

# As múltiplas personalidades de *Cidade de vidro* como transposição midiática para os quadri- nhos

Otávio Cordeiro Pinto\*

## Introdução

*Cidade de vidro*, de 1985, é o segundo romance do aclamado escritor estadunidense Paul Auster (1947-2024). É também a primeira parte do que viria a ser *A trilogia de Nova York* (1987), coletânea de três romances curtos de Auster, finalizada com *Fantasmagorias* e *O quarto fechado*, ambos de 1986. *Cidade de vidro* é largamente inspirada em histórias de detetive, principalmente nos mistérios das revistas *pulp* do início e de meados do século XX. No entanto, Paul Auster não foca em histórias de crimes elaborados ou em relações moralmente ambíguas entre protagonistas detetives e mulheres sedutoras. O autor se utiliza do gênero para explorar temas como identidade, solidão, trauma, linguagem e metalinguagem narrativa.

O romance é protagonizado por Daniel Quinn, um autor solitário que perdeu esposa e filho em um acidente e se refugia em seu trabalho de escritor de histórias de detetive. Seus romances estrelam o investigador Max Work e são publicados sob o pseudônimo William Wilson. A trama se inicia quando Quinn recebe uma ligação de alguém que procura pelo detetive Paul Auster — mesmo nome do autor de *Cidade de vidro*. Após três ligações repetidas, Quinn decide assumir a identidade do detetive Auster e aceitar o trabalho oferecido por Peter Stillman e sua esposa Virginia. O casal contrata Quinn para impedir que o pai de Peter Stillman, seu homônimo, assassine o filho. O velho Stillman está prestes a ser

---

\* PUC-Rio

libertado, após ser preso por manter o filho em isolamento durante toda sua infância. O pai acreditava que sua criança, crescendo sozinha, fosse capaz de desenvolver o que chamava de linguagem de Deus, a linguagem primordial que revelaria a essência das coisas. Enquanto Quinn tenta impedir o assassinato de Stillman sob a identidade do detetive Paul Auster, sua personalidade se completa e se confunde também com a de seu pseudônimo William Wilson e seu personagem Max Work. O escritor Paul Auster ainda se insere como personagem da trama, quando Quinn sai à procura do detetive de mesmo nome.

Em 1994, após Paul Auster já ter se estabelecido como influente autor contemporâneo, Paul Karasik e David Mazzucchelli publicam a adaptação do romance *Cidade de vidro* em quadrinhos. O livro foi resultado do trabalho editorial de Art Spiegelman, renomado autor de *Maus* (1987), premiado com um Pulitzer inédito concedido a uma história em quadrinhos. Como conta no prefácio de *Cidade de vidro*, Spiegelman foi o responsável por conseguir a aprovação de Paul Auster para uma adaptação de sua obra e reunir Karasik e Mazzucchelli para sua autoria. Paul Karasik havia sido aluno de Spiegelman na New York School of Visual Arts, onde demonstrou talento em adaptar passagens literárias pouco narrativas para quadrinhos (SPIEGELMAN, 2022, p. 4). Já David Mazzucchelli havia sido o desenhista de Frank Miller quando juntos recontaram a origem do homem-morcego em *Batman: Ano Um* (1987), criando uma das histórias definitivas do personagem da DC Comics.

Embora os acontecimentos da narrativa na adaptação para as histórias em quadrinhos de *Cidade de vidro* não se distanciem muito do texto-fonte, as qualidades e especificidades em relação a esse quadrinho e o romance se diferem de forma significativa. A adaptação de um texto para outra mídia gera naturalmente uma série de mudanças, reinterpretações, subtrações e adições. Tais mudanças são muitas vezes motivadas pelas características próprias da mídia para a qual se transpõe o texto-fonte. Assim, este estudo busca, primeiramente, expor a teoria de intermedialidade de Irina Rajewsky e suas três subcategorias, começando pela sua noção de adaptação. Baseado na autora, determino a obra em estudo, a história em quadrinhos de *Cidade de vidro*, como, além de uma adaptação, um produto de natureza destacadamente intermidiática. Assim, proponho, em um segundo momento, traçar paralelos entre a teoria de Rajewsky e uma teoria mais específica dos quadrinhos, principalmente a de Charles Hatfield, que apresenta as tensões da mídia dos quadrinhos. A discussão de Hatfield sobre a interação entre os códigos visual e verbal nas histórias em quadrinhos, sua primeira “tensão” exposta, será

comparada com a noção de intermedialidade de Rajewsky. Outra tensão apresentada por Hatfield, a de sequência e superfície, servirá de apoio para o posterior estudo de caso. E a última tensão de Charles Hatfield, entre texto como experiência e como objeto, será comparada com as subcategorias de Irina Rajewsky de combinação de mídia e de referências intermediáticas. A discussão teórica de Rajewsky, Hatfield e outros autores tem como propósito servir como base de análise da adaptação de *Cidade de vidro*, considerando sua natureza intermediática enquanto adaptação e enquanto história em quadrinhos. O estudo de caso irá explorar como o quadrinho adapta para outra mídia passagens do romance, assim como propõe analisar como a mídia dos quadrinhos e a adaptação em análise faz referências visuais intermediáticas presentes ou não no texto adaptado.

### **Teoria da intermedialidade e as subcategorias de Irina Rajewsky**

É fundamental estabelecer em um estudo intermediático que o conceito de intermedialidade não é uniforme, mas, sim, compreende diversas abordagens. A heterogeneidade de utilizações do conceito implica em estudos que terão premissas, metodologia e objetivos distintos uns dos outros, como afirma Irina Rajewsky, em seu capítulo no livro *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2* (2012a, p. 51). A autora situa a sua abordagem na área da literatura e campos afins, focando nas “diversas formas e funções que as práticas intermediáticas concretas assumem em textos individuais específicos” (RAJEWSKY, 2012a, p. 52).

Apesar da variedade de abordagens intermediáticas, há um fator fundamental que perpassa qualquer desenvolvimento acerca de intermedialidade. Como sugere o prefixo, esses estudos se ocupam de um fenômeno que ocorre *entre* mídias. A afirmação, no entanto, pressupõe outras tensões. O espaço entre mídias, ou fronteira midiática, “presume que é possível fixar os limites de mídias individuais” (RAJEWSKY, 2012a, p. 53). Admitir que há mídias individuais que sejam claramente demarcadas incorre em noções que podem se aproximar de uma visão um tanto essencialista, a qual considera que há mídias “puras”, básicas e fundamentais. É nessa posição em que muitas vezes a literatura é situada, a despeito de críticas anti-essencialistas que questionam o logocentrismo tradicional.

A autora tenta pacificar a questão da mídia individual considerando que, em suas elaborações, o termo não se relaciona à pureza e monomiedialidade, mas simplesmente a mídias que, por “percepções convencionais”, são vistas como distintas (RAJEWSKY, 2012a, p. 54). Dessa forma, uma estrutura plurimidiática como

o cinema ainda pode ser chamada de mídia individual, mesmo que o cinema integre várias formas de articulação midiática, ainda assim é percebido como uma mídia distinta e individual. Como percepção fundada na convenção, no entanto, essa delimitação tem uma qualidade fluida e está sujeita a transformações históricas (2012a, p.55).

Há ampla variedade de práticas intermediáticas e distintas maneiras pelas quais as fronteiras midiáticas podem ser cruzadas. Rajewsky (2012a, p. 57) aponta, por exemplo, que a comparação entre a adaptação de um livro para um filme e uma escrita literária com características fílmicas só é possível em termos gerais. Portanto, a fim de manter uma produtiva descrição e análise de fenômenos intermediáticos, a autora vê a necessidade de separar práticas identificadas como distintas em subcategorias mais específicas. Os fenômenos seriam divididos em três grupos: intermedialidade nos sentidos estritos de transposição midiática, combinação de mídias e referências intermediáticas.

