

Elisa Maria Bazhuni Cezar

**AS TIPOLOGIAS DOS ROMANCES
UM AMOR DE SWANN E O ALIENISTA:
FORMA NARRATIVA X FORMA IMAGÉTICA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da PUC-RIO como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Leitura.

Professor-Orientador: Ricardo Oiticica.

**MÊS: JANEIRO
ANO: 2012**

Aos meus pais Ítalo (in memoriam) e
Rosa pelo eterno incentivo à educação
formal.

“Segundo Deleuze, é na incomensurabilidade entre imagem e palavra que o figural recupera um sentido mais amplo.”

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar e comparar as estruturas narrativas, em texto e em imagem, de duas obras pertencentes ao cânone da literatura ocidental e suas respectivas adaptações para *graphic novel*: o conto (ou novela, ou ainda romance, para alguns) da literatura brasileira O Alienista, de Machado de Assis, adaptado por Fábio Moon e Gabriel Bá; e a segunda parte do romance francês Em Busca do Tempo Perdido, de Marcel Proust “Um amor de Swann”, adaptado por Stéphane Heuet (vols I e II).

Um contraste está na base da comparação: enquanto o contexto sócio-cultural em que foi realizada a obra de Proust já estava fortemente marcado pela linguagem imagética, a sociedade de Machado ainda era eminente discursiva, baseada na narrativa oral (no caso do povo) e escrita (para a elite); ou seja, a sociedade parisiense vivia a transição para a era da reprodutibilidade; a fluminense estava presa à chamada era do bacharel.

As análises das obras fundamentam-se nas respectivas linguagens: imagética x escrita, em como se coloca a questão da verossimilhança em relação à elaboração e construção das duas narrativas na forma de arte sequencial, isto é, a fidedignidade destas. Na de Proust, a adaptação foi feita com fluidez, sem que a linguagem imagética ficasse subordinada à escrita, isto porque o texto visual já estava latente no texto escrito, numa relação decorrente de um contexto em que as linguagens eram duas forças vivas.

Em outras palavras, isso pôde ocorrer pelo fato de neste momento histórico já estar havendo a ampla difusão das técnicas visuais na França - na fotografia, no cinema, na arte gráfica dos cartazes, o que legitimou a elaboração da *graphic novel*. Por outro lado, a passagem da narrativa de Machado para a forma sequencial da HQ não condizia com o contexto da sociedade. Logo, a França, um dos centros da Revolução Industrial, pôde propiciar uma adaptação de Proust muito mais coerente do que a de Machado, que escreveu numa época e num lugar em que a ciência influenciava pouco a sociedade, e menos ainda a arte, ou seja, em que a tecnologia aplicada à imagem ainda não tinha a mesma importância. A partir de meados do século XX é que o Brasil começou a priorizar essas novas linguagens.

Por isso mesmo não soa falso o uso, na elaboração da HQ de Proust, de recursos da “reprodutibilidade técnica”, enquanto provoca na ilustração da narrativa machadiana um curto-circuito não solucionado, talvez por não ser solucionável, por seus autores.

Palavras-chave: Machado de Assis, Marcel Proust, narrativa Revolução Industrial e questão imagética.

ABSTRACT

This thesis aims to analyze and compare the narrative structures, in text and image, two works from the canon of Western literature and their adaptation to graphic novel: the story (or novel, or romance, for some) of the literature *The Brazilian Alienist* by Machado de Assis, adapted by Fabio Moon and Gabriel Bá, and the second part of the French novel *In Search of Lost Time*, Marcel Proust "A Love of Swann," adapted by Stéphane Heuet (vols I and II). A contrast is the basis of comparison: while the socio-cultural context in which it was held Proust's work was strongly marked by the language imagery, the company was still eminently discursive Machado, based on oral narrative (in the case of people) and written (the elite), ie, the Parisian society lived the transition to the era of reproducibility, the Rio was attached to the call was BS. The analyzes of the works are based on the respective languages: x imagery written, the question arises as the likelihood for the formulation and construction of two stories in the form of sequential art, ie, the reliability thereof. In Proust, the adaptation was done smoothly, without that language imagery stayed subject to written, visual text because it was already latent in the text written in a relationship due to a context in which languages were two living forces. In other words, this could occur because of this historical moment there is already a wide dissemination of visual techniques in France - in photography, film, artwork posters, which legitimized the development of the graphic novel. On the other hand, the passage of the narrative sequentially Machado for the HQ did not fit the context of society. Soon, France, one of the centers of the Industrial Revolution, could provide an adaptation of Proust's much more coherent than that of Machado, who wrote at a time and a place where science has little influenced society, still less the art, or that is, the technology applied to the image has not had the same importance. From mid-twentieth century is that Brazil began to prioritize these new languages. So it does not sound fake to use in drawing up the HQ of Proust, the resources of "mechanical reproduction" as in illustration of the narrative causes a short circuit Machado unsolved, may not be resolvable by their authors.

Key words: Machado de Assis, Marcel Proust, narrative Industrial Revolution and issue imagery

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 UMA LEITURA DE O ALIENISTA.....	13
1.1 RESUMO DE O ALIENISTA.....	13
1.2 OBSESSÃO.....	14
1.3 A ÉTICA PROFISSIONAL.....	15
1.4 A MULHER NA SOCIEDADE.....	16
2 UMA LEITURA DE UM AMOR DE SWANN.....	18
2.1 RESUMO DE UM AMOR DE SWANN.....	18
2.2 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS.....	19
2.3 AS INFLUÊNCIAS DO SÉCULO XIX NAS CIÊNCIAS.....	23
2.4 ARTES DA IMAGEM.....	24
3 A HISTÓRIA DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS.....	30
4 ANÁLISE COMPARATIVA DOS QUADRINHOS.....	35
CONCLUSÃO.....	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	50
QUADRO COMPARATIVO.....	50
LEGENDA.....	51

Lista de Abreviações

HQ: história em quadrinhos

Fig: figura

i.e.: isto é

p. ex.: por exemplo

séc.: século

“A vida também é para ser lida. Não literalmente, mas no seu supra-senso”.

Guimarães Rosa.

INTRODUÇÃO

O pensamento em epígrafe demonstra o quanto é relevante o reaproveitamento de linguagens para que uma leitura específica se materialize – o que inclui a própria vida. Na leitura em *Graphic Novel* (prosa em forma de quadrinhos) do romance *Um amor de Swann* (segunda e autônoma parte do livro *No caminho de Swann*), de Marcel Proust, e de *O alienista*, de Machado de Assis, nas versões já mencionadas, esse reaproveitamento faz parte não só da leitura, como da própria natureza das obras: a adaptação de linguagens. Pode-se aplicar às adaptações em geral – enquanto simultaneamente leitura e obra – o verso do poeta oitocentista alemão Hugo van Hoffmannsthal: “Ler o que nunca foi escrito”. O verso citado pode ser entendido pelo conceito de Borges resgatado por Silviano Santiago em que ao retomar uma obra antiga o invisível se converte em visível na nova adaptação para o leitor. Isso servirá como ponto de partida para a análise do enredo, das figuras de linguagens, imagem sem texto, dos trechos da narrativa selecionados nos balões e da relação das ilustrações com as falas das personagens.

Em relação ao objeto da presente pesquisa, examinou-se o processo evolutivo desse gênero imagético, a HQ, num momento da história da literatura em que, mais do que nunca, as interfaces da linguagem ultrapassam os limites de um discurso puramente verbal. Na pós-modernidade passa a existir uma nova oportunidade de se ler uma obra clássica, sob novos ângulos e novos meios. Atualmente, a sofisticação dos processos editoriais, através da mídia digital, proporciona ao leitor uma visão plenamente enriquecedora do texto. Isso faz refletir acerca da adequação de se adaptar uma obra clássica num suporte contemporâneo, e como pode se tornar atraente ou frustrante, para leitores de faixa etária adulta, essa adaptação. Assim, o objetivo do estudo é mostrar como essa (des)montagem foi realizada pelas HQs sobre os citados romances, com o

intuito de delimitar até onde foram preservadas as características do texto original e até que ponto foram rearticuladas pela linguagem visual, para tentar verificar os fundamentos de sua recepção: de um sentimento de anacronismo, de tautologia que nos dá a HQ sobre a obra de Machado, ou de um novo prazer estético, a HQ sobre a de Proust.

Em outubro de 2009, com a intenção de realizar o trabalho final da matéria Texto Acadêmico do curso de graduação, ao fazer uma busca na livraria Carga Nobre, situada na própria instituição, onde ocorreu a realização em Licenciatura Plena, resultando na obtenção do material adequado para a pesquisa. Foi aí que tudo começou ao ver o livro clássico de Machado de Assis, *O alienista* em HQ. Jamais pensara nessa nova modalidade em relação aos clássicos. Então, naquele momento, o impulso foi de escrever sobre essa novidade. Com o entusiasmo característico de almejar o título de especialista em leitura, a decisão foi realizar o curso de pós-graduação em Leitura, Teoria e Prática tendo como objetivo aprofundar o trabalho realizado na graduação ao saber da importância deste escritor clássico da literatura brasileira, Machado de Assis. Mas durante o curso, a opção foi de mudar de autor e não do tópico a ser abordado. Na trajetória para recuperar em busca do tempo perdido, ao ser uma Aluna-Autora, a questão direcionava-se em buscar uma obra canônica para a delimitação da tese a ser analisada referente a monografia. Ao encontrar a HQ de Proust tão bem elaborada e o livro separado não tendo dúvidas dessa escolha. Devido às orientações, o objetivo focava-se em fazer um estudo comparativo dessas duas obras na linguagem ilustrativa. Nesta monografia, a intenção é de mostrar ao estudioso da leitura, o desabrochar dessa questão, a análise dos quadrinhos, as artes da imagem, as influências do século XIX nas ciências e a análise Machadiana. A análise focará na oposição da elaboração e referências feitas nas HQS (Machado X Proust) devido às influências dos fatores da II Revolução Industrial (a partir de 1870). Desse modo, nota-se como as linguagens são díspares. É mister que a HQ de Machado de Assis é uma forma literária, tautológica ao passo que a de Proust é sofisticada, detalhista. Isso ocorreu pelo fato de o momento ter sido de conquistas no campo referente aos avanços tecnológicos (surgimento de máquinas, utensílios e técnicas para ajudarem na sofisticação) que implicaria na reprodutibilidade

artística. Mais ainda, a arte é uma linguagem, e a perfeição técnica isolada não pode comunicar porque não é individual. Jean-Michel Basquiat é a prova de que na escola não se aprende tudo mesmo não tendo formação acadêmica, tornou-se num dos pintores mais conhecidos da Pop Art, expressando sentimentos e emoções em bruto. Também, no século XX, surgiu o movimento artístico que é considerado o mais influente daquele período denominado Movimento Cubista. Tal arte rompia com os padrões estéticos da época Renascentista a prevalecer figuras geométricas tais como: cubos e cilindros. Esse teve o marco inicial em Paris, em 1907, com a tela *Les Femmes d'Alger* (O Grande O), pintura que Pablo Picasso levou um ano para terminar. Nessa obra, esse grande artista espanhol reproduziu a nudez feminina de uma forma inusitada, em que as formas reais, naturalmente arredondadas, deram espaço a figuras geométricas totalmente trabalhadas.

