conteúdo textual. Pode-se notar que Auladell precisou reduzir em grande parte o texto de Milton para enquadrá-lo na obra adaptada, o que ocasionou também na supressão de cenas e passagens do texto fonte que fazem referências a outros eventos e personagens históricos. A explicação plausível para as reduções, se dá em tornar a leitura palpável, em vista do aspecto principal dos quadrinhos ser a utilização da imagem como forma de expressão acaba por mostrar diante dos olhos do leitor, enquanto Milton exige a construção imagética do texto na mente do leitor, devido, principalmente, ao aspecto subjetivo e abstrato de sua linguagem poética.

A apreensão do texto miltoniano para ser recriado por Auladell sofreu severas modificações no que tange sua forma de manifestação midiática. A recriação de uma obra abstrata e por assim sendo subjetiva de interpretação cria uma abertura que permite ao adaptador construir sua própria perspectiva quanto a objetificação do imaginário, ao qual é a fonte que o artista utiliza quando cria sua representação imagética por meio das pinturas, é neste ponto que acontece a transposição midiática, na adaptação de Auladell, no Livro 1, é possível observar uma seleção de cores e traços para representar a queda de Satã e seu desespero ao reconhecer a derrota pela contemplação do local para onde havia sido exilado. As cores escuras, marcadas principalmente pelo uso do cinza e de pouca saturação para criar uma ambientação que evoca a ausência de luz e evoca uma atmosfera sombria para representar sensações como o desespero, a ira e a dor da derrota é uma característica simbólica presente na linguagem imagética.

Compreendo assim, que a partir da leitura da *Graphic Novel*, é possível não somente conhecer a história épica de Milton, mas para além disso é completamente cabível dizer que podemos revisitar a perspectiva da narrativa através de novos esquemas de informação e narração sendo esta no formato de *Graphic Novel*. Frente à necessidade de nosso tempo de alçar novos olhares sobre outros tipos de mídia e outras formas de reprodução de arte, é possível visualizar a densidade da poesia e o gigantismo da narrativa através da aquarela de Pablo Auladell, podemos concluir por fim que a obra de Auladell imerge o seu leitor de maneira

dramática ao passo que o poema épico nos envolve de forma profunda, por equivalência as obras são de maneiras distintas, especiais pois ambas provocam à imaginação do leitor através da sua própria linguagem.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Difusão Europeia, 1959.

AULADELL, Pablo. **Arcaico Muralis**. [S. l.], 2020. Disponível em: <http://www.pabloauladell.com/index.php?/new/cuaderno-arcaico-muralis/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

AULADELL, Pablo; MILTON, John. **Paraíso perdido**. Tradução: Érico Assis. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2018. 320 p.

BLOOM, Harold. **Como e por que ler**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva Ltda, 2001.

CORTEZ, Clarice Zamonaro; RODRIGUES, Milton Hermes. Operadores de Leitura da Poesia. In: **Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. Maringá: UEM, 2005.

CUDDON, J. A. **The Penguin dictionary of literary terms and literary theory**. 4. ed. London: Blackwell Publishers, 1998.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 1989).

GOLDSTEIN, Norma, Seltzer. **Versos, sons, ritmos**. 14. ed. São Paulo: Ática, 2006.

HARDIE, Philip. Ancient and modern theories of epic. In: **Structures of Epic Poetry**. Berlim, v.1, p. 25-50, 2019.

JOKINEN, Aninha. **Vida de John Milton**. Luminário. 21 de junho de 2006. Disponível em: <http://www.luminarium.org/sevenlit/milton/miltonbio.htm>. Acesso em: 12 mar. 2022.

KOVACS, Alexandre. **As ilustrações mágicas de Pablo Auladell**. Mundo dek, 2016. Disponível em: <https://www.mundodek.com/2016/12/as-ilustracoes-magicas-de-pablo-auladell.html>. Acesso em: 24 fev. 2022.

MILTON, John. Paraíso Perdido: Uma das histórias mais poderosas de todos os tempos recontada em uma deslumbrante graphic novel. Traduzida por Érico Assis. 2. ed. Rio de Janeiro: Darkside, 2021.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, Intertextualidade e “Remediação”: Uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. in: **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. DINIZ, Thais. p.15-45, 2012.

SAHABUDDIN, Sk. The epic structure and style of John Milton's Paradise Lost: a critical study with particular reference to books I and II. In: **International Journal of Information Movement**. Aligarh, vol.2, p. 234-241, mar/2018.

SANTANA, Ana Lucia. John Milton. In: **John Milton-Biografia**. Infoescola, 2016. Disponível em: <https://www.infoescola.com/biografias/john-milton/>. Acesso em: 10 mar. 2022.

SOBRE a Deficiência Visual: **Milton e a sua Cegueira 1608 – 1674**. [S. l.], 2010. Disponível em: <http://www.deficienciavisual.pt/r-HisBlindness-JohnMilton.htm#saltar%20para%20o%20in%C3%ADcio%20do%20texto>. Acesso em: 10 mar. 2022.

VINICIUS, Paulo. Resenha: **Paraíso Perdido" de Pablo Auladell baseado na obra original de John Milton**. Ficções humanas, 2019. Disponível em: <https://www.ficcoeshumanas.com.br/post/resenha-para%C3%ADso-perdido-de-pablo-auladell-baseado-na-obra-original-de-john-milton>. Acesso em: 8 mar. 2022.