As adaptações, como a história em quadrinhos do romance *Cidade de vidro*, se encaixam na primeira subcategoria de Irina Rajewsky, da intermedialidade no sentido de **transposição midiática**, como detalha a autora em outro texto seu, “Intermedialidade, intertextualidade e ‘remediação’” (2012b, p. 24). A primeira subcategoria de Rajewsky enquadra as adaptações como fenômenos intermediáticos. A adaptação de um romance para um filme, de um filme para uma peça de teatro ou de um romance para uma história em quadrinhos são casos nos quais a qualidade intermediática tem relação com o modo de criação do produto. Um determinado produto de mídia é transformado em outro produto de outra mídia (RAJEWSKY, 2012b, p. 24). Dessa forma, a relação estabelecida entre o produto adaptado e a adaptação é “genética”. A autora enfatiza o aspecto da produção. O “original” é a “fonte” de um novo produto de mídia, a adaptação. Esse novo produto se dá baseado em uma transformação específica da mídia para a qual é adaptado, considerando as características próprias dessa mídia. A transformação midiática resulta em uma relação obrigatoriamente intermediática (RAJEWSKY, 2012b, p. 24). Assim, um romance, ao ser transposto para outra mídia, pode perder parte das características relacionadas a sua mídia fonte, e adquirir outras características, relacionadas à mídia para a qual é adaptado.

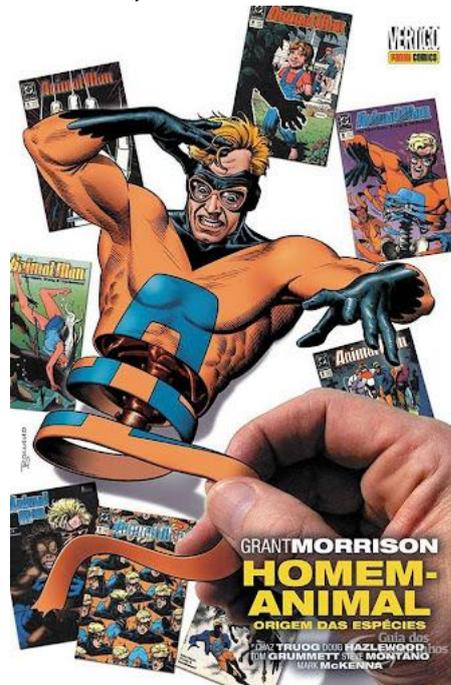
A segunda subcategoria discriminada por Rajewsky é da intermedialidade no sentido restrito de **combinação de mídias**, abrangendo fenômenos como ópera, filmes, entre outros, inclusive histórias em quadrinhos, como desenvolvo mais detidamente a seguir. Em termos gerais, o segundo grupo da autora se ocupa de

produtos de mídia que combinam, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas (RAJEWSKY, 2012b, p. 24). Sobre mídias em combinação, Rajewsky afirma que:

Cada uma dessas formas midiáticas de articulação está em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto. [...] O alcance dessa categoria vai desde a mera contiguidade de duas ou mais manifestações materiais de mídias diferentes até uma integração “genuína”, uma integração que, em sua forma mais pura, não iria privilegiar nenhum de seus elementos constitutivos. (2012b, p. 24-25)

A capa do quadrinho *Homem-Animal*, desenhada por Brian Bolland, reproduzida na Figura 1 abaixo, é um exemplo de combinação de mídias. O artista combina seu desenho à tinta com a fotografia de uma mão, a fim de enfatizar a natureza metalinguística da história referente à capa. O desenho e a fotografia, duas mídias distintas, estão ambos dados em sua própria materialidade.

*Figura 1 – Combinação de mídias em capa de Homem-Animal (1989), desenhada por Brian Bolland*



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/homem-animat-n-2/ho011131/123310>

A intermedialidade no sentido mais restrito de **referências intermidiáticas**, a terceira subcategoria de Rajewsky, é o fenômeno no qual os meios próprios de

uma mídia são utilizados para evocar ou imitar características relacionadas a outras mídias. Alguns exemplos são a utilização de técnicas cinematográficas como o efeito de *zoom* criado em um quadrinho quando o autor desenha quadros em sequência no qual lentamente nos aproximamos dos objetos, assim como referências a pinturas em filmes, musicalização da literatura etc. (RAJEWSKY, 2012b, p. 25). Nota-se que, apesar de se delimitar três subcategorias de fenômenos intermidiáticos, um único produto de mídia pode preencher os critérios de todos os três grupos simultaneamente. A Figura 2 a seguir mostra um quadro de *Naruto*, no qual o artista Masashi Kishimoto reproduz o efeito que uma lente fotográfica do tipo “olho de peixe” produz. O autor faz uma referência a outra mídia, a fotografia, porém o faz apenas emulando o efeito com seus próprios meios, isto é, seus desenhos, sem utilizar de fato a técnica fotográfica.

Figura 2 – Referência intermidiática à fotografia em *Naruto* (1999), de Masashi Kishimoto



Fonte: <https://maplelam.substack.com/p/naruto-and-the-fun-use-of-camera>

No entanto, a autora destaca uma diferença significativa entre a segunda e a terceira subcategoria. Enquanto na combinação de mídias haveria duas ou mais mídias dadas em sua própria materialidade, nas referências intermidiáticas, apenas uma mídia seria materializada, isto é, apenas a mídia de referência é expressa, não a mídia a que se refere. Em vez de combinar diferentes formas de articulação de mídias, as referências intermidiáticas seriam caracterizadas por suas qualidades “ilusórias” (RAJEWSKY, 2012b, p. 25). Por exemplo, os meios convencionais dos quais um texto literário ou um quadrinho se utilizam não permitem ao autor de fato produzir música ou empregar técnicas de fotografia ou edição do cinema. O

autor que pretende um aspecto de musicalização em sua literatura ou uma história em quadrinhos com características fílmicas, por exemplo, pode fazê-lo apenas emulando ou evocando essas técnicas que vêm de outras mídias (RAJEWSKY, 2012b, p. 28). No exemplo da Figura 1, as duas mídias estão dadas em sua materialidade, a fotografia de fato é utilizada, enquanto, no exemplo da Figura 2, apenas uma mídia está expressa, a técnica fotográfica é apenas emulada.

Por mais que noções como mídias individuais ou puras sejam questionáveis, e que a teoria de Rajewsky possa ser problematizada quanto ao modo como aborda a noção de mídia individual, suas categorias de análise podem ser de grande utilidade para o estudo de caso do produto intermediário proposto, isto é, para a adaptação do romance *Cidade de vidro* em história em quadrinhos. Suas subcategorias servem de auxílio para a análise das características intermediárias da adaptação em diversos momentos. Entretanto, para uma análise que considere mais especificamente as histórias em quadrinhos, as categorias de Rajewsky, principalmente a de combinação de mídias, podem ser enriquecidas e questionadas à luz de estudos teóricos mais restritos aos quadrinhos.

### **Código verbal e código visual: combinação de mídias nos quadrinhos**

A natureza intermediária das histórias em quadrinhos é um dos pontos centrais da discussão teórica do meio, como destaca a própria Irina Rajewsky ao expor a subcategoria de combinação de mídias (RAJEWSKY, 2012b, p. 28). Por sua vez, a pluralidade de mensagens heterogêneas e a interação de diversos códigos que caracterizam as histórias em quadrinhos é destacada por Charles Hatfield, em seu texto “An Art of Tensions”<sup>1</sup>, em *A Comics Studies Reader* (2009, p. 132). O autor aborda o que denomina de tensões fundamentais dos quadrinhos, sendo a primeira dessas tensões justamente a tensão entre “códigos”. É preciso apontar que a forma como Hatfield se expressa, usando a palavra “tensão” e mesmo “vs.”, também é passível de crítica. A escolha de vocabulário acaba por reafirmar uma suposta natureza antagônica, de duas partes que brigam por espaço, o que não condiz com sua própria análise, como será visto a seguir. Isso se aplica não só à tensão entre códigos, mas também às demais tensões expostas pelo autor.

Hatfield introduz a questão criticando algumas definições mais comuns de histórias em quadrinhos, principalmente elaborações que consideram a interação entre imagem e texto escrito como um “confronto de opostos” (2009, p. 133). A

---

<sup>1</sup> [Uma arte de tensões].

crítica recai sobre Scott McCloud, provavelmente o teórico dos quadrinhos mais conhecido do público e autor de *Desvendando os quadrinhos* (2005). McCloud insistiria na oposição entre “imagens como informação recebida, em contraste às palavras, cujos significados precisam ser percebidos” (HATFIELD, 2009, p. 133). O autor continua:

Tal distinção estabelece um conflito entre experiência passiva e ativa, ou seja, entre observação inerte e leitura engajada. Por esse argumento, as histórias em quadrinhos dependem de uma dialética entre o que é facilmente compreendido e o que é menos facilmente compreendido; imagens são abertas, fáceis e solícitas, enquanto palavras são codificadas, abstratas e remotas. (HATFIELD, 2009, p. 133, tradução minha)<sup>2</sup>

Entretanto, Hatfield nega a oposição, reafirmando a aproximação que há entre palavras e imagens nos quadrinhos. Para o autor, textos escritos poderiam ser lidos como imagem e imagens poderiam se tornar tão abstratas e simbólicas quanto palavras. As imagens, como código, também requerem competências adquiridas a fim de compreendê-las. Assim como as palavras, também precisam ser decodificadas, em vez de simplesmente recebidas (HATFIELD, 2009, p. 133). Aqui vemos a possível contradição de sua análise com a escolha de palavras. Além disso, essa aproximação também traz problemáticas.