Tudo começou em outubro de 2009: com a intenção de realizar o trabalho final da matéria Texto Acadêmico do curso de graduação em Letras, vimos em HQ o livro clássico de Machado de Assis, *O alienista*, e ficamos surpresos por essa nova modalidade de tratar os clássicos. Naquele momento, o impulso foi de escrever sobre essa novidade. E agora, com o entusiasmo característico de almejar o título de especialista em leitura, a decisão foi aprofundar o trabalho realizado na graduação. Mas durante o curso, a opção ampliou-se. Na trajetória em busca do tempo perdido, ao ser uma Aluna-Autora, a questão direcionava-se a uma outra obra canônica que ao mesmo tempo ampliasse e delimitasse a monografia. Ao encontrar a HQ de Proust tão bem elaborada, não tivemos dúvidas dessa escolha. Devido às orientações, o objetivo focava-se em fazer um estudo comparativo dessas duas obras na linguagem ilustrativa. Nesta monografia, a intenção é de mostrar ao estudioso da leitura o desabrochar e o disseminar dessa questão: a análise dos quadrinhos, as artes da imagem, as influências do século XIX nas ciências e a análise proustiana e machadiana. A análise focará na oposição da elaboração e referências feitas nas HQS (Machado x Proust) devido às influências dos fatores da II Revolução Industrial (a partir de 1870). Desse modo, nota-se como as linguagens são díspares: enquanto a HQ de Machado de Assis é uma forma literária, tautológica, a de Proust é sofisticada, detalhista. Isso ocorreu pelo fato de o momento ter sido de conquistas no campo referente aos

avanços tecnológicos (surgimento de máquinas, utensílios e técnicas aplicadas à arte) que implicariam na reprodutibilidade artística.

Exemplo disso são os movimentos de vanguarda nas artes plásticas, no início do século XX, quando surgiu, entre outros, o primeiro manifesto da nova era: o Manifesto Futurista, de Marinetti, de 1909. Trata-se do elogio da máquina, do desenvolvimento industrial, de uma nova sensibilidade. Ou ainda, o movimento artístico que é considerado o mais influente daquele período: o movimento cubista, que rompia com os padrões estéticos da época Renascentista e fazia prevalecer figuras geométricas, tais como cubos e cilindros, numa linguagem que incorporava a técnica de montagem, reduzindo a obra aos elementos estruturais. A obra precursora, antes de o movimento ser batizado, é a tela *Les Femmes d'Alger*, de 1907, pintura que Pablo Picasso levou um ano para terminar. Nessa obra, o grande artista espanhol reproduziu a nudez feminina de uma forma inusitada, em que as formas reais, naturalmente arredondadas, deram espaço a figuras geométricas totalmente trabalhadas.

Antes disso, na primeira metade do século XIX, a própria sociedade passava a ser estudada como um mecanismo sujeito a regras precisas, dando origem à Sociologia. Era o positivismo de Comte: com a meta de reforçar a ordem social, luta-se contra qualquer doutrina revolucionária e todas as forças focam-se numa renovação moral da sociedade. A sociedade se transforma por meio da visão de PROGRESSO como um mecanismo da própria ORDEM, sem desfazer a ordenação em vigor, num processo evolutivo. Como afirma Marcuse:

o positivismo está, pois, interessado em ajudar a 'transformar a agitação política em uma cruzada filosófica' que suprimiria tendências radicais que eram afinal de contas incompatíveis com qualquer sadia concepção da história (Marcuse, p. 312).

O citado autor continua, buscando mostrar que o progresso é, em si, ordem – não é revolução, mas evolução.

Concluindo, o que se pode notar que todos os acontecimentos do século XIX e XX serviram para o desenvolvimento da HQ de Proust, uma vez que a sua narrativa foi escrita nesse turbilhão de transformações.

1 UMA LEITURA DE O ALIENISTA

1.1 RESUMO DE O ALIENISTA

O romance *O Alienista* foi escrito por Machado de Assis no ano de 1882. Essa história tem como enredo a obsessão científica do médico Simão Bacamarte, protagonista. O profissional, ao voltar para sua terra natal, Itaguaí, tinha como meta envolver-se com o estudo da ciência. Devido a isso, construiu o manicômio que chamou de *Casa Verde*. Ao passar dos anos, focou-se no estudo da loucura. Atendia aos pacientes que sofriam de perturbação mental, encaminhando e prendendo-os com a finalidade de aprimorar suas pesquisas sobre o conceito dessa doença mental. Contudo, o conceito cristalizado sofre mudança no entender desse médico. Em outras palavras, ele faz a distinção entre normalidade e alienação mental. Desse modo, o cientista aglomera todos dentro dessa casa tais como: seu Costa (emprestador de dinheiro), o cortês (Gil Bernardes), Martim Brito (tinha mania de oratória) e a Dona Evarista (esposa). Em seguida, ocorre uma rebelião na cidade comandada pelo barbeiro Porfírio. Esse queria destruir o hospício. Todavia, os dois fazem um acordo em que o barbeiro não faria nada nesse local. Infelizmente, o tumulto não acabou, pois o outro barbeiro João Pina liderou mais uma revolta. Imediatamente, o comando militar finalizou com o tumulto. Assim, o médico pode prosseguir com o seu trabalho chegando a conclusão de que louco não é desequilibrado, porém o contrário. Depois disso, Simão solta os antigos loucos e começa a prender novas pessoas. Para exemplificar, prende Padre Lopes, barbeiro Porfírio e a esposa do boticário Crispim. Após meses de tratamento, Simão os solta dizendo estarem curados, mas não fica satisfeito com esse resultado. A partir daquele momento, decide realizar uma pesquisa consigo mesmo, pois o único equilibrado era ele mesmo. Então, fecha-se em sua casa para começar o estudo de seu equilíbrio. Portanto, vem a falecer meses depois.

1.2 OBSESSÃO

É um sentimento de angústia que norteia, especialmente, o ser humano por querer fazer algo. A pessoa obsessiva é aquela capaz de cometer atos sem pensar nas futuras conseqüências que pode acarretar não só a si próprio como também ao outro que está a sua volta. Contudo, essas reações passam a ter um teor de fundo inconsciente fazendo com que o indivíduo não tenha condição de distinguir suas atitudes. Isso ocorre porque o homem se envolve tanto em querer resolver um objetivo internalizado que acaba por tornar-se compulsivo indo adiante no seu propósito. Um caso extremo é a personagem Simão Bacamarte, que por meio de uma crítica pretensamente científica acredita ter fundamentado uma teoria nova acerca da loucura: achando que todos estavam loucos e precisavam ser internados para tratamento mental. Bacamarte cria um beco sem saída que o leva a se internar a si próprio, como a maior comprovação de sua teoria. Com o passar dos tempos, essa mania foi se alastrando dentro de si, tornando-o dono da verdade para si próprio. Como conseqüência, há uma mistura entre os limites da razão e da loucura (Eugênio Gomes: 1949,37). Ele não conseguia enxergar nada ao seu redor. Sentia-se manipulador de toda uma sociedade pelo fato de ser médico e especialista no assunto. Não obstante, algo começou a incomodá-lo uma vez que as pessoas protestaram contra ele exigindo uma ação das autoridades para acabar com essa soberania que reinava em suas atitudes. Diante dessa reação pública, seus sentimentos ficaram perplexos fazendo com que ele refletisse sobre tal procedimento, pois até agora ele não havia parado para analisar seus atos de comando sobre as pessoas não respeitando os limites que a ciência lhe havia concedido para atuar como médico. Este sentimento lhe possuiu tanto que acabou afetando a sua vida pessoal pelo fato de ter aprisionado à sua própria esposa dentro da Casa Verde como pode ser visto no seguinte trecho:

Um dia de manhã – dia em que a câmara devia dar um grande baile, - a vila inteira ficou abalada com a notícia de que a própria esposa do alienista fora metida na Casa Verde. (p.39, O Alienista).

Subitamente, após todas às manifestações de protesto Simão Bacamarte faz um ofício à câmara mostrando que a verdadeira doutrina sobre a loucura era oposta decidindo soltar a todos. Isso pode ser percebido num dos seis parágrafos escrito por ele:

3º ...resultara para ele a convicção de que a verdadeira doutrina não era aquela e que se devia admitir como normal e exemplar o desequilíbrio das faculdades e como ...fosse ininterrupto.(O Alienista, p. 40).

Parece que ficou mais obsessivo só que com uma posição diferente da primeira teoria. Como resultado, seus estudos sobre a loucura o fizeram tão alucinados que acabara por trancar-se na Casa Verde e morrer após dezessete meses. Em outras palavras, como que por ironia do destino, ele morre de angústias e absolutamente depressivo a partir do que estudava tanto sobre esse assunto. A nosso trabalho, vai interessar a maneira como essa ironia de Machado sobre a ciência do final do século XIX é adaptada para a linguagem das HQs, especialmente a questão da loucura, que é bastante caricaturada nas expressões faciais das personagens nos quadrinhos.

1.3 A ÉTICA PROFISSIONAL

Esse tópico é bastante polêmico porque envolve os conceitos de ética e moral. Para ilustrar, essa diferenciação é fundamental entender o que cada um significa. Segundo o filósofo Yves de La Taille:

A moral é um conjunto de regras precisas e prescritivas, e a ética um conjunto de princípios norteadores da conduta, de onde são deduzidas as regras.

Nesta obra do *O Alienista* fica bastante evidente que Simão Bacamarte estava sendo antiético ao considerar todos loucos internando-os na Casa Verde para realizar experimentos científicos e tentar chegar a uma teoria nova sobre a definição de loucura. Contudo, ele acredita que possa realizar essa atitude pelo fato de sua posição social e profissional. É a partir deste aspecto que a ética não faz parte de seu mundo e de suas atitudes enquanto profissional da saúde. Ao contrário, a partir deste conhecimento científico ele poderia pensar em como ajudar ao próximo e não mantê-los presos em cárcere privado sem que eles tivessem direito a oportunidade de se colocar perante o diagnóstico feito por ele. Para comprovar esse comportamento dele a seguinte descrição mostra a indignação de todos perante a sua capacidade de impor não respeitando o limite do outro sendo essa prática uma grave afronta ao princípio da isonomia. Isso é verificado na seguinte situação:

A notícia desta aleivosia do ilustre Bacamarte lançou o terror à alma da população. Ninguém queria acabar de crer, que, sem motivo, sem inimizade, O Alienista trancasse na casa verde uma senhora perfeitamente ajuizada, que não tinha outro crime senão o de interceder por um infeliz.

