



**UnB**

Universidade de Brasília

Instituto de Letras

Departamento de Teoria Literária e Literaturas

Programa de Pós-Graduação em Literatura

JAQUELIANE SANTOS COELHO

*Masterpiece Comics: a colisão entre quadrinhos e  
literatura*

Orientador: Prof. Dr. Sidney Barbosa

Brasília

2021

Coelho, Jaqueline Santos  
SC672m

Título: “*Masterpiece Comics*: a colisão entre quadrinhos e literatura ” / Jaqueline Santos Coelho; orientador Sidney Barbosa – Brasília, 2021. 112 páginas.

Dissertação (Mestrado em Literatura). Instituto de Letras da Universidade de Brasília - UnB.

1 Paródia; 2 *Masterpiece Comics*; 3 Quadrinhos; 4 Tradução Intersemiótica.



Jaqueline Santos Coelho

*Masterpiece Comics: a colisão harmônica entre quadrinhos e literatura*

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Literatura.

**Linha de Pesquisa:** Literatura e outras Artes

**Orientador:** Prof. Dr. Sidney Barbosa

Brasília

2021

**Jaqueline Santos Coelho**

***Masterpiece Comics: a colisão entre quadrinhos e literatura***

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Literatura ao Curso de Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Literatura do Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília.

**Linha de Pesquisa:** Literatura e outras Artes

**Orientador:** Prof. Dr. Sidney Barbosa

Aprovada em 24 de setembro de 2021.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Sidney Barbosa (TEL - UnB)  
(Orientador e presidente da banca)

---

Prof. Dr. Wiliam Alves Biserra (TEL - UnB)  
(Membro interno)

---

Profa. Dra. Alessandra Matias Querido (UCB)  
(Membro externo)

---

Prof. Dr. Ciro Inácio Marcondes (UCB)  
(Membro suplente)



## **DEDICATÓRIA**

- À minha filha Alice que tanto tem me ensinado sobre força e resiliência.

- Ao meu esposo, Bruno por ter permanecido ao meu lado nesse tortuoso percurso e ser o meu maior apoiador.

## **AGRADECIMENTOS**

- Ao meu orientador, Prof. Dr. Sidney Barbosa, por ter me recebido de braços abertos durante o processo de feitura deste trabalho. Por ter me dado preciosas dicas e conselhos e por ter me incentivado inúmeras vezes acreditando sempre no meu melhor.

- Aos meus pais, em especial minha mãe, Sileide por ter sempre acreditado que eu conseguiria e ter me dado todo o suporte logístico para a conclusão deste trabalho.

- À Ana Garcia, à Juliane Nayara e à Carol Lafetá por terem me auxiliado no processo de escrita deste trabalho ao me escutarem e acalmarem nos diversos momentos que pensei em desistir.

- À Isabela Parente, por ter me incentivado e me dado o suporte necessário na minha jornada de autoconhecimento que impactou diretamente na forma final deste trabalho.

- À professora Dra. Alessandra Matias Querido, por ter auxiliado a fechar o escopo do que está presente neste trabalho. Seu auxílio desde a graduação foi extremamente importante para o formato final que este trabalho assumiu.

- Aos professores Dr. Wiliam Biserra e Dr. Ciro Marcondes por terem aceitado o convite de participar desta banca e terem influenciado meu percurso na pós-graduação com dicas e incentivos.

COELHO, Jaqueline Santos. *Masterpiece Comics: a colisão entre quadrinhos e literatura*. 2021. f. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Literatura) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

## RESUMO

Na cultura pop mundial as narrativas em quadrinhos têm tomado cada vez mais espaço. Este é um campo que se expande continuamente e que abrange diversos gêneros e mídias. As traduções literárias em quadrinhos são parte deste aumento da popularização e do consumo de HQs. O álbum de Sikoryak, objeto de estudo do presente trabalho, envolve uma coletânea de clássicos da literatura mundial traduzidos por meio de ícones da nona arte. Ao traduzir, Sikoryak utiliza personagens, esquema de cores e traços característicos de cada quadrinho. Adotando o conceito de paródia investigaremos se as traduções de Sikoryak podem ser consideradas como tal. Sob a ótica do conceito de tradução intersemiótica de Jakobson analisaremos as diferentes traduções focando na construção de humor e relações entre cada obra literária e ícone dos quadrinhos em cada uma das oito histórias escolhidas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Paródia. Masterpiece Comics. Quadrinhos. Tradução Intersemiótica.

## **ABSTRACT**

World's pop culture has been gaining more and more space. This is a field that is continually expanding and it covers multiple genres and media. Comic book translation is a part of the rise in popularity and consumption of comic books. Sikoryak's album, which is analyzed in this paper, is a collection of works of classic literature translated through comic books icons. When translating, Sikoryak uses characters, colors and style specific of each one of the comic books. Adopting the concept of parody and irony we will investigate if Sikoryak's stories can be considered parodies. Through the light of Jakobson's concept of intersemiotic translation we will analyze the different translations focusing in how humor is built and the relationship between each literary work and comic book icon in each one of the eight stories we've selected.

**KEYWORDS:** Parody. Masterpiece Comics. Comic Book. Intersemiotic Translation.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: capa traseira de Masterpiece Comics .....	18
Figura 2: Texto irônico dialogando com o leitor.....	24
Figura 3: representação pictórica do distanciamento do real. ....	28
Figura 4: sequência sobre a teoria sobre a relação entre compreensão e representação pictórica .....	28
Figura 5: Tintim cartunesco em um cenário realista. ....	29
Figura 6: Sequência explicativa sobre a sarjeta.....	31
Figura 7: Passagem sobre tempo nos quadrinhos.....	31
Figura 8: sequência sobre o papel do texto nos quadrinhos .....	33
Figura 9: Capa interna de Blonde Eve.....	53
Figura 10: Os três primeiros quadros Belinda Eva.....	54
Figura 11: Criação de Belinda Eva.....	55
Figura 12: Sequência da tentação da serpente e queda na tentação.....	56
Figura 13: Adão e Belinda Eva se dão conta de seu erro ao comer do fruto proibido .....	56
Figura 14: Desfecho de Belinda Eva .....	57
Figura 15: Título da tradução de Sikoryak .....	58
Figura 16: Abertura com os questionamentos de Jon Fausto e a invocação de Mefistofield... 58	
Figura 17: Cena do pacto entre Jon Fausto e Mefistofield .....	59
Figura 18: Representação dos sete pecados.....	60
Figura 19: Jon Fausto em seu encontro com o Papa.....	60
Figura 20: O presidente dos EUA conhecendo Alexandre e sua amante .....	61
Figura 21: Duas sequências de gags .....	61
Figura 22: Jon Fausto se encontra com Helena .....	62
Figura 23: Sequência de encerramento de Mefistofield .....	63
Figura 24: Senhora M lendo o horóscopo do dia .....	64
Figura 25: Os planos de sra. M para o jantar .....	64
Figura 26: Sequência de acontecimentos após o jantar com senhor Duncan .....	65
Figura 27: Reação de Mac após assassinar sr. Duncan .....	65
Figura 28: Abertura da segunda página da tragédia de Mac .....	66
Figura 29: Reação de Mac ao encarar a aparição de seu chefe. ....	66
Figura 30: Sra. M e suas divagações. ....	67
Figura 31: Sequência final de Mac Worth.....	67
Figura 32: primeiro quadro de Candiggy .....	69
Figura 33: Segundo quadro, Candiggy se depara com a violência da guerra.....	70
Figura 34: Candiggy e o naufrágio .....	71
Figura 35: Enforcamento de Pangloss .....	71
Figura 36: Cândiggy observa macacos atacando duas mulheres.....	72
Figura 37: O infortúnio do sultão Achmet III.....	72
Figura 38: Quadro final de Candiggy .....	73
Figura 39: Capa de Little Pearl.....	74
Figura 40: Hester recebendo sua punição.....	75
Figura 41: Interrogatório de Hester .....	75
Figura 42: Revelação da verdadeira identidade de Chilly.....	75
Figura 43: Interrogatório de Hester e Pérola .....	76
Figura 44: Resposta de Pérola e defesa do padre .....	77
Figura 45: Discussão sobre a saúde de Dimmesdale.....	77
Figura 46: Chilly tentando descobrir o segredo de Dimmesdale.....	78
Figura 47: Perolinha pregando uma peça em Dimmesdale .....	78

Figura 48: Perolinha com seu ‘A’ .....	79
Figura 49: Perolinha não reconhece a mãe sem seu distinto ‘A’ .....	79
Figura 50: Sequência final de Perolinha .....	80
Figura 51: Capa de Little Dori in Pictureland .....	81
Figura 52: Visão geral de Little Dori.....	82
Figura 53: Quadro de abertura de Little Dori .....	82
Figura 54: A reação de Dori ao ver o retrato concluído .....	83
Figura 55: As primeiras alterações nas feições de Dori no retrato .....	84
Figura 56: A decisão de Dori de esconder o retrato .....	85
Figura 57: A decisão de Dori de seguir numa vida dedicada aos seus prazeres.....	85
Figura 58: Reação de Basil ao ver o retrato .....	86
Figura 59: Decisão de Dori por mudar de comportamento .....	86
Figura 60: Ataque de Dori ao seu retrato .....	87
Figura 61: Quadro final de Little Dori in Pictureland .....	87
Figura 62: Quadro de título de “O bom e velho Charlie Brown” .....	89
Figura 63: Sequência inicial de O Bom e Velho Gregor Brown .....	89
Figura 64: Reação do gerente ao ver Gregor Brown .....	90
Figura 65: Gregor andando pela sala e a reação de Grete .....	91
Figura 66: Uma maçã é arremessada contra Gregor Brown, em seguida suas reflexões pós ferimento.....	92
Figura 67: Gregor surpreendendo a irmã.....	92
Figura 68: Sequência final de O Bom e Velho Gregor Brown.....	93

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1. PRIMEIRA PARTE: .....	18
PERCURSO TEÓRICO .....	18
1.1 Paródia.....	18
1.1.1 O papel do decodificador na paródia.....	22
1.1.2 A ironia na paródia .....	24
1.2 Linguagem dos quadrinhos.....	26
1.2.1 Tiras jornalísticas americanas.....	36
1.2.1.1 Histórico das tiras escolhidas por Sykoriak.....	42
1.3 Tradução intersemiótica .....	48
2. SEGUNDA PARTE: COLISÃO ENTRE QUADRINHOS E LITERATURA.....	52
2.1 Belinda Eva .....	53
2.2 Mefistofield .....	58
2.3 Mac Worth.....	64
2.4 Candiggy.....	69
2.5 Perolinha.....	74
2.6 Little Dori na Terra das Pinturas .....	81
2.7 O Bom e Velho Gregor Brown.....	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	94
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	96
ANEXOS .....	98



## INTRODUÇÃO

### *Da gênese da pesquisa*

A dissertação que se inicia neste ponto, está profundamente conectada com meu percurso acadêmico. Assim como a obra de Sikoryak que iremos analisar, acredito que seja imprescindível explicitar a gênese e todo o caminho que trilhei até atingir este produto final.

Meu fascínio pela literatura e seu mundo fantástico surgiu na infância e me acompanhou nos meus anos de formação no ensino regular. Foi este fascínio que me motivou para a minha escolha pela graduação em Letras Português e Inglês na Universidade Católica de Brasília, que cursei entre 2010 e 2014. Ao longo do curso, as matérias que mais me despertavam curiosidade foram as relacionadas à literatura. Foi tanta identificação que foi essa área que escolhi escrever meu trabalho de Conclusão de Curso.

Neste trabalho, orientada pelos professores Wiliam Bisera e Alessandra Querido, tratei sobre o gótico na obra popular de Anne Rice: *Entrevista com o vampiro*. Ao levantar bibliografia sobre a autora, me deparei com uma adaptação em quadrinhos da obra que havia sido lançada no ano de 2012 e decidi comprá-la por pura curiosidade. Surpreendi-me quando li a adaptação e decidi que iria inseri-la de alguma forma no meu trabalho. Primeiramente pensei em apenas citar a existência dos quadrinhos e da adaptação fílmica como exemplos da popularização da obra, mas por fim optei por fazer uma análise do gótico nos quadrinhos. Apesar do meu desejo de analisar esses quadrinhos na minha monografia, o mundo dos quadrinhos ainda era uma grande novidade para mim, pois havia lido poucos quando criança e não tive contato algum com eles como objeto de estudo na minha graduação.

Adentrar um mundo com teorias e obras até então desconhecidas para mim foi um enorme desafio, mas acabou sendo um grande presente, uma vez que minha atual pesquisa de mestrado envolve minha paixão antiga (literatura) e esse entusiasmo recém-adquirido (os quadrinhos). Foi bastante proveitoso para a minha formação como pesquisadora o contato com a nona arte por envolver outra linguagem com teorias e formas de análises diferentes da análise literária propriamente dita, com a qual estava acostumada.

Um dos primeiros contatos que tive com o mundo acadêmico dos quadrinhos foi a minha participação em um congresso na UNIFESP, a *Jornada Temática de Quadrinhos*, em 2014, cujo tema foi **adaptações literárias**. Neste congresso participei de diversas discussões teóricas sobre quadrinhos e tive acesso a uma bibliografia vasta sobre o tema. Dei-me conta também de que a área de pesquisas sobre quadrinhos era tomada por pessoas de diversas áreas de formação,

o que enriquecia bastante todos os debates. No final daquele ano, finalizei e apresentei minha monografia sobre literatura e quadrinhos na UCB utilizando o conhecimento que adquiri neste congresso.

Mais tarde, foi em um congresso de quadrinhos, organizado na USP, no ano de 2015, que tive o primeiro contato com a obra que acabei escolhendo para pesquisar no meu mestrado. Eu estava apresentando em uma sessão de comunicação sobre adaptações em quadrinhos de poemas de Fernando Pessoa e, ao meu lado, um colega apresentou sobre a relação entre literatura e quadrinhos em *Masterpiece Comics* do quadrinista canadense R. Sikoryak. Lembrome que fiquei fascinada com a proposta do quadrinista de utilizar estilos e personagens já consolidados no mercado dos quadrinhos como Super Homem, Charlie Brown, Luluzinha para adaptar grandes clássicos da literatura como *Metamorfose*, *Crime e Castigo* ou o *Fausto*. O fascínio inicial somente se intensificou quando, em seguida, li os quadrinhos e tive contato com a ironia de Sikoryak, autor do álbum, ao traduzir estes clássicos para a linguagem dos quadrinhos. Quando percebi o enredado processo de tradução de cada história, decidi que meu projeto de mestrado deveria ser voltado para esta obra, pois meu objetivo naquele momento era, e continua sendo, tentar desvendar e entender os níveis do processo de tradução de Sikoryak.

Desde o início do Curso de Letras tive interesse em ingressar e dar sequência aos meus estudos numa pós graduação e por isso sempre tive em mente o Programa de Pós Graduação em Literatura da UnB. Ingressei neste programa pelo processo seletivo de 2017, iniciando meus estudos em março 2018. No decorrer do mestrado, cursei matérias oferecidas no próprio Pós-Lit que me permitiram ampliar minha visão de literatura e principalmente a sua relação com outras expressões artísticas. No regulamento do curso, há também a possibilidade de os alunos cursarem matérias em outros departamentos da universidade. Por isso, além de haver frequentado as disciplinas normais do fluxo acadêmico e de ter sido aprovada em todas, optei por cursar também uma matéria na FAC (Faculdade de Comunicação), que me permitiu ver o fenômeno dos quadrinhos pela perspectiva de outros teóricos. Pude constatar ali que o estudo de quadrinhos na área da comunicação é bastante presente. Aprendi, sobretudo, que muitos dos congressos sobre este tema no Brasil são organizados pelos departamentos de comunicação das universidades. Nesta disciplina que cursei na FAC, que tinha como título *A Arquivologia das Mídias*, ministrada pelo Prof. Pablo Gonçalo, deparei-me com teorias sobre mídias que muito me ajudaram a refletir sobre os papéis dos quadrinhos e da literatura como mídias culturais na atualidade.

Outra experiência que, além das matérias cursadas, marcou minha caminhada no mestrado foi a participação em um grupo de pesquisa. Atualmente, participo do grupo

*LiterArtes*, comandado pelo meu orientador, o Prof. Dr. Sidney Barbosa. A experiência de participar das reuniões e conviver com colegas que estão cursando graduação, mestrado ou doutorado, ou são apenas interessados no debate entre literatura e outras artes me proporcionou diversos aprendizados que contribuem permanentemente na minha formação integral como pesquisadora.

No entanto, meu relato não estaria completo e nem seria honesto se não mencionasse os pequenos percalços que enfrentei no período de elaboração da minha dissertação. Tive alguns problemas de saúde que me levaram a solicitar prorrogação do tempo previsto para a minha defesa, de 2019 para 2020, que foi o ano no qual todos fomos afetados, de alguma forma, pela pandemia da COVID-19. Além de desenvolver meu trabalho em um ambiente cheio de incertezas e insegurança, vivi, no período, a experiência da maternidade e a de um parto prematuro em meio à pandemia. Após complicações decorrentes deste evento, tanto para mim, quanto para a minha filha, segui com a minha dissertação. Essas incertezas e dificuldades me fizeram colocar todos os aspectos da minha vida em perspectiva e, em função disso, a conclusão da minha trajetória no mestrado tornou-se uma certeza e uma prioridade.

Após as diversas experiências citadas anteriormente, chego agora à etapa de finalização da minha dissertação e da concretização do projeto que submeti à Comissão de Seleção, em 2017. Certamente as experiências vividas no decorrer deste mestrado me permitiram aplicar novos conhecimentos e perspectivas na escritura do meu trabalho e, assim, avançar mais ainda na trilha do Conhecimento em Teoria Literária e dos seus encantamentos.

Sou muito grata aos professores que aceitaram participar desta banca de Mestrado e também ao meu orientador, pela confiança e apoio no momento da defesa dos resultados obtidos, os quais me proporcionaram muitas alegrias e aprendizados na realização desta pesquisa que chegou, provisoriamente, ao seu término.

### ***Masterpiece Comics e a relação entre quadrinhos e literatura***

As artes estão em constante movimento e interação, especialmente no século XXI, que pode ser considerado como o século das mídias, da interconectividade e da expressividade artística. O diálogo entre as artes é bastante comum neste período, suas possibilidades são inúmeras e o público, em geral, tem se interessado cada vez mais por traduções e adaptações entre mídias. A tecnologia e a ampliação de acesso ao mundo virtual possibilitam a formação e consolidação de narrativas em diferentes meios. É uma tendência natural que existam conexões e intersecções dentre estes meios, já que a interconectividade reina no século atual. As

adaptações, inseridas neste contexto, atraem cada vez mais pessoas a entrar neste novo mundo de possibilidades.

*Masterpiece Comics* álbum publicado em 2009 reúne treze traduções de clássicos literários para os quadrinhos. O que distingue a obra de Sikoryak dentre tantas outras propostas de adaptações literárias é o uso de personagens, temáticas e traços de quadrinhos do século XX. Muitos são os clássicos adaptados para quadrinhos, mas a proposta de Sikoryak é diferente, pois o autor utiliza grandes ícones dos quadrinhos para suas traduções. Este álbum é uma coletânea de quadrinhos de Sikoryak publicados pela editora *Drawn & Quarterly* em diferentes álbuns publicados dos anos 90 aos 2000.

Na primeira parte do presente trabalho, será feito um apanhado sobre a paródia, presente por séculos na produção artística. Como é este o termo utilizado por Sikoryak para definir as histórias em seu álbum, é de extrema importância explorar o papel da paródia na arte e encontrar suas conexões com *Masterpiece Comics*. Utilizaremos como guia o livro *A Theory of Parody* de Linda Hutcheon que traça um histórico dos estudos sobre paródia nos últimos séculos, focando não só na literatura, mas em diversas expressões artísticas. A visão do inglês Robert L. Mack focando mais em paródias literárias será abordada para enriquecer o debate. Dentro dessa discussão sobre paródia daremos ênfase ao papel da ironia, pois ela é citada por todos os autores mencionados e percebemos a utilização dessa figura de linguagem em diversos momentos nas traduções de Sikoryak.

Ainda na primeira parte, teremos uma seção que explora a linguagem dos quadrinhos. Para tanto, os teóricos americanos Douglas Wolk e Scott McCloud contribuirão para a discussão sobre o papel dos quadrinhos na sociedade. Como referência de estudos de quadrinhos no Brasil, utilizaremos o livro *Os Quadrinhos: linguagem e semiótica* de Antônio Luiz Cagnin que traz um apanhado explicativo sobre a linguagem dos quadrinhos e seus elementos. O *corpus* analítico deste trabalho será focado nas histórias de Sikoryak que utilizam como base tiras de jornais americanos. O percurso histórico e características da linguagem das tiras é bastante diferente dos quadrinhos de super heróis, por exemplo. Por este motivo, optamos por fazer este recorte para que o segundo capítulo traga um histórico mais completo deste tipo de quadrinhos e para que a análise seja unificada. O enfoque deste capítulo será traçar um histórico das tiras de jornal americanas, focando nas seguintes tiras: *Blondie*, *Garfield*, *Mary Worth*, *Ziggy*, *Little Lulu*, *Little Nemo* e *Peanuts*.

A seção seguinte traz uma abordagem interartes e intermídias para que seja possível analisar a natureza híbrida dos quadrinhos de Sikoryak que trazem em si elementos da literatura e dos quadrinhos. Para tanto, trataremos da tradução intersemiótica de Jakobson, discutida por Plaza, que defende que o processo de mudança de linguagem é um processo de tradução. A visão de hibridismo de Canclini também será abordada para podermos tratar do produto híbrido que é *Masterpiece Comics*, resultado da colisão entre quadrinhos e literatura. Por estarmos tratando de duas linguagens distintas e com características próprias, as discussões dos conceitos de tradução intersemiótica e hibridismo neste trabalho são essenciais, pois ao escolher obras já existentes nos quadrinhos para suas traduções de clássicos da literatura, Sikoryak faz uso de características específicas de cada quadrinho escolhido, estabelecendo uma ligação entre o quadrinho e a obra literária escolhidos.

Após este percurso teórico, a segunda parte desta dissertação será uma análise detalhada verificando como se deu a junção de quadrinhos e literatura em cada uma das histórias selecionadas do *Masterpiece Comics*. A análise terá foco nos seguintes quadrinhos e obras literárias: o livro bíblico **Gênesis** que é traduzido através de *Blondie* resultando em *BlondEve*; *Garfield* e seu dono Joe se tornam *Mephistophield* e **Fausto** para traduzir a obra de Marlowe; **Macbeth** de Shakespeare é recontada como *Macworth* através da soapcomic *Mary Worth*; **Cândido** de Voltaire se torna *Candiggy* ao ser recontado com *Ziggy*; **A letra escarlate** de Hawthorne é traduzido através de *Luluzinha* resultando em *Little Pearl*; *Little Dori* é a tradução do **Retrato de Dorian Gray** de Wilde com *Little Nemo* e por fim, a **Metamorfose** de Kafka é traduzida através de *Charlie Brown*.

Para chegar no resultado híbrido que é a tradução de Sikoryak, um processo complexo é feito. A colisão das duas linguagens se dá na junção dos clássicos literários a ícones da nona arte e o resultado são os *Masterpiece Comics*. Portanto, a análise consistirá de três níveis: 1. Clássico literário; 2. Ícone dos quadrinhos e 3. *Masterpiece Comics*. Será feita uma análise temática e imagética para identificar se há e qual é o elemento comum que une cada obra literária com cada obra da nona arte escolhida por Sikoryak.

Com o objetivo de ampliar o acesso a este trabalho e facilitar o recorte e citação de trechos dos quadrinhos, optamos por traduzir todos as histórias em quadrinho analisadas neste trabalho. Recortes das traduções serão utilizados ao longo do trabalho, enquanto as histórias traduzidas estarão na íntegra como anexo da dissertação.

## 1. PRIMEIRA PARTE: PERCURSO TEÓRICO

### 1.1 Paródia

No álbum *Masterpiece Comics* (2009) o quadrinista Sikoryak afirma que sua obra é uma paródia dos clássicos literários abordados. É uma afirmação que parece apresentar grande importância para ele, já que se encontra na parte traseira da capa do álbum. Ao tratar sua produção como paródia, o autor utiliza a seguinte frase “Paródia e profundidade em um único pacote!” (SIKORYAK, 2009) presente na figura 01:



Figura 1: capa traseira de Masterpiece Comics

Hutcheon (1989) em seu livro *A Theory of Parody* faz um extenso estudo sobre este fenômeno presente na cultura mundial por tanto tempo. Ela inicia sua discussão trazendo a percepção da sociedade como um todo sobre a paródia e também sobre as formas que ela é estudada em diferentes culturas e épocas.