A aproximação que Charles Hatfield faz entre palavras e imagens, em uma relação na qual as duas partes quase se confundem, é questionada por Hannah Miodrag em *Comics and Language*<sup>3</sup> (2013). Para Miodrag, que comenta o trabalho de Charles Hatfield em seu livro, apesar de haver uma relação entre texto e imagem nas histórias em quadrinhos, isso não significa que o que se dá é uma fusão total das duas partes, que resultaria em um produto único no qual seus componentes não se distinguem mais (MIODRAG, 2013, p. 83). Segundo a autora, Hatfield dá um “salto lógico” ao afirmar que a dita tensão entre palavra e imagem, nos quadrinhos, acaba por eliminar a diferença que a constituiria em primeiro lugar (MIODRAG, 2013, p. 96).

A visão de Hannah Miodrag, e a minha posição, não é a de negação da interação entre palavra e imagem nos quadrinhos, mas a busca por problematizar afirmações que defendem essa interação como algo que torna as partes uma só

<sup>2</sup> “Such a distinction posits a struggle between passive and active experience, that is, between inert spectatorship and committed reading. By this argument, comics depend on a dialectic between what is easily understood and what is less easily understood; pictures are open, easy, and solicitous, while words are coded, abstract, and remote.”

<sup>3</sup> [Quadrinhos e linguagem].

linguagem, que seria única e essencial aos quadrinhos. Ainda assim, a autora também afirma a importância dessa interação e diz ser inegável que o aspecto gráfico das palavras estabelece certa continuidade entre imagem e palavra, além de sobrepor os efeitos de uma sobre a outra, “assim como tipógrafos, quadrinistas visualizam signos verbais, criando formas gráficas que têm implicações em como percebemos o próprio texto” (MIODRAG, 2013, p. 102).

Jan Baetens, em seu capítulo “Words and Images”<sup>4</sup>, no livro *Comics Studies: A Guidebook*, destaca o aspecto gráfico das palavras e discute a visualização da fala nas histórias em quadrinhos, ou seja, a forma física das letras, palavras e pontuação — a dimensão visual da palavra (2020, p. 200). Experimentações tipográficas, presentes por exemplo na poesia concreta, são cruciais para muitas histórias em quadrinhos, seja com o uso de negrito para destacar uma palavra, uso de escrita manual, fontes digitais de diversos tipos, entre outros artifícios. As escolhas de letreiramento de um quadrinho são um elemento importante de sua criação de significado — mesmo para quadrinhos sem texto, esse aspecto muitas vezes está presente na forma de onomatopeias (BAETENS, 2020, p. 205). Por exemplo, a Figura 3 a seguir apresenta um cântico confuso ao personagem central através de palavras desalinhadas e de tamanho variável.

---

<sup>4</sup> [Palavras e imagens].

Figura 3 – Variação de tamanho e alinhamento de palavras em *Silvestre* (2019), de Wagner William



Fonte: Capturado pelo autor. *Silvestre*, 2019, n.p.

As elaborações de Charles Hatfield acerca dos códigos visual e verbal nas histórias em quadrinhos não necessariamente se distanciam da subcategoria de combinação de mídias da teoria de Irina Rajewsky. Contudo, a conclusão das ideias dos autores pode assumir tons um pouco distintos. Rajewsky reforça diversas vezes que, na combinação de pelo menos duas mídias convencionalmente distintas, “cada uma dessas formas midiáticas de articulação está em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto” (RAJEWSKY, 2012b, p. 24). Ao menos se aplicadas ao caso específico dos quadrinhos, as ideias de Rajewsky podem apresentar alguns problemas.

A autora considera casos de combinação midiática que vão desde a contiguidade ou coexistência até a integração “genuína”, síntese ou fusão de formas midiáticas; além de reconhecer a possibilidade de fronteiras oscilantes (RAJEWSKY, 2012a, p. 63). Essas afirmações, entretanto, ainda parecem manter uma noção de que a combinação de mídias é a mera soma de duas ou mais partes, na qual cada mídia está manifesta em sua *própria* materialidade. Por outro lado, para Jan Baetens (2020, p. 200), não é apenas o entrelaçamento de palavras e imagens que caracteriza as histórias em quadrinhos, mas também a visualização sistemática da fala. As palavras em um quadrinho assumem um aspecto visual que — ao menos comumente —

não está presente na prosa. Assim, surge ainda a dificuldade de reconhecer “materialidades específicas de mídias distintas” (RAJEWSKY, 2012b, p. 24), pois não parece haver de fato uma distinção clara nem mesmo de quais mídias distintas estão em jogo dentro de uma história em quadrinhos. Portanto, analisar combinação de mídias por um viés que procura identificar mídias que estão dadas em sua própria materialidade não parece ser a solução.

No caso deste estudo de uma história em quadrinhos, a combinação de mídias pode ser mais bem investigada se considerarmos que o produto final não se trata de uma combinação simples, mas, sim, de algo mais do que a soma de suas partes. A própria Rajewsky formula a questão de forma mais satisfatória quando comenta sobre a ópera:

[O conceito de] ópera como gênero único demonstra que a combinação de diferentes formas midiáticas de articulação pode levar à formação de gêneros de arte ou de mídias novos e independentes, em que a estrutura plurimidiática do gênero se torna sua especificidade. (RAJEWSKY, 2012b, p. 24)

Considerar uma estrutura plurimidiática que se torna sua própria especificidade e uma mídia distinta em si parece ser uma direção mais adequada. Dessa forma, pode se evitar a noção de que as histórias em quadrinhos são uma combinação ou soma de mídias individuais distintas facilmente definidas. Entretanto, Rajewsky, ao menos em seus estudos citados, apresenta esse caminho apenas superficialmente, e parece afastar-se dele logo em seguida.

### **Quadros, sequência e superfície na teoria de quadrinhos**

Estabelecida a dimensão intermediária existente no meio dos quadrinhos, é válido discutir em seguida outras de suas características. Para analisar *Cidade de vidro* enquanto transposição midiática e história em quadrinhos — e também a forma como a obra constrói suas referências intermediárias —, outros aspectos precisam ser considerados. Charles Hatfield, em “An Art of Tensions”, segue a discussão com outras três tensões: “imagem singular vs. imagem-em-série”, “sequência vs. superfície” e “texto como experiência vs. texto como objeto”. Novamente, o uso de “vs.” por parte de Hatfield pode não ser apropriado, por indicar não tanto uma interação, mas um antagonismo.