Consequentemente, os abusos excessivos cometidos pelo médico foi o resultado de rebeliões apontando para a necessidade da democracia.

1.4 A MULHER NA SOCIEDADE

O sexo feminino no século XIX era como se fosse um objeto de enfeite na casa e na sociedade. A mulher não podia pensar, agir, essas atitudes e ações pertenciam ao sexo oposto. Como resultado, a mulher vivia como se estivesse dentro de uma redoma utilizando-se de uma possível metáfora. Em outras palavras, presa, protegida, resguardada, porém cercada de pedras preciosas ao seu redor, isto é, cheia de jóias e indumentárias todas totalmente lindíssimas como se

fosse uma boneca decorando o ambiente. Segundo a época, a importância de se apresentar como uma dama na sociedade tinha como requisitos não só os requintes da aparência como também as etiquetas que elas sabiam devido a uma educação esmerada. A seguir, veremos uma parte que menciona a situação de uma mulher por meio de uma constatação humorística comentada por Martim Brito, um dos oradores, usando a hipérbole para realçar essa característica:

Deus, disse ele, depois de dar o universo ao homem e à mulher, esse diamante e essa pérola da coroa divina (e o orador arrastava triunfalmente esta frase de uma ponta a outra da mesa), Deus quis vencer a Deus, e criou D. Evarista.

Mais ainda, evidencia-se um outro exemplo de ironia em relação à escolha da mulher para ser sua esposa, uma vez que Simão Bacamarte decidiu casar-se, ele optou por uma mulher que digeriria com facilidade tinha bom pulso, excelente vista e apta para dar-lhe filhos robustos, são e inteligentes. Contudo, apesar da dieta feita com carne de porco prescrita pelo seu marido, D. Evarista não conseguiu engravidar. Desse modo, esse trecho mostra uma crítica ao insucesso da ciência que ele tanto acreditava já que Simão se “auto-considerava o dono da ciência”. Em suma, destaquei alguns aspectos mais relevantes de como se agia com a mulher naquela época.

Além disso, o conto mostra sua crueldade humorística exemplificando que a escolha do cientista foi equivocada, pois a esterilidade de D. Evarista desmentiria a capacidade da ciência de apontar a mulher saudável com quem o médico deveria se casar para ter muitos filhos.

2 UMA LEITURA DE UM AMOR DE SWANN

2.1 RESUMO DE UM AMOR DE SWANN

A segunda e independente parte do livro *No caminho de Swann* intitula-se *Um Amor de Swann* de Marcel Proust que narra a história em flashback do amor entre Swann (admirador das artes, pertencia a burguesia e totalmente refinado) e a bonita, sensual e irreverente Odette de Crécy (cortesã- como se dizia na época) tendo como problemática central o sentimento: o ciúme. Tal situação foi bastante enfatizada em todo o enredo da narrativa. Para começar, o livro abre com uma cena bastante detalhada, longa de descrições e conturbada: a excepcional cena do baile com o deleite do tocar do pianista. Foram nessas recepções requintadas, da época Parisiense, na mansão da frívola Sra. Verdurin embaladas a músicas e mexericos que o casal se conheceu. No início, Swann sentiu uma mistura não só de desejo como também de aversão. Em outras palavras, Swann não presta atenção em Odette e nem nas cartas amorosas que recebia dela. Após certo tempo é que ele passa a mudar seu modo de pensar em relação à ela. Essa transformação ocorre pela razão da personagem de Swann ser obcecado por obras de arte. Desse modo, ele apaixona-se por Odette por ela representar uma extrema semelhança facial com a pintura de Botticelli. Um outro tipo de arte é a frase da sonata cujo nome da peça e do compositor não é do conhecimento do Swann. Todavia, a sensação da melodia o conduz para a amada. Mais ainda, não obstante, veremos no seguinte trecho que Swann manda uma carta em que ela própria não acredita que ele deixa o patamar de posição de burguês : *Então, para aquela Odette, ele se perguntava como pudera escrever aquela carta ultrajante da qual sem dúvida até então ela não o acreditaria capaz e que deveria tê-lo feito descer da posição elevada, única, que, por sua bondade e lealdade conquistara sua estima* (p. 152). Durante a relação, a paixão o deixa inseguro e convicto de que está sendo traído por ela numa relação homossexual. Tal situação gera o ciúmes. Isso ocorre pelo fato de ele não se achar totalmente potente sexualmente para satisfazê-la. Com

isso, acaba por ficar paranóico. Para exemplificar, começa a ir aos bordéis para que as amigas de Odette lhe contem sobre seu passado como prostituta. Também, sozinho no quarto, ouve vozes imaginando ser um dos amantes de sua amada. Além disso, ao ouvir vozes debaixo da janela da cortesã, o burguês cisma que existe alguém dialogando com Odette, porém a conversa é na casa da vizinha. Depois de algum tempo, Swann descobre o passado imoral de Odette deixando de sentir essa louca paixão. Apesar de tudo isso, se casam.

2.2 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

O final do século XVIII foi marcado por máquinas que mudaram o mundo. Esse período denominou-se Revolução Industrial. Tal revolução foi o processo de transformação da economia agrária cuja base era o trabalho manual. Aqui apresento as características da Revolução Industrial, que se dividiu em (três) grandes fases: A primeira surgiu na Inglaterra (1760-1860) e teve em seu desenvolvimento a indústria têxtil, em que a primeira máquina foi inventada, a máquina de tear mecânico, a máquina a vapor, o bastiador hidráulico, o descaroçador de algodão, e outras produções da técnica e da ciência. Consequência disso são as primeiras estradas de ferro, o barco a vapor, o telégrafo e a agricultura por meio de ceifadeira mecânica.

Vale destacar certas transformações que ocorreram naquela época, quando o trabalho era predominantemente rural. Para começar, na ordem de produção feudal. As verdades eram estabelecidas e provenientes da vontade divina. Era preciso transformar, também, o modo da vida público, e casas passam a ser construídas com a finalidade de abrigar não moradores, mas operários, em suma, para ser uma fábrica. Como se pode observar, toda a tecnologia estava começando a se desenvolver e a oposição maquinofatura x manufatura predominava em pleno século XVIII, com a vantagem pendendo, progressivamente, para a primeira. A Segunda Revolução Industrial ocorreu entre 1860-1980, espalhando-se por vários países tais como: França, Alemanha, Itália, Bélgica, Estados Unidos e Japão.

Pode-se destacar a valorização da Física e da Química, que teve como principal característica a eletricidade e os novos tipos de motores (elétricos e os de explosão), a substituição do ferro pelo aço do processo Bessemer, novos produtos químicos. Mais ainda, telégrafo e rádio sem fio e formação de cartéis (grupos de empresas). A Terceira Revolução Industrial se dá a partir da década de 1950 com a difusão de empresas multinacionais e da informação. Também, surge a energia nuclear. Bem como, o aparecimento da microeletrônica e das telecomunicações.

Para iniciar, existem algumas máquinas de super relevância e que mudaram o mundo. Como se pode ver, mencionarei sobre a máquina de escrever. Em 1714 (antes da Revolução Industrial), o primeiro dispositivo de escrever mecanicamente foi descoberto por Henri Mill. Em 1808, o italiano Pellegrino Turri desenvolveu o sistema de teclado. Mais tarde, o americano Carlos Thuber sofisticou essa máquina acrescentando maior rapidez de escrita (1843). Com o passar dos tempos, Burth (americano), Jenkins (inglês) e Pogrín (francês) foram de extrema importância para o incremento da tecnologia. Contudo, Brooks conseguiu a impressão dos caracteres maiúsculos e minúsculos.

Com a Segunda Revolução Industrial (1860-1950) surgiu o barco a vapor que atravessou o Rio Sena em Paris, que é a capital econômica e comercial da França, onde os negócios da Bolsa de Valores e das finanças concentram-se. O motor a vapor foi criado por James Watt, porém as embarcações por Robert Fulton e Clemont em 1807. A junção das redes de transportes (terrestre, aéreo e marítimo) concentrava-se nessa parte da França e de toda a Europa servindo de comércio em nível mundial. Um outro tipo de meio de transporte foi impulsionado pelo avião 14 Bis, testado por Santos Dumont em 23 de outubro de 1906 sobrevoando Paris e tendo a vista aérea desse lugar. Em último lugar, o transporte terrestre. A primeira demonstração do automóvel foi idealizada por Nicolas Cugnot em 1769, na França quando utilizou um motor a vapor para movimentar o veículo. Não obstante, a data da invenção do veículo foi somente oficializada em 29 de janeiro de 1886, em Mannheim, na Alemanha. O automóvel (Benz Patent Motorwagen) tinha dois lugares, três rodas, velocidade máxima de 13 km/h e era movido a gasolina. Esse projeto foi executado por Karl Benz.

Uma invenção bastante interessante foi o balão dos irmãos Joseph Michel Montgolfier e Jaques Étienne Montgolfier que teve seu lançamento no dia 19 de setembro em 1783. O balão elevou-se do chão cerca de 300 m, aproximadamente, voando 10 minutos por um percurso em torno de três quilômetros. Essa demonstração foi feita perante o Rei Luís XVI e a Rainha Maria Antonieta.

A seguir, mostrarei a trajetória de aprimoramento da invenção do disco. Para começar, o inventor Émile Berliner descobriu o disco em 1870 que só passou a ser disponibilizado no comércio em 1895. Mais ainda, criou a Gramophone Company, atualmente conhecida como EMI (Electric and Music Industries). Havia discos de 76, 79, 80 rotações com variações de 15, 17, 20, 25 a 30 cm. Em seguida, na metade da década de 10, a Victor Record Company (mais tarde RCA Victor) determinou discos com 78 rotações (disco de goma-laca) por minuto, com dimensões de 25 cm. Assim, as décadas de 40 e 50 foram os anos de maior lucratividade no que tange às vendas. Finalmente, o último disco é conhecido como vinil (material plástico) ou Long Play (LP) constituído de 33 rotações e 30 cm que foi criado na década de 1950 em que as músicas eram reproduzidas por meio de toca-discos.

Como veremos, abordarei sobre a mais moderna tecnologia que é a foto tirada pela câmara digital. As características explicitadas são remetidas no que concerne à análise das HQ que serão abordadas no próximo capítulo. Hoje em dia, a definição da câmara digital pode ser expandida para a representação visual por meio de diagonais, leituras, moldura, referência, alinhamentos, aproximação do assunto (zoom), luz e sua direção. Todos esses fatores vão propiciar sentidos de leitura ao leitor. Isso só foi possível com o aparecimento de máquinas fotográficas surgidas a partir da Revolução Industrial que foram sendo desenvolvidas ao longo desses dois séculos. Para começar, as diagonais são linhas que cortam a foto e direcionam o olhar do leitor para uma determinada imagem. É importante destacar que o olhar vai da esquerda para a direita. Mais ainda, é importante deixar um espaço à frente de assuntos em movimento. Caso contrário, enxergaremos com a impressão de que vão bater ou cair fora da foto. Um outro aspecto é a moldura inserida na imagem objetivando prender e direcionar o olhar do leitor para um determinado assunto. Em relação à referência, é fundamental que ao fotografar

assuntos, o tamanho do motivo (pequeno ou grande) possua alguma referência. No que tange aos alinhamentos, o horizontal destaca a vastidão e amplitude de qualquer figura ao passo que a foto em vertical enfatiza a profundidade e destaca a altura do motivo fotografado.