A paródia muda com a cultura; suas formas, seus relacionamentos com seus “alvos” e suas intenções não serão as mesmas na América do Norte hoje em dia como eram na Inglaterra do século XVIII. E as teorias da paródia mudaram juntamente com as manifestações estéticas da paródia.<sup>1</sup> (1989, p. xi)

A autora ainda afirma que a paródia era inicialmente tida como mera imitação do objeto artístico no qual ela se baseava, podemos então fazer um paralelo com a visão aristotélica da literatura. Sabemos que estas visões de paródia e literatura não são precisas, pois ao parodiar ou escrever algo, este é reinventado e não apenas imitado. Ao rejeitar a visão de paródia como mera imitação, Hutcheon define paródia como “[...] uma forma de repetição com distância irônica e crítica, ressaltando diferença ao invés de similaridade.”<sup>2</sup> (1989, p. xii) À primeira vista, esta definição de paródia pode nos parecer estranha, pois é justamente a similaridade que faz com que a reconheçamos. No entanto, o que marca que a paródia não é apenas a imitação é sua porção de reinvenção e inventividade, ou seja, sua habilidade de ter certa distância de seu texto fonte. Ainda sobre a visão de imitação, Greene afirma que “Toda imitação criativa mistura rejeição filial com respeito, assim como toda paródia presta sua própria homenagem oblíqua.”<sup>3</sup> (1982, p.46 apud HUTCHEON, 1989, p. 7) Ao mesmo tempo que a paródia tenta se desvencilhar e se desconectar de seu texto fonte, ela presta uma homenagem e dá certa relevância à obra. Mais adiante em sua discussão sobre paródia, Hutcheon reforça a ideia de paródia como sendo algo diferente de imitação. Para a autora, a paródia “[...] não é imitação; não é um domínio monológico de um discurso de outra pessoa. É uma reapropriação dialógica e paródica do passado.”<sup>4</sup> (1989, p. 72) Essa referência ao passado se faz ainda mais relevante quando consideramos que as obras escolhidas por Sikoryak são tidas como clássicos literários,

---

<sup>1</sup> *Parody changes with the culture; its forms, its relations to its “targets”, and its intentions are not going to be the same in North America today as they were in eighteenth-century England. And theories of parody have changed along with parody’s aesthetic manifestations.* (tradução nossa)

<sup>2</sup> [...] *define parody as a form of repetition with ironic critical distance, marking difference rather than similarity.* (tradução nossa)

<sup>3</sup> *Every creative imitation mingles filial rejection with respect, just as every parody pays its own oblique homage.* (tradução nossa)

<sup>4</sup> [...] *is not imitation; it is not a monologic mastery of another’s discourse. It is dialogic, parodic reapropriation of the past.* (tradução nossa)

assim como os quadrinhos escolhidos como meio para as traduções. *Masterpiece Comics* se apropria de forma única de ambas linguagens, literatura e quadrinhos, homenageando as duas fontes. Para Hutcheon (1989) a ironia é uma das formas de inventividade na paródia, pois é justamente ela que pode diferenciá-la de uma simples imitação ou releitura. Discutiremos mais sobre o papel da ironia na paródia ainda neste capítulo.

Ao seguir na discussão sobre o conceito de paródia, Hutcheon (1989) analisa a raiz grega da palavra. A palavra paródia é composta pelo prefixo *para* que comumente significa “contra” e *odos* que significa canção. Baseando-se apenas na origem da palavra, seria possível afirmar que paródia é “[...] uma oposição ou contraste entre textos.”<sup>5</sup> (HUTCHEON, 1989, p. 32). Porém, *para* em grego pode ter outro significado “ao lado” que indica acordo ao invés de contraste. “É neste significado secundário e negligenciado do prefixo que amplia o escopo pragmático da paródia de uma forma mais útil para as discussões das formas de arte modernas [...]”<sup>6</sup> (HUTCHEON, 1989, p. 32). Portanto, a paródia tem essa natureza dual, ao mesmo tempo que ela pode realçar o contraste entre a obra fonte e a obra parodiada, ela as une através das semelhanças.

Após definir o que é paródia, é importante também definir o que pode ser parodiado. Para Hutcheon (1989) o objeto da paródia pode, em teoria, ser qualquer produção codificada, contanto que haja respeito ao distanciamento do texto parodiado. A autora ainda ressalta que a paródia nem precisa ser no mesmo gênero ou mesma mídia do objeto parodiado, que é o caso deste trabalho. Os textos literários são parodiados em quadrinhos, linguagem que une texto a elementos visuais.

Por serem linguagens tão diferentes, literatura e quadrinhos, as duas formas de contar histórias poderiam se excluir ou até mesmo se cancelar ao colidirem, para adotar o termo que Sikoryak utiliza no subtítulo de seu álbum. No entanto, Hutcheon afirma que existe uma dependência mútua entre textos fonte e paródias e que “Suas duas vozes nem se misturam nem se cancelam; elas trabalham juntas, enquanto permanecem distintas nas diferenças que as definem.”<sup>7</sup> (1989, p. xiv)

Dwight Macdonald (1960, apud HUTCHEON, 1989, p. 1) afirma que o ser humano é um explorador que olha para seu passado e por isso a paródia acaba se mostrando como uma forma de expressão forte na atualidade. Hutcheon chega a afirmar que “Paródia é uma das

---

<sup>5</sup> [...] an opposition or contrast between texts. (tradução nossa)

<sup>6</sup> It is this second, neglected meaning of the prefix that broadens the pragmatic scope of parody in a way most helpful to discussions of modern art forms [...] (tradução nossa)

<sup>7</sup> Its two voices neither merge nor cancel each other out; they work together while remaining distinct in their defining difference. (tradução nossa)



maiores formas de autorreflexão moderna; é uma forma de discurso interarte.”<sup>8</sup> (1989, p. 02). É justamente este tipo de discurso que tem crescido na atualidade, as obras literárias e outras produções artísticas deixam de se limitar a si mesmas e passam a ocupar novos espaços, novas linguagens. Produções audiovisuais, como filmes e séries, passaram a utilizar novas fontes para adaptações. Além de adaptações literárias, temos hoje grandes produções audiovisuais baseadas em quadrinhos ou até mesmo jogos eletrônicos. Vamos explorar mais o fenômeno dos quadrinhos nas produções audiovisuais no capítulo 2 deste trabalho que irá tratar sobre a linguagem quadrinística e seus impactos.

A paródia sempre esteve presente nas artes mas parece-nos essencial estabelecer uma discussão sobre a sua função nos últimos séculos. Hutcheon foca primeiramente na modernidade: "O mundo moderno parece fascinado pela habilidade dos nossos sistemas humanos de referir a si mesmos em um processo interminável de espelhamento.”<sup>9</sup> (1989, p. 01). Uma forma de espelhamento na arte é a produção da paródia, que recria o texto fonte utilizando diferentes artifícios.

Mack (2007) discute sobre a problemática da originalidade e foca mais especificamente sobre o século XX, como podemos ver no trecho abaixo

[...] um dos resultados mais positivos da fascinação com a interdependência de todas as formas de criação literária do final do século XX era pavimentar um caminho para a revalorização minuciosa da produção literária, a essência determinante de qual seria *precisamente* sua orientação de referência formal: a paródia.<sup>10</sup> (MACK, 2007, p. 03)

Ainda discutindo sobre a questão da originalidade na produção artística, Mack (2007) foca numa possível originalidade da paródia.

A originalidade de qualquer paródia (se é que se pode sugerir que uma paródia possa possuir qualquer originalidade, para início de conversa) paradoxalmente pareceria confiar precisamente no simples fato de sua *falta* de originalidade.<sup>11</sup> (p. 03)

É na sua falta de originalidade que a paródia se aproxima, através da distância crítica,

---

<sup>8</sup> *Parody is one of the major forms of modern self-reflexivity; it is a form of inter-art discourse.* (tradução nossa)

<sup>9</sup> *The modern world seems fascinated by the ability of human systems to refer to themselves in an unending mirroring process.* (tradução nossa)

<sup>10</sup> [...] *one of the more positive results of the late twentieth-century's fascination with the interdependence of all forms of literary creation was to pave the way for a thorough reevaluation of a literary mode, the defining essence of which was precisely its orientation of formal reference: parody.* (tradução nossa)

<sup>11</sup> *The originality of any given parody (if one could even suggest that a parody can be said to possess any originality in the first place) would appear paradoxically to lie precisely in the simple fact of its unoriginality.* (tradução nossa)

do texto fonte. Para estabelecer essa distância crítica, muitas vezes a paródia faz uso do cômico; não apenas com o intuito de ridicularizar, mas de prestar homenagens ao objeto parodiado.

Na visão de Bates (1970, apud HUTCHEON, 1989), a paródia pode ser vista como uma forma de chegar a um acordo com as intimidadoras produções clássicas do passado. O que pode ser a intenção de Sikoryak ao escolher grandes clássicos literários mundiais para, juntamente com ícones dos quadrinhos, criar suas histórias híbridas. A arte popular constantemente está atrelada à produção paródica, as paródias e sátiras eram muito comuns na cultura teatral popular na antiguidade.

As formas artísticas mais populares, por exemplo tiras em quadrinhos e séries televisivas também foram analisadas e relevam interação próxima com formas paródicas e intenção satírica.<sup>12</sup> (HUTCHEON, 1989, p. 49)

Como afirma a autora no trecho acima, atualmente as formas mais propícias à produção paródica são os quadrinhos e produções audiovisuais como as séries televisivas. O meio das artes visuais abre mais possibilidades para a inventividade da paródia. Hughes (1980) formula outra possibilidade para a presença da paródia na atualidade “Talvez a paródia possa florescer hoje porque nós vivemos em um mundo tecnológico, no qual a cultura substituiu a natureza como sujeito da arte.” (p. 324, apud HUTCHEON, p. 82). A cultura é um grande aspecto da vida cotidiana. Possivelmente, a diversidade de meios artísticos e o acesso facilitado são motivos para a produção cultural e, em consequência, produção paródica serem tão presentes na atualidade. Um motivo apontado por Hutcheon para a força da produção de paródias nos dias de hoje é que “Literatura, filme, as artes visuais e música podem utilizar a paródia atualmente para comentar sobre o “mundo” de alguma forma.”<sup>13</sup> (1989, p. 111) E assim, a paródia auxilia as formas artísticas a comentarem, reinventarem e por vezes criticarem o mundo

A paródia é frequentemente confundida com outras formas de recriação artística, principalmente com as que se utilizam da comicidade neste processo. Por conta disso, Hutcheon (1989) distingue paródia de várias outras expressões artísticas.

### 1.1.1 O papel do decodificador na paródia

Na introdução de seu livro, Hutcheon (1989) discute sobre o aspecto da forte

---

<sup>12</sup> *More popular art forms such as comic strips and television series have also been analyzed to reveal the close interaction of parodic forms and satiric intent.* (tradução nossa)

<sup>13</sup> *Literature, film, the visual arts, and music all can use parody today to comment on the “world” in some way.* (tradução nossa)

dependência da paródia com o contexto e o discurso. Tanto o contexto em que o texto fonte foi criado, quanto o contexto do texto paródico são importantes para a interpretação do mesmo.

A autora faz uso do termo decodificador para se referir à pessoa que interpreta o texto parodiado, infere-se que este termo é utilizado uma vez que a paródia nem sempre é feita em mídia escrita. Existem paródias audiovisuais, arquitetônicas, musicais, dentre outras. Portanto, o termo é muito mais abrangente para incluir a paródia em seus diferentes meios. Por conta da dependência da paródia citada anteriormente, o decodificador tem papel crucial para que a paródia seja reconhecida e compreendida.

Hutcheon (1989) afirma ainda que a habilidade do parodiador é de extrema importância no processo de decodificação, pois a paródia depende do reconhecimento para cumprir seu propósito. Contudo, a capacidade de interpretação e conhecimento da obra fonte é papel do decodificador. A paródia consiste de um processo complexo desde sua criação até seu consumo. A autora afirma que “O codificador, depois o decodificador, devem efetivar uma superimposição estrutural dos textos que incorpore o velho no novo.”<sup>14</sup> (HUTCHEON, 1989, p. 33). É importante não só que o decodificador identifique ou reconheça a obra fonte, mas também que ele esteja consciente que está consumindo uma paródia

No caso da obra de Sikoryak o processo de decodificação torna-se ainda mais enredado, pois o quadrinista faz uso de dois textos fontes: os clássicos literários e os ícones dos quadrinhos. Para que o decodificador possa compreender a paródia tecida por Sikoryak em sua integridade, o ideal seria que ele conhecesse os dois textos fonte. Hutcheon (1989) afirma que em uma situação perfeita, o decodificador teria este conhecimento dos textos fonte. No entanto, caso o decodificador desconheça algum dos textos fonte ou não entenda alguma referência, sua compreensão da obra como um todo pode não ser inteiramente afetada. Sobre este ponto, Hutcheon afirma: “É verdade que, se o decodificador não percebe ou não consegue identificar, uma alusão ou citação, ele irá apenas naturalizá-la, adaptando-a ao contexto da obra como um todo.”<sup>15</sup> (1989, p. 34). Porém, parte significativa do intuito e inventividade utilizados no processo de feitura da paródia seriam perdidos. Portanto, é possível afirmar que a interpretação da paródia pode ser ligada diretamente com a capacidade de reconhecimento, por parte do decodificador, das proximidades e distanciamentos entre texto fonte e texto parodiado.

---

<sup>14</sup> *The encoder, then the decoder, must effect a structural superimposition of the texts that incorporates the old into new.* (tradução nossa)

<sup>15</sup> *It is true that, if the decoder does not notice, or cannot identify, an intended allusion or quotation, he or she will merely neutralize it, adapting it to the context of the work as a whole.* (tradução nossa)

### 1.1.2 A ironia na paródia

Hutcheon (1989) discute sobre a forte importância da ironia na paródia pois, para a autora, a distância crítica que existe entre o texto fonte e o texto parodiado é geralmente marcada pela ironia. A autora afirma que “[...] essa ironia pode tanto ser lúdica quanto depreciativa; ela pode tanto ser criticamente construtiva quanto destrutiva.”<sup>16</sup> (1989, p. 32). Vemos então o duplo sentido do uso da ironia na paródia; é um uso crítico, porém expresso de formas distintas a depender da intenção do parodiador.

No álbum de Sikoryak, a ironia tem papel lúdico, pois é através dela que se estabelece o jogo entre as obras literárias que são tidas como clássicas e os grandes ícones da cultura pop que são os quadrinhos. A ironia é perceptível desde as primeiras páginas do álbum, como o exemplo da figura 2 abaixo (providenciarei a tradução do texto na própria imagem), localizada na página que contém a ficha catalográfica do álbum.

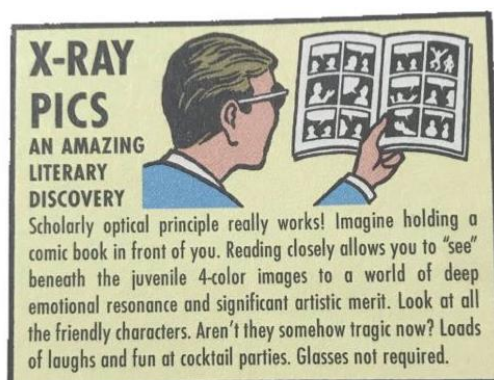


Figura 2: Texto irônico dialogando com o leitor. (SIKORYAK, 2009, p. 01)

Sikoryak nessa espécie de introdução às histórias contidas no álbum, já dá início ao jogo entre os clássicos literários e os quadrinhos. A figura 2 afirma que esta edição aplicaria um princípio erudito para que o leitor possa ver além das cores juvenis para entrar em um mundo de “profunda ressonância emocional e mérito artístico significativo” fazendo alusão ao mundo dos clássicos literários. Os personagens amigáveis dos quadrinhos ganham “tragicidade” nessa nova leitura irônica de Sikoryak.

Uma das principais funções da ironia pode ser descrita como “[...] contraste semântico

<sup>16</sup> [...] *this irony can be playful as well as belittling; it can be critically constructive as well as destructive.*  
(tradução nossa)

entre o que é dito e o que se quer dizer [...]”<sup>17</sup> (HUTCHEON, 1989, p. 53). Contudo, a autora defende que existe uma função pragmática na ironia pois, além de mostrar o contraste em sua função semântica, em sua função pragmática, a ironia julga. É por conta desta função que a ironia pode ser pejorativa. A raiz grega de ironia, *eironeia* “[...] sugere dissimulação e interrogação: há divisão e contraste de significados e também questionamentos e julgamentos.”<sup>18</sup> É justamente por dissimular e questionar que o papel do decodificador na ironia é tão importante quanto na paródia, como vimos anteriormente. Pois será uma tarefa do decodificador interpretar o jogo criado pela ironia.

Kerbrat-Orecchioni (1980, p. 116 *apud* HUTCHEON, 1989) afirma que a ironia requer de seu decodificador três competências: linguística, retórica ou genérica e ideológica. Na competência linguística o leitor “[...] tem que compreender o que está *implícito* assim como o que está escrito.”<sup>19</sup> (1989, p. 94). Já a competência retórica ou genérica “[...] pressupõe um conhecimento retórico e literário das normas para permitir o reconhecimento do desvio dessas normas que constituem o canônico, a herança linguística e a literatura.”<sup>20</sup> (1989, p. 94). A competência ideológica é necessária, pois a ironia só será completamente compreendida pelos “[...] leitores que atendem certas condições necessárias, como habilidade ou treino.”<sup>21</sup> (1989, p. 95). O decodificador do texto irônico ao ter as três competências consegue assimilar a construção de significados feita pelo autor.

As competências para a compreensão da ironia defendidas por Kerbrat-Orecchioni (1980 *apud* HUTCHEON, 1989) podem também ser aplicadas à paródia. Pois assim como foi discutido na seção anterior deste trabalho, a paródia requer uma série de competências de seu decodificador. É a interpretação dele que decodifica quaisquer sejam as intenções do parodiador, resultando assim numa compreensão completa e efetiva da obra parodiada.

Para Hutcheon “A ironia parece ser o principal mecanismo retórico para ativar a consciência do leitor a esta dramatização.”<sup>22</sup> (1989, p. 31). A dramatização à qual a autora se refere se encontra no distanciamento entre texto fonte e texto parodiado. Portanto, na paródia, o decodificador ao identificar a ironia é capaz de perceber a distância crítica existente entre

---

<sup>17</sup> [...] *semantic contrast between what is stated and what is meant [...]* (tradução nossa)

<sup>18</sup> [...] *suggests dissimulation and interrogation: there is both a division or a contrast of meanings, and also a questioning, a judging.* (tradução nossa)

<sup>19</sup> [...] *has to comprehend what is implied, as well as what is stated.* (tradução nossa)

<sup>20</sup> [...] *presupposes a knowledge of rhetorical and literary norms in order to permit the recognition of deviation from those norms that constitute the canon, the institutionalized heritage of language and literature.* (tradução nossa)

<sup>21</sup> [...] *readers who meet certain requisite conditions, such as ability or training.* (tradução nossa)

<sup>22</sup> *Irony appears to be the main rhetorical mechanism for activating the reader's awareness of this dramatization.* (tradução nossa)

texto fonte; a autora ainda afirma que ironia e paródia são responsáveis pela criação de novos significados em produções artísticas. Hutcheon (1989) afirma que a ironia se recusa a seguir a univocidade semântica assim como a paródia se recusa a seguir a estrutura unitextual.

## **1.2 Linguagem dos quadrinhos**

Antonio Luiz Cagnin foi um dos pioneiros a discutir e teorizar sobre histórias em quadrinhos no Brasil, em seu livro *Os Quadrinhos: linguagem e semiótica* o autor discute vários aspectos sobre a nona arte. Por se tratar de uma expressão artística que muitas vezes envolve

imagem e texto, Cagnin (2014) afirma que há diferentes perspectivas pelas quais se pode ver os quadrinhos sendo elas: literária, histórica, psicológica, sociológica, didática, estética e publicitária. Quadrinhos podem auxiliar na aprendizagem, na distração e no lazer; eles também influenciam na sociedade e na forma que consumimos imagens.

Ao seguir com seu estudo sobre a arte sequencial, o autor aponta quais são os elementos que constituem uma história em quadrinhos: imagens e texto; o último se apresenta das seguintes formas - balão, legenda e onomatopeias. Cagnin (2014) destaca a existência das não muito comuns histórias mudas, aquelas que não possuem texto e se utilizam apenas de imagens para construir uma narrativa. Não há obrigatoriedade da presença do texto para a construção de sentido nem para a classificação de uma produção como história em quadrinhos.

O primeiro elemento dos quadrinhos explorado por Cagnin (2014) é a imagem. A imagem nos quadrinhos consiste de desenhos manuais, atualmente produzidos ou melhorados em computadores, mas que ainda assim têm produção diferente da fotografia que captura um momento da realidade. Ao comparar desenho e fotografia, o autor é categórico em afirmar que

Na verdade, o desenho supera a foto em diversos aspectos. A elaboração manual (agora, em computadores), sempre revela a intencionalidade do desenhista na emissão de um ato sêmico e transforma o desenho em linguagem icônica plena de significados e intenções. Não há imagem inocente. (p. 46)

Para Cagnin (2014) o desenho é, nos quadrinhos, componente importantíssimo; é ele e não o texto que compõe a essência narrativa. São elementos, em sua maioria imagéticos, que caracterizam os quadrinhos como linguagem, exemplos apontados pelo autor são os balões, a moldura do quadro e os próprios desenhos que ao serem combinados compõem a narrativa. Ao se destacar a relevância da imagem para a nona arte, é importante também reconhecer o papel do desenhista na produção desta imagem. Através de diferentes recursos, o desenhista busca levar o leitor além do significado isolado da imagem. A imagem nos quadrinhos faz sentido quando vista e analisada dentro de seu contexto, em meio às outras imagens que a circundam, para que assim a narrativa seja decifrada pelo leitor.

McCloud (1994) em seu metaquadrinho *Understanding Comics* ressalta a natureza icônica das imagens na nona arte. Ao contrário da fotografia que seria uma representação imagética mais próxima da realidade, o desenho nos quadrinhos se distancia do real ao amplificar características específicas para fins narrativos. O autor explora esta ideia na imagem a seguir:

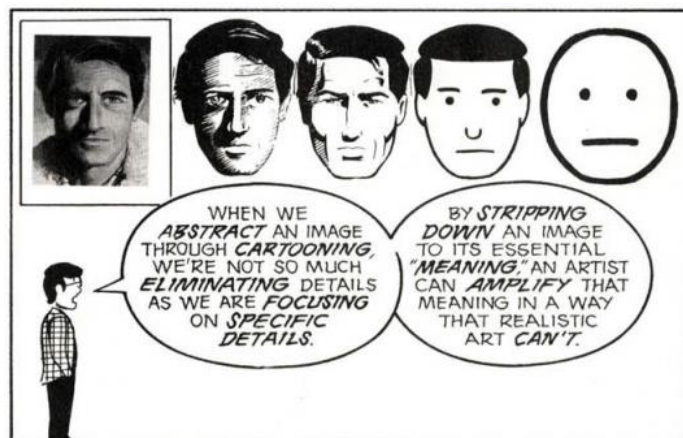


Figura 3: representação pictórica do distanciamento do real. (MCCLLOUD, 1994, p. 30)

No texto da figura acima Mccloud afirma que “Quando nós **abstrai**mos uma imagem através do **desenho**, não estamos apenas **eliminando** detalhes mas estamos **focando** em detalhes específicos. Ao **desconstruir** uma imagem ao seu “**sentido**” essencial um artista pode **amplificar** este sentido de uma forma que a arte realista **não consegue**.” (tradução nossa, grifos do autor). Como podemos observar na figura 3, a representação icônica do rosto primeiramente apresentado em uma fotografia vai ficando cada vez mais longe do real, porém sem perder a essência, e ainda sendo reconhecido como a representação de um rosto. McCloud segue a reflexão sobre desenhos afirmando que, quanto mais distante do real ou cartunesco for o desenho, mais fácil é para o leitor absorver o que está sendo dito. Esta teoria apresentada pelo autor pode ser vista na figura 04:



Figura 4: sequência sobre a teoria sobre a relação entre compreensão e representação pictórica. (MCCLLOUD, 1994, p. 37)

Na figura 4, Mccloud, ao conversar com o leitor, afirma que “Você me dá vida ao ler este livro e ao “preencher” esta forma muito icônica (cartunesca). **Quem** eu sou é irrelevante. Eu sou apenas um pequeno pedaço **seu**. Porém se quem eu sou importa **menos**, talvez o que eu **falo** importe **mais**. Pelo menos, essa é a **teoria**.” (tradução nossa, grifos do autor). A



identificação com o personagem representado nas páginas de uma HQ é importante para o envolvimento do leitor no que está sendo dito. Porém, paisagens e objetos em segundo plano não têm tanta importância na relação de identificação. É por isso que é comum ver personagens desenhados de forma cartunesca e paisagens bastante realistas ao fundo. Um exemplo citado por Mccloud é Tintim, como pode ser visto na imagem abaixo:

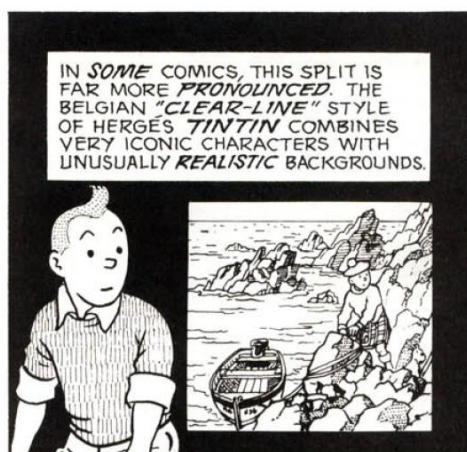


Figura 5: Tintim cartunesco em um cenário realista. (MCCLLOUD, 1994, p. 42)

O autor afirma que o cenário mais realista facilita a inserção do leitor na história, ele se identifica com o personagem representado de forma cartunesca e reconhece o cenário à sua volta. Esta escolha autoral por deixar o cenário mais realista é mais um indício das escolhas que cada quadrinista toma para montar sua narrativa.