Segundo Hatfield, a tensão entre imagem única e imagem-em-série está no centro da maior parte das definições de quadrinhos, que focam na representação

do tempo, ou de uma sequência temporal, por meio de múltiplas imagens em série (HATFIELD, 2009, p. 135) — como é o caso do termo “arte sequencial”, utilizado por Will Eisner<sup>5</sup> (1989), que, embora muito criticada, provavelmente ainda é a definição mais popular de histórias em quadrinhos. As características das histórias em quadrinhos, entretanto, vão além da noção de quadros em sequência. Há outra dimensão fundamental para o meio, expressa na terceira tensão de Hatfield, “sequência vs. superfície”. O autor sintetiza:

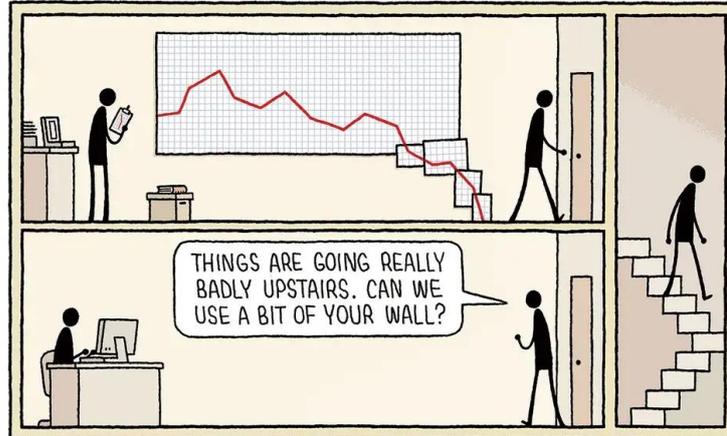
Na maioria dos casos, as imagens sucessivas de um quadrinho são arranjadas contiguamente em uma superfície ou superfícies maiores (isto é, uma página ou páginas). Cada superfície organiza as imagens em uma constelação de unidades discretas ou “quadros”. Uma imagem singular dentro de tal aglomerado funciona tipicamente de duas maneiras simultâneas: como um “momento” em uma sequência imaginada de eventos e como um elemento gráfico em um *design* atemporal. (HATFIELD, 2009, p. 139, tradução minha)<sup>6</sup>

Assim, um quadro — embora haja histórias que não delimitam quadros — pode servir como momento singular de uma sequência e como elemento de um *design* maior, também chamado *layout*; e a superfície ou página — entendida aqui não como a folha impressa, mas abstratamente — opera como uma sequência e como um objeto, a ser apreendida tanto de maneira linear quanto não-linear (HATFIELD, 2009, p. 140). O humor da tira da Figura 4 a seguir, por exemplo, é construído tanto pela superfície quanto pela sequência de quadros.

<sup>5</sup> Termo cunhado pelo quadrinista estadunidense Will Eisner e exposto em seu livro teórico *Comics and Sequential Art*, publicado originalmente em 1985. No Brasil, *Quadrinhos e arte sequencial*, publicado pela editora Martins Fontes em 1989.

<sup>6</sup> “In most cases, the successive images in a comic are laid out contiguously on a larger surface or surfaces (that is, a page or pages). Each surface organizes the images into a constellation of discrete units, or “panels.” A single image within such a cluster typically functions in two ways at once: as a “moment” in an imagined sequence of events, and as a graphic element in an atemporal design.”

Figura 4 – Humor construído por superfície em tira de Tom Gauld (2024)



Fonte: <https://www.newscientist.com/article/2432493-tom-gauld-on-a-graphical-downturn/>

A construção de sequência e superfície como aspecto fundamental das histórias em quadrinhos também é destacada por Martha Kuhlman no capítulo “Design in Comics”, em *Comics Studies: A Guidebook* (2020). A autora afirma que ler um quadrinho focando apenas no conteúdo da história como história e negligenciar a forma visual é perder de vista que padrões visuais e estratégias de *design* são parte fundamental da composição da narrativa (2020, p. 172). Da mesma forma, Kuhlman critica a abordagem de Scott McCloud em *Desvendando os quadrinhos* (2005), que enfatiza as transições de quadros individuais e ainda propõe uma tipologia — momento-a-momento, ação-a-ação, aspecto-a-aspecto etc. McCloud, porém, não leva em consideração o *layout* geral da superfície, que pode ser significativo para as correspondências entre quadros (KUHLMAN, 2020, p. 177). Diferentemente das transições existentes no cinema, ou seja, dos cortes entre tomadas e cenas na edição de um filme, que formam um fluxo contínuo de imagens, os elementos que formam a página de um quadrinho são vistos simultaneamente, mesmo que pela visão periférica do leitor (KUHLMAN, 2020, p. 177).

### **Texto como experiência e como objeto: combinação de mídias e referências intermidiáticas nos quadrinhos**

Além das relações entre códigos, imagens, sequência e superfície, Charles Hatfield (2009, p. 144) descreve também uma quarta tensão nas histórias em quadrinhos: entre texto como experiência e texto como objeto. Essa tensão pode ainda servir

como meio de exemplificar mais possibilidades de combinação de mídias nas histórias em quadrinhos, assim como explorar como referências intermediáticas são construídas em um quadrinho.

Hatfield (2009, p. 144) pretende enfatizar a materialidade de uma história em quadrinhos, o que inclui não apenas o *layout* de uma página, mas a composição física do texto, a confecção do livro, seu tamanho, formato, tipo de papel e de impressão etc. Há ainda outros modos pelos quais uma história em quadrinhos pode destacar a noção de página-come-objeto. Hatfield (2009, p. 147) dá o exemplo de *Maus* (1986), de Art Spiegelman, trabalho no qual o autor em diversos momentos inclui fotos, mapas e outros objetos reais de sua família em cima dos quadros da página, como se o quadrinho fosse um diário ou álbum, reforçando assim a natureza documental e biográfica da história. Esses elementos reafirmam a veracidade do testemunho, conferindo maior confiabilidade do relato para o leitor. Na Figura 5 a seguir, vemos uma foto real do pai de Spiegelman, Vladek, inserida no meio da página que tem sua história real como narrativa. Estratégias como essa chamam a atenção do leitor para a materialidade do próprio livro, mesmo que por uma “ilusão”.

Figura 5 – Foto real do pai do autor Art Spiegelman em meio aos quadros da obra que conta sua história



Fonte: <https://medium.com/blog-da-bere/livro-de-quinta-2-maus-história-completa-4cf9dc80471a>

Charles Hatfield aponta que referências visuais como essa são recorrentes nas histórias em quadrinhos:

Esse tipo de comentário autorreflexivo é na verdade muito comum nos quadrinhos: além de questões como textura e volume, a materialidade dos textos é frequentemente destacada pela inclusão de referências visuais a livros, outros quadrinhos e criação de imagens em geral — coisas e atividades inevitavelmente carregadas de um significado especial para quadrinistas e seus leitores. (HATFIELD, 2009, p. 147, tradução minha)<sup>7</sup>

Embora o autor fale de referências visuais de forma geral, podemos identificar, pela teoria de Irina Rajewsky, dois fenômenos distintos agrupados por Hatfield. O exemplo da Figura 5 anterior, pela terminologia de Rajewsky, poderia ser considerado um caso de combinação de mídias. Se Spiegelman desenhasse a fotografia em seu próprio traço, seria o caso, segundo Rajewsky, de uma referência intermediária; como, no entanto, a fotografia está reproduzida em sua materialidade, caracteriza-se como combinação de mídias. Da mesma forma, uma pintura reproduzida em um quadrinho é um exemplo de combinação de mídias; enquanto uma pintura redesenhada pelo autor de uma história seria uma referência intermediária. Naturalmente, essa fronteira não é rígida, e a reprodução de uma fotografia ou pintura em outra mídia pode acabar por alterar sua materialidade: um exemplo simples é a reprodução de uma pintura colorida em preto e branco.

De qualquer modo, a intermedialidade está presente nas histórias em quadrinhos em vários níveis, seja como combinação de mídias, referências intermediárias e, no caso específico da adaptação em quadrinhos de *Cidade de vidro*, como transposição midiática.

### **Referências visuais na adaptação em quadrinhos de *Cidade de vidro***

Na história em quadrinhos adaptada de *Cidade de vidro*, as referências intermediárias e combinação de mídias presentes também contribuem para novas formas de atribuir sentido à narrativa. Há momentos em que a história em quadrinhos “ilustra” de forma mais direta o texto adaptado; há casos nos quais a narrativa é reinterpretada com o uso de outros recursos; e instâncias em que o quadrinho adiciona novos significados ao texto fonte.

Uma das mídias à qual *Cidade de vidro* faz referência é o cinema. Em mais de uma ocasião, os quadros de Mazzucchelli evocam técnicas cinematográficas. Logo na segunda página do quadrinho, uma sequência de quadros, visto na Figura

<sup>7</sup> “Such self-reflexive commentary is in fact quite common in comics: beyond questions of texture and volume, the materiality of texts is often highlighted through embedded visual references to books, other comics, and picture-making in general — things and activities inevitably fraught with special significance for cartoonists and their readers.”

6, emula um *zoom out*, que inicia no número 0 de um telefone e se afasta até revelar que o primeiro telefone em quadro era uma ilustração em uma lista telefônica, sob a qual um telefone real está tocando, um caso de referência intermediária às técnicas do cinema. Pascal Lefèvre, no capítulo “The Construction of Space in Comics”<sup>8</sup> em *A Comics Studies Reader* (2009), dá a página de *Cidade de vidro* como exemplo quando afirma que o quadrinista possui uma ferramenta poderosa à mão, porque, ao limitar a ótica do leitor e conseqüentemente a informação disponível, pode levar o receptor a fazer inferências incorretas (2009, p. 158).