Um outro aspecto a ser considerado é que ao querer pôr em relevo pessoas ou objetos deve-se enquadrar sobre eles. Com o propósito de deixar a qualidade da imagem captada, faz-se necessário investir na luz, que é a principal matéria-prima da fotografia. Para exemplificar, a luz natural varia constantemente de acordo com a atmosfera, isto é, a poeira e as nuvens filtram a luz do sol desigualando a distribuição de cores do azul intenso ao laranja. Logo, a luz branca é a melhor para fotografar pelo fato de a reproduzi-la sem alterações. Contudo, antes do sol aparecer, a cor da luz que nos chega é azul. Ao nascer do sol, a luz terá tons de amarelo alaranjado. Em seguida, duas horas depois do nascer do sol, as cores serão fiéis à realidade. Um outro tipo de luz é a artificial que são as fornecidas pelas lâmpadas causando interferência nos tons da fotografia. Devido a isso, o flash é indicado para locais escuros onde a falta de luz impossibilita a fotografia. Em último lugar, a direção de luz pode vir contra a luz, de cima, lateral e direta. A primeira vem por trás do assunto e de frente para quem tira a foto. Na segunda vem da luz do meio-dia. Na terceira posição, temos a luz vindo de algum dos lados e na quarta e última, vem de frente para o assunto e de costas para quem tira.

Para finalizar, é importante ressaltar que todos esses aspectos de composição e luz abordados aqui relacionam-se não só a fotografia digital como também aos desenhos feitos pelos softwares de computação gráfica. Em outras palavras, com o auxílio do computador, o ilustrador pode aplicar todos os recursos citados acima por meio de programas tão quanto a máquina digital reproduz as fotos. Estamos, como se vê, num campo correlato às HQs.

2.3 AS INFLUÊNCIAS DO SÉCULO XIX NAS CIÊNCIAS

O século XIX foi de extrema valia para o surgimento de grandes transformações causando impactos bastante significativos. Logo, as ciências sofreram influências de espírito inovador em relação aos pensamentos cristalizados do século passado. Para exemplificar, principalmente, na área da Psicanálise, Filosofia e Literatura é que constatarem-se essas evidências.

Para iniciar, o pensamento de René Descartes (1ª metade do século XVII - 1596-1650) simbolizou a transição da época Renascentista (XI-XII) para a Moderna. Desde a época de Platão, a maioria dos pensadores acreditava que mente (ou alma ou espírito) e corpo possuíam concepções distintas. Em outras palavras, a mente prevalecia em relação ao corpo. Por outro lado, na idade Média (século X), a mente atuava no pensamento e na razão. Mais ainda, na reprodução, percepção e locomoção. Isso fez com que a noção de sujeito-objeto não fosse considerada. Esse objeto implica num discurso científico embutido na sociedade em que o homem não estaria "permitido" a enunciar verdades (ou dogmas) a respeito de camadas psicológicas da mente humana que formam o sujeito (ser humano). Contudo, Descartes apresentou a ideia de que mente e corpo funcionavam simultaneamente e também a função da mente era a de pensar. A partir desse momento, o objeto do conhecimento poderá ser dividido e representado. Desse modo, foi Descartes que possibilitou o surgimento dos estudos sobre os mecanismos da mente. Devido a essas teorias novas, é que surgiu o estudo da Psicanálise elaborado por Sigmund Freud. O cientista introduziu a dimensão "auditiva" ao tratamento e a dimensão histórica do Homem uma vez que a medicina e a psiquiatria do século XIX eram excessivamente visuais e descritivas dos fenômenos. Salientou que o passado tinha importância para o presente e para os acontecimentos da vida do indivíduo.

O início do século XX foi marcado pelas consequências da Revolução Industrial iniciada nos fins do século XIX. Para exemplificar, a "indústria cultural" estava passando por uma série de mudanças sócio-político-econômicas, isto é, o povo aprecia as músicas e outras formas de arte de uma forma totalmente

alienada, sem fazerem nenhum tipo de crítica. Esse modo de pensar relaciona-se ao novo sistema econômico que surgiu naquela época: capitalismo. Em outras palavras, o que vale são os lucros que advêm desse novo tipo de comércio. Segundo Nietzsche, a arte deve servir para aumentar a capacidade de refletir do ser humano de uma forma autônoma. Para a indignação desse teórico, como se pode ver, a música do compositor Wagner passa a ser o gosto do povo e de seus dirigentes fazendo com que ele mudasse a maneira de compor o repertório musical com o objetivo de atingir o novo tipo de público. Desse modo, esse pensador e outros filósofos criticaram esse automatismo no que concerne ao novo conceito de arte que mencionara. Traçando um paralelo com a filosofia nietzschiana, a personagem de Swann, na obra de Proust, é totalmente fascinado pela arte. Tal sentimento é tão forte que ao ouvir uma frase da sonata, ele desespera-se para ir ao encontro de Odette, sua amada. Para melhor explicar, o exemplo mostra como uma pessoa mobiliza-se diante da influência do poder de uma magnífica arte.

Em última análise, com o advento da Revolução Industrial, momento de conturbações, a personagem de Swann tem como características duas antíteses: tempo perdido x tempo reencontrado. Em outras palavras, a sociedade estava perdida num caos naquela época em busca do tempo perdido. Também, Swann perde-se de amor com Odette de Crécy. Contrariamente, não só a sociedade adapta-se reencontrando a nova condição mas também, de idade avançada, Swann acaba por se reencontrar e lamentar de ter vivido essa experiência com uma mulher que jamais fora de seu nível intelectual e social. Dessa maneira, pode-se deduzir que as oposições ocorrem tanto na vida real quanto na peça ficcional escrita por Proust.

2.4 ARTES DA IMAGEM

O tratamento que abordarei neste capítulo de minha monografia divide-se em três partes: um dedicado à foto (pintura tradicional x máquina fotográfica), outro aos cartazes e o último ao cinema.

A etimologia da palavra pintura vem da raiz Indo-Européia PIG, PEIG, passando pelo Sânscrito PINKTE, "pinturas", deu pingere em Latim. Este verbo queria dizer "embelezar", "enfeitar", "pintar". Em outras palavras, arte e técnica de aplicar tintas sobre superfícies (papel, tela) a fim de representar, esteticamente, figuras, pessoas ou objetos. Devido a isso, a pintura a óleo é considerada um dos suportes artísticos tradicionais mais relevantes. Para exemplificar, o quadro mais famoso do mundo, Mona Lisa, pintada por Leonardo Da Vinci em 1503, com a técnica de sfumato. Contudo, essa técnica contrasta-se do desenho devido ao uso dos pigmentos líquidos e do uso da cor ao passo que a arte que utiliza técnica de representação apodera-se de materiais secos. É importante ressaltar que a pintura vem desde o século XIX com o crescimento da técnica de reprodução de imagens, e é devido ao boom da Revolução Industrial, que a pintura de cavalete é substituída e deixada de lado pelo mercado. Até aquele momento, a gravura era a única forma de reprodução de imagens realizada por pintores. Para exemplificar, no retrato clássico, a regra dos terços que é feita através da câmera digital, diz que os olhos devem estar a altura de um terço superior assim como a linha do horizonte na paisagem. Mais ainda, a pessoa não deve ficar de frente e no centro, comparando-a a uma foto para documento. A pessoa deve estar com perfil parcial, costas próximas a uma das margens e frente voltada levemente para o lado maior da foto, tendo os olhos como se fossem em direção à objetiva da máquina fotográfica. Logo, a pintura elaborada seguia essa estrutura. Segundo Barthes, a verdadeira alma da arte está em interpretar a realidade, não apenas copiá-la. Nela há uma série de símbolos organizados pelo artista e o receptor os interpreta e os contempla com símbolos de seu repertório. Daí a importância de se fazer uma pintura cheia de detalhes e sofisticções, porém sem recursos tecnológicos. Em relação à técnica, principalmente na Idade Média e no Renascimento, o afresco era a técnica mais utilizada. Todavia, com o surgimento da máquina fotográfica, a importância da pintura de cavalete, a representação de imagens, entra em um confronto com o ápice de reprodução em massa. No entanto, há opiniões diversas sobre a definição de pintura. Devido a várias experiências entre diversos meios e o desenvolvimento da tecnologia digital, não há mais o pensamento de que a pintura precise ficar restrita à aplicação do "pigmento em forma líquida". Para reiterar a

importância da pintura, em abril de 1896, final do séc XIX, o jornal *A Bohemia* publicava a seguinte nota referente ao pintor José Ferraz de Almeida Júnior:

(...) seja qual for o artista há sempre muito que aprender no convívio de observação dos mestres; o que porém a Europa não lhe poderá mudar mais é a diretriz do seu belo talento artístico, para felicidade do seu país e dos que o admiram e nele depositam a esperança de que ele continue a ser sempre um artista nacional (A BOHEMIA, 1896, p. 6).

Com base nisso, o pintor manteve em suas pinturas a questão do nacionalismo, isto é, projetou para suas obras de arte, as suas experiências de vida tornando-as cada vez mais realistas.

O segundo aspecto diz respeito a origem da fotografia no séc XIX. Essa história técnica mostrou como descobertas diferentes tanto no campo da ótica como no da química propiciaram o aparecimento desta. A palavra Fotografia vem do grego φως [*fós*] ("luz"), e γραφίς [*grafis*] ("estilo", "pincel") ou γραφή [*grafê*], e significa "desenhar com luz e contraste". A primeira fotografia é uma imagem produzida em 1826 pelo francês Joseph Nicéphore Niépce com uma placa de estanho coberta com um derivado de petróleo fotossensível chamado *Betume da Judéia*. A imagem era realizada com uma câmera, com exigência de oito horas de exposição à luz solar. O cientista chamou o processo de *heliografia*, i.e. gravura com a luz do sol. Simultaneamente, o francês Daguerre realizou esse processo com uma câmera escura, efeitos visuais em um espetáculo denominado *Diorama*. Após a morte de Niépce, Daguerre desenvolveu um processo com vapor de mercúrio reduzindo o tempo de revelação de horas para minutos. Esse processo foi conhecido como daguerreotipia. Consequentemente, a popularização dos daguerreótipos, deu surgimento às especulações sobre o "fim da pintura", direcionando o Impressionismo¹.