A importância do desenho nos quadrinhos também é ressaltada por Wolk (2007) o autor ainda sinaliza o fato de que as imagens nos quadrinhos são desenhadas por alguém; portanto, a narrativa se constrói e é contada através das mãos e olhos do desenhista. Ao olhar para um quadrinho muitas vezes é possível identificar o quadrinista por conta de características próprias de traços ou esquemas de cores. A identidade visual de cada quadrinho traduzido é explorada por Sikoryak, trazendo traços e esquemas de cores que remetem ao estilo do quadrinho utilizado para traduzir o literário.

Wolk (2007) explora a complexidade na produção e consumo de quadrinhos, o autor ressalta a dualidade presente da nona arte.

Quadrinhos indicam movimento, mas são incapazes de apresentar movimentos. Eles indicam sons, até mesmo soletram sons, mas eles são silenciosos. Eles implicam passagem de tempo, mas sua experiência temporal é controlada muito mais pelo leitor do que pelo artista. Eles indicam histórias contínuas, mas são feitos de uma série de momentos discretos. Eles se preocupam em transmitir as percepções de um artista, mas um de seus componentes mais importantes é o espaço em branco.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Comics suggest motion, but they're incapable of actually showing motion. They indicate sound, and even spell it out, but they're silent. They imply the passage of time, but their temporal experience is controlled by the reader

É através deste complexo sistema de construção narrativa que os quadrinhos se consolidam como linguagem única e independente de outros meios narrativos. Essas incongruências podem passar despercebidas pelos leitores de histórias em quadrinhos, mas devem ser consideradas em análises sobre a nona arte.

Seguindo a mesma reflexão feita por Wolk quanto à complexidade dos quadrinhos, Mccloud afirma que a nona arte é a arte do invisível. O sentido nas histórias em quadrinhos é construído unindo os elementos presentes na página e a interpretação feita pelo leitor.

Wolk também levanta discussões sobre a imagem nos quadrinhos e de como é feita a leitura da imagem neste meio. Na maioria dos quadrinhos, o leitor é primeiramente apresentado a página inteira com vários quadros, para logo depois fazer a leitura quadro a quadro, da esquerda para a direita. A disposição dos quadros pode variar dependendo da origem dos quadrinhos, como é o caso dos mangás japoneses e quadrinhos árabes que são lidos da direita para a esquerda. A intenção ou até mesmo o estilo adotado pelo quadrinista pode influenciar na organização e ordem de leitura. A leitura pode ser feita na vertical ou os quadros podem não existir e o leitor ser apresentado a uma série de imagens e decifrar a ordem de leitura. Por isso, a análise imagética nos quadrinhos é de extrema importância. Existe uma gama de representações e formas de leitura que serão decodificadas pelo leitor de quadrinhos que utiliza tanto seu repertório de habilidades de leitura textual quanto imagética.

A noção de ordem de leitura e de visão geral da página citada anteriormente, se perde em aplicativos próprios para a leitura de quadrinhos na atualidade, muitos destes aplicativos vêm com a opção de zoom quadro a quadro que automaticamente encaminha o leitor para o quadro seguinte. Tendo esta função ativada, o leitor não tem contato com a página como um todo e só tem acesso ao seu progresso de leitura através de uma porcentagem estimada da história lida. Com base nisso, podemos então afirmar que ao mesmo tempo que meios digitais ampliam o alcance dos quadrinhos, eles também podem mudar a forma de leitura e consumo das obras.

A sarjeta, ou o espaço em branco entre os quadrinhos, é, para Wolk (2007), parte constituinte da construção de sentido dos quadrinhos. Segundo o autor, é na sarjeta “[...] que a diversão acontece.”<sup>24</sup> A imaginação do leitor é responsável por preencher a lacuna narrativa representada pela sarjeta, o que vem antes e o que virá depois é sempre permeado pela sarjeta.

---

more than by the artist. They convey continuous stories, but they're made up of a series of discreet moments. They're concerned with conveying an artist's perceptions, but one of their most crucial components is blank space. (WOLK, 2007, p. 148, tradução nossa)

<sup>24</sup> [...] where the fun happens. (WOLK, 2007, p. 154, tradução nossa)

Para o autor, a diversão se encontra em preencher todas as lacunas narrativas e temporais que a sarjeta representa nos quadrinhos, tendo os desenhos como guias. Mccloud também explora o papel da sarjeta nos quadrinhos, como pode ser visto na figura 06 a seguir:



Figura 6: Sequência explicativa sobre a sarjeta. (MCCLLOUD, 1994, p. 66)

Na sequência acima Mccloud apresenta ao seu leitor a sarjeta que para o autor é “[...] a protagonista de grande parte da mágica e mistério que podem ser considerados o coração dos quadrinhos.”. A sarjeta é o espaço preenchido pelo leitor para poder transformar dois quadros em uma única ideia.

Após explorar o papel e importância da sarjeta nos quadrinhos, Mccloud menciona o papel do quadro na estrutura narrativa da nona arte. O quadro auxilia na construção de sentido e noção temporal nos quadrinhos que é bastante diferente da noção temporal de outras linguagens. O autor chama atenção para essa diferença na figura 07 a seguir:

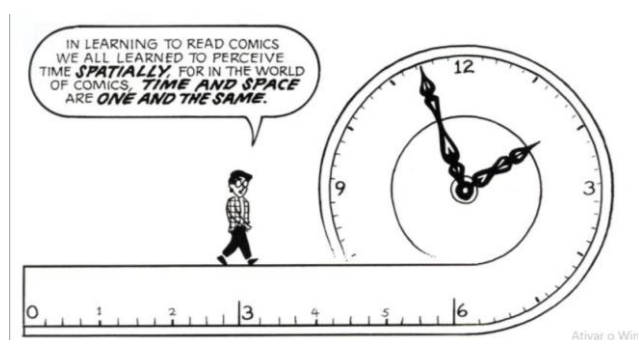


Figura 7: Passagem sobre tempo nos quadrinhos (MCCLLOUD, 1994, p. 100)

Na figura 07, o autor afirma que “Ao aprender a ler quadrinhos, todos nós aprendemos a perceber o tempo de forma espacial, pois no mundo dos quadrinhos, tempo e espaço são um só.” (tradução nossa). Ao acompanhar cada quadro, nossos olhos se movem através do tempo e espaço na narrativa. Cada quadro representa o presente, sendo que o quadro anterior é o passado e o seguinte, o futuro. O autor segue sua reflexão sobre o tempo nos quadrinhos afirmando que na nona arte, passado, presente e futuro são visíveis por todos os lados.

Cagnin (2014) afirma que as imagens nos quadrinhos além de constituírem a narrativa, constroem noções temporais dentro das histórias. O uso de cores, legendas, figuras, planos sequenciais, dentre outros artifícios constroem a noção temporal nos quadrinhos. Apesar de em grande parte os quadrinhos estarem dispostos lado a lado, Cagnin (2014) defende que a leitura seja “[...] em *profundidade* e não da esquerda para a direita, e que os quadrinhos já lidos vão dando lugar aos seguintes, como se os passados e os futuros não estivessem presentes como realmente estão.” (p. 76). Portanto, neste tipo de sequência temporal mais clara, o foco do leitor se concentra em cada quadro e, conforme ele vai fazendo sua leitura, o quadro no qual ele está focando se torna o presente, os que passaram o passado e os que estão por vir o futuro.

O autor segue sua análise destacando que, na interpretação imagética, diversos fatores são importantes. No caso dos quadrinhos, assim como no cinema e na fotografia, os planos, ou pontos de vista, são de extrema importância na narrativa. É o plano que guia o olhar do leitor para o que está destacado na cena, seja a paisagem, a feição de algum personagem ou alguma ação. O plano nos quadrinhos se assemelha à posição da câmera em um filme, guiando o olhar do espectador para a construção narrativa. A própria nomenclatura é um empréstimo de termo utilizado em análise nas artes visuais como cinema, fotografia e pintura.

O texto, como já foi mencionado anteriormente, é parte importante da composição das histórias em quadrinhos. Após explorar diversos aspectos dos elementos visuais na nona arte, Cagnin (2014) foca sua atenção ao papel do texto na mesma. Para o autor, “Quase sempre é o texto que, em lugar de auxiliar as imagens, assume o papel principal nas histórias que, por força do próprio nome, deveriam ser contadas por imagens.” (p. 138). O texto não só complementa a imagem na narrativa, muitas vezes é ele o responsável pela construção de significados no lugar da imagem.

Mccloud também discute sobre o papel do texto na narrativa em quadrinhos, como pode ser visto na figura 08 abaixo:



Figura 8: sequência sobre o papel do texto nos quadrinhos. (MCCLLOUD, 1994, p. 47)

Na sequência acima, Mccloud utiliza diversos elementos visuais e textuais para abordar palavras, figuras e outros ícones que compõem o que ele chama de vocabulário da linguagem chamada quadrinhos. Apesar de parecerem tão distintas, um bom quadrinho é muitas vezes visto como aquele no qual há harmonia entre os componentes deste vocabulário. É importante ressaltar que em boa parte dos quadrinhos o papel de roteirista e desenhista é desempenhado por pessoas ou times diferentes, o que torna esta harmonia em algo ainda mais desafiador. No caso de *Masterpiece Comics*, Sikoryak é o desenhista e roteirista do álbum, fato que talvez faça com que esse processo de harmonia entre texto e imagem seja mais tranquilo.

Cagnin (2014) ainda afirma que os balões de fala, onde na maioria dos casos é onde está inserido o elemento textual nas HQs, não devem ser vistos meramente como representações da fala; são os balões de fala que auxiliam as imagens na sequência narrativa. Mesmo trazendo em si o texto, os balões ainda assim são considerados elementos iconográficos pois, dependendo de seu contorno ou forma, eles têm função narrativa de complementar o texto neles inserido.

Além dos balões, os caracteres e letras em si também carregam significados; o tipo de fonte ou até mesmo o traço das letras pode complementar o significado da cena representada. Letras trêmulas, garrafais, em caixa alta, manuscritas, dentre outras podem atribuir significados diferentes ao texto e às imagens no quadro.

Para Cagnin (2014), a trilogia simbólica dos quadrinhos é composta por: balão, imagem e onomatopeia. É a trilogia de elementos simbólicos e visuais que possibilita a construção de sentido na arte sequencial. A onomatopeia é definida por Cagnin (2014) como “[...] a palavra cuja pronúncia imita sons e ruídos da coisa significada [...]” (p. 155). As onomatopeias mais utilizadas nos quadrinhos na atualidade pertencem a representação de sons da língua inglesa,

pois elas surgiram nos quadrinhos americanos. Porém, o autor afirma que apesar de haver um predomínio das onomatopeias provenientes dos quadrinhos americanos, há o esforço de alguns quadrinistas e chargistas brasileiros em desenvolver onomatopeias mais próximas do português brasileiro. É comum ver onomatopeias com textos em fontes diferentes, utilizadas justamente pelo seu efeito visual para complementar o significado que quer ser expresso através da palavra em destaque.

A importância cultural dos quadrinhos na atualidade é outro ponto discutido por Wolk. Muitos se referem aos anos iniciais dos quadrinhos de super-heróis como os anos dourados dos quadrinhos, este período abrange desde os anos 30 aos 50. Porém, para Wolk (2007), a era de ouro dos quadrinhos é a atualidade, pois a produção e publicação de quadrinhos cresceu muito neste novo milênio.

O primeiro ponto que ele ressalta na nona arte é o papel do leitor. Essa figura, no caso dos quadrinhos, pode exercer o papel de colecionador. Para o autor, “Colecionar quadrinhos é valorizá-los como artefatos físicos – não apenas veículos para histórias, mas documentos primários que nos contam algo sobre sua própria história assim como a nossa história.”<sup>25</sup> (2007, p. 105-106). O costume de colecionar edições de gibis começou com os álbuns de super-heróis e segue forte neste gênero, chegando a se expandir para objetos colecionáveis relacionados ao universo da nona arte.

Wolk (2007) ressalta a importância de se tratar os quadrinhos como uma mídia e não um gênero, como muitos críticos insistem em fazer. O autor defende que os quadrinhos são uma mídia que tem dentro de si diversos gêneros: quadrinhos cômicos e de super-heróis são alguns exemplos dos gêneros existentes nesta mídia. A reafirmação de quadrinhos como mídia reforça a ideia de que a nona arte se trata de uma linguagem narrativa autônoma, com características próprias. O autor levanta a problemática dos quadrinhos serem frequentemente tratados com termos utilizados para outras mídias. O problema neste caso se encontra no tom, em geral, elogioso ao aproximar os quadrinhos de outras artes, como utilizar os termos quadrinhos cinematográficos ou novelísticos.

Além de ser crítico a utilização destes termos como uma forma de elogiar os quadrinhos, Wolk (2007) também critica os quadrinhos produzidos como adaptações de filmes ou obras literárias. A visão do autor é de que praticamente todas as adaptações literárias em quadrinhos são ruins e que acabam perdendo grande parte de seu significado. Apesar de existirem teóricos que, como Wolk, não veem adaptações literárias com bons olhos, é inegável o papel que estas

---

<sup>25</sup> *To collect comic books is to treasure them as physical artifacts – not just vehicles for stories but primary documents that tell us something about our history as well as their own.* (tradução nossa)

adaptações têm ocupado na produção de quadrinhos da atualidade. As adaptações podem funcionar tanto como formas de aproximar o leitor da obra fonte como podem servir para um fim em si só.

Apesar de discutir sobre quadrinhos de forma geral, Wolk afirma que o foco do seu livro é o que ele chama de quadrinhos artísticos. Para o autor, quadrinhos artísticos são aqueles que se pode analisar criticamente e que têm preocupação com estilo, além do conteúdo. Esse tipo de quadrinhos consegue ir além do gênero e dos personagens; nesse tipo de quadrinhos, todas as escolhas são feitas pelo quadrinista, o que os confere uma liberdade que os quadrinhos tidos como *mainstream* não permitiriam. Levando em conta estas características de quadrinhos artísticos, podemos afirmar que *Masterpiece Comics* é um quadrinho artístico. Considerando outra característica apontada por Wolk, quadrinhos artísticos são geralmente desenhados e roteirizados por um único artista, que é o caso de R. Sikoryak, desenhista e roteirista da obra que iremos analisar.

Outro ponto ressaltado por Wolk como importante nos quadrinhos americanos foi a criação do *Comics Code Authority*, selo presente na maioria dos quadrinhos americanos dos anos 50. Wolk (2007) discorre sobre a criação deste selo que foi motivado após a publicação de um livro escrito por um psiquiatra chamado Frederic Wertham que fazia uma ligação direta entre a delinquência juvenil e a violência presente nos quadrinhos. Perry e Aldridge (1971) também falam sobre o livro escrito por Wertham ressaltando que os exemplos com cenas extremamente violentas que ele deu em seu livro não se tratavam de cenas publicadas pelos quadrinhos mais conhecidos e com maior circulação. Por conta da pressão popular, a própria indústria de quadrinhos decidiu criar o *Comics Code Authority* para regular quais conteúdos poderiam estar presentes nas HQs e evitar a censura total de não poderem mais publicar suas histórias. Para identificar quais quadrinhos cumpriam com esse código estabelecido, houve a criação de um selo presente nas capas dos quadrinhos para comprovar que o conteúdo presente naquele álbum era seguro para crianças.

Perry e Aldridge (1971) afirmam que a situação dos quadrinhos nos EUA melhorou muito desde os anos 50 e que os quadrinhos não são mais os culpados pelo crime e violência; os autores apontam a televisão como o novo bode expiatório. Podemos atualizar essa referência e afirmar que o bode expiatório do século XXI são os jogos virtuais ou videogames. Pois, atualmente, pessoas mais conservadoras acreditam que eles são os culpados por tantos problemas com violência na sociedade atual.

Perry e Aldridge (1971) discorrem sobre a influência de outras expressões artísticas nos quadrinhos e focam nos empréstimos bilaterais entre quadrinhos e cinema. Por estarem

expostos a filmes, os leitores aceitam melhor nos quadrinhos recursos como o close, cenas curtas e longas, mudanças repentinas de ângulo de visão, cortes rápidos de uma sequência a outra, etc. Essa troca entre a linguagem de quadrinhos e a linguagem cinematográfica amplia e renova o arsenal de elementos narrativos na nona arte. O cinema também fez empréstimos de elementos e temáticas dos quadrinhos. Para os autores, o que é bem sucedido geralmente acaba sendo traduzido para outra mídia. Essa tendência é bastante comum na atualidade, onde os quadrinhos estão constantemente ganhando novas mídias, com destaque especial ao cinema. A Marvel Comics deu origem ao Marvel Studios, responsável pelo universo cinematográfico da Marvel, também conhecido como MCU. O Marvel Studios é responsável por filmes, séries e jogos baseados em histórias em quadrinhos da Marvel Comics. A Marvel Comics é citada pelos autores como vanguarda do sucesso dos quadrinhos no século XX. Os autores destacam as histórias de super-heróis publicadas pela Marvel como sendo as responsáveis por esse feito. Esses quadrinhos ganharam bastante espaço com universitários e o público jovem adulto em geral, que atualmente segue sendo o mesmo público das produções do Marvel Studios

Focando nos empréstimos feitos por outras formas artísticas da linguagem dos quadrinhos, Perry e Aldridge (1971) destacam a Pop Art. Este termo foi criado em 1954 por um crítico, Lawrence Alloway, que define a Pop Art como “[...] arte baseada nos produtos da mídia de massa [...]”<sup>26</sup> (p. 244). A Pop Art inclui propagandas, cartazes, pôsteres de filmes, quadrinhos, dentre outras produções artísticas e culturais. Muitas produções desse estilo artístico fazem uso de traços, esquemas de cores e forma narrativa dos quadrinhos.

### 1.2.1 Tiras jornalísticas americanas

Na obra *100 Years of American Newspaper Comics*, uma enciclopédia das tiras jornalísticas americanas, o organizador Maurice Horn menciona o contexto no qual as tiras surgiram nos jornais americanos. Os jornais americanos disputavam entre si o público leitor, principalmente nos jornais dominicais que passaram a ser coloridos no final do século XIX. As tiras surgem neste ambiente propício para uma nova forma narrativa se estabelecer. Nas palavras de Horn, (1996) a nona arte é uma linguagem que “[...] não é meramente literatura nem meramente arte gráfica, mas faz empréstimos livremente das duas linguagens.”<sup>27</sup> (p. 15).

Após o surgimento de tiras em alguns jornais, a demanda por eles aumentou e logo percebeu-se a necessidade de importação de maquinário europeu para a impressão mais rápida

<sup>26</sup> [...] art based on the products of mass media [...]

<sup>27</sup> [...] neither merely literature nor merely graphic art, but borrowing freely from both.” (tradução nossa)



e com maior qualidade gráfica, com destaque para o uso de cores. Esse novo maquinário viabilizou a impressão de quadrinhos em cores, o que aumentou ainda mais o interesse do público neste tipo de narrativa.

A existência dos quadrinhos se fazia necessária, pois o número de imigrantes europeus com pouco conhecimento da língua inglesa cresceu exponencialmente nos EUA. Portanto, ter narrativas visuais era um grande atrativo para quem tinha pouco domínio do idioma.

É neste contexto que os quadrinhos americanos nascem, advindo da necessidade de narrativas visuais que estimulassem o consumo dos jornais produzidos na época. Horn (1996) ainda afirma que as narrativas pictóricas foram precursoras dos quadrinhos nos jornais, inicialmente eram narrativas que traziam imagens em sequência. Com o tempo, o texto foi adicionado como um método narrativo dinâmico que fazia com que os olhos do leitor acompanhassem a história quadro a quadro. Para o autor, o que separa os quadrinhos de meras narrativas pictóricas é justamente a dinamicidade na leitura. O autor ainda ressalta que “Os quadrinhos são mais do que uma sequência de imagens, da mesma forma que os filmes são mais do que apenas uma sucessão de fotografias.”<sup>28</sup> (p. 16)

Blackbeard e Williams (1978) editores da coletânea *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics* trazem sua própria definição de tiras como uma

[...] narrativa ou série de anedotas conectadas e dramáticas publicadas de forma seriada, episódica e de final aberto sobre personagens recorrentes, contada por meio de desenhos consecutivos geralmente contendo balões de fala ou equivalentes formas minimizadas de texto narrativo.<sup>29</sup> (1978, p. 13)

Já Perry e Aldridge (1971) dão a seguinte definição para tiras

Uma tira pode ter várias formas. Fundamentalmente, no entanto, ela deve consistir de uma sequência narrativa de imagens apresentando um elenco fixo de personagens. Uma tira diária de jornal tem três ou quatro tiras em quadros, tanto formando um incidente completo – a *gag strip* – com uma piada no último quadro, ou como um episódio em uma série contínua.<sup>30</sup> (p. 12, grifos nossos)

Os autores mencionam à parte a definição de tiras de jornais, pois a forma da sequência narrativa pode ser diferente. As tiras podem ter fim em si só, ou serem parte de uma história contínua publicada em diferentes edições dos jornais. Se os álbuns com histórias seriadas e

<sup>28</sup> The comics are more than just a sequence of pictures in the same way that the movies are more than just a succession of photographs. (tradução nossa)

<sup>29</sup> [...] a serially published, episodic, open-ended dramatic narrative or series of linked anecdotes about recurrent, identified characters, told in successive drawings regularly enclosing ballooned dialogue or its equivalent and minimized narrative text. (tradução nossa)

<sup>30</sup> A comic strip can take many forms. Fundamentally, however, it must consist of a sequence of narrative pictures featuring a regular cast of cartoon characters. A daily newspaper strip has three or four of these in frames, either forming a complete incident – the ‘gag strip’ – with a joke in the last frame, or as an episode in a continuing serial. (tradução nossa)

contínuas já são criticados e vistos como menores quando comparados a outras formas artísticas, as tiras são ainda mais desprezadas. Perry e Aldridge (1971) seguem afirmando que as tiras muitas vezes são vistas como superficiais e, mesmo que elas tratem de temas considerados sérios, muitos leitores e críticos não conseguem enxergar além da superfície dos desenhos tidos como infantis.

Dentre as tiras de jornais americanos, os autores destacam *Krazy Kat* como sendo um exemplo de tira que ganhou espaço tanto entre os leitores quanto entre os críticos. É uma tira que narra a estória de um gato, Krazy que é apaixonado por um rato, Ignatz, que o odiava e atirava um tijolo em Krazy sempre que tinha a oportunidade. Este roteiro base passou por infinitas alterações em seus 25 anos de existência. Perry e Aldridge (1971) ressaltam que apesar de Ignatz atingir Krazy incontáveis vezes com seu tijolo, ele sempre saía perdendo por conta da sua falta de imaginação. *Krazy Kat* atingiu os status de arte ao ser elogiado pelo crítico americano Gilbert Seldes, por conta deste elogio ele acabou trazendo a classificação de arte aos quadrinhos e os quadrinhos, conseqüentemente ganharam o respeito que uma forma artística tem.

Há uma distinção entre tipos de tiras em jornais americanos. Dois tipos são apontados por Perry e Aldridge (1971): as tiras diárias e as dominicais. As tiras diárias eram mais curtas, geralmente continham quatro quadros, e eram publicadas em preto e branco. Já as tiras dominicais eram coloridas, com doze quadros, ocupando uma página inteira. Outra distinção possível pode ser feita se levarmos em conta a extensão das tiras. As *gag strips* são tiras completas em si só, geralmente se encerram de forma cômica no último quadro, estas eram as mais comuns no início das publicações. Em 1906 foram publicadas a primeira tira seriada chamada *Hairbreadth Harry*, que também foi o primeiro super-herói. Geralmente as tiras seriadas finalizavam com algum tipo de suspense para continuar no dia seguinte.

Ao analisar tiras é necessário considerar todos estes aspectos, pois a forma narrativa proposta por elas é bastante diferente do que temos em quadrinhos mais longos, conhecidos como *graphic novels*. Em histórias mais longas, a noção de continuidade e fluidez é muito maior, pois a obra é um fim em si só, enquanto a tira existe de forma paradoxal. Ao mesmo tempo que a ideia de continuidade deve existir entre uma tira e outra, mesmo sendo publicada uma semana depois, ela também tende a trazer pequenas narrativas que possam ser compreendidas minimamente quando isoladas, caso o leitor não seja um habitual consumidor de jornais dominicais.