Figura 6 – Quadros emulando *zoom out*



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 8

Essa inferência incorreta causada pelos enquadramentos da Figura 6 serve ainda como referência visual a um dos temas da história. No livro, quando o velho Peter Stillman fala do seu empreendimento de criar uma nova língua, ele afirma: “toda vez que tentamos falar o que vemos, falamos com falsidade, distorcendo a coisa mesma que desejamos representar” (AUSTER, 1999, p. 89). A falsidade da língua discutida por Stillman se transforma, nas primeiras páginas do quadrinho, na falsidade das imagens.

<sup>8</sup> [A construção de espaço nos quadrinhos].

Há ainda outros tipos de referência ao cinema em *Cidade de vidro*; notavelmente, referências ao cinema *noir* dos anos 1940 e 1950. O livro de Auster tem grande influência das histórias de detetives das revistas *pulp*. Além do protagonista ser escritor desse tipo de história, Quinn assume o papel de detetive que é contratado por uma mulher sedutora para solucionar um caso de família, cenário comum de narrativas detetivescas das revistas *pulp*. O livro estabelece uma estreita conexão com os romances de detetive, o que também é feito no quadrinho; entretanto, na adaptação, os autores estendem essa conexão aos filmes *noir* de detetive dos anos 1940 e 1950 — que têm historicamente grande influência da literatura *pulp*. Assim, o quadrinho, uma mídia mais visual do que um romance, agrega como referências intermediárias características do cinema *noir*. Em momentos nos quais Daniel Quinn assume a identidade do investigador particular, o personagem é substituído por Max Work, que é desenhado por Mazzucchelli com sombras duras e dramáticas (figura 7), que no cinema é um estilo de fotografia muito associado aos filmes *noir* (figura 8).

Figura 7 – Sombreamento mais pesado em quadro de Max Work



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 36

*Figura 8 – Fotograma de cena de iluminação dramática no filme Pacto de Sangue (1944)*



Fonte: <https://theartsdesk.com/film/blu-ray-double-indemnity>

Como discutido anteriormente por Hatfield, as diversas formas de criação de imagens possuem significado especial para uma mídia como a das histórias em quadrinhos, e comumente quadrinistas referenciam essas imagens em suas narrativas (2009, p. 147). Há na história um longo trecho no qual Daniel Quinn lê o livro exegético de Stillman a fim de entender o homem que procura. No romance, as citações do livro sustentam-se por si; na adaptação, entretanto, um grande trecho de exposição poderia se tornar desinteressante visualmente. Karasik e Mazzucchelli evitam o efeito negativo ilustrando a cena tanto com referências intermediárias quanto com combinação de mídias. O quadrinho traz, entre outras, a reprodução da gravura de Albrecht Dürer de Adão e Eva (1504), como visto na Figura 9 a seguir – um caso de combinação de mídias. As inserções das obras de arte estabelecem a estética à qual o quadrinho espera que associemos o livro e os pensamentos de Peter Stillman.

Figura 9 – Reprodução da gravura de Albrecht Dürer



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 44

A identidade visual dos escritos de Stillman é reforçada com os meios próprios de Mazzucchelli, que fazem, portanto, referência intermediária a gravuras medievais. Na Figura 10 abaixo, vemos que o traço emula as formas simples, angulosas e hachuradas de gravuras antigas relacionadas com textos exegéticos.

Figura 10 – Traço fazendo referência intermidiática a gravuras antigas



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 45

Outro aspecto notável do trecho da Figura 10 é a visualização da fala. Na passagem, Stillman discorre sobre uma linguagem primeva, criada por Adão no Jardim do Éden, que descrevia as coisas essencialmente. Para ilustrar essa linguagem que possuía conexão direta com Deus, as letras se alteram para uma fonte de estilo gótico, que novamente busca se relacionar com textos antigos. A estética da fala de Adão representa a qualidade divina dessa linguagem. No último quadro da Figura 10, o texto narra a queda da linguagem, um conceito abstrato que é representado pelas letras da linguagem divina caindo junto a Adão. O letreiramento de *Cidade de vidro*, feito por Pedro Cobiaco na edição brasileira, possui grande importância narrativa, como demonstra o exemplo da Figura 10 e outros a serem expostos.

### Reinterpretações e acréscimos da adaptação em quadrinhos de *Cidade de vidro*

Irina Rajewsky descreve a transposição midiática relacionando-a à “transformação de uma configuração midiática (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato noutra mídia” (2012a, p. 59). Como uma transformação que ocorre entre configurações midiáticas, características do texto fonte associadas a uma mídia podem sofrer alterações quando transpostas a outra. Além de uma “necessidade” de transformar um texto no processo de adaptação, a transformação pode ser vista também como uma nova possibilidade de reinterpretar e adicionar novos elementos à obra fonte. Apesar de haver mudanças formais significativas na adaptação do livro para a história em quadrinhos, há também muitos momentos cuja transposição é mais direta. Diversas páginas da adaptação pretendem apenas ilustrar visualmente cenas do romance. A dimensão visual do quadrinho, entretanto, dá a possibilidade de adaptar passagens de modo mais inventivo; por exemplo, ilustrando metáforas em vez de dizê-las verbalmente. Em uma passagem do livro, o narrador diz que o corpo de Quinn parece uma pedra, o que é ilustrado na Figura 11 a seguir, que se refere ao trecho reproduzido abaixo:

Auster retirou-se para a cozinha a fim de preparar o almoço. Quinn gostaria de oferecer sua ajuda, mas **não conseguia se mexer. Seu corpo parecia uma pedra.** [...] Depois, vindo da escuridão, começou a ouvir uma voz, uma voz idiota em tom de ladainha, que ficava cantando e repetindo a mesma frase muitas e muitas vezes: “Não se pode fazer uma omelete sem quebrar os ovos”. Quinn abriu os olhos a fim de cessar a voz. [grifo meu] (AUSTER, 1999, p. 110)

Figura 11 – Visualização de metáfora utilizada no texto adaptado



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 97

Como discutido anteriormente, uma característica importante para criação de sentido nos quadrinhos é a visualização sistemática da fala (cf. BAETENS, 2020, p. 200). Essa dimensão visual das palavras é utilizada de diversos modos por Karasik e Mazzucchelli para ilustrar as qualidades fônicas únicas de personagens do romance. Por meio da variação da fonte usada para escrever as falas e do estilo de balão, diferentes impressões “sônicas” são criadas.

Em *Comics and Language*, Hannah Miodrag (2013) comenta o letreiramento de *Cidade de vidro*, e afirma que “de forma semelhante aos tipógrafos, quadrinistas visualizam signos verbais, criando formas gráficas que têm implicações em como recebemos o próprio texto” (2013, p. 102, tradução minha)<sup>9</sup>. Do mesmo modo, o balão de fala pode ser significativo para a recepção do leitor acerca do diálogo que o preenche. Segundo Jan Baetens:

A forma de um balão pode ser usada de várias maneiras, e cada um de seus parâmetros — sua linha de contorno, sua cor, sua posição no painel, sua semelhança ou falta de semelhança gráfica a outros elementos dos desenhos, as partes do desenho que esconde ou destaca, sua relação com outros balões, sua própria presença ou ausência — pode ser o ponto de partida de uma fascinante exploração das oportunidades do meio. (BAETENS, 2020, p. 200, tradução minha)<sup>10</sup>

Na adaptação em quadrinhos de *Cidade de vidro*, o velho Peter Stillman é um dos personagens cuja fala é potencializada pelo letreiramento. Esse destaque está muito mais presente na adaptação do que no romance, que como única descrição da voz de Stillman diz ser “uma surpreendente e mansa voz de tenor” (AUSTER, 1999, p. 85). O quadrinho adiciona algumas características à fala de Stillman. Como visto na Figura 12 abaixo, os balões utilizados são únicos do personagem, e, embora a fonte seja a padrão da história, a diferença está nas letras de início de frase; quando Stillman começa a sentença de um novo balão, a primeira letra é escrita de forma semelhante à caligrafia gótica. O letreiramento faz referência à utilização de grandes letras ornamentadas no início de textos antigos, além de ecoar os elementos gráficos do momento em que o livro de Stillman é ilustrado (Figura 10). Após

<sup>9</sup> “Akin to typographers, comics artists visualize verbal signs, creating graphic forms that have implications for how we receive the text itself.”