Também, o britânico William Fox Talbot desenvolveu um processo chamado *calotipo*, usando folhas de papel cobertas com cloreto de prata colocadas

¹ Movimento na pintura francesa, do final do século XIX, caracterizado por efeitos fugazes de luz e movimento, despreocupação com contornos, aversão aos tons sombrios, uso de ângulos de observação e enquadramentos originais tudo envolto numa aura de alegria de viver.

em contato com outro papel, produzindo imagens positivas. O inventor Hippolyte Bayard desenvolveu um método de fotografia. Por outro lado, Hércules Florence concentrou-se nas imagens negativas. Devido a essas inovações, a fotografia popularizou-se como produto de comércio (= consumo) a partir de 1888 (2ª fase da Revolução Industrial). Para exemplificar, a empresa *Kodak* utilizou-se de uma câmera tipo "caixão" e filme em rolos substituíveis criados por George Eastman sem precisar de auxílio de profissionais. Devido a essas inovações, o mercado fotográfico tem passado por uma crescente evolução tecnológica, como o estabelecimento do filme colorido e o foco automático como padrão. Logo, a captação da imagem, a qualidade de reprodução foram pouco alterada nos princípios básicos da fotografia.

Um outro ponto importante a ser mencionado é no que pertine aos processos fotográficos. Esses foram classificados em preto e branco; meio tom; fotografia colorida e a fotografia digital. Para iniciar, o filme preto e branco originou-se no início do século XIX com a forma daguerreótipo, especialmente, na década de 1823. Essas formas vão até os filmes preto e branco dos dias de hoje com muita técnica e diminuição dos custos. Contudo, os filmes preto e branco modernos possuem uma gama superior em comparação com os coloridos, pois aqueles resultam em fotos muito mais detalhistas. Logo, as fotos feitas com filmes PB são superiores as fotos coloridas convertidas em PB. Na fotografia P&B utiliza-se a luz e a sombra para criar efeitos estéticos. Por um lado, os sensores das câmeras digitais possuem alcance dinâmico menor do que a fotografia P&B e a colorida, estando mais próximo do slide. Em último lugar, a fotografia colorida foi explorada durante o séc. XIX e os experimentos iniciais não puderam fixar a fotografia e nem prevenir a cor de enfraquecimento. Até a primeira metade do século, as emulsões disponíveis ainda não eram capazes de serem perceptíveis em relação às cores verde ou vermelha. Um outro tipo de fotografia é a da tonalidade preta e branca do início do século XIX. Tais fotografias do *daguerreótipo* desenvolveram-se na década de 1823 tornando-se mais superiores e detalhistas do que as coloridas. Mais tarde, é que a sensibilidade da cor vermelha foi obtida com êxito. A primeira fotografia colorida permanente foi tirada em 1861 pelo físico James Clerk Maxwell. Para concluir, a grande mudança produzida foi a partir do

final do século XX por meio da digitalização dos sistemas fotográficos gerando várias mudanças. Tais aspectos referiram-se às minimizações dos custos, reduzindo etapas, acelerando processos e facilitando a produção, a manipulação, armazenando e transmitindo imagens para o mundo.

O terceiro aspecto da arte da imagem refere-se a *Henri Marie Raymond de Toulouse-Lautrec Monfa* que foi um artista conhecido por pintar a vida boêmia de Paris do final do séc XIX. Ele revolucionou o design gráfico dos cartazes publicitários caracterizando o próximo movimento que seria a *Art Nouveau*. Mais ainda, ele não fez apenas pinturas, mas também cartazes promocionais dos cabarés e teatros atuando veementemente na revolução desse século em que outrora a arte era patrocinada e financiada somente pela igreja. Como consequência dessa mudança, a arte passou a ser comprada e utilizada pelos nobres devido ao desenvolvimento do comércio graças a Revolução Industrial. Henri procurava focar as pessoas em seu ambiente de trabalho com a cor e o movimento fervilhante da vida noturna sem o glamour. Em relação às cores, o vermelho servia para marcar oposições; cabelo cor de laranja e o verde-limão para expressar o ritmo frenético da vida noturna. Procurava fazer contornos e retratar cenas de grupos de pessoas em que cada pessoa podia ser identificada pela silhueta. Esses contornos eram traçados por meio de uma tinta com pinceladas longas, porém estreitas deixando somente a base (papel ou tela) o contorno tornando-o perceptível. Desse modo, o contorno era a "marca registrada" de Lautrec como designer de cartazes. Todavia, o papel usado era de cor amarelo com o uso de aproximadamente 4 a 6 cores e os efeitos eram elaborados com justaposições, modulações delicados.

Em último lugar, o cinema só foi possível por meio da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière no final do século XIX. Na data de 28 de dezembro de 1895, no subterrâneo do *Grand Café*, em Paris, eles realizaram a primeira exibição pública e paga de cinema. Foram uma série de dez filmes com duração de 40 a 50 segundos uma vez que os rolos de película tinham quinze metros de comprimento. Os filmes mais conhecidos desta sessão inaugural foram *A saída dos operários da Fábrica Lumière* e *A chegada do trem à Estação Ciotat*, cujos títulos exprimem bem o conteúdo. Esse projeto é aceito pela maioria da

literatura cinematográfica como marco inicial da nova arte. Devido a isso, o cinema expandiu-se por toda a França e Europa pelos cinegrafistas para captar imagens de vários países. É mister dizer que a Paris do século XIX, na época de Baudelaire, do anúncio da técnica cinematográfica, na experiência de choque foram representações que caracterizam a modernidade. Baudelaire foi o maior crítico de arte de seu tempo. Para ele, a obsessão era de formar consciência estética em que se mostra não só irritado como também apaixonado interagindo totalmente nos seus escritos relacionados às artes.

Para concluir, todas essas artes das imagens mencionadas do século XIX pertenceram ao quadro da época moderna caracterizando o impulso da indústria cultural.

3 A HISTÓRIA DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O desenvolvimento desse tipo de literatura deu-se ao longo de muitos anos. Por conseguinte, mereceu um *Festival Internacional de Quadrinhos E Cultura Pop* (Rio Comicon) para exibir os trabalhos e as autoridades nessa área de atuação. Para mostrar tamanha importância, esse acontecimento cultural possui uma gráfica oficial chamada J. SHOLNA. Neste evento, os fãs de mangá foram, especialmente, contemplados com a presença de artistas, exposições e *cosplay*. Felizmente, os apreciadores de super-heróis tiveram a oportunidade de relembrar as personagens que fizeram parte dos 75 anos da DC Comics. Esse evento prestigiou duas grandes referências dos quadrinhos mundiais por meio de duas exposições. Primeiro, Will Eisner com uma exibição de 106 obras originais e representativas sobre seu universo urbano, surpreendente na América Latina. Por outro lado, as concepções estéticas e gráficas de Guido Crepax em que a junção entre quadrinhos, moda e design dialogam-se mostrando a complexidade no processo da leitura e a diversidade da obra do autor milanês. Mais ainda, realizou-se o *I Colóquio de Filosofia e Quadrinhos* reunindo palestras e debates; universitários e estudiosos da linguagem dos quadrinhos. Além disso, mostra de filmes, oficinas e uma plataforma (espaço reservado) onde os desenhistas estavam mostrando suas habilidades técnicas embalados pela emoção da arte. Em função dessas constatações acima, traçarei um perfil das principais características relacionadas ao percurso histórico dos profissionais destacados nesse novo formato de ler o mundo. Segundo Affonso Romano: *Tudo é leitura. Tudo é decifração. Tudo é texto. Tudo é narração. Ler é uma forma de escrever com mão alheia*. (<http://folhetimdasletras.blogspot.com/2011/06/ler-o-mundo-affonso-romano.html>). Pequenos *portfolio* estavam expostos no meio do salão a fim de homenageá-los e apresentá-los ao público. Para fazer essa análise, baseio-me na teoria benjaminiana da linguagem em que menciona que a realidade se expressa na língua, naquilo que conseguimos dizer sobre ela; por outro lado, ela só existe para nós na medida em que conhecemos e conseguimos, ainda que

canhestramente, dizê-la. E é assim que o leitor tem a capacidade de decodificar a obra a ser analisada.

Para começar, a empresa *O DC Comics* (criada por *Paul Levitz*) há 75 anos é reconhecida pelas personagens de ficção do planeta, e suas histórias são contadas pelo sofisticado imaginário visual que circula na exposição-imagens que atraem a imaginação popular. O efeito das imagens mostra os mais incríveis momentos, além de situar a história da DC no contexto mais amplo da cultura que deu forma à companhia. Um dos representantes mais importantes e influentes para o marco dessa filosofia dos quadrinhos no mundo chama-se Will Eisner destacando-se entre os outros artistas. Ele participou da explosão dessa categoria no início da década de 1940. Por meio de sua personagem *Spirit* foi capaz de criar com genialidade as maiores criações no gênero, como *Super-Homem* e *Batman*. Fez valor sua criação por meio de direitos autorais. Com o passar dos tempos, criou o conceito de *graphic novel*, as novelas gráficas com temas adultos que transformaram o mercado editorial. Professor de Artes Visuais teve como discípulos *Art Spiegelman* e *Maurício de Sousa*.

Dentre os destaques mencionados, aqueles estão longe de ser os únicos exemplos exibidos na feira internacional sobre quadrinhos. Para que possa se compreender melhor às diversidades sobre as quais esse gênero textual apoiou-se e garantiu sua boa aprovação perante o público e a crítica, descreverei sobre a importância do *mangá*. Surgido no final dos anos 1980, no Japão, doze mulheres, oriundas da mesma escola de arte, se lançam juntas no novo empreendimento para projetar quadrinhos. Essa equipe fica célebre pelos leitores de *fanzines* graças às adaptações de séries como *Saint Seiya* (Cavaleiros do Zodíaco). Contudo, a partir dos projetos pessoais dessas pessoas como a saga *RG Veda*, fez com que tornassem profissionais dessa área. Em 1989, CLAMP - AS RAINHAS DO MANGÁ ocupa uma posição de destaque no panorama dos quadrinhos contemporâneos mundialmente. Seus objetivos nas ilustrações são de tratar dos complexos dilemas da adolescência, a ambiguidade moral de suas personagens, a riqueza de suas fontes de inspiração religiosas, mitológicas ou históricas. No que tange aos termos formais, o estilo representa, de maneira norteadora, perante o

olhar ocidental, a quintessência de uma estética mangá (rostos angelicais com olhos imensos, uso virtuoso do enredo e diagramação desestruturada).