Blackbeard e Williams (1978) afirmam que a primeira tira jornalística publicada foi *Yellow Kid* de Outcault no *New York Journal* em 1896. Foi devido ao sucesso dessa nova forma

narrativa que outros autores decidiram se aventurar e criar suas próprias histórias. Foi a partir dos anos 20 que as tiras atingiram seu auge, com diversas produções em diferentes jornais. Havia interesse dos próprios jornais em encontrar novos artistas e buscar novas tiras apostando no potencial sucesso que elas poderiam ter.

Os autores também ressaltam o fato de que os quadrinhos foram inicialmente ignorados por críticos e acadêmicos americanos, ganhando reconhecimento de críticos europeus antes de serem discutidos nos EUA. É importante destacar que os quadrinhos eram, não só ignorados pela crítica, mas eram desprezados e os jornais que os publicavam eram tidos como simplórios, enquanto jornais que não tinham uma seção de tiras eram considerados melhores. Isso fazia com que os quadrinhos não fossem considerados arte. E também com que os próprios quadrinistas não se considerassem artistas nem registrassem seus trabalhos fora das publicações nos jornais.

Apesar da recepção da crítica não ser muito positiva, a recepção do público era bastante diferente. As tiras atingiam um público muito diverso, de acadêmicos até fazendeiros que acompanhavam diariamente ou semanalmente seus personagens favoritos. Perry e Aldridge (1971), ao discutir sobre o alcance das tiras, ressaltam que para atingir leitores em massa, as tiras não podem ter barreiras de classe. Os autores seguem afirmando que a linguagem dos quadrinhos deve ser sutil para atingir leitores com grau de escolaridade mais avançado, porém simples para atingir a todos. Ao contrário dos álbuns, que na época estavam ganhando bastante espaço com super heróis e histórias de ficção, as tiras tinham foco temático no estilo de vida americano que tem como temas comuns: a vida doméstica nos subúrbios, tormentos de cidades pequenas, problemas com crimes nas cidades e o amor infantil em tiras com crianças como protagonistas. Até mesmo em histórias de fantasia e aventura, o background sempre tem relação com os EUA. As tiras acabam sendo, portanto, um espelho da realidade por vezes aumentada ou amenizada, mas as temáticas abordadas têm em grande parte conexão com o gosto dos leitores. Essa conexão com o estilo de vida americano é tão forte que expressões utilizadas nas tiras viram moda e passaram a ser amplamente usadas pelas pessoas. Por ter essa relação tão próxima com o estilo de vida americano, os autores afirmam que os quadrinhos são parte fundamental da cultura americana. Grande parte da população na era de ouro das tiras jornalísticas dedicava alguns minutos de seus dias se atualizando no que estava acontecendo nas vidas de seus personagens favoritos. As seções de quadrinhos nos jornais eram uma forma que muitos tinham de escapar de suas duras realidades.

Além de estarem ligadas ao surgimento dos quadrinhos como linguagem, as tiras de jornais também são responsáveis pelo formato de quadrinhos em gibis que temos atualmente.

Perry e Aldridge (1971) discorrem sobre como essa transição de jornal para gibi se deu. Antes da Primeira Guerra Mundial, houve a tentativa de publicação de algumas coletâneas de tiras de jornais em gibis, muitos ainda se assemelhando ao tamanho das seções de quadrinhos dos jornais. Em uma busca de vender produtos, os gibis como conhecemos foram criados, inicialmente sempre trazendo personagens já conhecidos dos jornais. Inicialmente, estes quadrinhos eram dados para clientes que compravam itens específicos, mas foi em um experimento com um gibi chamado *Famous Funnies* que descobriram o potencial lucrativo dos gibis. Neste experimento, a empresa colocou o valor simbólico de 10 centavos na capa do gibi que esgotou em pouco tempo. Após este experimento, no ano de 1934 o primeiro gibi *Famous Funnies* voltado para o público de bancas de jornais foi publicado. Ao perceber o sucesso dessa primeira publicação, outros sindicatos de quadrinistas publicaram seus próprios quadrinhos com coletâneas de histórias publicadas em jornais.

Os autores ainda ressaltam que com a consolidação das publicações em gibis ocorreu a polêmica do *Comics Code Authority* que mencionamos na seção anterior, pois muitos ainda não sabiam distinguir muito bem a diferença entre os gibis e tiras de jornais. Porém, justamente por serem publicadas em jornais, as tiras eram mais voltadas a temas familiares. Para diferenciar ainda mais as tiras jornalísticas dos gibis, em 1955, foi criado o *Newspaper Comics Council*. O objetivo dessa organização era servir como um órgão com informações para os artistas e editores, um meio de disseminar conhecimento sobre a indústria de quadrinhos para o público geral e uma forma de divulgar os artistas. A organização atingia seus objetivos publicando livros para escolas e bibliotecas, organizando palestras e exposições. Foi devido a uma exposição muito visitada organizada pelo *Newspaper Comics Council* que o *Smithsonian Institution* em Washington, D.C. pediu para que eles organizassem uma exposição permanente sobre quadrinhos. Perry e Aldridge afirmam que, ao ganhar uma exposição em um museu, os quadrinhos “[...] têm um lugar no ‘sótão da nação’.”<sup>31</sup> (p. 170)

Horn (1996) afirma que apesar de seu início triunfante, as tiras têm perdido cada vez mais espaço nos jornais americanos, perdendo assim parte do seu público leitor. Com essa perda, um ciclo se instaura: ao perder espaço nos jornais, as tiras perdem público e, ao ter pouco público, elas atraem menos leitores. Com isso, os sindicatos de quadrinistas e editores de quadrinhos nos jornais começaram a fazer esforços para tentar aumentar seus leitores e acabaram descobrindo que lançar tiras diárias com roteiro em continuidade aumentava o engajamento dos leitores.

---

<sup>31</sup> “have a place in ‘the nation’s attic’.

Perry e Aldridge (1971) ressaltam que desde o início da consolidação das tiras, os jornais fazem uma coletânea com alguns tipos diferentes de tiras visando atingir uma quantidade mais diversa de leitores. Muitos leitores buscavam na seção de tiras de um jornal acompanhar uma estória específica. É importante que haja essa procura para que as tiras não pereçam. É por este motivo que tiras voltadas para o público adulto de meia idade sofrem poucas mudanças ao longo dos anos e, quando elas mudam, em geral é para retratar de forma mais fiel a realidade social na qual elas estão inseridas. Os autores afirmam que é possível também perceber uma tendência temática nas tiras que circulavam em cada década nos EUA. No seu início, o tipo mais comum de tiras eram as de humor pastelão; nos anos 20, o humor das tiras ficou mais sutil e com temática doméstica; nos anos 30, as tiras de aventura ganharam espaço; os anos 40 e início dos anos 50 trouxeram tiras realistas; por último, os autores afirmam que, nos anos 60, as tiras de comédia que focavam num humor mais inteligente tinham maior aceitação do público.

Por ser uma obra lançada em 1996, Horn menciona diversas previsões feitas por críticos sobre como estaria a cena dos quadrinhos em jornais americanos no século XXI. Alguns foram pessimistas e previram o fim dos quadrinhos nos jornais, já Horn se denomina como um cauteloso otimista ao afirmar que “[...] uma mídia que sobreviveu às inúmeras mudanças do século XX provavelmente não irá desaparecer do dia para a noite.”<sup>32</sup>. Perry e Aldridge em sua obra de 1971, também discorrem sobre o futuro das tiras. As previsões dos autores são ainda mais incertas pois, em 1971, não havia maquinário nos EUA para a impressão de jornais em cores, fato citado por eles como algo que estava próximo a se tornar realidade. Eles previam que a comunicação em jornais passaria por grandes mudanças e não sabiam o que isso significaria para as tiras. Os autores mencionam o declínio e fechamento de vários jornais ao mesmo tempo que editoras de quadrinhos *underground* surgiam e se disseminavam. Ao contrário dos jornais que sempre tiveram um formato mais rígido, esses quadrinhos experimentavam formas narrativas diferentes. Perry e Aldridge chegaram a cogitar o desaparecimento do jornal impresso, fato que ainda não ocorreu mas que não parece ser tão improvável. Para os autores, “O futuro está cheio de possibilidades excitantes para as artes visuais. O tempo poderá vir – os sinais já estão aparentes – que a tradicional dominância da palavra escrita na cultura europeia irá colapsar.”<sup>33</sup> (p. 248). Com este colapso da palavra escrita, as imagens terão um espaço de destaque. Os autores encerram seu livro afirmando que “Com

---

<sup>32</sup> [...] a medium that has weathered all the vicissitudes of the twentieth century is not likely to disappear overnight.

<sup>33</sup> The future is in fact full of exciting possibilities for the visual arts. The time could come – the signs are already apparent – when the traditional overdominance of the printed word in European culture will collapse.

sua cor e humor, ingenuidade e estilo, e sobretudo sua rica variedade de fantasia, as tiras terão um lugar no novo mundo.”<sup>34</sup> (p.248).

Podemos ver que os autores acertaram em suas previsões, visto que muitos jornais americanos ainda mantêm, nos jornais de domingo, uma seção voltada a tiras, por vezes reproduções de tiras antigas que ainda mantêm leitores assíduos mas em sua maioria tiras inéditas. Assim como a predominância da imagem nas artes e na nossa vida cotidiana, visto que as telas eletrônicas estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano, as tiras vêm ganhando mais espaço e saindo dos jornais e gibis, estando presentes em sites próprios, blogs e até mesmo perfis de redes sociais dedicados exclusivamente à postagem de tiras. Algumas fazem tanto sucesso no ambiente virtual que acabam sendo publicadas em livros físicos.

#### 1.2.1.1 Histórico das tiras escolhidas por Sykoriak

Para traduzir os clássicos literários, Sykoriak fez uso de alguns ícones dos quadrinhos. Nesta sessão apresentaremos um breve histórico presente na enciclopédia *100 Years of American Newspaper Comics* de Maurice Horn sobre o surgimento e temáticas abordadas em cada um dos quadrinhos que iremos abordar em nossa análise.

#### **Blondie**

*Blondie* ou, como foi chamada quando traduzida para o português brasileiro, Belinda, é uma tira criada por Murat ‘Chic’ Young. Blondie foi publicada pela primeira vez em 1930 e continua sendo publicada até a atualidade. Blondie é o nome da personagem principal da tira, uma jovem interesseira que busca se casar com o jovem rico Dagwood Bumstead para conseguir dinheiro. Inicialmente, o foco da tira é nas discordâncias cômicas entre a família Bumstead e Blondie, que segue tendo pretendentes que lutam por sua atenção. Nos anos 30, os EUA e vários outros países entraram numa grave crise social e econômica. Com uma realidade mais sombria, esse enredo mais simplório acabou perdendo o interesse do público e assim, Blondie perdeu popularidade. Para tentar dar ao quadrinho novos ares, Chic Young decidiu fazer com que Blondie se casasse com Dagwood, o que fez com que ele fosse deserdado e ficasse tão pobre quanto os leitores naquela época. Blondie deixou de ser apenas uma personagem bonita e boba e passou a ser uma esposa e mãe dedicada. Com essa mudança, ela passou a ser a cabeça da família. Blondie e Dagwood tiveram dois filhos e as tiras retratavam seu dia a dia e ganhavam

---

<sup>34</sup> With their colour and humour, their ingenuity and style, and above all their rich variety of fantasy, the comic strips will have a place in the brave new world.

cada vez mais destaque entre o público.

Por volta dos anos 40, Young desenvolveu um estilo de comédia doméstica que faria de *Blondie* uma queridinha ao redor do mundo. Seus tópicos eram simples, realistas e universais, retirados da rotina diária familiar e de trabalho que os leitores facilmente poderiam se identificar.<sup>35</sup> (p. 58)

A influência de *Blondie* na sociedade é tão forte que existe um sanduíche chamado Dagwood, um sanduíche com várias camadas de embutidos e queijos que o personagem gosta de comer nas tiras. Após alguns anos, em 1963, o filho de Chic Young, Dean Young, tomou frente na direção das tiras e fez algumas pequenas alterações como algumas melhorias na cozinha de Blondie e algumas mudanças nas roupas dos personagens.

*Blondie* é a tira de jornal de maior circulação no mundo; ela foi publicada em milhares de jornais e por isso alcançou uma quantidade enorme de leitores. Ela teve adaptações para filmes, séries, livros e até programas de rádio. A fórmula de Chic Young deu certo e a tira continua sendo publicada na atualidade em diversos países. Dean Young segue no comando editorial das tiras.

## Garfield

Garfield é um dos personagens de maior sucesso das tiras americanas, mas nem sempre foi assim. Seu criador, Jim Davis, recebeu várias negativas para publicar suas tiras que eram intituladas Jon, em referência ao dono de Garfield, Jon Arbuckle. Davis decidiu trocar o nome da tira ao se dar conta de que, em suas estórias, o responsável pelo humor era Garfield. Garfield começou a ser publicado em 1978, mas em seus primeiros anos de circulação não teve tanto sucesso. A mudança ocorreu com a publicação de um álbum compilando diversas tiras de Garfield, esse álbum chamado *Garfield at Large* ficou cem semanas no topo da lista de *bestsellers* do jornal *New York Times*; ao todo, ele ficou na lista por quatro anos. Por conta deste sucesso, muitos jornais procuraram Davis para publicar suas histórias, assim como novas coletâneas foram publicadas em formato de álbum, sempre alcançando bons resultados de vendas.

Garfield personifica tudo que uma pessoa deseja ser mas não pode por convenções sociais. Horn lista características de Garfield afirmando que ele é “[...] gordo, preguiçoso, mal-humorado, cínico, egoísta, interesseiro, mas ao mesmo tempo cativante.”<sup>36</sup> (p. 129) Garfield

---

<sup>35</sup> By the 1940s, Young had developed a style of household comedy that would make *Blondie* a worldwide favorite. His topics were simple, realistic, and universal, drawn from the daily routine of work and family that readers could readily identify with.

<sup>36</sup> [...] fat, lazy, grumpy, cynical, egotistical, and selfish, yet endearing.

tem uma natureza simples e acaba agradando a vários públicos. Ele ama comer, odeia segundas e adora perturbar Odie, o cachorro de estimação de Jon.

O traço de Garfield é bem simples, com linhas bem definidas e com balões e plano de fundo sem muitos detalhes. Por conta desse cenário mais simples, em Garfield, os personagens e suas ações e falas se destacam, um ponto importante dos personagens de Davis são os olhos. Em uma entrevista, ele afirmou que iniciava seus desenhos pelos olhos e depois finalizava a cabeça e o corpo. O fato de Garfield ser um animal aumenta as possibilidades temáticas que podem ser abordadas nas tiras. Horn ainda ressalta a habilidade que Garfield tem de abordar temas sérios de forma simples; o próprio Davis afirmou que além de buscar fazer seus leitores rirem, ele também gosta de fazê-los refletir.

Assim como outras tiras, o sucesso de Garfield fez com que diversas traduções para outras mídias fossem feitas. O gato estrelou diversos filmes, animações, séries e livros ao redor do mundo.

## **Mary Worth**

*Mary Worth*, anteriormente chamada de *Apple Mary*, foi primeiramente publicada em 1934 como uma tira diária. *Apple Mary* era uma vendedora ambulante de frutas tentando sobreviver à era da depressão. A tira teve tanto sucesso que, pouco tempo depois de sua estreia, já estava sendo publicada em jornais dominicais.

O estilo de desenho que Martha Orr, a criadora de *Mary Worth*, adotava era mais realista com traços firmes. A temática abordada pela tira explorava a vida de *Mary*, sua dificuldade em pagar o aluguel e manter seus parentes na linha. Em 1939, a tira começou a perder notoriedade. Os editores acreditavam que o estilo temático que Orr adotava em suas histórias não era o mais apropriado para a época que eles estavam vivendo. Por conta disso, Orr saiu do comando da tira e Dale Conner Ulrey, que vinha assistindo Orr, assumiu o papel de artista titular, enquanto Allen Saunders foi chamado para assumir a renovação dos roteiros de *Apple Mary*. Os dois novos artistas responsáveis pela tira adotaram o nome “Dale Allen” para assinar como artista responsável pela tira que passou a se chamar *Mary Worth’s Family*. Em 1944, Ulrey deixou o comando artístico da tira e Ken Ernst assumiu criando a logo e modificando o título para apenas *Mary Worth*.

Sob o comando de Saunders, a temática da tira era voltada a mostrar a vida cotidiana da personagem que agora não passava mais por tanta dificuldade financeira, pois as economias de seu finado marido permitiam que ela tivesse uma vida confortável. *Mary* passava a maior parte de seu tempo dando conselhos para pessoas próximas e que estavam aflitos ou com problemas



amorosos. Mary tem uma sabedoria de avó e era conhecida por sempre saber o que estava acontecendo nas vidas dos outros e usou esse conhecimento na época da guerra para desvendar uma associação pró-nazista. Também na época da guerra, Mary trabalhou voluntariamente em um hospital para ajudar veteranos feridos com seus problemas emocionais.

*Mary Worth* sempre foi uma série bem sucedida, mas seus anos de ouro foram os anos 50 em episódios nos quais Mary ajudou com seus conselhos pessoas com diversos problemas. A tira seguiu se atendo a problemas atuais, o que fez com que sua popularidade se mantivesse até a atualidade. Temas como alcoolismo, vício em drogas, mães solteiras, dentre outros eram explorados pelos roteiristas. A tira foi uma das pioneiras no gênero de *soap comics*, tiras com enredo de novela, e seu sucesso possibilitou a criação e crescimento de outras tiras do gênero.

### **Ziggy**

Tom Wilson teve a ideia em 1966 de criar uma tira sobre os contratemplos e infortúnios de um pequeno homem chamado Ziggy. Sua ideia foi rejeitada por diversos jornais e, em 1968, Wilson decidiu compilar todos os cartoons que tinham sido rejeitados e alguns inéditos em um álbum chamado *When You're Not Around* que foi publicado e foi um sucesso de vendas. Seu sucesso atraiu um jornal e *Ziggy* passou a ser uma tira diária em 1971 e se tornou uma tira dominical dois anos depois.

*Ziggy* era inicialmente um ascensorista, mas que deixou de ter uma profissão específica no decorrer da série. As tiras narram seus infortúnios, já que *Ziggy* é um personagem bem atrapalhado. Em algumas situações, por exemplo, *Ziggy* troca seu desodorante por graxa de sapato ou aperta o lado errado do creme dental.

O formato dominical, mais longo, possibilitou Wilson a explorar mais possibilidades do que a tira diária que geralmente consiste em uma tira única que se encerra de forma cômica. Nesse formato mais longo, por vezes *Ziggy* caminha com seu cachorro Fuzz e algum infortúnio o espera ao final dessa caminhada. A tira não foca apenas em acontecimentos azarados; em alguns momentos, *Ziggy* é agraciado por boa sorte e tem alguns momentos de epifania.

Sua simplicidade temática e artística possibilitou o sucesso desse personagem tão azarado. *Ziggy* ainda é publicado em diversos jornais, teve compilações em gibis e já teve dois especiais televisivos

### **Little Lulu**

*Little Lulu* ou *Luluzinha*, como é conhecida em sua tradução para o português brasileiro, foi inicialmente publicada como tira em uma revista semanal em 1935. Ela chegou a ser

publicada em gibis e, só depois de se solidificar, ela foi publicada em jornais no ano de 1950. A tira seguiu o caminho oposto de muitas outras tiras americanas, que em geral, eram publicadas primeiramente em jornais para depois serem publicadas em revistas e gibis.

Assim como outras tiras, Luluzinha atingiu grande sucesso e muitos leitores e acabou migrando para diferentes mídias. Seu sucesso também transformou Luluzinha em uma personagem que aparece em diversos produtos publicitários, muitas pessoas conhecem a personagem mesmo sem sequer ter lido uma de suas tiras.

Luluzinha é uma personagem muito inteligente e de personalidade forte; ela acredita na igualdade de gêneros e muitas vezes se mostrava mais esperta que seu amigo Bolinha. Ela não acreditava em seguir regras cegamente e não gostava de figuras autoritárias. Ela tinha muitos fãs e promoveu debates sobre mulheres que criam e que consomem quadrinhos. A tira teve sua última publicação em 1969.

### **Little Nemo in Slumberland**

*Little Nemo in Slumberland* estreou em jornais em 1905 narrando as aventuras do pequeno Nemo na terra dos sonhos. A tira sempre se encerrava com Nemo despertando de forma abrupta. A cada noite, Nemo entrava cada vez mais na terra dos sonhos e conhecia novos personagens. Nemo foi convocado para entrar na terra dos sonhos por Morpheus, o deus do sono e dos sonhos, para fazer companhia a sua filha, a princesa da terra dos sonhos.

A jornada de Nemo na terra dos sonhos também era uma jornada de amadurecimento; o menino inseguro e tímido deu lugar a um menino mais seguro de si e com um relacionamento mais íntimo com seu meio. Nemo, que em latim quer dizer ninguém, foi aos poucos tomando papel ativo em seus sonhos. Inicialmente ele sofria acidentes e era atacado para depois travar batalhas contra piratas ou ursos polares. No fim, Nemo se tornou uma espécie de mestre dos sonhos, pois ele aprendeu todas as regras e poderes deste outro mundo.

Além de ter um enredo cativante e poético, *Little Nemo* se caracterizava por ter traços e cores muito bonitos e que combinavam com a temática abordada pelos quadrinhos. McCay, o criador da tira, encerrou a publicação de suas histórias em 1914 por conta do fim de seu contrato. Em 1924, McCay voltou a publicar suas histórias que já não tinham mais tanto apelo nem poeticidade e acabou encerrando repentinamente suas histórias dois anos após seu retorno..

## **Peanuts**

Criada por Charles Schulz, *Charlie Brown*, como ficou conhecida a tira *Peanuts* no Brasil, foi a tira que mais conquistou público e faturou dentre as tiras americanas. Publicada em milhares de jornais ao redor do mundo, a tira foi traduzida para vinte e seis idiomas. Além de ser publicada em vários jornais, Charlie Brown também está presente em filmes, jogos, produtos de papelaria, bonecos e etc. A tira reavivou um estilo de tiras que tinha entrado em desuso nos anos 40, a tira infantil. Ao contrário das outras tiras infantis que retratavam crianças levadas, fofas, ou crianças que antagonizavam visões de adultos, Schulz inovou descrevendo crianças com personalidades fortes e complexas.

Schulz iniciou a publicação de um protótipo de *Charlie Brown* chamado *Li'l Folks* no final dos anos 40; a tira era publicada semanalmente. Após dois anos e com suas tiras tendo sucesso, Schulz pediu para que as tiras passassem a ser publicadas diariamente. Em resposta ao seu pedido, o jornal o demitiu. O autor decidiu persistir e enviou propostas para vários jornais, até que o *United Feature Syndicate* aceitou contratá-lo e decidiu mudar o nome da tira para *Peanuts* contra a vontade de Schulz, que apesar de nunca ter gostado muito do novo nome, acabou concordando com a mudança. Foi assim que *Peanuts* foi publicada em 1950.

Charlie Brown e seu jeito maduro e pessimista de enfrentar o mundo era o personagem principal das tiras desde seu início. No final do primeiro ano, Charlie Brown ganha seu cachorro chamado Snoopy. Com o decorrer das publicações, Snoopy foi ganhando cada vez mais personalidade e ganhou tanto destaque que começou a disputar com Charlie Brown para ser a estrela da tira. Snoopy é um cachorro com muita imaginação. No início, ele apenas reagia ao que as crianças faziam, mas com o tempo ele foi ganhando a capacidade de se expressar, principalmente através de balões de pensamento. Ao longo dos anos, novos personagens foram adicionados, mas o centro das tiras segue sendo Charlie Brown e seu jeito único de ver o mundo.

### 1.3 Tradução intersemiótica

*Masterpiece Comics* é o produto híbrido da colisão entre duas expressões artísticas: quadrinhos e literatura. Para analisar a obra de Sikoryak é necessário partir de uma abordagem interartística, na qual o relacionamento entre as artes, mais especificamente literatura e quadrinhos deve ser explorado. Julio Plaza (2010) retoma a discussão iniciada por Jakobson que categorizou a tradução em três tipos: a interlingual, a intralingual e a intersemiótica. A tradução é considerada por Plaza como um processo sincrônico, no qual a produção está conectada diretamente como um produto de seu meio cultural e temporal. Segundo o autor “A tradução, ao recortar o passado para extrair dele um original, é influenciada por esse passado ao mesmo tempo em que ela também como presente influencia esse passado.” (p.06, 2010). Esse processo na obra de Sikoryak é ainda mais complexo pois a tradução se refere a dois passados, da literatura e das tiras, que são influenciados pelo presente que é o produto híbrido do processo de tradução de *Masterpiece Comics*.

Ao iniciar sua discussão sobre tradução, Plaza (2010) traz a visão de Peirce sobre signos linguísticos e sua relação com a tradução. Para Peirce, todo pensamento é tradução, pois ao pensar buscamos formas de representar imagens ou sentimentos presentes em nossa consciência. Portanto, nossa vida está constantemente permeada pelo ato de traduzir

e acaba sendo uma ação que desempenhamos inconscientemente.