<sup>10</sup> “The form of a balloon can be used in a variety of ways, and each of its parameters—its contour line, its color, its position in the panel, its graphic resemblance or lack of resemblance to other elements of the drawing, the parts of the drawing that it hides or highlights, its relationship with other balloons, its very presence or absence—can be the starting point of a fascinating exploration of the opportunities of the medium.”

estabelecida a estética do texto exegético de Stillman, Karasik e Mazzucchelli a reutilizam, conferindo agora esses traços antigos e teológicos à própria voz do personagem.

Figura 12 – Balões de fala únicos e letras iniciais em estilo gótico na fala do velho Stillman

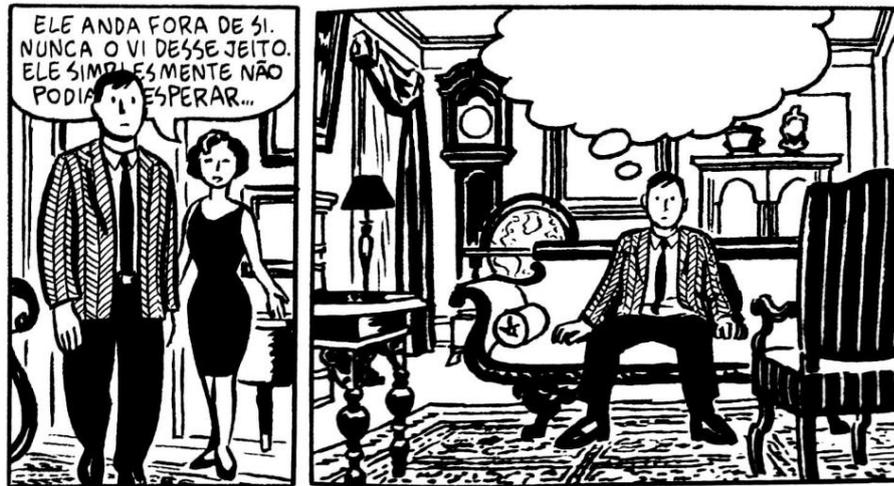


Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 84

Como comentado, a própria presença e ausência de balões pode ser explorada pelo quadrinista como técnica narrativa. Em *Cidade de vidro*, vemos um caso no qual o balão está presente, mas não há palavras para preenchê-lo (figura 13). O balão de pensamento vazio de Daniel Quinn e a obstrução do balão de outra personagem na Figura 13 adaptam a descrição do livro acerca do estado mental do suposto detetive:

A mulher abriu a porta para Quinn. Quando atravessou a soleira e entrou no apartamento, pôde sentir-se ficando vazio, como se de repente o seu cérebro tivesse desligado. Quinn pretendia guardar os detalhes do que estava vendo, mas essa tarefa de algum modo se revelou acima de suas possibilidades no momento. [grifo meu] (AUSTER, 1999, p. 21)

Figura 13 – Obstrução de balão de fala e balão de pensamento vazio



Fonte: Capturado e montado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 19

Karasik e Mazzucchelli dedicam atenção especial à fala de outro personagem. No romance, a voz de Peter Stillman filho é a voz mais detalhadamente descrita pelo narrador, além de suas frases serem gramaticalmente estranhas. Na transposição, as características únicas dessa voz são comunicadas, a exemplo dos outros dois casos mencionados, pela fonte utilizada e pelo balão de fala, porém de uma maneira um pouco diferente. Consideremos primeiro a descrição da voz no livro e a fonte das letras no quadrinho:

Então, como se estivesse muito distante, veio o som de uma voz diferente de qualquer outra que ele já tinha ouvido. Era, a um só tempo, mecânica e repleta de sentimento, pouco mais do que um sussurro e contudo perfeitamente audível, de uma entonação tão monocórdia que ele [Daniel Quinn] se viu incapaz de dizer se pertencia a uma mulher ou a um homem. (AUSTER, 1999, p. 13)

No primeiro momento, como visto a seguir na Figura 14, a voz de Stillman é ouvida apenas pelo telefone, encapsulada em um balão de fala específico para telefonemas. No lugar de qualquer descrição verbal da voz de Stillman, há no quadrinho apenas a mudança da fonte padrão da história por uma fonte única e não utilizada até então, composta por letras levemente espaçadas e desniveladas, todas minúsculas. Sem descrições verbais das qualidades fônicas da voz de Stillman, cabe ao leitor interpretar a tipografia utilizada pelos quadrinistas para representá-la.

Figura 14 – Fontes contrastantes de Quinn e Stillman



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 17

A comunicação peculiar de Stillman, demonstrada por suas frases fragmentárias e pela tipografia na qual é expressa, é elemento central na narrativa, que tem como um de seus temas principais a linguagem. O jovem serviu como experimento do pai, passou sua infância trancado em um quarto escuro, sem contato com o mundo exterior, na tentativa de fazê-lo “lembrar” da língua de Deus. Para enfatizar a forma única de Stillman se comunicar, além da fonte, os quadrinistas desenharam seus balões de fala com a ponta direcional — que indica quem está falando — não apenas apontando para o rosto do personagem, mas entrando em sua boca, passando por sua garganta e saindo do interior de seu corpo (figura 15). A imagem também ecoa falas do personagem no romance, que diz que “guardava as palavras dentro dele” (AUSTER, 1999, p. 28) durante seu tempo em isolamento e diz ser difícil, às vezes, “fazer as palavras saírem de sua boca” (AUSTER, 1999, p. 29).