Destacou-se na programação do Rio Comicon, o evento *Encontros & Debates* com Caterina Crepax por intermédio da mediadora Cristiane Iannacconi. O tema principal dessa palestra foi sobre *Valentina* (projeto desenvolvido). Criada com o intuito de representar a nova mulher surgida nos anos 1960. Essa personagem caracteriza-se por erotismo, liberdade, inteligência, sonho e luxúria. Ela era vista como uma personagem secundária do trabalho de *Guido Crepax*. Em seguida, passa a ser uma das protagonistas dos fumetti italianos da segunda metade do século passado. Isso ocorreu pelo fato de a sua personalidade estar atrelada com as mudanças pelas quais as mulheres encaravam não só a liberdade sexual como também a profissional naquela época. Além disso, Valentina superou o mundo das HQs sequencial a fim de interferir no cinema (trazendo-o de volta) uma vez que ela se influenciou na atriz norte-americana Louise Brooks; a fotografia; a moda. No entanto, a possibilidade de se pensar e defender sobre Valentina só fez sentido num contexto como o dessa feira. Durante a palestra, Caterina expôs diversas ilustrações sobre essa obra. Em sua interpretação, ela mencionou que Crepax (seu pai) produziu um mundo sofisticado em seus projetos. Para ele, o importante era destacar situações acontecidas na vida dele e de sua família. Para ilustrar, conseguia colocar a figura dessa mulher como se fosse um gato, na posição de uma planta de arquitetura. Além disso, prendia-se muito às citações de Umberto Eco. Por outro lado, Caterina foca seu trabalho na reciclagem, transformando papéis comuns em "tecidos" preciosos, como seus vestidos de alta costura confeccionados a partir de papelada burocrática.

Ulli Lust foi selecionada pela Rio Comicon 2011 para falar sobre a relevância da internet para o futuro das HQs, num colóquio durante o evento. Ulli de origem austríaca, porém estabelecida em Berlim, foi uma atração na maior convenção de quadrinhos do país com o olhar de cronista a trabalho do jornalismo ilustrado. Evidenciou-se pela veracidade no discorrer com brilhantismo sobre a vida alemã. Para exemplificar, existe uma tradição de que o quadrinho de massas deve ser engraçado, ter piada, especialmente, na Alemanha. Ulli explora o tema do comportamento devido à tradição da caricatura alemã do século XIX. Por outro

lado, a publicação *Espionagem Cotidiana* mostra o aumento de shopping centers na Europa e questões tais como: consumismo e imigração. Devido a isso, ela afirma a seguinte constatação:

Evito o escapismo. Faço quadrinho para entender o mundo – diz. Espiar o real é conhecer sua complexidade (in: O GLOBO, 23 de outubro de 2011).

Outros representantes desse gênero são os quadrinistas e gêmeos Fábio Moon & Gabriel Bá que criaram o fanzine 10 Pãezinhos em 1997. Na década seguinte, participaram de várias antologias e publicaram mais de uma dezena de HQs não só no Brasil como também no exterior. Para ilustrar, *Meu coração, não sei por quê* (Via Lettera, 2011). Em 2008, receberam o Prêmio Eisner, pela revista 5. Em 2010, publicaram *Daytripper* (Vertigo) vencedora do Eisner 2011 como melhor minissérie e a revista independente *Atelier*.

Outros quadrinistas importantes tais como: *Rafael Morales, Rafael Coutinho, Plínio Fuentes, Paul Pope, Peter Kuper, Salvador Sanz*, dentre outros estavam expostos e concomitantemente com suas obras à venda no stand da Livraria Travessa. As disposições estavam muito bem elaboradas com o intuito de fazer o público apreciar às diversas criatividades que estavam totalmente surpreendentes e produzidos com a sofisticação e o suporte da tecnologia digital.

Em último lugar, deve-se destacar o *marketing* que aconteceu durante a Feira. Para ilustrar, inclusive a Casa da Empada produziu uma revistinha em HQs denominada *Turma do Empadinho* visando atingir a um público infantil por ser elaborada por jogo do 7 erros, figuras para colorir e uma linguagem acessível para crianças de até aproximadamente 6 anos. Em destaque, a capinha com o desenho e o logotipo da empresa, pela sua associação, criaram o efeito humorístico segundo o teórico *Francis Vanoye*. Um outro aspecto foi a distribuição de *flyers* de várias empresas, dos novos quadrinistas, de lançamentos de filmes e de escolas para ensinar HQs. Enfim, uma miscelânea de propagandas circulando fazendo-nos ficar confusos diante de tantas informações.

Para finalizar, o evento mostrou não só qualidade como também aprimoramentos, pois essa técnica iniciou-se há muito tempo. Desse modo, cada vez mais com o surgimento de novos softwares, esse gênero ficará mais rico e

poderoso. Consequentemente, os projetos ficarão mais ricos merecendo novas Feiras. Dessa maneira, o cataclismo de emoções dos profissionais com que eles produzam cada vez mais ilustrações, caricaturas e histórias inéditas causando impacto e verdadeiro entusiasmo no público como ocorreu.

4 ANÁLISE COMPARATIVA DOS QUADRINHOS

Segundo Eisner, os balões são usados demasiadamente para reforçar o tema. Para demonstrar, a figura corresponde à questão de pesquisa de Simão Bacamarte. Esse tipo de balão é classificado como balão-fala segundo Mendo, pois expressa a fala entre as personagens do Sr. Soares com Simão Bacamarte. Em relação ao visual, o desenho procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens. Mais ainda, é totalmente relevante colocar esse traços ligando os balões, pois provam a comunicação, isto é, a ocorrência de diálogo. principalmente ao mencionar metaforicamente que a loucura era como uma ilha perdida no oceano da razão. Para explicar, essa loucura que estava restrita a um pedaço de terras cercada por águas está à deriva na imensidão do oceano. No tocante a cor, é mostrado um cenário meio amarronzado significando uma época antiga, clássica em que foi escrito o conto. Como vemos, o conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) representando a convicção de Bacamarte no que tange o seu propósito fazendo uma analogia entre um lugar totalmente cercado e isolado como uma ilha com a imensidão infinita de um oceano em relação aos seus questionamentos racionais sobre a ciência. Em outras palavras, a mente desse médico era sem limites de hipóteses em relação ao tema da loucura. Desse modo, pode-se perceber a metáfora feita a partir do conceito filosófico de razão(= logos, lógica) em relação ao significado abstrato da palavra oceano. Analisamos a imagem: (primeira IMAGEM, a loucura em Simão Bacamarte: uma ilha perdida no oceano da razão).



A segunda figura revela o quanto Machado debocha da personagem de D.Evarista a emoção em rever o seu marido após ter vindo da cidade do Rio de Janeiro. Em outras palavras, D.Evarista chama por Simão Bacamarte no pensamento. Em seguida, ela desmaia demonstrando sentimentos que, na construção caricatural das imagens, no contexto visual lêem-se de forma irônica provavelmente sobre a relação dos dois enquanto marido e mulher. Esse tipo de constatação é percebido e classificado na imagem como balão-pensamento (demonstra o que se passa na mente das personagens em diversos níveis de consciência) segundo Mendo. Para enfatizar, o sinal de pontuação das reticências expressa a inflexão de natureza emocional, porém interrompida. Pode-se observar em Simão Bacamarte a rigidez do seu olhar e a postura ereta e imparcial, isto é, como se estivesse segurando um objeto em suas mãos e não à sua esposa. Interpretamos a imagem: (segunda IMAGEM, amor, paixão e loucura em D. Evarista).



Para começar, o barbeiro Porfírio indignado com às atitudes de Simão Bacamarte prender todos como loucos na Casa Verde obtendo lucros exagerados resolve bradar contra esse tirano a fim de derrubá-lo. Como resultado, trinta pessoas juntaram-se ao barbeiro e foram até à câmara. Contudo, o presidente disse que não podia se meter nas atitudes do médico somente por causa de um simples movimento de rua. Então, sugeriu que todos voltassem ao trabalho. O barbeiro não desistiu da idéia. Em seguida, disse que estava com um mandato público a fim de ver a Casa Verde derrubada chamando a essa situação metafórica de “essa bastilha da razão humana” em comparação com o episódio de 1789 (“a queda da Bastilha-antiga construção de Paris do século XIV, tornara-se o símbolo da tirania

e opressão monárquica ao ser tomada pelo povo) que marca a Revolução Francesa (quando Luís XVI e Maria Antonieta foram guilhotinados) comemorada no dia 14 de julho. Sebastião Freitas, o vereador dissidente, prometeu suspender qualquer ação, alegando o direito de pedir pelos meios legais a redução da Casa Verde. No entanto, a arruaça aumentava perfazendo um total de 300 pessoas no momento. Como resultado, esse movimento foi denominado de revolta dos Canjicas.

A terceira figura mostra a revolução dos Canjicas (era contra à câmara considerada corrupta tendo seu fim na cadeia) em que a oposição estava insatisfeita com a política da época exercida pela câmara. Baseado nessa explicação, o barbeiro Porfírio sentiu a ambição de apoderar-se da Câmara, dominar as demais autoridades e constituir-se senhor de Itaguaí incentivando esse movimento revolucionário apoiado pelo povo.

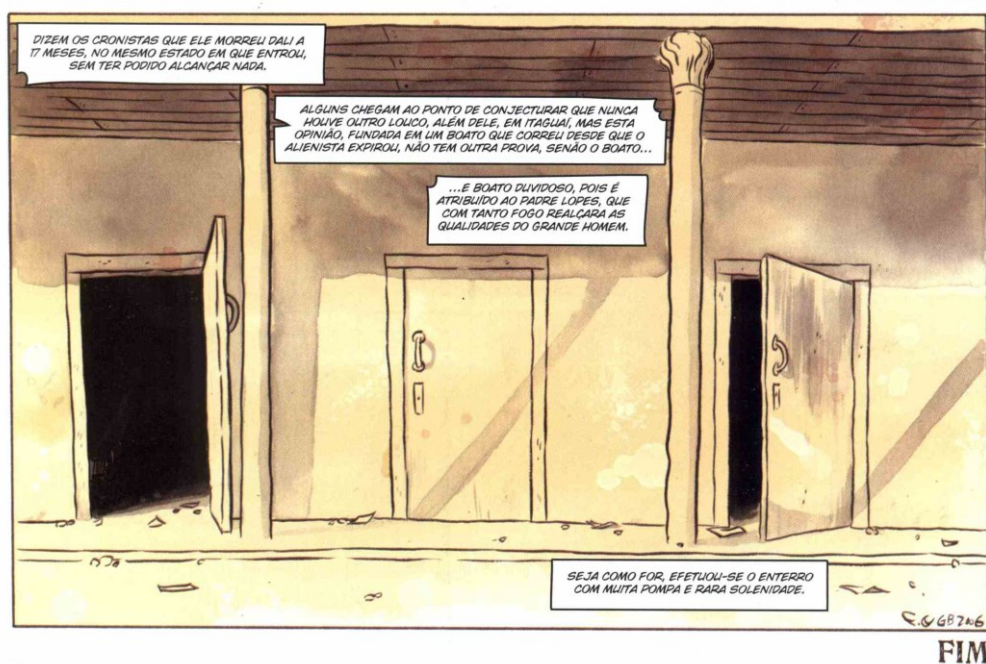
A figura passa muito bem a idéia da revolução, as expressões faciais dos dragões entrando na Rua Nova que acabaram por aderir à rebelião. Contudo, os Canjicas venceram da Câmara e o capitão acaba por dar a espada ao vencedor Porfírio. Traduzamos a imagem: (terceira IMAGEM: revolta dos Canjicas).