Ao seguir em sua discussão sobre signos, Plaza (2010) categoriza a atividade sógnica por semelhança em três categorias: semelhança de qualidades, semelhança de justaposição e semelhança por mediação. Na semelhança de qualidade, os signos apresentam semelhanças qualitativas nos próprios signos, sempre focando em semelhanças mais concretas. Já na semelhança por justaposição, os elementos não estão relacionados qualitativamente, mas a proximidade, ou justaposição, revela essencialmente o que os une. Um exemplo dessa justaposição citado por Plaza (2010) são os ideogramas copulativos que podem exemplificar a justaposição, pois “[...] cada elemento tem sua autonomia. Quando justapostos, no entanto, produzem não um terceiro termo, mas a descoberta de uma relação ou comunhão entre ambos. [...] É no atrito e colisão entre dois termos que brota o lampejo da semelhança.” (p. 83). O último caso é a semelhança por mediação que se dá quando, na mente do codificador, se forma uma imagem unindo as partes do que é semelhante; é o caso das metáforas verbais. Tendo em vista estes três tipos de semelhança, podemos inferir que a junção de literatura e quadrinhos em *Masterpiece Comics* se aproxima mais da semelhança por justaposição, pois na colisão das duas linguagens surge um terceiro produto, nascido da semelhança e aproximação temática em cada obra fonte.

Plaza (2010) ainda discorre sobre o fato de que a tradução intersemiótica não foca somente na transposição de linguagens, pois além disso o processo de tradução tem que levar em conta todos os meios e procedimentos da obra traduzida. No caso de *Masterpiece Comics* devemos considerar as obras traduzidas (quadrinhos e literatura) ao analisar a história criada por Sikoryak. Além de se considerar as obras fonte e as características de suas linguagens, também é importante considerar a inventividade do tradutor, pois traduzir é recriar. O tradutor explora as múltiplas possibilidades apresentadas na obra fonte, ele a repensa e reestrutura para poder chegar no produto final de sua tradução.

O autor ainda destaca que, por conta dessa dinâmica diferenciada da tradução intersemiótica de se considerar as diferentes características dos objetos traduzidos, o processo de tradução como um todo faz com que haja um distanciamento entre estes objetos. Fazendo com que a tradução intersemiótica seja “[...] avessa à ideologia da fidelidade.” (PLAZA, 2010, p. 30). Dentro dessa ideia de recriação do ato tradutor, Plaza se refere à tradução intersemiótica como transmutação criativa ou transcrição de formas que requerem do tradutor “[...] uma sensibilidade acurada em termos icônicos e repertoriais [...]” (PLAZA, 2010, p. 209).

Zeni (2014) ressalta a ideia de que o tradutor faz escolhas, tanto em um processo de tradução de um texto de uma língua para outra, quanto para a tradução intersemiótica. Estas escolhas são o que possibilitam a recriação e reinvenção do texto fonte. Para o autor

[...] a escolha do formato está diretamente relacionada ao que se pretende contar – ou recontar – na adaptação. Ao optar por recriar em quadrinhos uma obra literária, o quadrinista deve estar ciente das limitações e vantagens do meio para o qual a história vai ser adaptada. (ZENI. 2014, p. 120)

Uma das decisões feitas por um quadrinista ao adaptar uma obra literária é o formato. No caso das histórias de Sikoryak que vamos analisar, as histórias são todas derivadas de tiras de jornal. Há um formato específico para as tiras, existem as tiras de humor que têm seu humor construído ao longo de três quadros culminando em um gancho para a tira seguinte ou um tabloide, formato de histórias mais longas originalmente exibidas em jornais dominicais. A decisão de Sikoryak de utilizar quadrinhos já existentes como meios para suas traduções limita suas escolhas, uma vez que ele segue os formatos, estilo e personagens dos quadrinhos escolhidos.

Plaza (2010) também discute sobre a hibridização das mídias na atualidade. Para o autor “[...] a hibridização e saturação nos conduz a uma visão simultânea das coisas [...]” (p. 64). Chamamos os produtos finais da tradução de Sikoryak de produtos híbridos da colisão entre quadrinhos e literatura, pois ao ler as histórias no álbum vemos simultaneamente o clássico literário e o ícone dos quadrinhos. McLuhan também discute sobre o híbrido, como podemos ver no trecho abaixo:

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento de encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos. (1969, p. 75)

*Masterpiece Comics* seria, portanto, uma forma que Sikoryak encontrou de expressar a liberdade artística através da tradução. A harmoniosa colisão entre quadrinhos e literatura resultou na nova forma que são os *Masterpiece Comics*.

Canclini (2005) também aborda a questão da hibridação da arte, o autor é um grande crítico da forma com que os teóricos que discutem sobre artes pensarem neste fenômeno de maneira compartimentada. Como a história da arte e a literatura tratando do que é tido como culto, o folclore e a antropologia discutindo sobre o que é “popular” e a comunicação explorando o que é cultura de massa. O autor defende que “Necessitamos de

ciências sociais nômades, capazes de circular pelas escadas que conectam estes pisos. Ou melhor: que remodelam os planos e comuniquem os níveis horizontalmente.”<sup>37</sup> (CANCLINI, 2005, p. 02). Em uma cultura na qual diferentes expressões artísticas estão presentes e interagindo é imprescindível que as ciências sociais sejam capazes de discutir as artes e suas interações neste contexto.

Canclini (2005) afirma que existem gêneros que são híbridos por natureza, o autor cita o grafite e os quadrinhos como exemplos. Para o autor, essas duas expressões artísticas são “Lugares de interseção entre o visual e o literário, o culto e o popular, eles trazem o artesanal mais próximo à produção industrial e circulação em massa.”<sup>38</sup> (CANCLINI, 2005, p. 249). O autor ressalta a ampla circulação dos quadrinhos em países latino-americanos e a importância que essa linguagem tem ao explorar a possibilidade de construir narrativas visuais. É inserido neste contexto de hibridação artística que dentro de um gênero naturalmente híbrido, Sikoryak adiciona mais fatores e transforma *Masterpiece Comics* em um quadrinho com diversas camadas narrativas.

---

<sup>37</sup> We need nomad social sciences capable of circulating through the staircases that connect those floors – or better yet, social sciences that redesign the floor plans and horizontally connect the levels. (tradução nossa)

<sup>38</sup> Places of intersection between the visual and the literary, the cultured and the popular, they bring the artisanal nearer to industrial production and mass circulation. (tradução nossa)

## **2. SEGUNDA PARTE: COLISÃO ENTRE QUADRINHOS E LITERATURA**

O que foi apresentado até agora culmina neste capítulo, no qual propomos uma análise sobre as histórias de Sikoryak e suas relações com quadrinhos e literatura. As duas linguagens têm suas particularidades e cada uma das obras fonte tem contexto e características próprias. Nosso objetivo é encontrar o que une literatura e quadrinho em cada *masterpiece comic*.

Serão analisadas sete histórias do álbum. Houve um recorte, pois diferentes categorias de quadrinhos têm origem e características distintas. Portanto, para traçar um histórico mais detalhado, optamos por focar apenas em tiras de jornal. A ordem escolhida é a ordem que as histórias aparecem no álbum de Sikoryak. Cada seção deste capítulo trará trechos dos quadrinhos de Sikoryak e das obras literárias para explicitar como se deu o processo de tradução e demonstrar as escolhas feitas pelo quadrinista para que a junção entre quadrinhos e literatura chegasse no resultado final de sua tradução.



## 2.1 Belinda Eva

*Blond Eve* é o produto híbrido de Sikoryak que une a tira *Blondie* e um trecho do capítulo do livro *Gênesis* da Bíblia. *Blond Eve* foi a história escolhida pelo autor para iniciar seu álbum, essa escolha é sugestiva já que o vocábulo *gênesis* em grego significa fonte da vida, nascimento ou origem. O autor, então, inicia sua obra com a história da origem do mundo na concepção cristã. A escolha de *Blondie* também pode se justificar devido ao seu sucesso nos EUA e no mundo, já que ela é uma das tiras com maior número de publicações fora dos EUA e a Bíblia é apontada pelo livro dos recordes como o livro mais vendido do mundo.

Além de ser a primeira história do álbum, *Blond Eve* também tem uma espécie de capa interna precedendo as histórias contidas na publicação.

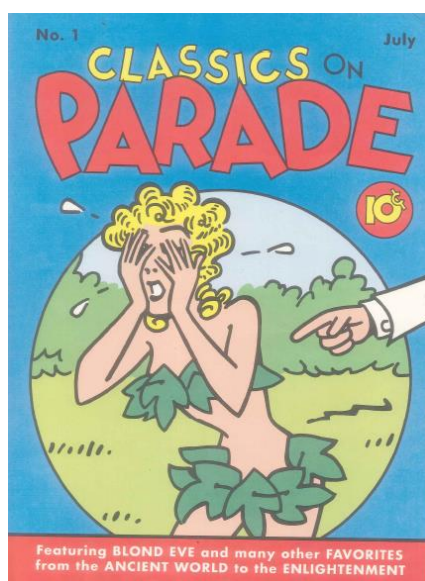


Figura 9: Capa interna de Blonde Eve. (SIKORYAK, 2009, p. 01)

A figura 9 acima traz uma representação de Blond Eve, a personagem de Sikoryak que mescla Eva e Blondie, envergonhada e afrita vestida com folhas de figueira. Na parte inferior da imagem está escrita a seguinte mensagem: “Apresentando BLOND EVE e muitos outros queridinhos do MUNDO ANTIGO para o esclarecimento”. Essa afirmação presente no álbum já reforça a ideia muito comum na atualidade de que tudo que é moderno pode ser considerado como uma evolução da tradição antiga.

*Blond Eve*, ou Belinda Eva como escolhemos traduzir, se inicia como representado na figura 10 abaixo:



Figura 10: Os três primeiros quadros Belinda Eva. (SIKORYAK, 2009, p. 03)

Na figura 10, temos o chefe de Dagwood, Julius Dithers, como Deus evocando frases criando o mundo e tudo que nele existe. Julius é a figura que mais expressa autoridade nos quadrinhos de *Blondie*. Nos quadrinhos, Julius sempre é representado com um colete preto, enquanto Deus nessa representação de Sikoryak usa vestes de cores mais claras, que remetem a coisas celestiais. Até mesmo o título da história estão presentes o sol e a lua, criados por Deus para que houvesse a distinção entre dia e noite. Esses três quadros resumem a criação do mundo em gênesis. É importante também observar o local que Deus está na figura 10, um escritório que remete mais uma vez à essa figura de chefia de Julius. No terceiro quadro, Deus fumando um cigarro pode ser uma representação de uma imagem muito forte a algumas décadas atrás de que o cigarro e bebidas alcoólicas reforçavam o ar de intelectual de uma pessoa.

Os quadros seguintes já trazem Adão/Dagwood andando no paraíso e a criação de Belinda Eva como podemos ver na figura 11 abaixo:

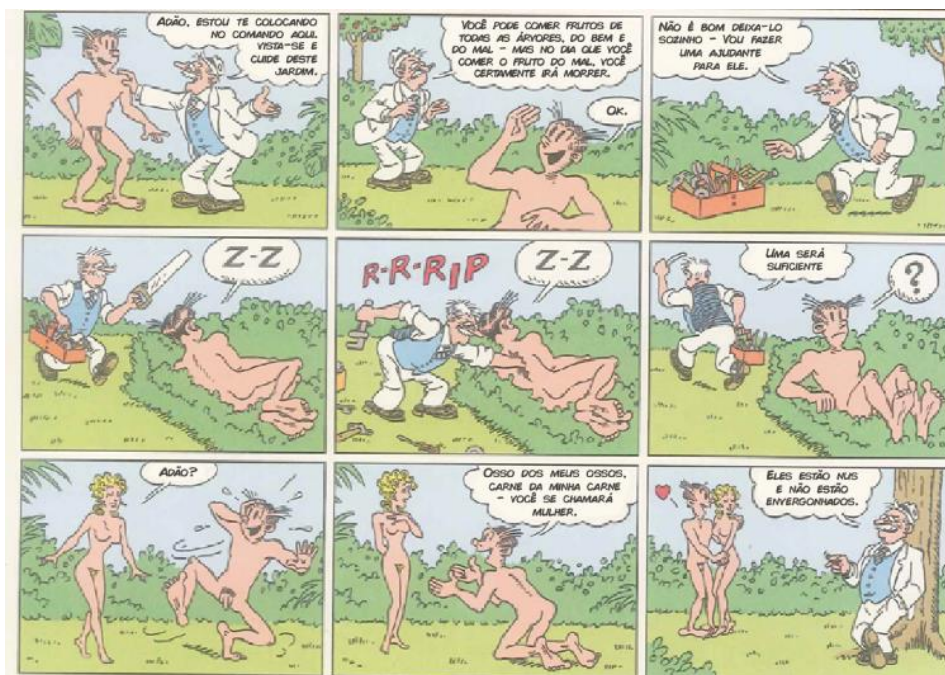


Figura 11: Criação de Belinda Eva (SIKORYAK, 2009, 03)

Deus, representado por Julius Dithers, em poucos quadros apresenta a Adão o jardim onde ele habitará, informa as regras e cria Belinda Eva. A criação da personagem principal da tira ocorre de uma forma que lembra a narrativa bíblica, mas utiliza artifícios mais compreensíveis dentro do contexto das histórias em quadrinhos. Nos primeiros quadros da história já se instaura o jogo irônico ao se representar a criação do mundo tão rapidamente, assim como o efeito cômico de Deus abrindo as costas de Adão com um serrate e “construindo” Eva com o auxílio de uma caixa de ferramentas.

Nessa narrativa, a sarjeta tem papel crucial, pois nela está contido tudo o que não é dito. A sarjeta é uma espécie de bastidor, onde tudo o que não é cena principal acontece. É ela que permite, por exemplo, na figura 11, vermos em um quadro Deus sair com a costela de Adão e no quadro seguinte Belinda Eva aparecer inteiramente formada para conhecer seu companheiro.

Ao conhecer sua companheira, Adão cumpre uma das atribuições que Deus o tinha solicitado que era nomear tudo o que foi criado. A sequência da figura 11 se encerra com Deus ressaltando o fato de que Adão e Belinda Eva estão nus e não se envergonham, fato que ocorre por eles não terem provado do fruto proibido. Este fruto aparece na próxima sequência de quadros que podemos ver na figura 12 abaixo:



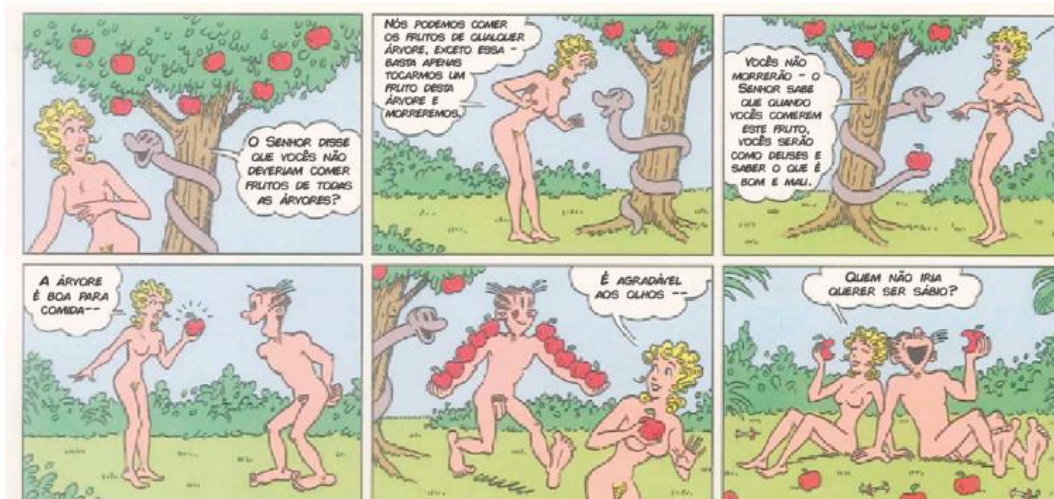


Figura 12: Sequência da tentação da serpente e queda na tentação. (SIKORYAK, 2009, p. 04)

Na sequência da figura 12 acima, Belinda Eva é convencida pela serpente de que os frutos daquela árvore eram bons e, caso fossem consumidos, fariam deles criaturas mais próximas da divindade. A forma que Adão carrega as maçãs no penúltimo quadro da figura 12 é uma das referências que Sikoryak insere para os leitores que conhecem *Blondie*, pois é dessa forma que Dagwood carrega os ingredientes para fazer sanduíches.

A sequência de quadros que segue ressalta a mudança de tom da história; Adão e Belinda Eva que antes estavam sempre felizes, de repente começam a sentir medo e vergonha, como é possível observar na figura 13 a seguir:



Figura 13: Adão e Belinda Eva se dão conta de seu erro ao comer do fruto proibido. (SIKORYAK, 2009, p. 03)

Tão logo os personagens se dão conta de sua nudez, eles já buscam formas de se cobrir, enquanto Deus caminha tranquilamente por seu jardim. A representação das reações de Belinda Eva e Adão são bastante características da linguagem em quadrinhos. O uso de exclamações, os traços retos ao redor dos rostos dos personagens reforçam o senso de urgência e desespero do casal.

O quadrinho se encerra com a punição do casal que é serem expulsos do paraíso

para viverem na terra como pode ser visto na sequência final de quadros abaixo:



Figura 14: Desfecho de Belinda Eva (SIKORYAK, 2009, p. 05)

Porque escutaste a voz de tua mulher e comeste da árvore que eu te proibira de comer, maldito é o solo por causa de ti! Com sofrimento dele te nutrirás todos os dias de tua vida. (BÍBLIA, 2002, p. 38)

Vemos a representação de um Deus tomado por ira e bastante violento, tanto com palavras quanto com agressões físicas. Belinda Eva e Adão então recebem roupas para serem enviados à terra. Belinda Eva com seu vestido vermelho se aproxima ainda mais de Blondie e ao chegarem na Terra, o casal vai para uma casa no subúrbio que é onde Blondie e Dagwood vivem com sua família. Belinda Eva de Sikoryak pode funcionar como uma história alternativa de origem para Blondie de Chic Young.

## 2.2 Mefistofield

A *História Trágica do Doutor Fausto* é uma tragédia escrita por Christopher Marlowe entre 1589 e 1592. A tragédia narra a história de um erudito chamado Fausto que em busca de conhecimento firma um pacto e oferta sua alma a um demônio chamado Mefistófeles. Já *Mefistofield* é o produto híbrido da junção de *Doutor Fausto* e *Garfield*, quadrinho que narra a vida cotidiana de Garfield. Ao contrário da tragédia de Marlowe, o foco do quadrinho de Sikoryak é em Mefistofield, como o próprio título da história sugere.



Figura 15: Título da tradução de Sikoryak. (SIKORYAK, 2009, p. 07)

O demônio Mefistofield é apresentado no título da história, ele é um dos personagens de Sikoryak que passou por mais mudanças físicas para poder ser associado a Mefistófeles. Garfield ganha chifres, um rabo pontudo e sua característica cor laranja é trocada por vermelho.

O início de *Mefistofield* traz os questionamentos de Jon Fausto quanto aos seus estudos sobre magia negra, como pode ser visto na figura 16:



Figura 16: Abertura da história com os questionamentos de Jon Fausto e a invocação de Mefistofield (SIKORYAK, 2009, p. 07)



Ao se questionar sobre seus estudos de magia negra, Jon Fausto está acompanhado de duas versões do cão Odie dos quadrinhos de Jim Davis. Um dos cães tem uma auréola, ele é o anjo bom; enquanto o outro é vermelho e tem chifres, este é o anjo mau. Os dois anjos aparecem no início da peça para aconselhar Doutor Fausto sobre qual caminho seguir em seus estudos. O personagem então opta pelo caminho da magia negra e invoca um demônio. Na obra de Marlowe quem surge é Mefistófeles, já em Sikoryak, quem aparece é Mefistofield. Este aparece com o característico ar de tédio que Garfield quase sempre carrega nos quadrinhos.



Figura 17: Cena do pacto entre Jon Fausto e Mefistofield. (SIKORYAK, 2009, p. 07)

Na figura 17, é firmado o pacto entre Jon Fausto e Mefistofield; o demônio se comunica assim como o gato de Jim Davis, apenas através de balões de pensamento. Porém, ao contrário de Jon Arbuckle, Jon Fausto compreende Mefistofield e se comunica com ele de forma efetiva.

O pacto entre Fausto e Mefistófeles se dá após muitas explicações por parte do demônio sobre as consequências deste pacto para Fausto. Somente após longo debate ocorre a cena na qual Fausto assina seu pacto.

FAUSTO – Meu sangue, Mefistófeles...  
Não posso escrever mais. Se me congela...

MEFISTÓFELES – Vou buscar fogo que o dissolva já

(MARLOWE, 2006, p. 65)

O trecho acima, com Mefistófeles buscando fogo para permitir que Doutor Fausto assine seu pacto, acaba tendo efeito cômico na tira de Sikoryak. Este acontecimento faz da tira uma *gag*, que consiste de uma tira que se finaliza de forma cômica.

As três sequências representadas nas figuras 16 e 17, são *gags* de três quadros. É possível observar o plano de fundo que permanece da mesma cor em cada uma das três

sequências, indicando que essas tiras podem ter sido publicadas isoladamente para depois serem reunidas em uma única publicação. Era bastante comum que isso acontecesse com tiras de jornal; as *gags* eram publicadas diariamente, por vezes com histórias em continuidade, como é o caso de *Mefistofield*. Após o fechamento do arco narrativo, os autores reuniam as tiras e as publicavam juntas em um gibi.



Figura 18: Representação dos sete pecados. (SIKORYAK, 2009, p. 08)

Na figura 18, temos a representação dos sete pecados capitais, enquanto na peça de Marlowe cada pecado se apresenta com um pequeno texto o definindo, em *Mefistofield*, a parte imagética se encarrega dessa apresentação. Cada pecado está representado por um personagem que define qual pecado cada um deles personifica. Após ser apresentado aos sete pecados, Doutor Fausto volta a se animar com o fato de ter feito seu pacto.

Novos personagens vão aparecendo ao longo da peça. Doutor Fausto e Mefistófeles vão para Roma conhecer o Papa. Nessa ocasião, Mefistófeles faz com que Doutor Fausto fique invisível para pregar peças no Papa e os freis que o acompanhavam. Uma das peças pregadas por Doutor Fausto pode ser vista na figura 19:



Figura 19: Jon Fausto em seu encontro com o Papa. (SIKORYAK, 2009, p. 08)

Novamente, uma onomatopeia faz parte da construção de sentido e de humor na sequência representada. O recurso utilizado para representar a invisibilidade dos



personagens também é bastante característico da linguagem de quadrinhos. Jon Fausto e Mefistofield ficam invisíveis para todos na cena, mas continuam visíveis para o leitor que acompanha suas peripécias.

Outro personagem que aparece na peça é o imperador, que tinha ouvido falar dos feitos de Doutor Fausto e Mefistófeles e os pede para invocarem os espíritos de Alexandre, o Grande e sua amante. Para checar se os espíritos pertenciam realmente aos personagens, o imperador checa um sinal que a amante de Alexandre tinha no pescoço. Essa cena é representada por Sikoryak na figura 20:



Figura 20: O presidente dos EUA conhecendo Alexandre e sua amante. (SIKORYAK, 2009, p. 08)

Ao invés de representar um imperador, Sikoryak opta por substituí-lo pelo presidente dos Estados Unidos, pois na atualidade, por conta dos EUA serem uma grande nação, uma das maiores autoridades políticas do mundo é o presidente deste país. O pedido que o presidente faz é o mesmo que o imperador: conhecer Alexandre e sua amante. Outra alteração feita por Sikoryak, esta para acrescentar humor à sua *gag*, é mudar o local da verruga da amante do imperador.

Outra adaptação feita por Sikoryak pode ser vista na figura 21 a seguir:

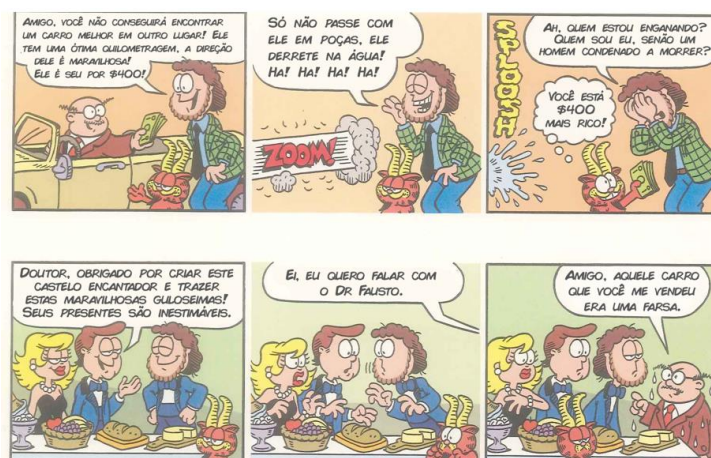


Figura 21: Duas seqüências de gags. (SIKORYAK, 2009, p. 09)

Na peça marloviana, Doutor Fausto vende um cavalo a um homem. Quando o homem passa por uma poça, o cavalo se transforma em um fardo de feno. Sikoryak moderniza esse golpe de Jon Fausto para a venda de um carro que termina no mesmo fim, a reclamação do comprador.