Figura 15 – Balão de fala saindo da boca de personagem

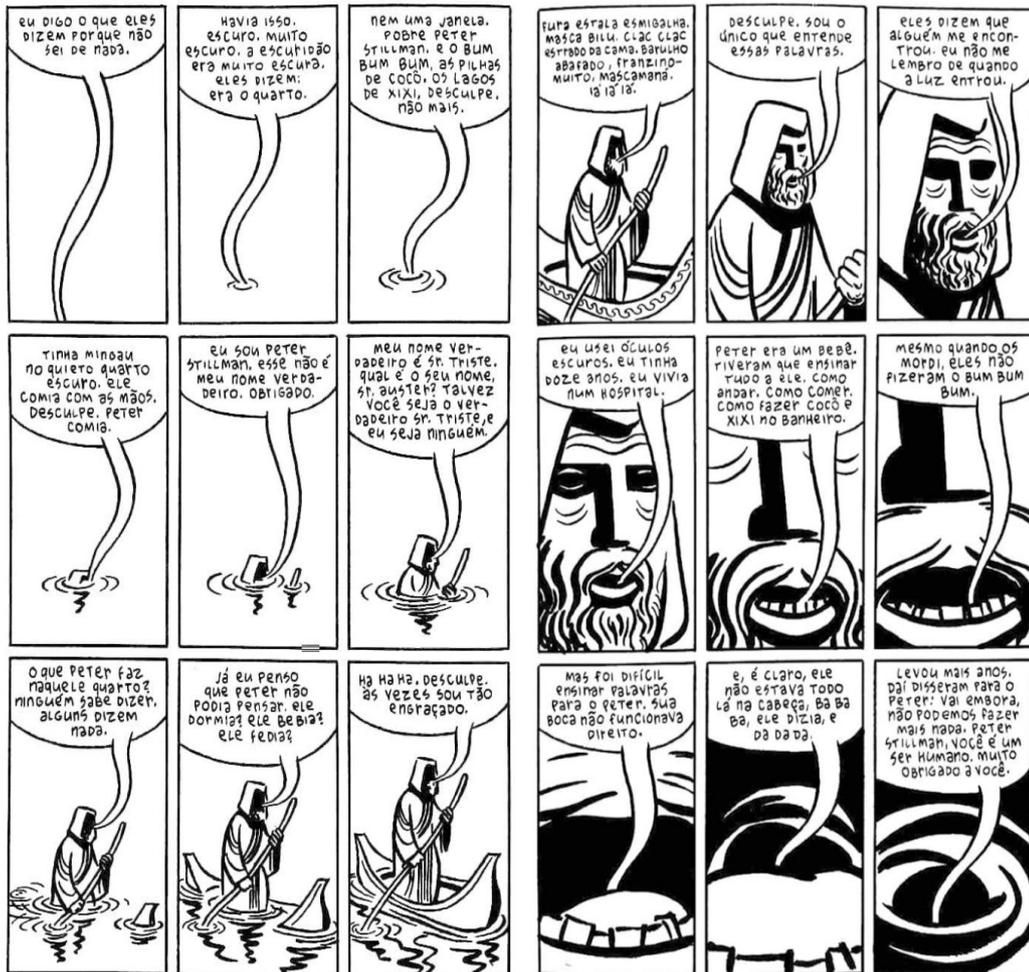


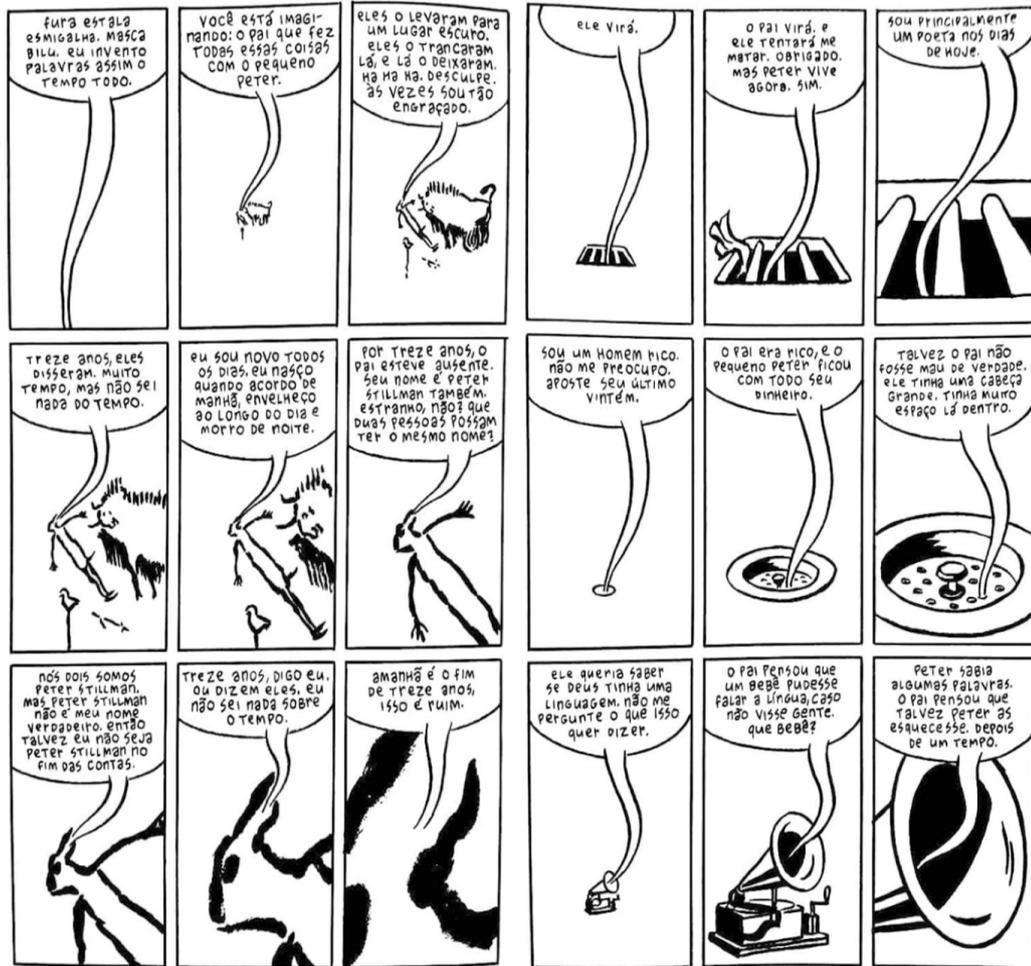
Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 21

O artifício do balão de fala não é o único que torna o momento em que Peter Stillman conta sua história a Daniel Quinn notável. A cena no livro é um longo monólogo do personagem, escrita toda em discurso direto, sem qualquer interrupção do narrador (AUSTER, 1999, p. 23-30). O quadrinho mantém o monólogo ininterrupto, apenas encurtando-o um pouco; porém, os inventivos quadros de Karasik e Mazzucchelli mantêm o interesse visual durante toda a cena. Enquanto

no texto adaptado há apenas a fala de Stillman, a história em quadrinhos dá continuidade ao caminho percorrido pela ponta direcional do balão de fala, levando-o cada vez mais fundo, até a figura de um barqueiro, remanescente de Caronte, entrando novamente em sua boca, a uma pintura rupestre, até uma série de imagens abstratas (Figura 16). Todas essas imagens e os significados que podem evocar são exclusivos ao quadrinho.

Figura 16 – Sequência de quadros com o balão de fala de Stillman

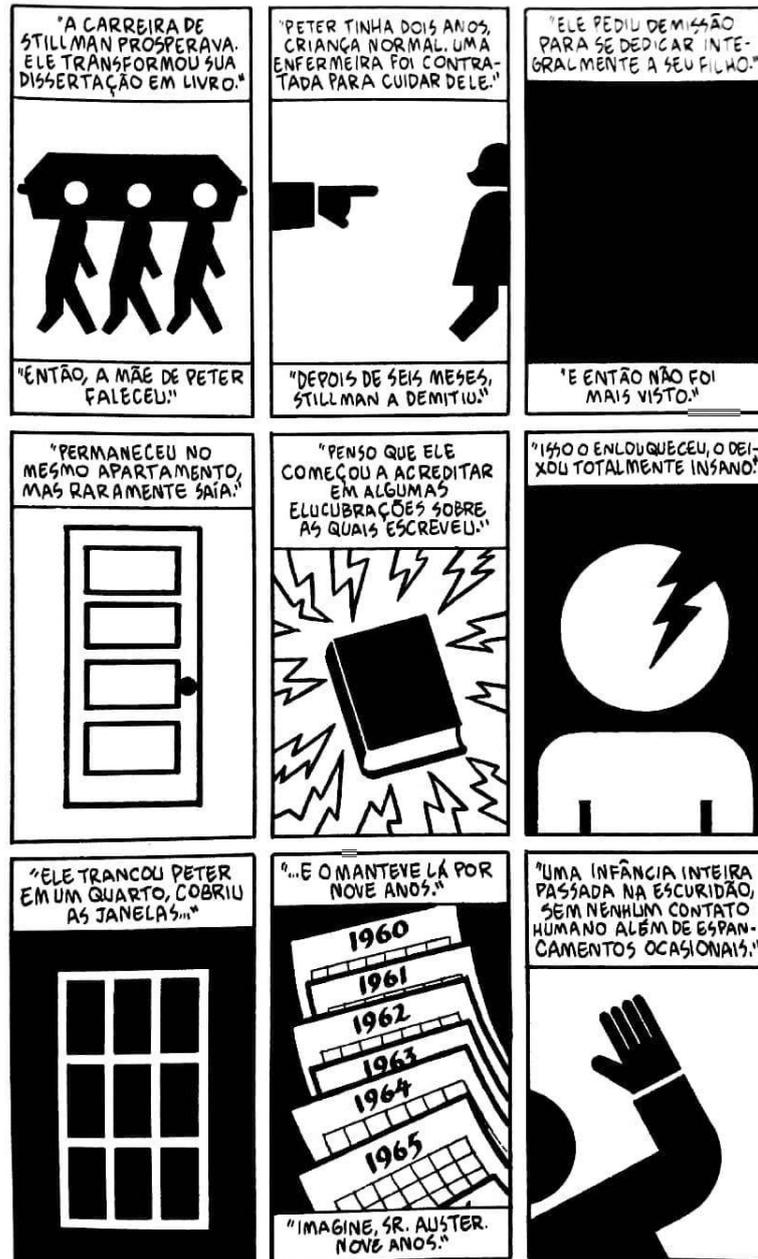




Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 22-25

A sequência de páginas do monólogo de Stillman destacam-se ainda mais quando contrastadas com as falas de Virgínia, sua esposa, que, logo após, busca explicar a história de forma mais clara e objetiva a Daniel Quinn. As imagens de sentido mais figurado são então substituídas por desenhos esquemáticos. Hannah Miodrag (2013, p. 95) analisa a diferença entre o tom do relato dos dois personagens e sua representação gráfica. Em vez do discurso elíptico de Stillman, Virgínia conta a história de forma pragmática e clara, elucidando tudo o que não pôde ser deduzido da fala desconexa de seu marido. Seu relato é ilustrado por ícones esquemáticos, duplicando seu tom informativo, como visto na Figura 17 abaixo.