A última ilustração que fecha a história mostra o autor sendo o narrador-personagem descrevendo o final melancólico de Simão Bacamarte. Após tentar fazer uma manipulação com os moradores de Itaguaí, o médico diante da obsessão que o acompanhou durante o enredo acaba por ficar louco. Com base nisso, ele não suporta a idéia de não ter alcançado seu objetivo em relação aos estudos que fizera mandando um ofício à câmara sobre a teoria da loucura (que excluía da razão todos os casos em que o equilíbrio das faculdades não fosse perfeito e

absoluto, porém devia admitir como normal e exemplar o desequilíbrio das faculdades, *O Alienista*, p.40) e à proporção que o tempo passa morre após 17 meses absolutamente trancado, isolado de todos e principalmente com tédio na Casa Verde onde os considerados loucos por ele ficaram internados.

No que concerne a cor da ilustração, nota-se o quanto o ilustrador enfatizou o ambiente mórbido que estava vivendo Simão, pois a porta aberta, o espaço vazio onde a cena é de deserto e decadência com o fundo totalmente pintado de preto retratou o estágio de perturbação mental a que chegou o Alienista. Mais ainda, o quadrinho mostra uma imagem de decadência do lugar devido aos modelos de portas de madeiras antigas e ao mesmo tempo transmite uma sensação de medo, pois a escuridão causa esse efeito. Em outras palavras, fazendo um paralelo com o título pode-se verificar a exatidão da coerência deste com a personagem protagonista Simão Bacamarte. Comentamos a imagem: (quarta IMAGEM: final de Simão Bacamarte).



Ciência e literatura dão suporte às HQs, em geral, mesmo quando não se referem a um livro ou não usam recursos tecnológicos. Duas noções propiciam isso: a de sintaxe/semântica, relacionada à literatura; e a de cinética, relacionada à

ciência. Quando a HQ refere-se à literatura, enfatiza-se o primeiro campo; quando suas imagens atraem um movimento fora das dimensões euclidianas, enfatiza-se o segundo. Tudo isso acontece na adaptação de *Um amor de Swann*, obra inaugural de *Em Busca do tempo perdido*, escrito por Proust na transição para uma era de grandes transformações, inclusive e, sobretudo no campo da arte.

Para começar, é importante assinalar um referencial teórico para a comunicação visual. Segundo Kepes:

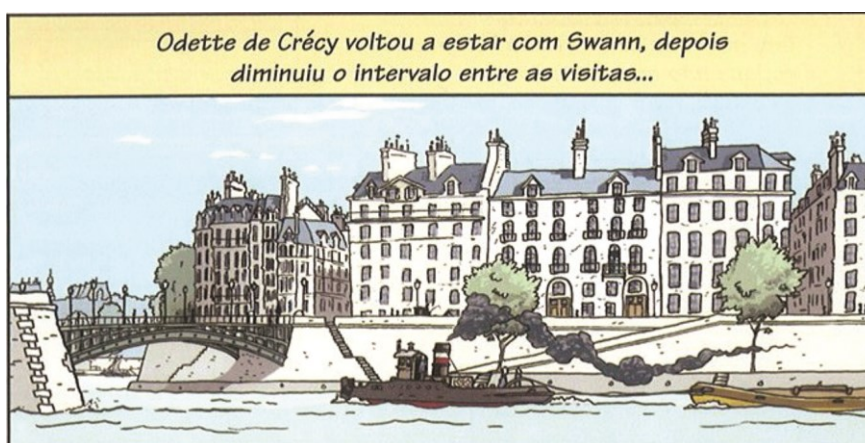
(...) tal como as letras do alfabeto podem ser combinadas de inúmeras formas para constituir palavras e obter significados, também as qualidades ópticas das formas podem ser combinadas... e cada combinação específica dá origem a uma sensação espacial distintas. (Kepes, 1946).

Baseando-se nessa constatação e na adequação ao contexto histórico/cultural de nosso objeto, o foco é também a parte técnica da figura, cujo desenvolvimento acelerado está presente na base da era da reprodutibilidade técnica.

Outro aspecto muito importante é o concernente à cor, citado por Tom Fraser, cuja análise terá como fundamento a teoria de Johann Wolfgang Von Goethe, escritor e pensador da literatura alemã e do Romantismo europeu nos fins do século XVIII e início do XIX, que se baseia no modo pelo qual a natureza humana nos faz responder à cor, quer relacionado ao caráter individual, segundo Max Lüscher (1923, in: *O Guia completo da cor*), ou arquetípico, segundo o psicanalista Carl Jung (1875-1961), para quem afirma "as cores são a língua nativa do subconsciente".

A primeira figura que destacamos na HQ sobre a obra de Proust nos remete à Segunda Revolução Industrial (1850-1980), quando surge o barco a vapor. Esta imagem mostra a representação visual ilustrada pela cartunista do rio Sena em Paris, que é a capital econômica e comercial da França, onde os negócios da Bolsa e das finanças se concentram, beneficiados pela compactação da rede ferroviária, rodoviária e da sua estrutura aeroportuária — um hub da rede aérea francesa e europeia —, tudo afluindo para os transportes internacionais.

Em relação ao ponto da comunicação visual, o destaque é dado para o desenvolvimento da cidade e do novo modelo de transporte passando por um dos principais lugares da Cidade-Luz. Consequentemente, a atenção do leitor se volta para o chamado ponto, cuja finalidade na leitura imagética tem o objetivo de ser visível e ao mesmo tempo destacar o que é relevante. Nesse momento, uma tensão se instala, fruto do caráter híbrido das HQs, entre imagem e literatura: enquanto a linha horizontal da figura, reforçada pela cor clara, passa a impressão de repouso e a sensação de serenidade e frescor, a semântica da imagem - uma máquina a vapor, símbolo da revolução nos meios de transportes da nascente era da velocidade - nos reporta a personagens que vivem as inquietações e paixões de um tempo de transição. Senão, vejamos: (quinta IMAGEM, o barco a vapor).



Em outra imagem, a HQ nos mostra uma frase ou uma harmonia musical como que saída do pensamento da personagem Swann, manifestando sua tentativa de memorizá-la. A forma iconográfica retrata essa mensagem não pelo processo normal de memorização, mas um envolvimento maior de um estado de êxtase diante da frase melódica, ao mesmo tempo desenhada e escrita. Em primeiro lugar, a ilustradora tenta nos mostrar essa difícil sensação por meio de uma visualização no que tange à abstração desses sentimentos, que é o amor. Em seguida, pode-se constatar que o amor conhecido e obsessivo pela cortesã Ode de Crécý assumira uma extrema importância, penetrando completamente em sua mente e coração num processo de rememoração apesar de o ter sido vivenciado, experimentado num plano concreto. Para ilustrar, a figura da cabeça cortada

juntamente com os olhos fechados passa para o leitor a ideia de total absorção desse sentimento que o estava corrompendo por dentro. Esse efeito é feito pelo aplicativo do programa que possibilita o tratamento e composição de imagens. Por meio dele, pode-se fazer correções de cor, retirar ou enfatizar imperfeições faciais como fora feito nas imagens. Essas deformações e aprimoramentos das características físicas é que fazem o leitor a lerem a arte sequencial. Caso contrário, ficaria uma leitura bastante superficial. Para melhor explicar, passa muito mais do que o furor do amor incontrolável que o homem sente, vive. É o processo de interiorização que está sendo percebido, analisado na imagem perfeitamente elaborada. Essa leitura só é possível devido a afirmação de Charaudeau (2005, p. 12), citado no trabalho do Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos: a linguagem é multidimensional. Em outras palavras, os processos de produção não são só conhecimentos linguísticos mas também discursivos e situacionais. Daí a chance de se fazer essa leitura por inferência, pela qual se deduzem elementos implícitos pela combinação de informações explícitas. Mais ainda, a desenhista fez uma marca d'água da nota musical com o intuito de destacar um fundo bem suave. Tal suavidade das notas musicais pode ser entendida como uma nota abstrata, de amor. Essa expressividade foi elaborada de maneira bastante sutil, porém extremamente significativa. A ilustradora descreve a memória relacionando-a à harmonia musical, enquanto partitura e também ao poder encantatório (pertencente ao signo da arte), com a junção do signo do amor. Segundo Deleuze: O ser amado aparece como um signo, uma “alma”: exprime um mundo possível, desconhecido de nós. Vejamos a imagem: (sexta IMAGEM, a partitura).



Uma terceira figura nos mostra a sociedade de Paris nos fins de século XIX. Este período foi marcado pela corrente artística denominada Belle Époque. Caracterizou-se pela mútua influência entre a arte e a literatura. Nota-se também a relevância dada aos teatros, às operetas, como é observado na figura abaixo, onde desfilava a elegância exuberante das mulheres, numa sociedade parisiense repleta de jóias e roupas de alta costura. Este entretenimento cultural refere-se ao deleite de ouvir e assistir a ária de Orfeu, que em 1774 foi reelaborada para ser cantada em língua francesa na Ópera de Paris, com um tenor no papel principal. Fazendo um paralelo em relação à narrativa de Proust, ele narra a personagem de Swann indo ao requintado evento musical junto à Marquesa Saint-Euverte no palacete Saint-Euverte. Este quadrinho é bastante marcante por cores vivas, em evidência na época, com predominância do vermelho, cuja significação é força, energia, estimulação e agitação segundo Goethe. A leitura do quadrante é regida por características da imagem em relação a vários quesitos: para começar, a textura como uma psicologia da forma, segundo o psicólogo Rudolph Arnheim, para quem seria impossível pensar sem recorrer a imagens perceptivas, uma vez que o pensamento seria algo visual. De acordo com esse ponto de vista, pode-se inferir que a superfície ótica parece ser áspera devido ao tom da cor, sua saturação e luminosidade. O tom vermelho, bastante realçado e brilhoso, provoca sensações de envolvimento por estar em primeiro plano, próximo de nossas vistas, e ao mesmo tempo, de distanciamento com o fundo do quadro. Nas palavras de

(ARNHEIM, 2002), um elemento a serviço da criação de profundidade da imagem, da qual depende a sua tridimensionalidade e onde a iluminação joga um papel essencial. Além disso, o encarnado da cor, sendo de ordem subjetiva, dependente do campo do olhar de um elemento externo, mais do que da ordem objetiva do próprio quadro, da própria cena, introduz o elemento da paixão que faz com que Swann, sempre tão atento às exigências e nuances daquela corte, vá se tornando cego a tudo o que não estiver em primeiro plano, ou seja, Odette. Leiamos a imagem: (sétima IMAGEM, o SALÃO).