As *gags* contidas na história indicam a natureza cômica desta tradução, nesta história Sikoryak opta por parodiar através do humor. É ele o responsável pelo distanciamento crítico entre o parodiado e a paródia.

Aproximando-se de seu fim na terra, por conta de seu pacto, Jon Fausto começa a ficar desanimado e decide pedir a Mefistofield para que trouxesse aquela que seu coração desejava: Helena de Tróia.



Figura 22: Jon Fausto se encontra com Helena. (SIKORYAK, 2009, p. 09)

A representação desta cena na peça de Marlowe é bem similar com o que Sikoryak representou nos quadros da figura 22:

FAUSTO – Foi esta a face que lançou mil naves  
 Ao mar, queimou de Tróia as altas torres?  
 Faz-me imortal co' um beijo, doce Helena!  
 (MARLOWE, 2006, p. 110)

A sequência final do quadrinho de Sikoryak se encerra no mesmo ponto da peça de Marlowe. Ambos acompanham os últimos minutos de Doutor Fausto antes que os diabos venham buscá-lo para o sofrimento eterno.



Figura 23: Sequência de encerramento de Mefistofield. (SIKORYAK, 2009, p. 09)

*Mefistofield* se encerra de uma forma muito parecida com uma história comum de Garfield. Enquanto Jon senta-se à poltrona, com Garfield dormindo ao seu lado, se dá conta, ou descobre, alguma peripécia que o gato aprontou. É também bastante comum ver Garfield contente ao ver que conseguiu irritar Jon.



### 2.3 Mac Worth

A tragédia de Shakespeare *Macbeth* ganha sua versão em quadrinhos através da *soapcomic* Mary Worth. Sra M é a responsável por arquitetar tudo que acontece com Mac. Assim como Lady Macbeth planeja e influencia Macbeth em todas as suas decisões. O que move as ações de Macbeth na peça shakespeariana é a profecia que três bruxas fazem dizendo que ele se tornará rei “Salve, Macbeth! Que há de ser rei futuramente!”<sup>39</sup> (SHAKESPEARE, 2005, p. 35). No quadrinho as três bruxas são substituídas pelo horóscopo do dia e Mac irá ser promovido a um cargo de prestígio e não virar rei, como podemos ver na figura 24 a seguir:



Figura 24: Senhora M lendo o horóscopo do dia. (SIKORYAK, 2009, p. 10)

A sra. M ressalta o que ela considera como falta de vontade de Mac em atingir sua ambição. O segundo balão de fala traz uma frase retirada diretamente da peça que justamente por pertencer a outra linguagem parece deslocada, apesar de estar inserida em um contexto que ela faça sentido.



Figura 25: Os planos de sra. M para o jantar. (SIKORYAK, 2009, p. 10)

<sup>39</sup> All hail, Macbeth! That shalt be king hereafter! (tradução nossa)

Com a frase dita no segundo quadro da figura 25, sra. M já revela o que ela acha que deve ser feito para que Mac seja promovido. É a forma mais rápida, porém a mais cruel de se alcançar uma promoção.



Figura 26: Sequência de acontecimentos após o jantar com senhor Duncan. (SIKORYAK, 2009, p. 10)

A sra. M, assim como Lady Macbeth, é quem planeja o assassinato que seu esposo irá cometer. No terceiro quadro da figura 26, Mac surge coberto de sangue, uma representação bastante gráfica do que ocorreu. A Sra. M aguarda calmamente para saber o desfecho da empreitada de seu marido.

O humor, nesta história, se dá através do absurdo tanto visual como temático. As representações mais gráficas, como a cena representada na figura 26 ao invés de chocarem ou causarem terror, acabam por causar entranhamento. Pois há uma discrepância grande entre a cena e o que está sendo dito pela Sra. M.



Figura 27: Reação de Mac após assassinar sr. Duncan. (SIKORYAK, 2009, p. 10)

Mac se mostra claramente transtornado após se dar conta do crime que cometeu, enquanto a sra. M segue tranquilizando o esposo com uma frieza sem igual. Mac acredita que a dimensão de seu crime é tamanha que nem um oceano seria capaz de tirar o sangue de suas mãos, enquanto a sra. M acredita que um pouco de água é suficiente para que Mac



fique limpo. O remorso e arrependimento que Mac sente pelo crime cometido se iniciam neste ponto da história, imediatamente após ter assassinado o sr. Duncan.

Mesmo após sua promoção, Mac segue bastante impactado pelo crime que cometeu, enquanto a sra. M segue agindo normalmente. A página seguinte, também em formato de tabloide como a primeira, se inicia com a cena de um jantar no qual o casal é anfitrião.



Figura 28: Abertura da segunda página da tragédia de Mac. (SIKORYAK, 2009, p. 11)

A caixa de texto logo abaixo do título da história, na figura 28, recapitula o que aconteceu para o leitor esquecido e também para aquele que não acompanhou a história desde seu início. Para acrescentar humor, a expressão “hora extra” é utilizada para descrever a imaginação de Mac que está sendo movida pela culpa. À mesa, Mac imagina a presença de seu chefe ensanguentado e por conta disso não consegue agir com naturalidade com seus convidados. Seu espanto é claro ao observarmos sua expressão facial e os traços que estão ao seu redor indicando tremor. A figura 29 a seguir reforça o estado mental de Mac:



Figura 29: Reação de Mac ao encarar a aparição de seu chefe. (SIKORYAK, 2009, p. 11)

Os quadros que se seguem mostram que a sra. M que anteriormente se mantinha sã e calma está começando a enlouquecer.



Figura 30: Sra. M e suas divagações. (SIKORYAK, 2009, p. 11)

CAMAREIRA – [...] Olhe! Aí vem ela! É assim mesmo que sempre faz, e, por minha vida, a dormir profundamente. Observe-a, fique aqui.

[...]

MÉDICO – Veja só, seus olhos estão abertos.<sup>40</sup>

(SHAKESPEARE, 2005, p. 91)

A culpa por suas ações acaba por afetar a sra. M, que começa a ter episódios de sonambulismo. Na peça shakespeariana boatos desconfiando sobre as ações do rei Macbeth estão circulando e quando a camareira e o médico veem Lady Macbeth perambulando pelo castelo comentando com Macbeth sobre seus assassinatos, esses boatos se intensificam. Os olhos arregalados da sra. M no terceiro quadro da figura 30 reforçam a loucura que agora a afeta.



Figura 31: Sequência final de Mac Worth. (SIKORYAK, 2009, p. 11)

<sup>40</sup> ATTENDANT – [...] Lo you, here she comes. This is her very guise, and, upon my life, fast asleep: observe her, stand close.

[...]

DOCTOR – You see, her eyes are open. (tradução nossa)

Na sequência final de *Mac Worth* representada na figura 31, acompanhamos a morte da sra. M. Na peça shakespeariana, Macbeth ouve um grito e o rei é informado da morte de sua esposa que estava doente. Não fica claro qual exatamente foi a causa de sua morte enquanto, no quadrinho, o foco do segundo quadro nos pés da personagem indica que ela se enforcou. Esse tipo de recorte é bastante comum nos quadrinhos, dessa forma evita-se mostrar uma cena muito chocante e o leitor entende o que aconteceu. Mac, assim como seu correspondente shakespeariano, tem uma reação apática à morte de sua esposa. A famosa frase sobre o amanhã que o rei fala ao saber da morte de Lady Macbeth, pode se referir também a sua falta de propósito em viver, pois ele estava tomado pelo remorso.

O último quadro de *Mac Worth* traz um novo horóscopo com uma previsão sobre a morte de Mac, assim como o horóscopo do início da história ele consiste de uma profecia feita pelas três bruxas para Macbeth. A história se encerra com esta previsão indicando a morte de Mac em uma nova edição.



## 2.4 Candiggy

*Cândido, ou o Otimismo* é uma obra de Voltaire publicada em 1759 que narra a história de um jovem chamado Cândido e seus infortúnios. Há uma clara relação temática entre Cândido e Ziggy, que é um personagem conhecido por seu azar. Toda tira de Ziggy traz alguma desventura vivida pelo personagem, fato que se assemelha muito com a vida de Cândido. Fachin (1995) ressalta a importância do contexto histórico da publicação de *Cândido*, já que a obra foi publicada no conhecido “Século das Luzes” onde se questionava tudo. O tom paródico está presente na obra fonte de Voltaire, pois diversas das situações vividas por Cândido são críticas à sociedade da época.

*Cândido* explora a temática da viagem, considerada por Fachin (1995) uma viagem de formação, já que Cândido “[...] relata a aquisição de um saber pelo jovem viajante. A viagem de “Candide” constitui pois o princípio organizador da narrativa e o ponto de partida para sua enunciação.” (p. 114). Em sete quadros, Sikoryak narra as viagens de Candiggy, focando na narrativa principal: os infortúnios do personagem.

O primeiro quadro, pode ser visto na figura 32 abaixo:



Figura 32: primeiro quadro de Candiggy. (SIKORYAK, 2009, p. 12)

Neste primeiro quadro vemos dois personagens, Candiggy ouvindo a frase que seu mestre Pangloss sempre proferia. Em sua primeira aparição na sátira de Voltaire, o metafísico-teólogo-cosmolonigologia, Pangloss, já transmite seu ensinamento principal que se repete ao longo da narrativa. “Ele provava amigavelmente que não há efeito sem causa, e que, no melhor dos mundos possíveis o castelo do monsenhor barão era o mais belo dos castelos e a senhora baronesa a melhor baronesa possível.”<sup>41</sup> (VOLTAIRE, 2003,

<sup>41</sup> Il prouvait admirablement qu’il n’y a point d’effet sans cause, et que, dans ce Meilleur des mondes possible, le château de Monseigneur le baron était le plus beau des châteaux et madame la meilleure des baronnes possible. (tradução nossa)

p. 8-9). Tanto a história de Voltaire quanto a de Sikoryak se iniciam em tom otimista para depois desenvolverem sua sequência de desventuras.

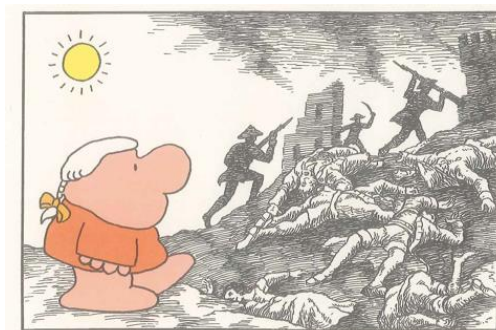


Figura 33: Segundo quadro de Candiggy que mostra o personagem se deparando com a violência da guerra. (SIKORYAK, 2009, p. 12)

A partir do segundo quadro de Candiggy, o personagem assume o papel de observador da cena representada no plano de fundo do quadro. Em primeiro plano, está Candiggy em cores e no plano de fundo a cena que ele vivenciou. Na figura 33, a cena representada é a guerra dos búlgaros, para a qual Cândido é levado após ter sido expulso do castelo de seu tio barão por ter beijado sua prima, Cunegundes. A guerra é descrita por Voltaire da seguinte forma:

Primeiro, os canhões derrubaram por volta de seis mil homens de cada lado; depois, a artilharia tirou o melhor dos mundos de nove a dez mil patifes que manchavam a superfície. A baioneta também foi a razão da morte de outros milhares de homens. Ao todo, poderia se contar cerca de 30 mil almas. Cândido, que tremia como um filósofo, escondeu-se da melhor forma daquela carnificina heroica.<sup>42</sup> (2003, p. 14)

Os corpos caídos na figura 33 representam parte do terror da cena descrita por Voltaire. Candiggy observa a cena sem expressar nenhuma emoção e segue a sua viagem. O quadro seguinte está representado na figura 34 a seguir:

<sup>42</sup> Les canons renversèrent d'abord à peu près six mille hommes de chaque côté ; ensuite la mousqueterie ôta du meilleur des mondes environ neuf à dix mille coquins qui en infectaient la surface. La baïonnette fut aussi la raison suffisante de la mort de quelques milliers d'hommes. Le tout pouvait bien se monter à une trentaine de mille âmes. Candide, qui tremblait comme un philosophe, se cacha du mieux qu'il put pendant cette boucherie héroïque. (tradução nossa)



Figura 34: Candiggy e o naufrágio. (SIKORYAK, 2009, p. 12)

O próximo infortúnio representado por Sikoryak é o episódio do naufrágio que ocorre pouco tempo depois de Cândido ter se reencontrado com seu velho mestre Pangloss. Os dois amigos estão indo para Lisboa e uma terrível tempestade começa quando eles já conseguiam avistar o porto de seu destino. Por conta dessa tempestade, “[...] as velas se rasgaram, os mastros se quebravam e a embarcação se partiu ao meio.”<sup>43</sup> (VOLTAIRE, 2003, p. 22). Ao focarmos nos pés de Candiggy, percebemos que cada quadro acompanha um passo dado pelo personagem. É justamente este sentimento que podemos sentir ao ler Cândido, a cada passo ou a cada página o personagem vive novas desventuras.

O conformismo de Cândido com tudo que acontece ao longo de sua trajetória é representado através da forma com que Candiggy vê tudo o que está acontecendo. O plano de fundo dos quadros está em preto e branco, enquanto o personagem é colorido, distanciando-o ainda mais dos acontecimentos. O próprio estilo de desenho muda em cada um dos planos, enquanto o plano de fundo em preto e branco tem tom mais realista e sóbrio, Candiggy é colorido e desenhado no mesmo estilo de Ziggy.

Candiggy dá um novo passo e essa é a cena com a qual ele se depara:



Figura 35: Enforcamento de Pangloss. (SIKORYAK, 2009, p. 13)

<sup>43</sup> [...] les voiles étaient déchirées, les mâts brisés, le vaisseau entrouvert. (tradução nossa)

Seu grande amigo Pangloss é enforcado por ter pregado contra as crenças de religiosos da Inquisição. Em uma cena que segue o enforcamento e não está representada na tradução de Sikoryak, Cândido apanha dos inquisidores e questiona “Se aqui é o melhor dos mundos possíveis como serão os outros?”<sup>44</sup> (VOLTAIRE, 2003, p. 27). A cada quadro, a boca de Candiggy vai ficando mais trêmula, também indicando o quanto cada desgraça que o acomete o afeta de alguma forma.

O próximo infortúnio representado na narrativa de Sikoryak, representado na figura 36 a seguir, foca no episódio no qual em um bosque, Cândido vê duas mulheres nuas sendo perseguidas por dois macacos.

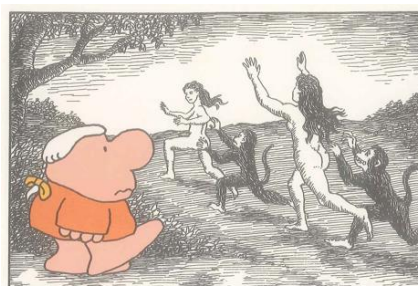


Figura 36: Cândiggy observa macacos atacando duas mulheres. (SIKORYAK, 2009, p. 13)

A cena grotesca da figura 36 em si não é o infortúnio de Cândido, mas é a cena que antecede uma de suas muitas capturas ao longo da narrativa. Acreditando estar salvando as mulheres, Cândido decide atirar e matar os macacos, mas as mulheres não estavam sendo atacadas e ficaram muito tristes com o ocorrido. Membros da tribo da qual as mulheres faziam parte prendem Cândido e seu fiel amigo Cacambo, os amigos conseguem argumentar com os membros da tribo sobre suas origens e são soltos.

Na figura 37, a desgraça de um rei destronado é representada.



Figura 37: O infortúnio do sultão Achmet III. (SIKORYAK, 2009, p. 13)

<sup>44</sup> Si c'est ici le meilleur des mondes possibles, que sont donc les autres? (tradução nossa)

Cândido escuta a história do sultão Achmet III que descreve a cena representada por Sikoryak. “[...] meu nome é Achmet III. Fui o grande sultão por muitos anos; eu tomei o trono de meu irmão e meu sobrinho tomou o trono de mim; cortaram os pescoços dos meus vizires.”<sup>45</sup> (VOLTAIRE, 2003, p. 120) Essa é a primeira desventura na tradução de Sikoryak que não envolve Cândido diretamente enquanto, na sátira de Voltaire, todos os personagens que têm algum tipo de ligação com Cândido sofrem algum tipo de azar em sua trajetória.

A saga de Candiggy se encerra com o quadro presente na figura 38 a seguir. Nele, Cândido fala sua primeira frase na história, uma frase que ganha novo sentido, uma vez que neste ponto de sua trajetória ela expressa a desilusão que o personagem sente em relação aos acontecimentos de sua vida. A frase de Candiggy é também a que encerra a sátira de Voltaire.



Figura 38: Quadro final de Candiggy. (SIKORYAK, 2009, p.13)

Ao final de sua jornada, Cândido vai morar em uma fazenda acompanhado de vários outros personagens com quem ele dividiu experiências ruins ao longo da narrativa. A história de Candiggy é finalizada com uma representação pragmática indicando o sentimento de desilusão do personagem com os acontecimentos em sua vida.

<sup>45</sup> [...] je m'appelle Achment III. J'ai été grand sultan plusieurs années ; je détrônai mon frère; mon neveu m'a détrôné ; on a coupé le cou à mes vizirs. (tradução nossa)

## 2.5 Perolinha

*Little Pearl* é o resultado da junção da tira *Little Lulu*, ou Luluzinha como ficou conhecida no Brasil e o romance de 1850 *A Letra Escarlate* de Nathaniel Hawthorne. Em *Masterpiece Comics* o primeiro contato que o leitor tem com a história é através de sua capa, representada na figura 39:

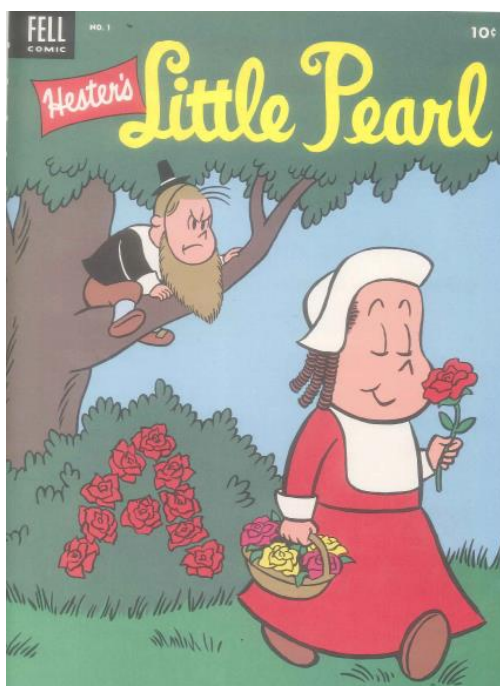


Figura 39: Capa de Little Pearl. (SIKORYAK, 2009, p. 31)

Na figura 39 dois personagens da história que irá se iniciar são apresentados. Em primeiro plano, temos Perolinha, a pequena garota filha de Hester que é fascinada com o ‘A’ que a mãe é obrigada a usar. No plano de fundo, temos Chilly em cima de uma árvore sempre à espreita dos movimentos de Perolinha e sua mãe. Em um arbusto percebe-se uma letra ‘A’ formada de rosas vermelhas, representando a letra escarlate que Hester tem que usar, marcando seu pecado, o adultério.

*Perolinha* se inicia com Hester em cima de um tablado com sua filha, Perolinha, em seus braços.





Figura 40: Hester recebendo sua punição. (SIKORYAK, 2009, p. 32)

Hester está em frente a uma multidão que grita ofensas contra ela. Seu pecado foi ter engravidado de outro homem, mesmo sendo casada. O marido de Hester estava desaparecido, mas como ainda eram formalmente casados, Hester não podia se relacionar com outros homens.

O padre da cidade interroga Hester e tenta descobrir quem é o pai da criança, como pode ser visto na figura 41:



Figura 41: Interrogatório de Hester. (SIKORYAK, 2009, p. 33)

Na figura 41, podemos ver Chilly, insistindo que o pai da criança será descoberto, no primeiro plano vemos Hester se negar a divulgar o nome do pai de sua filha, enquanto é elogiada pelo padre Dimmesdale. Na sequência presente na figura 42 a seguir revela-se a verdadeira identidade de Chilly:



Figura 42: Revelação da verdadeira identidade de Chilly. (SIKORYAK, 2009, p. 33)

Roger, o marido de Hester, pede para ser chamado de Chilly, no romance de Hawthorne o nome adotado por Roger é Dr. Chillingworth. O personagem escolhido por Sikoryak para representar Roger é Bolinha, o rival de Luluzinha nas tiras. A escolha de Bolinha para representar Roger pode ser devido ao fato que em sua obra, Hawthorne descreve o marido de Hester como sendo um homem baixinho. Além disso, Roger assume o papel de antagonista da história perseguindo incessantemente Hester e sua filha, assim como Bolinha persegue Luluzinha. Para que essa representação fosse possível, uma barba postiça é adicionada ao personagem, que nos quadrinhos de Luluzinha era apenas uma criança e agora representa um homem adulto.

Os anos se passam, mas todos na cidade seguem hostilizando Hester e sua filha que se comporta cada vez mais de forma arredia e com imaginação fértil. Por conta de seu comportamento, os clérigos e o governador cogitam tirar Pérola dos cuidados de Hester. Parte do interrogatório ao qual as duas são submetidas está representado na figura 43:



Figura 43: Interrogatório de Hester e Pérola. (SIKORYAK, 2009, p. 34)

No interrogatório Hester e Pérola descobrem que Chilly, que era médico, ficou na cidade para tratar do padre que tinha uma doença desconhecida. A fraqueza do padre é representada por sua expressão abatida e os pontos em frente aos seus olhos que representam torpor. Pérola é questionada quanto a sua origem e sua resposta está na sequência a seguir:



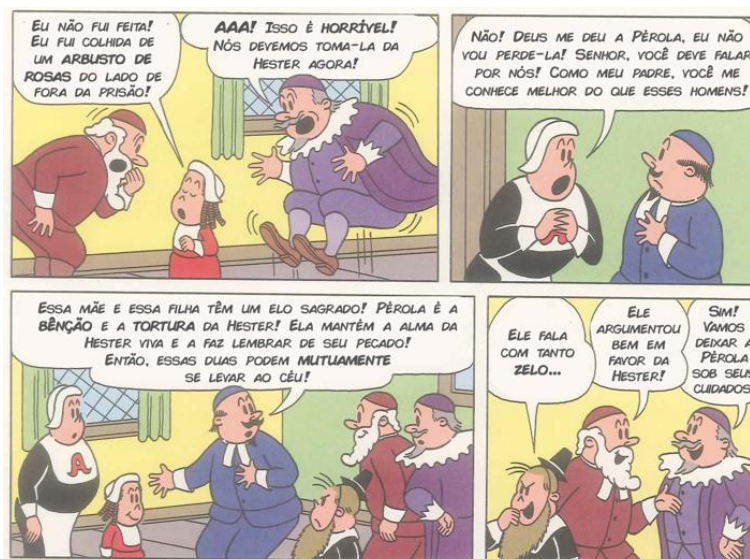


Figura 44: Resposta de Pérola e defesa do padre. (SIKORYAK, 2009, p. 35)

A reação das autoridades à criativa resposta de Pérola é de espanto e eles cogitam seriamente tirá-la dos cuidados de Hester, mas acabam desistindo ao escutar o que o padre Dimmesdale tem a dizer sobre as duas. No romance de Hawthorne, ao escutar a defesa que Dimmesdale faz, Chillingworth diz a seguinte frase “Meu amigo, você fala com tanto zelo”, disse o velho Roger Chillingworth, sorrindo para ele.”<sup>46</sup> (HAWTHORNE, 1999, p. 86). A reação de Chilly é a mesma nos quadrinhos, mas por termos a representação de sua expressão facial, percebe-se que seu sorriso indica que ele desconfia de algo.

Algo aflige a saúde do padre e Chilly é quem está tentando trata-lo. Na figura 45 a seguir, os personagens discutem sobre a saúde de Dimmesdale:



Figura 45: Discussão sobre a saúde de Dimmesdale. (SIKORYAK, 2009, p. 36)

Chilly constata que Dimmesdale sofre de um mal espiritual, fato que irrita o

<sup>46</sup> ‘You speak, my friend, with a strange earnestness,’ said old Roger Chillingworth, smiling at him. (tradução nossa)

religioso que fala que irá se tratar com Deus. Mas Chilly não desiste de sua tentativa de descobrir o que há de errado com seu paciente.



Figura 46: Chilly tentando descobrir o segredo de Dimmesdale. (SIKORYAK, 2009, p. 36)

A figura 46 está repleta de elementos da linguagem de quadrinhos para dar mais ênfase à cena que está se desenrolando. O uso de uma fonte diferente no terceiro quadro serve para potencializar ainda mais a surpresa de Chilly. No quarto quadro, a onomatopeia ‘crash’ complementa a queda de Dimmesdale.