O ícone abaixo mostra a Île de la Cité, a residência de Swann no palacete Quai d'Orléans e a Île Saint-Louis (Paris). Contudo, Odete não achava que a casa de *Swann* estava à altura dele. Por outro lado, essa figura faz parte de um contexto-histórico da época que foi a visão panorâmica da cidade de Paris. O acontecimento refere-se ao lançamento do avião híbrido 14-bis, projetado pelo inventor brasileiro Alberto Santos Dumont naquela época. Esse avião foi testado entre os dias 19 e 23 de julho de 1906. O 14 bis era formado por um aeroplano unido ao balão 14 que fora utilizado em voos pelo próprio projetista em meados de 1905. Em relação a repetição do nome 14-bis, isto ocorreu pelo fato de o balão estar sendo reaproveitado. Devido a essa fantástica elaboração, há cem anos o aviador recebeu o Prêmio Deutsch por ter circundado a Torre Eiffel em tempo recorde. A partir desse contexto histórico-social, a cartunista destaca Paris, uma vez que o cenário da narrativa de Proust ocorreu nesse lugar. Dentro dessa contextualização, Marcel Proust, insigne escritor, frequentava os mesmos lugares

da alta sociedade parisiense que Santos Dumont. Para exemplificar, ambos frequentavam o famoso restaurante Maxim's, localizado na Rua Royale, nº 3, em funcionamento até os dias de hoje. Contudo, os biógrafos não sabem detalhes a respeito dessa possível relação.

Outro aspecto a ser abordado é o que concerne à parte técnica. Em primeiro lugar, a figura passa-nos uma sensação visual de rugosidade pelo fato de os edifícios estarem acoplados de maneira aglomerada, mostrando Paris, a capital. Em seguida, destaca-se a tonalidade da cor azul clara significando calma, espaço, beleza. Em relação ao ponto, a figura é vista de maneira vertical, atraindo o olho do leitor para o alto. A tipografia representa a análise referente aos procedimentos artísticos da produção gráfica (desde a criação de caracteres até a impressão). A partir da invenção até à Revolução Industrial, os métodos de trabalho pouco evoluíram. Contudo, esse fato histórico e seu desenvolvimento e à invenção de construção de máquinas, que provocaram reflexos em várias profissões - inclusive a da própria linguagem dos cartuns, atualmente, com o surgimento dos computadores, especialmente, com os programas específicos denominados Adobe Indesign e Illustrator². Veja-se a imagem: (oitava IMAGEM, a VISTA AÉREA).



A Île de la Cité, a Île Saint-Louis e a residência de Swann, no Quai d'Orléans.

² Esses programas de Editoração Gráfica podem criar tipos de arquivos por meio de ferramentas que são de grande valia para a criação de caracteres.

Em conclusão, na Paris do século XIX, posterior à revolução burguesa, ocorreu o período histórico denominado haussmannização, que era o projeto de modernização e embelezamento estratégico da cidade - fonte de inspiração para a transformação do próprio Rio de Janeiro, no início do século seguinte. O projeto realizado pelo Barão de Haussmann levou-o a demolir antigas ruas, pequenos comércios e moradias, criando uma capital sobre a geometria de grandes avenidas. A Paris tão propícia a entrincheiramentos como o das revoluções de 1789, 1830 e 1848 era agora a Paris dos passeios, das promenades, guarnecidos por uma polícia que se deslocava com facilidade para impor a ordem. O coração dessa reforma foi a Avenida Champs-Élysées. A cartunista insere imagens da época da Belle Époque em seus quadrinhos com a finalidade de mostrar ao leitor a relevância do contexto histórico-social da época, fundamental para o enredo do livro e da própria HQ, como se a adaptação fosse não só das linhas do livro, mas da arquitetura, do urbanismo e da arte gráfica, com Toulouse-Lautrec, p.ex. A imagem assim se apresenta: (nona IMAGEM, a Avenida do Champs-Élysées).



CONCLUSÃO

A citação abaixo de Augusto Meyer foi mencionada no artigo *O Palimpsesto de Itaguaí* pelo crítico literário Luiz Costa Lima:

O verdadeiro (humorismo transcendental), o que nos leva em viagem direta aos domínios do absurdo, aquele que não grita, mas ri diante dos grilhões que cria a “nossa fatalidade determinista”. Com Bacamarte, chegaríamos ao suicídio da razão que partiu de teoria em teoria à caça da verdade, e por fim acabou reconhecendo em si mesma a fatalidade do erro. (MEYER, Augusto, 1935, 57-8).

Esse trecho mostra o quanto Simão Bacamarte em seu desejo incondicional de estudar e analisar a loucura terminou por mostrar-se totalmente perdido com os resultados de sua pesquisa. Desse modo, ele concluiu o contrário do que pensava. Devido a isso, ele decide trancar-se na Casa Verde ratificando para si próprio o seu equívoco e possivelmente pode-se deduzir que ele não sabia lidar com a perda definhando-se a cada dia diante da frustração em que estava sentindo perante toda a cidade de Itaguaí. Logo, Machado narrou absolutamente com maestria no intuito de fazer uma crítica em forma humorística transmitindo aos leitores a mensagem em relação à questão da ciência.

Portanto, entende-se que a questão dos limites da razão e da loucura é discutida, através do conto e dos quadrinhos, de uma perspectiva diferente daquela predominante no século XIX, em relação à ciência positiva da época, que se acreditava capaz de ditar regras para a ordem social. Daí o conto proporcionar aos leitores maiores possibilidades de reflexão desses tópicos uma vez que pertencem a contemporaneidade. Com base nisso, às considerações sobre o humor crítico apresentadas na obra foram colocadas numa versão atual em quadrinhos.

Por um outro lado, no início do século XIX, o movimento da Revolução Industrial alterou o panorama de vida substancialmente da sociedade nos aspectos político-econômico de Paris da época. Juntamente com isso, essas mudanças atingiram também as ciências da Psicanálise, Filosofia e Literatura. Para

exemplificar, na Literatura que foi o meu objeto de estudo, Proust mostra de uma maneira bastante elaborada na linguagem dos HQ essas influências. Para iniciar, as figuras são coloridas mostrando as variedades existentes para que se possa mostrar todo o desenvolvimento. Em seguida, a sofisticação de imagens como se fosse um espectro e o aprimoramento de perfeitas expressões faciais. Mais ainda, a diagramação era totalmente precisa, pois já havia softwares que dessem conta dessa técnica. Em último lugar, a questão do recurso do brilho que foi um avanço para a sofisticação não só da beleza como também para o prazer desse tipo de leitura, porém buscando estar mais próximo da realidade tecnológica. Malgrado, a HQ Machadiana tomou um perfil totalmente diferente da época em que o livro fora publicado (1882). Em outras palavras, as cores eram em preto e branco mostrando falta de softwares com cores, isto é, um sistema monocromático. Em relação aos efeitos expressivos, eram feitos com papel e tinta. Enfim, tudo feito à mão de maneira imprecisa e sem técnica alguma.

Para concluir, é importante ressaltar que embora existisse todo um aparato tecnológico do século XX, o Alienista preferiu manter-se nos primórdios da reprodutibilidade técnica contrariando os efeitos da Revolução Industrial, isto é, do estilo da época. Contrariamente, Um Amor de Swann esbanjou tecnologia. Logo, a HQ de Proust é a mais adaptada para os quadrinhos uma vez que manteve-se coerente à da época.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS de, Machado. *O Alienista* : São Paulo: Editora Ática S.A., 1992.

ASSIS de Machado. *O Alienista*, Adaptação e desenhos: Fábio Moon & Gabriel Bá, Editora: Agir, 2007.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*: (tradução Luís Carlos Borges). 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRASER, Tom e BANKS, Adam. Trad: Renata Bottini. *O Guia completo da cor*. São Paulo: Editora Senac, 2007.

GIMENEZ MENDO, Anselmo. *História em quadrinhos*: impresso vs. Web/São Paulo: Editora UNESP, 2008.

PROUST, Marcel. *Um amor de Swann*, trad: Celina Portocarrero, Editora Porto Alegre, 2007.

PROUST, Marcel. *Um amor de Swann*, (vols: I e II). Adaptação e desenhos: Stéphane Heuet, Editora Zahar, 2006.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Ler o Mundo*, São Paulo: Editora Global, 2011.

WALDOMIRO VERGUEIRO, Paulo Ramos. *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*: São Paulo: Devir, 2009.

http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%93ria_do_autom%C3%B3vel. Acesso em 16 jan.2012.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Disco_de_78_rota%C3%A7%C3%B5es. Acesso em 16 jan.2012 (disco_de_goma).

http://pt.wikipedia.org/wiki/Disco_de_vinil. Acesso em 16 jan.2012.

<http://filosofianodia-a-dia.blogspot.com/2011/04friedrich-nietzsche-sec-xix->. Acesso em 13 jan.2012. Prof. Jose.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Barco_a_vapor. Acesso em 16 jan.2012.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Etienne_e_Joseph_Montgolfier. Acesso em 16 dez. 2011.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Máquina_de_escrever>. Acesso em 16 dez de 2011.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia>>. Acesso em 20 out. 2011.

<<http://folhetimdasletras.blogspot.com/2011/06/ler-o-mundo-affonso-romano.html>>. Acesso em 23 ago.2011.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Georges-Eugène_Haussmann. Acesso em 23 jan. 2012.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Santos-Dumont_14bis. Acesso em 23 jan. 2012.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura>. Acesso em 24 out.2011.

ANEXOS

Quadro Comparativo dos Romances: Alienista x Um Amor de Swann

<i>O Alienista</i>	<p>cores sombrias (preto, branco, amarelo-ferrugem)</p> <p>ausência desse recurso</p> <p>imagem desenhada pela metade</p> <p>presença de balões para marcar as falas das personagens</p> <p>papel e tinta: realização da expressão facial plástica</p> <p>ausência</p> <p>não havia esse recurso</p> <p>efeitos simples (feitos à mão)</p> <p>sem precisão técnica na diagramação</p> <p>sistema de imagem monocromática</p> <p>não havia esse sistema</p>
<i>Um Amor de Swann</i>	<p>figuras coloridas</p> <p>presença de marca d'água ao fundo da página</p> <p>ausência de usos de balões-personagens</p> <p>Sofisticação do uso das expressões faciais por meio de software</p> <p>a imagem como se fosse um espectro</p> <p>a imagem da nota musical como tentativa de mostrar o além do visível</p> <p>outros efeitos estéticos complexos (feitos com imagem digital)</p> <p>diagramação (com precisão técnica)</p> <p>sistema de imagem análoga</p> <p>Círculo cromático aditivo RGB ou círculo de luz</p>

Legenda:



o processo da loucura de Simão Bacamarte – pág 35



a imparcialidade de Simão Bacamarte- pág 36



Revolta dos Canjicas – pág 37



final de Simão Bacamarte –pág 38



barco a vapor - pág 40



a partitura - pág 42



o salão - pág 43



vista aérea - pág 44



avenida Champs-Élysées - pág 45