A inventividade e esperteza são as duas principais características que unem Perolinha e Luluzinha, as duas meninas desafiam figuras de autoridade e conseguem arrancar risadas de seus leitores com suas peripécias. Um exemplo dessa semelhança pode ser visto na sequência da figura 47:



Figura 47: Perolinha pregando uma peça em Dimmesdale. (SIKORYAK, 2009, p. 37)

Perolinha se irrita com Dimmesdale por ele não prometer ficar ao seu lado e então decide enganá-lo. Outra situação que demonstra a inocência infantil de Perolinha está representada no quadro abaixo:



Figura 48: Perolinha com seu 'A'. (SIKORYAK, 2009, p. 38)

Assim como a Pearl de Hawthorne, Perolinha tem uma curiosidade sem tamanho pela letra 'A' que a mãe carrega em suas vestes. A menina não reconhece a própria mãe sem essa marca, como pode ser visto na figura 49:

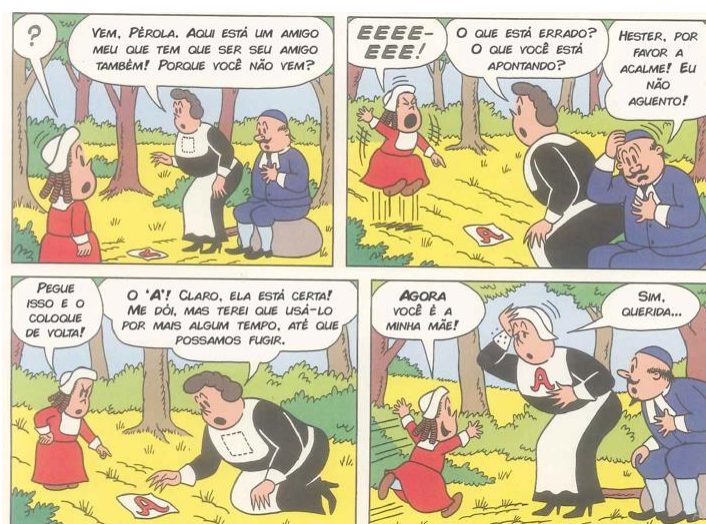


Figura 49: Perolinha não reconhece a mãe sem seu distinto 'A'. (SIKORYAK, 2009, p. 40)

Perolinha não só não reconhece a mãe como insiste veementemente em vê-la novamente com sua touca e com o 'A' que tanto a envergonhava de volta em suas vestes. Mais uma vez seu comportamento, principalmente seu jeito mandão, remete a Luluzinha. Hester nesta conversa com Dimmesdale propõe que eles fujam juntos para criar



sua filha Perolinha longe daquela cidade, a conversa que eles têm enchem Dimmesdale de coragem e na sequência final da história o religioso decide assumir seu pecado na frente de todos da cidade.



Figura 50: Sequência final de Perolinha. (SIKORYAK, 2009, p. 43)

Após confessar publicamente seu pecado e mostrar a marca que carrega em seu peito, Dimmesdale morre em meio aos protestos de Chilly que desejava seguir torturando o religioso e ao choro de sua filha Pérola. O quadrinho de Sikoryak se encerra tragicamente com a morte de Dimmesdale, enquanto o romance de Hawthorne dá continuidade relatando a reação dos cidadãos ao que aconteceu e também o destino dos personagens principais.

## 2.6 Little Dori na Terra das Pinturas

A história de Little Dori em *Masterpiece Comics* se inicia em sua capa que pode ser vista na figura 51 abaixo:

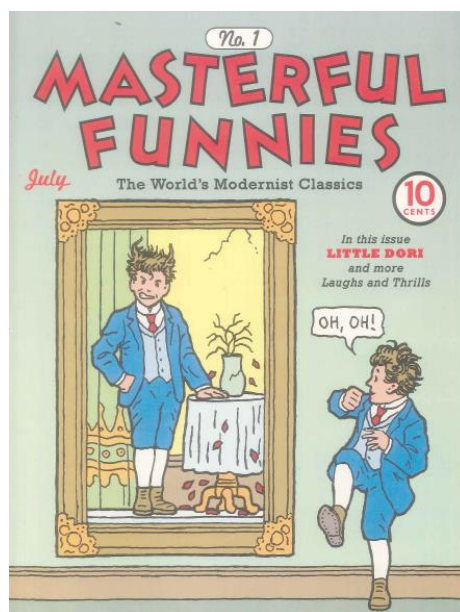


Figura 51: Capa de Little Dori in Pictureland. (SIKORYAK, 2009, p. 57)

A capa de Little Dori já adianta o que acontecerá com o retrato de Dori ao longo da história. A representação do belo jovem vai se deteriorando aos poucos, de acordo com seus atos.

É importante ressaltar que a diagramação de *Little Dori* é singular, pois ela se assemelha a uma tira mais longa de jornal dominical. Por conta dessa diagramação diferenciada, a história está com a orientação em paisagem horizontalizada. Os quadros são numerados guiando a ordem de leitura que o leitor deve seguir. A visão geral da primeira página de *Little Dori* pode ser vista na figura 52:

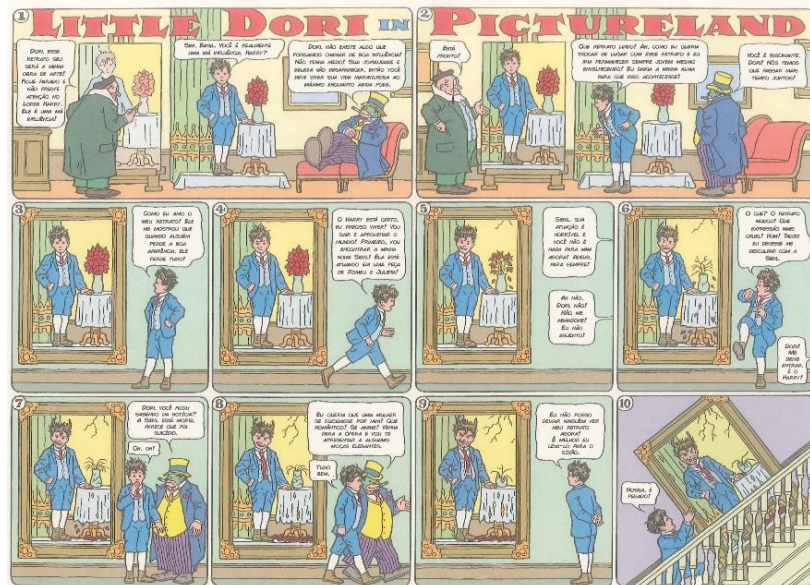


Figura 52: Visão geral de Little Dori. (SIKORYAK, 2009, p. 58)

No primeiro quadro da história temos presentes os três personagens principais da tira: Little Dori, que é o resultado da fusão entre Little Nemo e Dorian Gray; Basil, que é representado visualmente pela figura de Dr Pill, o braço direito do rei Morfeu nos quadrinhos e Harry representado por Flip, personagem que inicialmente tinha o objetivo de atrapalhar as aventuras de Nemo, mas que depois de um tempo virou seu companheiro de viagem. No quadro a seguir podemos ver os três personagens:

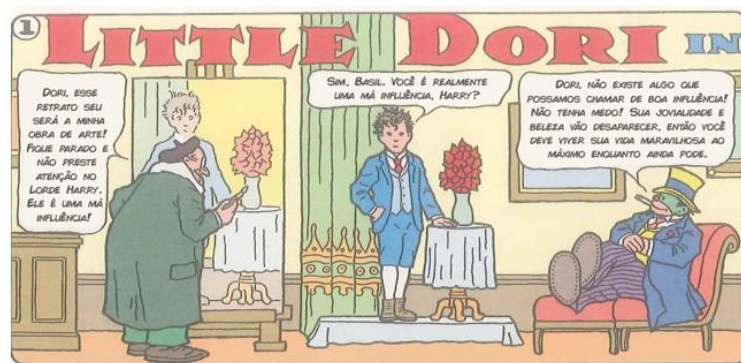


Figura 53: Quadro de abertura de Little Dori. (SIKORYAK, 2009, p. 58)

Lord Harry se aproxima da figura de Flip nos quadrinhos, pois o lorde foi o responsável, inicialmente, em incentivar o comportamento libertino de Dorian. Ele ganha a confiança do belo rapaz e acaba se tornando seu grande amigo. No quadro seguinte, ao ver a pintura concluída, Dori revela seu desejo, como podemos ver na figura 54:



Figura 54: A reação de Dori ao ver o retrato concluído. (p. 58)

A reação de Dorian no romance é bastante similar ao que vemos na figura 54.

Que tristeza! Eu vou envelhecer, tornar-me horrível e medonho. Mas este retrato ficará para sempre jovem. Ele nunca ficará mais velho do que esse dia específico de junho... Se pelo menos as coisas fossem ao contrário! E se fosse eu que permanecesse jovem e o retrato que envelhecesse! Para isso, eu daria tudo! Sim, não há nada neste mundo que eu não daria! Eu daria a minha alma para que isso acontecesse!<sup>47</sup> (WILDE, 2001, p. 24)

A passagem acima marca um ponto crucial na narrativa, pois é nela que se firma o pacto que permite que os desejos de Dorian sejam atendidos. A partir deste momento, o retrato irá ganhar todas as marcas temporais e morais das ações de Dorian. O retrato está presente desde o primeiro quadro de *Little Dori*, ele segue sendo representado em todos os quadros até o fim da história. As aventuras de Dori são secundárias, o que o leitor de Sikoryak acompanha é a deterioração quadro a quadro da representação de Dori no quadro. A primeira alteração no quadro ocorre como mostra a figura 55 a seguir.

<sup>47</sup> How sad it is! I shall grow old, and horrible, and dreadful. But this picture will remain always young. It will never be older than this particular day of June... If it were only the other way! If it were I who was to be always young, and the picture that was to grow old! For that – for that – I would give everything! Yes, there is nothing in the whole world I would not give! I would give my soul for that! (tradução nossa)





Figura 55: As primeiras alterações nas feições de Dori no retrato. (SIKORYAK, 2009, p. 58)

Na figura 55 é possível notar como pouco a pouco o retrato vai mudando de acordo com as ações de Dori. No primeiro quadro da figura, se dá a primeira alteração no retrato, quando Dori menciona sua decisão de aproveitar a vida, o quadro esboça um sorriso maligno.

Em *Little Dori* a sarjeta tem grande importância narrativa pois, como o foco narrativo é o retrato, as ações de Dori ocorrem nela. Não vemos o que Dori está fazendo, apenas temos acesso aos balões de fala que partem da sarjeta, o local onde a ação narrativa está acontecendo. No segundo quadro da figura 55, temos o primeiro exemplo dessa dinâmica presente no quadrinho. Ao mesmo tempo que o foco da narrativa visual está no retrato, os balões de fala que saem da sarjeta, trazem o motivo para as mudanças que estão ocorrendo ao Dori do retrato. As flores do retrato murcham e as feições de Dori ficam cada vez mais malignas pois, na sarjeta, Dori está cruelmente terminando seu noivado com Sibyl. No romance de Wilde, Dorian é igualmente cruel ao terminar seu relacionamento com Sibyl, sua frieza e crueldade deixam Sibyl tão triste que a jovem comete suicídio.

Após seu término com Sibyl, Dorian se depara com seu retrato e percebe uma alteração nele pela primeira vez. “A luz trêmula e ardente do sol mostrava a ele as linhas de crueldade ao redor da boca tão claramente quanto se ele estivesse se olhando no espelho após ter feito algo terrível.”<sup>48</sup> (WILDE, 2001, p. 73) Ao perceber este traço de crueldade no retrato, Dorian se dá conta que provavelmente seu desejo no dia que a pintura foi

<sup>48</sup>The quivering, ardent sunlight showed him the lines of cruelty round the mouth as clearly as if he had been looking into a mirror after he had done some dreadful thing. (tradução nossa)



concluída foi atendido. Ele também percebe que tratou Sibyl com muita crueldade e se arrepende. Porém, ao saber da morte de Sibyl e fazer a conexão da morte com a alteração no retrato, Dorian decide aproveitar a juventude e a beleza eternas que o retrato o possibilitava.

O retrato se altera tanto que Dori opta por escondê-lo, como pode ser visto na figura 56:

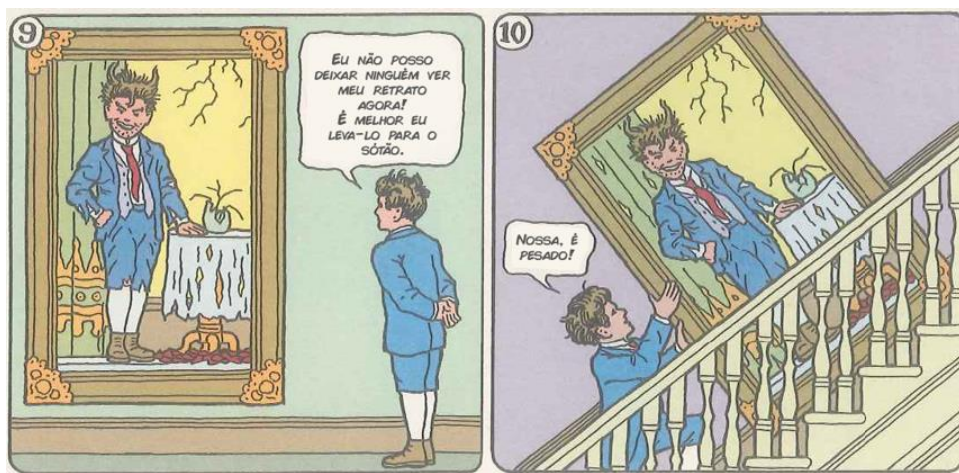


Figura 56: A decisão de Dori de esconder o retrato. (SIKORYAK, 2009, p. 58)

Mesmo com o retrato agora escondido, o foco visual dos quadros de *Little Dori* segue sendo a representação da alma de Dori no retrato. A sarjeta é novamente o local onde as ações de Dori são desempenhadas, o leitor as acompanha através de balões de fala. As desmedidas aventuras de Dorian com arte, pessoas, drogas são resumidas no quadro da figura 57 a seguir:



Figura 57: A decisão de Dori de seguir numa vida dedicada aos seus prazeres. (SIKORYAK, 2009, p. 59)

O retrato fica cada vez mais grotesco até que Basil, o pintor, insiste em vê-lo. Dori decide mostrar o estado atual da representação de sua alma a Basil que não tinha ideia no que seu retrato tinha se transformado. A reação de Basil e o que sucede a ela pode ser visto na figura 58 a seguir:



Figura 58: Reação de Basil ao ver o retrato. (SIKORYAK, 2009, p. 59)

Ao matar Basil, as mãos do retrato, que sequer tem qualquer semelhança com Dori, ficam sujas de sangue. Após este acontecimento, Dori se entrega às drogas, um cachimbo de ópio pode ser visto na figura 59. Nela também está representada a decisão de Dori de mudar e sua determinação em fazer algo de bom:



Figura 59: Decisão de Dori por mudar de comportamento. (SIKORYAK, 2009, p. 59)

Os quadros seguintes presentes na figura 60, mostram a decisão final de Dori por

destruir seu retrato, decisão que sela seu destino.



Figura 60: Ataque de Dori ao seu retrato. (SIKORYAK, 2009, p. 59)

Dori se irrita com seu retrato e decide destruí-lo, mas ele não sabia que essa decisão causaria a sua morte. O quadrinho se encerra como toda história de Little Nemo com alguém tentando acordá-lo, como pode ser visto na figura 61:



Figura 61: Quadro final de Little Dori in Pictureland. (SIKORYAK, 2009, p. 59)

O retrato volta ao seu formato original e já morto, Dori é a feia figura anteriormente representada na pintura. Nos quadrinhos, Nemo sempre acordava de forma abrupta, caindo da cama, por exemplo, ou então era acordado por alguém no último quadro de sua aventura pela terra dos sonhos. A aventura de Dori se encerra com alguém, provavelmente algum servo, se considerarmos quem encontra o corpo de Dorian no romance, tentando acordar Dori.

O foco narrativo da obra de Wilde está em Dorian e suas transgressões. O leitor é levado a acompanhar, através de descrições, as aventuras e depravações de Dorian. O retrato aparece em momentos pontuais da narrativa para reforçar o estado deplorável da alma do personagem. Já em *Little Dori* de Sikoryak, o foco narrativo está no retrato; o leitor acompanha quadro a quadro as mudanças que aparecem nele. A leitura desse quadrinho se assemelha a um ‘jogo dos sete erros’ no qual o leitor é encarregado de perceber as alterações na representação de Dori após cada uma das suas ações, que na maioria das vezes, ocorrem fora de cena. Sikoryak opta por mudar o foco narrativo para representar o que tinha de mais visual na obra, o quadro de Dorian. O quadrinista faz escolhas conscientes para auxiliar na forma que ele escolheu montar a sua narrativa.

Ao contrário de outras escolhas de Sikoryak, que cremos que foram temáticas, podemos supor que a escolha de Little Nemo para traduzir *O Retrato de Dorian Gray* foi uma decisão estética. Já que o estilo de desenho de Little Nemo era bastante singular por representar um sonho, esse estilo permite a representação do grotesco no retrato com maior naturalidade. Boa parte da narrativa do romance se dá relatando as experiências de Dorian no uso de drogas, a representação dessas experiências como um sonho faz ainda mais sentido.

## **2.7 O Bom e Velho Gregor Brown**



Gregor Brown é o resultado da junção de Gregor Samsa, personagem principal da *Metamorfose* de Kafka e o personagem dos quadrinhos Charlie Brown. O ponto de partida da narrativa de Kafka e do quadrinho de Sikoryak é o mesmo: Gregor descobrindo a sua nova forma ao acordar.



Figura 62: Quadro de título de “O bom e velho Charlie Brown” (SIKORYAK, 2009, p. 60)

Apesar de sua aparência animalésca, Gregor Brown mantém algumas características humanas, principalmente seu rosto que é bem expressivo e que nesse quadro de abertura já demonstra tão claramente surpresa e desespero. A frase que Gregor Brown fala ao acordar é representada na figura 63 a seguir:



Figura 63: Sequência inicial de O Bom e Velho Gregor Brown (SIKORYAK, 2009, p. 60)

À primeira frase dita por Gregor Samsa no romance de Kafka foi acrescentado o bordão de Charlie Brown. O primeiro balão de fala da história já ressalta a natureza híbrida da tradução de Sikoryak. O ser deitado na cama não é puramente Gregor Samsa ou Charlie Brown e sim uma mistura dos dois, Gregor Brown. As roupas de Gregor Brown, uma camiseta amarela e um short preto, compõem a característica roupa de Charlie Brown.

A sequência de quadros seguinte introduz um novo personagem: o gerente chefe de Gregor. O gerente é uma das primeiras pessoas a ver Gregor metamorfoseado juntamente dos pais de Gregor e sua irmã. Sua reação muda é descrita por Kafka na passagem a seguir e também representada por Sikoryak na sequência de quadros abaixo:

Mas desde as primeiras palavras de Gregor o gerente dera meia-volta e contemplava por cima do ombro, convulsivamente agitado com um esgar de asco nos lábios. Enquanto Gregor falava não permaneceu um momento tranquilo. Retirou-se para a porta sem tirar os olhos de cima dele, mas muito lentamente, como se uma força misteriosa o impedisse de abandonar aquela sala. (KAFKA, 2014, p. 22)



Figura 64: Reação do gerente ao ver Gregor Brown. (SIKORYAK. 2009, p. 60)

A passagem de Kafka descreve o horror e paralisia que o gerente tem ao ver a forma metamorfoseada de Gregor Samsa; Sikoryak opta por representar o gerente através do amigo medroso de Charlie Brown, Linus. O artista utiliza dois recursos muito comuns nos quadrinhos para representar medo e susto: a onomatopeia (AAUGH!!) em caixa alta e negrito para reforçar o choque do gerente e os fios de cabelo esticados.

A sequência de quadros da figura 64 também traz a reação da mãe de Gregor Brown ao vê-lo, a frase dita pela mãe de Gregor demonstra outros recursos dos quadrinhos para representar o choque, que são: o uso de negrito e a exclamação ao final da frase. Outra particularidade de Gregor Brown é o fato de a mãe do personagem não aparecer, o que pode ser visto é apenas um balão de fala saindo de um canto do quadro. Este fato é importante pois, os pais de Charlie Brown nunca apareceram nas tiras. Nos raros momentos que eles são citados nas histórias, ocorre justamente o que foi representado por Sikoryak: eles “aparecem” por meio de um balão de fala.

Grete, a irmã de Gregor era, juntamente com a mãe, quem ainda demonstrava preocupação e parecia se importar com o bem estar do irmão. Foi pensando nisso que a personagem, notando que o passatempo preferido de Gregor tinha se tornado escalar as paredes e andar no teto, decide retirar os móveis de seu quarto para facilitar sua

mobilidade. A mãe interviu dizendo que “[...] não pareceria então que ao retirar os móveis estaríamos indicando que renunciávamos a toda esperança de melhora e que o abandonávamos sem consideração nenhuma à sua sorte?” (KAFKA, 2014, p. 36) Ouvindo as palavras da mãe, Gregor se dá conta que o que ainda resta de humano nele está muito conectado com as lembranças que ele tem dos objetos de seu quarto e, numa tentativa de impedir que sua irmã retire os móveis de seu quarto, ele sai de sua reclusão o que acaba irritando a irmã, já que a mãe evita a todo custo ver Gregor. A figura 65 a seguir representa a saída de Gregor Brown de seu quarto:



Figura 65: Gregor andando pela sala e a reação de Grete. (SIKORYAK, 2009, p. 61)

Gregor é recebido hostilmente por sua irmã Grete representada por Lucy, uma personagem das tiras de Charlie Brown que o antagoniza. Enquanto Charlie Brown é pessimista e conformado com tudo que acontece, Lucy, sua antagonista, é otimista e decidida em mudar tudo para que as coisas aconteçam do seu jeito. A frase dita pela Grete de Sikoryak na figura 65 é característica da Lucy dos quadrinhos. Na maioria dos balões de fala, Sikoryak opta por utilizar frases diretamente tiradas dos clássicos literários ou com pequenas adaptações. Mas, em algumas situações, o quadrinista inclui bordões dos personagens para mesclar ainda mais as duas linguagens.

O pai de Gregor chega e o encontra se aventurando pela sala de casa, ele então arremessa maçãs no filho, uma delas o atinge e o fere.





Figura 66: Uma maçã é arremessada contra Gregor Brown, em seguida suas reflexões pós ferimento. (SIKORYAK, 2009, p. 61)

Após ser atingido pela maçã arremessada por seu pai Gregor é ferido e em uma sequência de quadros com fundo preto, são representadas suas reflexões nesse período de sofrimento. “As noites e os dias de Gregor deslizavam sem que o sono tivesse parte neles.” (KAFKA, 2014, p. 45)

Após o episódio no qual Gregor foi ferido, ele se distanciou ainda mais de seus familiares, vivia recluso em seu quarto e tinha começado a não ter mais consideração pelos familiares que tanto o maltratavam em seu atual estado. Até que um dia ele ouve o som de uma bela música. Sua irmã Grete está tocando violino para seus pais e novos hóspedes que estão habitando sua casa agora. A música o sensibiliza de uma forma que nada o sensibilizava a tempos. Gregor decide ir em direção à irmã para demonstrar sua gratidão. Porém, Gregor é novamente recebido com hostilidade.



Figura 67: Gregor surpreendendo a irmã. (SIKORYAK, 2009, p. 61)

É após esta interação que Grete revela que já não considera o Gregor metamorfoseado como irmão. O último quadro da figura 67, simboliza o momento do

rompimento entre Grete e Gregor. Após esse episódio, Gregor se entristece ainda mais e se entrega a toda dor e sofrimento causados pela sua ferida e pelas palavras de seus familiares. Logo após essa interação, Gregor morre sozinho em seu quarto.



Figura 68: Sequência final de O Bom e Velho Gregor Brown. (SIKORYAK, 2009, p. 61)

É a empregada que encontra o corpo de Gregor e comunica aos seus patrões sua morte. A reação da empregada no último quadro da figura 68 resume o sentimento de alívio e esperança de dias melhores que a família de Gregor sentiu ao receber a notícia. Nesta sequência, uma nova personagem é incluída; Snoopy, o cachorro sonhador de Charlie Brown, passa por uma metamorfose e se transforma na empregada da família Brown. O paralelo entre as personagens se dá pois, Snoopy, apesar de sempre estar ao lado de seu dono, era sempre o primeiro a rir de seus infortúnios. O romance então chega ao fim não exatamente com a cena de encerramento da figura 68, mas após ela seguindo o mesmo tom positivo com a família de Gregor fazendo planos para o futuro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura pop é parte importante da sociedade atual, sendo bastante presente na produção cultural, muitos são os que se interessam em acompanhar sua produção nas diferentes mídias às quais somos expostos. É crucial que existam discussões sobre este fenômeno na esfera acadêmica, ainda mais se considerarmos que a linguagem de quadrinhos já foi questionada diversas vezes ao longo de sua existência. As adaptações de quadrinhos para outras mídias e vice-versa ampliam o alcance da nona arte e conseqüentemente possibilitam que os quadrinhos ocupem novos espaços tanto na esfera cultural, quanto na academia.

As relações entre quadrinhos e literatura se estreitaram através do trabalho de Sikoryak, que em sua proposta une as duas linguagens criando um novo produto que é mais quadrinho do que literário, mas que amplia as possibilidades da linguagem quadrinística através da tradução. A colisão entre a sexta e a nona arte não se dá através de uma operação simples, podemos observar que a escolha de cada obra foi pensada com bastante cuidado, assim como toda a estrutura das histórias de Sikoryak. A semelhança temática entre as obras literárias exploradas e os quadrinhos se mostraram quase sempre claras, fazendo com que o leitor que conheça as duas obras desfrute de diversas referências ao longo das histórias.

A paródia se mostrou presente não apenas na capa do álbum, quando é citada por Sikoryak, as histórias são cheias de elementos comumente utilizados em paródias como: ironia, semelhança com distância crítica, humor, dentre outros. Ao parodiar, Sikoryak segue uma tradição de anos ao prestar homenagem a tantas obras com reconhecimento mundial; é interessante pensar que seu filtro para quadrinhos, que se limitou apenas a quadrinhos americanos, não existiu quando ele selecionou as obras literárias a serem traduzidas. O quadrinista selecionou obras de diferentes países, porém todas tinham prestígio dentre público e crítica.

Em cada uma das histórias analisadas explicitamos os elementos visuais ou textuais adaptados por Sikoryak em seu processo de tradução, estes elementos reforçam a natureza híbrida dos *Masterpiece Comics*. Cada uma das histórias selecionadas do álbum não são puramente os quadrinhos de partida, nem as obras literárias que elas traduzem; elas são um produto novo, com novas camadas de complexidade. Porém, apesar de toda a genialidade na escolha das histórias e destreza em optar por elementos narrativos que unissem as duas linguagens, a colisão entre quadrinhos e literatura não se deu de forma tão harmoniosa. Em alguns casos, as frases retiradas diretamente dos clássicos literários sendo proferidas por personagens dos quadrinhos causavam certo estranhamento, como se o que estivesse sendo

representado nas imagens não tivesse conexão com as falas presentes nos balões.

A construção de sentido das *masterpiece comics* não estava apenas ligada aos elementos textuais dos quadrinhos, Sikoryak utilizou os elementos visuais com maestria para complementar e ampliar o sentido em suas histórias. Expressões faciais, onomatopeias, plano de fundo e figurino, são apenas alguns dos muitos elementos visuais explorados por Sikoryak para auxiliar na construção de sentido nos quadrinhos do álbum, fazendo jus à natureza híbrida da própria linguagem de quadrinhos. O formato de cada tira foi mantido, escolha estética que dificulta um pouco a leitura, já que em alguns casos as histórias estavam horizontalizadas, em modo paisagem, então ao ler o quadrinho, por vezes, de uma história para a outra o leitor tem que girar o livro em suas mãos. Essa escolha foi significativa, apesar dessa dificuldade mencionada, uma vez que o formato da história é importante para a construção de sentido narrativo.

O percurso trilhado por Sikoryak em suas histórias foi explorado nesta dissertação e serviu para ampliar a discussão sobre quadrinhos e literatura, duas linguagens bastante presentes na produção cultural atual e que estão em constante diálogo. A abordagem interartística se mostra importante não só em obras na qual há tradução intersemiótica, como é o caso de *Masterpiece Comics*, mas é importante levar essa discussão para a análise artística em todos âmbitos. Uma vez que características comuns em um tipo de linguagem podem estar presentes em outras, retomamos aqui a visão de Canclini de ciências sociais nômades, capazes de caminhar por diferentes terrenos artísticos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BÍBLIA, A. Gênese. In **Bíblia de Jerusalém**: Nova edição, revisada e ampliada. São Paulo: Paulus, 2002. p. 33-102.
- BLACKBEARD, Bill; WILLIAMS, Martin. **The Smithsonian Collection of Newspaper Comics**. Washington, D. C.: Smithsonian Institution Press e Harry N. Abrams, Inc., 1978.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMUS, Albert. **L'étranger**. Paris: Gallimard, 1972.
- CANCLINI, Nestor. **Hybrid Cultures in Globalized Times**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.
- FACHIN, Lúcia. Polifonia, Carnavalização e Paródia Em 'Candide' De Voltaire. **Revista De Letras - UNESP**, vol. 35, 1995, pp. 113–125. Disponível em: [www.jstor.org/stable/27666645](http://www.jstor.org/stable/27666645). Acesso em: 14/07/2021
- HAWTHORNE, Nathaniel. **The scarlet letter**. Londres: Woodsworth, 1999.
- HORN, Maurice. (Org.) **100 Years of American Newspaper Comics**. Nova Iorque: Gramercy Books, 1996.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**. Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.
- KAFKA, Franz. **A metamorfose**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2014.
- MACK, Robert L. **The Genius of Parody: Imitation and Originality in Seventeenth and Eighteenth Century English Literature**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2007.
- MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. Nova Iorque: Harper Collins, 1994.
- MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensão do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- PERRY, George; ALDRIDGE, Alan. (Org.). **The Penguin Book of Comics**. Londres: Penguin Books, 1971.
- PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SHAKESPEARE, William. **Macbeth**. Londres: Woodsworth, 1997.
- SIKORYAK, R. **Masterpiece Comics**. Montreal: Drawn & Quaterly, 2009.
- VOLTAIRE. **Candide ou l'Optimisme**. Paris: Gallimard, 2003.
- WILDE, Oscar. **The picture of Dorian Gray**. Londres: Woodsworth, 2001.
- WOLK, Douglas. **Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean**. Boston: Da Capo Press, 2007.

ZENI, Lielson. Adaptação em quadrinhos como tradução. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Valdomiro; FIGUEIRA, Diego (Org.). **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014. p. 111 – 130.

**ANEXOS**

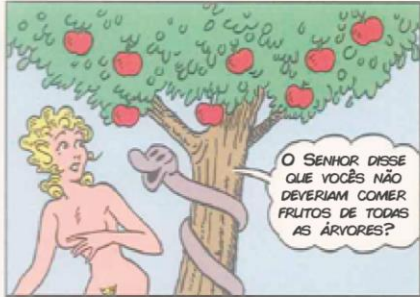


# BELINDA EVA



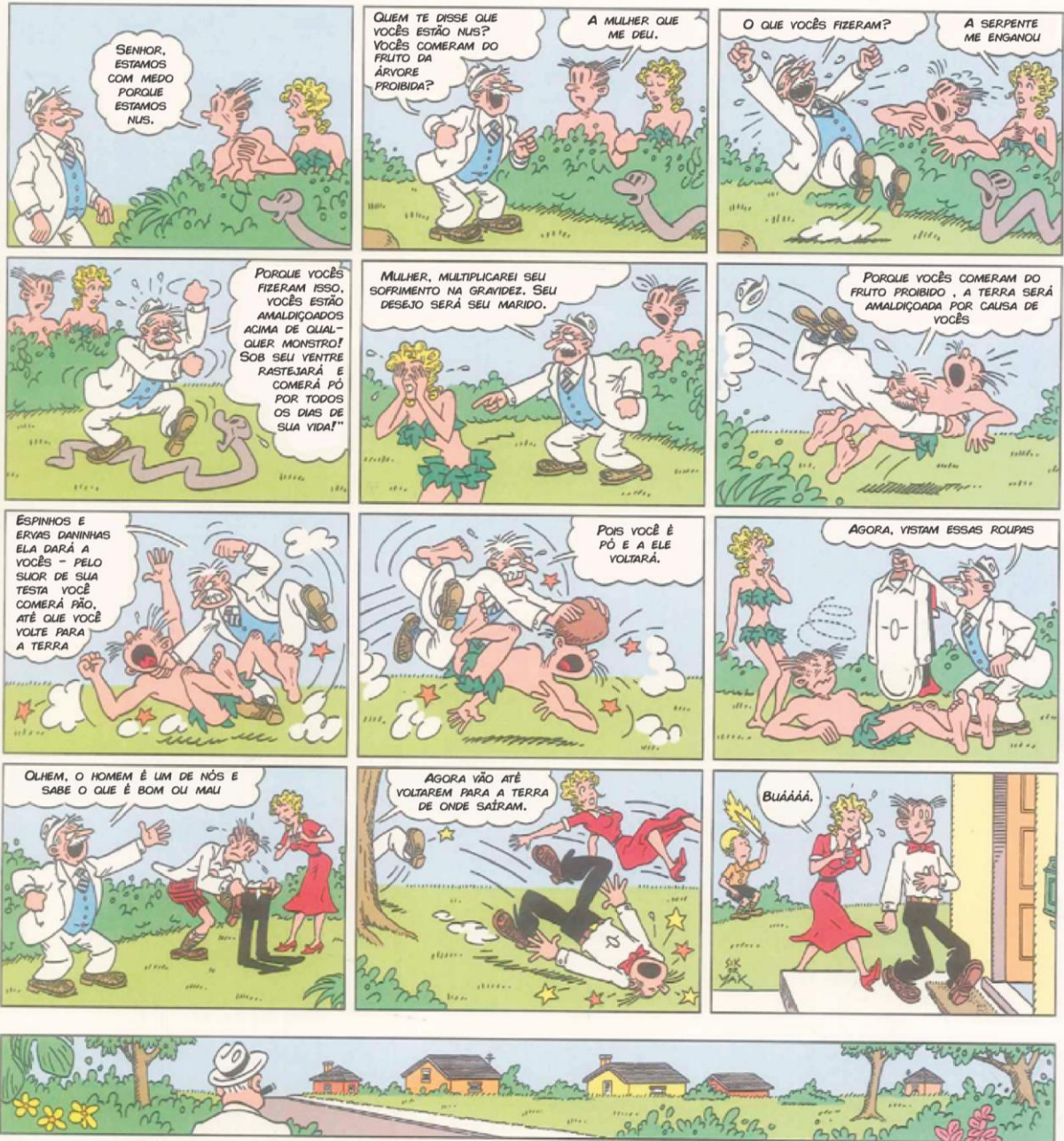


# BELÍNDIA EVA





# BELINDA EVA

















# MAC WORTH

SIGESPAK SHAKESPEARE

12-91

A SENHORA M. ACABOU DE LER O HORÓSCOPO, QUE REVELA QUE SEU AMADO MAC IRÁ CONSEGUIR UMA PROMOÇÃO DE MUITO PRESTÍGIO...

O MAC SE SAIRIA BEM!... MAS FALTA A ELE A VONTADE NECESSÁRIA PARA SER PROMOVIDO RAPIDAMENTE.

ESPÍRITOS, ME LIBERTEM DE MEU SEXO. ME ENCHAM DE CRUELDADE E ACABEM COM MEU REMORSO! VENHA NOITE PESADA E ME ENVOLVA NA FUMAÇA NEGRA DO INFERNO!

AH, ÓTIMO, MAC! SUAS NOTÍCIAS CHEGARAM A MIM!

OLÁ, QUERIDA! MEU CHEFE, SENHOR DUNCAN, VIRÁ JANTAR CONOSCO ESSA NOITE!

BEM, ELE NÃO VIVERÁ PARA VER O AMANHÃ! RECEBA-O DE BRAÇOS ABERTOS, MAS SEJA UMA COBRA POR DENTRO!

DEIXE OS NEGÓCIOS DE HOJE À NOITE NAS MINHAS MÃOS E VAMOS ATINGIR A GRANDEZA!...

SÓ NÃO PAREÇA TÃO CULPADA!

E ENTÃO, NAQUELA NOITE, DEPOIS DE PARTICIPAR DE UMA DELICIOSA REFEIÇÃO CASEIRA, O CHEFE DE MAC ESTÁ DORMINDO NO QUARTO DE HÓSPEDES ENROLANDO A SENHORA M. AGLARDA NO ANDAR DE BAIXO.

ACREDITO QUE MAC IRÁ ENCONTRAR AS FACAS QUE DEIXEI AO LADO DA PORTA DO SENHOR DUNCAN...

AH! AÍ ESTÁ VOCÊ!

CONSEGUI!

EU PENSEI QUE TINHA ESCUTADO UMA VOZ DIZER "NÃO DURMA MAIS! O MAC ASSASSINA O SONO!" O INOCENTE DORME.... O SONO DA PAZ...

MAC VOCÊ VAI FICAR DOENTE DE TANTO SE PREOCUPAR IMAGINANDO ESSAS COISAS! AGORA VÁ SE LIMPAR!

SERÁ QUE UM OCEANO IRÁ LAVAR ESSE SANGUE DAS MINHAS MÃOS?

FRANCAMENTE! UM POLCO DE ÁGUA É SUFICIENTE.



# MAC WORTH

MAC, VOCÊ AINDA NÃO DEU AS BOAS-VINDAS AOS NOSSOS CONVIDADOS! UM JANTAR É SIMPLEMENTE TRISTE SEM UM ANFITRIÃO BEM EDUCADO.

APÓS TER SE DESFEITO DE SEU CHEFE COM SUCESSO, MAC FOI PROMOVIDO... MAS SUA IMAGINAÇÃO ESTÁ FAZENDO HORA EXTRA!

QUEM FEZ ISSO? VOCÊ NÃO PODE DIZER QUE FUI EU!

SENTEM-SE MEUS AMIGOS! ESTE É APENAS UM DOS ATAQUES MOMENTÂNEOS DO MAC... NÃO LIGUEM...

MAC, VOCÊ ESTÁ ENCARANDO O ESTOFADO...!

TOME QUALQUER FORMA QUE NÃO ESSA E EU NÃO VOU TREMER!

AH, ELE ESTÁ COMPLETAMENTE SEM CONDIÇÕES! POR FAVOR, VÃO TODOS EMBORA AGORA! TENHAM UMA ÓTIMA NOITE!

MAS ÀS TRÊS DA MANHÃ, A SENHORA M. ESTÁ TENDO DIFICULDADE EM CAIR NO SONO...

SAIA, MALDITA POEIRA!

ESTAS MÃOS NUNCA ESTARÃO LIMPAS?... E AINDA TEM AQUELE DESAGRADÁVEL CHEIRO DE SANGUE!

OH-OH!

VENHA, VENHA!... O QUE ESTÁ FEITO, NÃO PODE SER MUDADO!... BEM, VOU PARA A CAMA!

AAIIIEEE!

EU QUASE ME ESQUECI DO GOSTO DO MEDO...

ELA PODERIA TER ESPERADO... PODERIA TER TIDO UM MOMENTO MELHOR...

AMANHÃ E AMANHÃ E AMANHÃ...

SEU ANIVERSÁRIO. Prepare-se para a visita de um colega de trabalho (nascido de uma cesariana) que irá carregar ramos, te decapitar e roubar seu emprego.

HORA



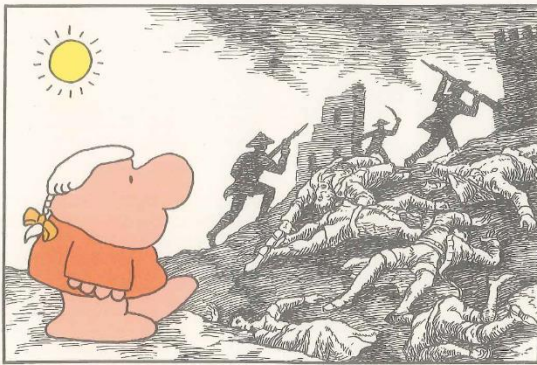
# CANDIGGY...

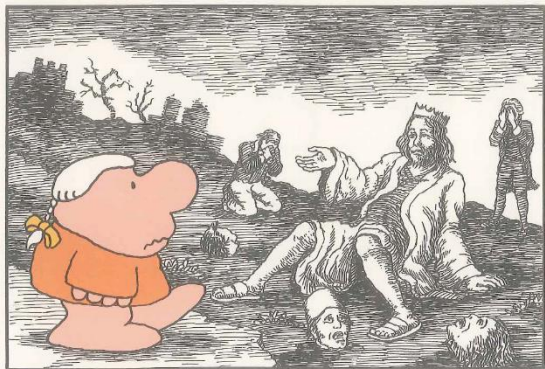
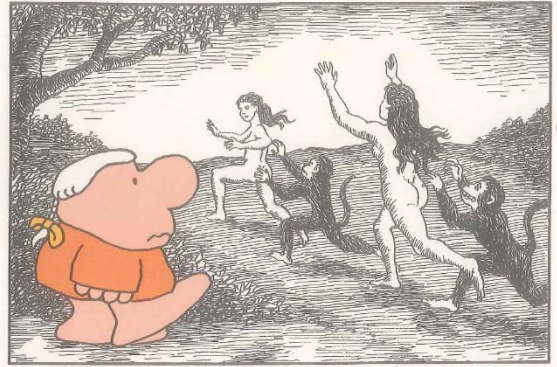
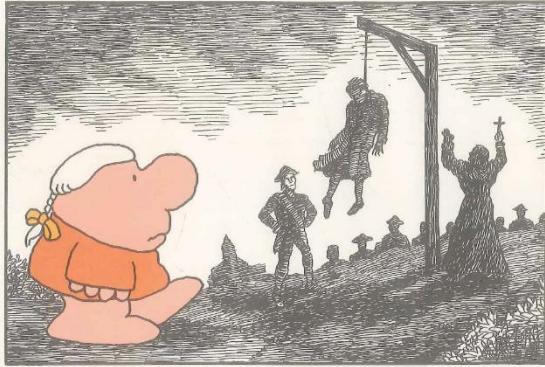
BY *Voltaire*  
+ *R. Sikoryak*

TUDO É PARA O  
MELHOR AQUI, O  
MELHOR DE TODOS OS  
MUNDOS POSSÍVEIS!



12







# LITTLE DORI IN PICTURELAND

**1** DORI, ESSE RETRATO SEU SÓBIA A MINHA GOSTA DE ARTE! FIQUE PARADO E NÃO PRESTE ATENÇÃO NO LORDE HARRY. ELE É UMA MÁ INFLUÊNCIA!

SIM, BASIL, VOCÊ É REALMENTE UMA MÁ INFLUÊNCIA, HARRY?

DORI, NÃO EXISTE ALGO QUE POSSAMOS CHAMAR DE BOA INFLUÊNCIA! NÃO TENHA MEDO! SUA DOWDAINDE E BELEZA VÃO DESAPARECER, ENTÃO VOCÊ DEVE VIVER SUA VIDA MANTENDO A MÓDICO INQUANTO ALMA PODER.

**2** ESTÁ PRONTO!

QUE RETRATO LINDO! AH, COMO EU QUERIA TROCAR DE LUGAR COM ESSE RETRATO E EU IRIA PERMANECER SEMPRE JOVEM MESMO ENVELHECENDO! EU DARIA A MINHA ALMA PARA QUE ISSO ACONTECESSE!

**3** COMO EU AMO O MELI RETRATO! ELE ME MOSTROU QUE QUANDO ALGUÉM PERDE A BOA APARÊNCIA, ELE PERDE TUDO!

O HARRY ESTÁ CERTO, EU PRECISO VIVER! YOU SHAR E APPROVEAR O HARRY! PROMETENDO, YOU NÃO VOU VIVER SEM O HARRY! EU ESTÁ ATUANDO EM UMA PEÇA DE ROMELI E JULIETA!

**4** SIENTE, SUA ATUAÇÃO É INDEZIVEL E VOCÊ NÃO É UM MASCARADO! AGORA, PARA SEMPRE!

AH NÃO, DORI, NÃO! NÃO ME ABANDONE! EU NÃO ASIENTO!

**5** O QUE? O RETRATO MILDOUT! QUE EXPRESSÃO MAS CUBELI HANT! TAUVEZ EU DEVERIA ME DESLULAR COM A SIBIL.

DORI! ME DRIE ENFIM O HARRY!

**6** EU NÃO POSSO DEBARR ANGLÊIA VER MELI RETRATO É AGORAF É MANTO EU LEVANDO PARA O SÍTIO.

**7** DORI, VOCÊ FICOU SUAS SIBIL ESTÁ MORTA, PARECE QUE FOI SUICÍDIO.

OH, DRI!

**8** EU QUERIA QUE UMA MULHER SE SUICIDASSE POR MIH! QUE ROMANTICO! SE ANHETI VENHA PARA A UFERA E YOU TE APRESENTO ALGUMAS MÓDICO SUGERENTES.

TUDO BEM.

**9** NOSSA, É RESPECTO!

**10**





BASTA, PORQUE VOCÊ NÃO ME ADAP?

DOR, EU TENHO CONTATO COM O DOR, EU TENHO ESCUTIDO RUMORES TERRETRIS SOBRE O DOR, COMENTÁRIO, DE VIDA QUE VOU AFRANCOU! EU PRECISO SABER E ELAS SÃO VERDADEIRAS!



EU VOU ME CONCENTRAR NO MEU AMOR POR VOCÊ, SENSACIONES E COISAS BELAS! DE PERUMES E JÓIAS E BORDADOS E...



DOR, EU TENHO UM NOVO AMOR, UM JOVENI QUE VIVE SUA VIDA PRÓPRIA, VOCÊ VAI OUSTAR?

HARRY, PARECE FASCINANTE!



UM! EU ESPERA! ESCONDENDO AQUI, E TALVEZ SE EU ME COMPORER, ELE VAI APARECER, ELE VAI APARECER DE PURAÇA.

O LORDE HARRY NÃO É AQUI, SENEK.



PRECISO DE UM MAIS DE POLCO, EU QUERO FLOR DE MEU MESMO.



É MELHOR EU AMARRAR ME PRÓPRIO DO CORPO.



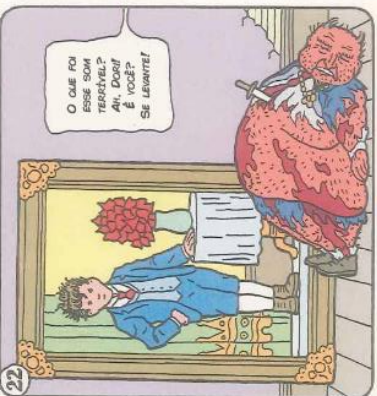
DOR, AGORA ESSA É A MINHA AMANHA!

NÃO, VOCÊ NÃO PODE FAZER ISSO! CONTORESE COMIGO! BASTA!



AH! IMPOSSIVEL! É POR DO QUE EU TENHO O DOR, REZE DOR, REZE POR, PERADO!

EU VOU TE AJUDAR, VERDADÉ!



O QUE FOI ESSE SOM? APARECEU O DOR? É VOCÊ? SE LEVANTE!



AAAAAEE! OOOOH!



EU NÃO AGUENTO MAIS OLHAR ESSE ZOMBARCO DE MINHA! EU VOU DESTRUI-LO E ME LAVAR DELE PARA SEMPRE!



HARRY, ESTOU SÓ TENTANDO ENTENDER O DOR, DETERMINANDO O PRAZER ALGO BOM.

AH, DOR! NÃO MERE! VOCÊ É PERIGO DO DOR! ESTÁ UM DIA, VOCÊ VAI TER QUE ME AJUDAR, COMO VOCÊ SE MANTÉM SEMPRE SÓ BONTU!



# "Good ol' Gregor Brown"

by SIKORYAK



<p>MAS QUE PUXA! O QUE ACONTECEU COMIGO?</p> 	<p>EU ME DEITEI ME SENTINDO BEM, MAS AGORA...! QUE VIDA HORRÍVEL A MINHA!</p> 	<p>TALVEZ SE EU DESCANSAR AQUI POR ALGUNS MINUTOS, TUDO VAI VOLTAR AO NORMAL...</p> 	<p>GREGOR! ACORDE! VOCÊ ESTÁ ATRASADO PARA O TRABALHO!</p> 
--	---	--	--

<p>GREGOR, AQUI É O SEU GERENTE...</p> 	<p>EU ODEIO DIZER ISSO NA SUA PRÓPRIA CASA, MAS EU TENHO QUE TE DIZER O QUÃO DESAPONTADOS NÓS ESTAMOS COM O SEU COMPORTAMENTO...</p> 	<p>SENHOR, POR FAVOR DEIXE EU ME EXPLICAR! ASSIM QUE EU ABRIR ESSA PORTA EU VOU ACALMAR TODOS OS SEUS ANSEIOS!</p> 	<p><b>AAUGH!!</b></p> 
---	---	--	--

<p>SENHOR, ONDE VOCÊ ESTÁ INDO?</p> 	<p>POR FAVOR, SE ACALMEM! ESTOU NUM APERTO, MAS PODEMOS ENCONTRAR ALGUMA SOLUÇÃO.</p> 	<p>MÃE, VOCÊ ESTÁ ME OLVINDO? <b>DEUS ME AJUDE!</b></p> 	<p>MEU ESTÔMAGO ESTÁ DOENDO!</p> 
---	---	--	--

<p>ESTOU ESCALANDO AS PAREDES A HORAS! EU TENHO QUE RELAXAR!</p> 	<p>É TRANQUILO AQUI NO TETO... IMAGINO POR QUANTO TEMPO CONSEGUIREI FICAR AQUI...</p> 	<p><b>Z</b></p> 	<p><b>WUMP!</b></p> 
--	---	--	---