Figura 17 – Ilustrações esquemáticas do relato pragmático de Virginia



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 33

A passagem do relato de Stillman na adaptação utiliza ainda outro aspecto dos quadrinhos como elemento narrativo. *Cidade de vidro*, em quase todas as suas páginas, tem como base para *layout* uma grade de nove quadros, organizados em três linhas e três colunas, todos com o mesmo tamanho e dimensão. Mesmo em páginas que contém quadros maiores, esses são a mescla de uma ou mais das unidades de

construção, reduzindo a restrição imposta pela grade. Na Figura 18 a seguir, vemos uma página com os nove quadros individuais e outra página que mescla os seis primeiros quadros para formar um grande painel, além de juntar dois quadros da fileira inferior, deixando apenas o último quadro com as dimensões “padrão” — de qualquer forma, a grade se mantém.

Figura 18 – Páginas com grade de nove quadros

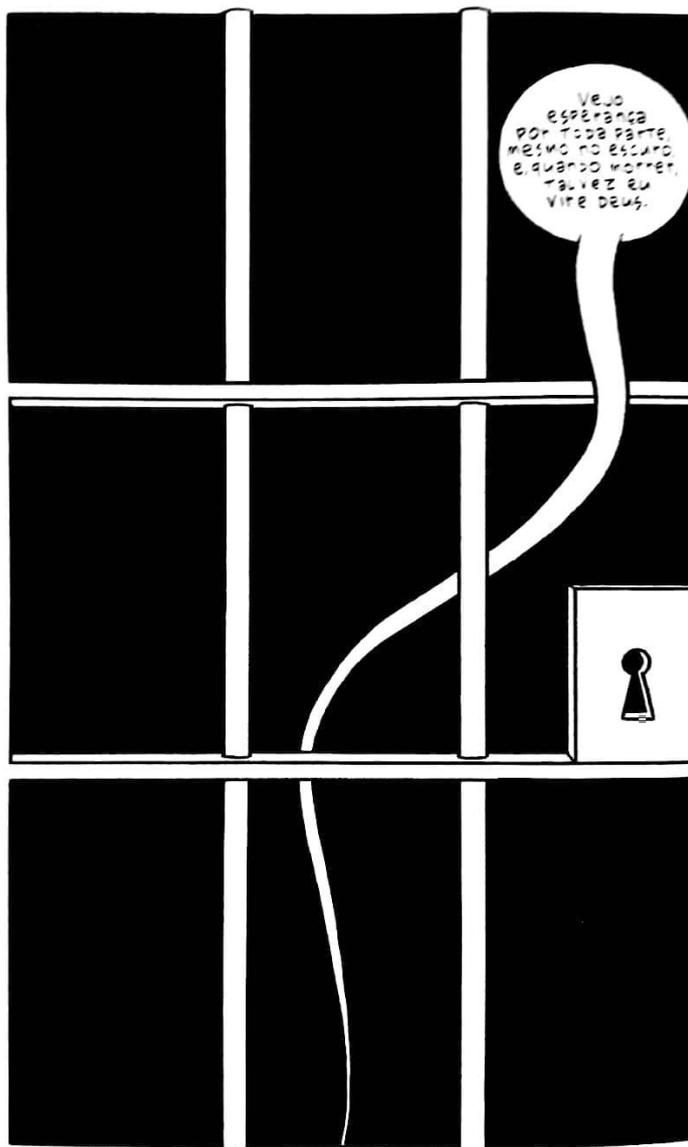


Fonte: Capturado e editado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 39 e 83

Thierry Groensteen, em seu livro *O sistema dos quadrinhos*, fala como o *layout* regular — um *layout* de quadros de dimensões constantes — é visto sem muito entusiasmo por alguns autores (2015, p. 103). Groensteen defende, no entanto, que a grade regular, apesar de rigorosa, oferece múltiplas possibilidades narrativas (2015, p. 103). *Cidade de vidro* é um exemplo de como uma superfície regular ainda

pode ser inventiva. No monólogo de Stillman, após o quadrinho evocar diversas imagens, e descer cada vez mais fundo no âmago do personagem, sempre em páginas com nove quadros cada (figura 16), Karasik e Mazzucchelli incorporam a grade como ilustração própria, visto na Figura 19 a seguir.

*Figura 19 – Grade de nove quadros desenhada como prisão*

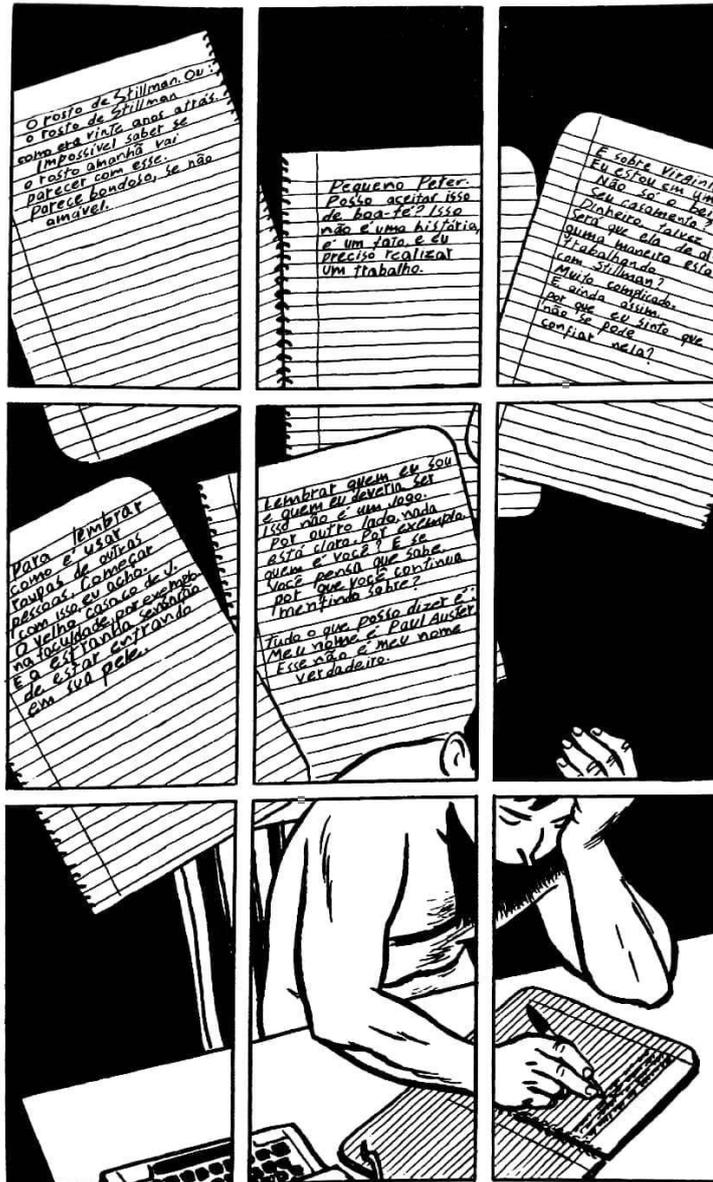


*Fonte: Capturado pelo autor. Cidade de vidro, 2022, p. 28*

Após toda a introdução da história em páginas que tem como base a grade de nove quadros e após uma longa sequência de páginas com todos os nove quadros divididos, o quadrinho nos mostra essa grade transformada na porta de uma prisão. De dentro dessa cela, sai a voz de Peter Stillman, forçado por seu pai a guardar as palavras dentro de si durante toda a sua infância. Em outra análise, tomando as canaletas — espaço em branco que divide os quadros — como um elemento da própria forma de expressão das histórias em quadrinhos, vemos a representação do indivíduo trancafiado por sua própria linguagem. Essa interpretação alinha-se com um dos temas da história, a limitação das línguas humanas, imperfeitas após a queda do Jardim do Éden.

A grade composta de nove quadros torna-se uma espécie de *leitmotiv* que simboliza aprisionamento: quando Virgínia conta a história de Stillman e fala da janela fechada do seu quarto de isolamento (primeiro quadro da linha inferior na Figura 17); ou quando Quinn escreve sobre o caso, em uma página preenchida por um único desenho, porém que é recortado pela grade, simulando novamente uma prisão (figura 20).

Figura 20 – Grade de nove quadros recortando desenhos

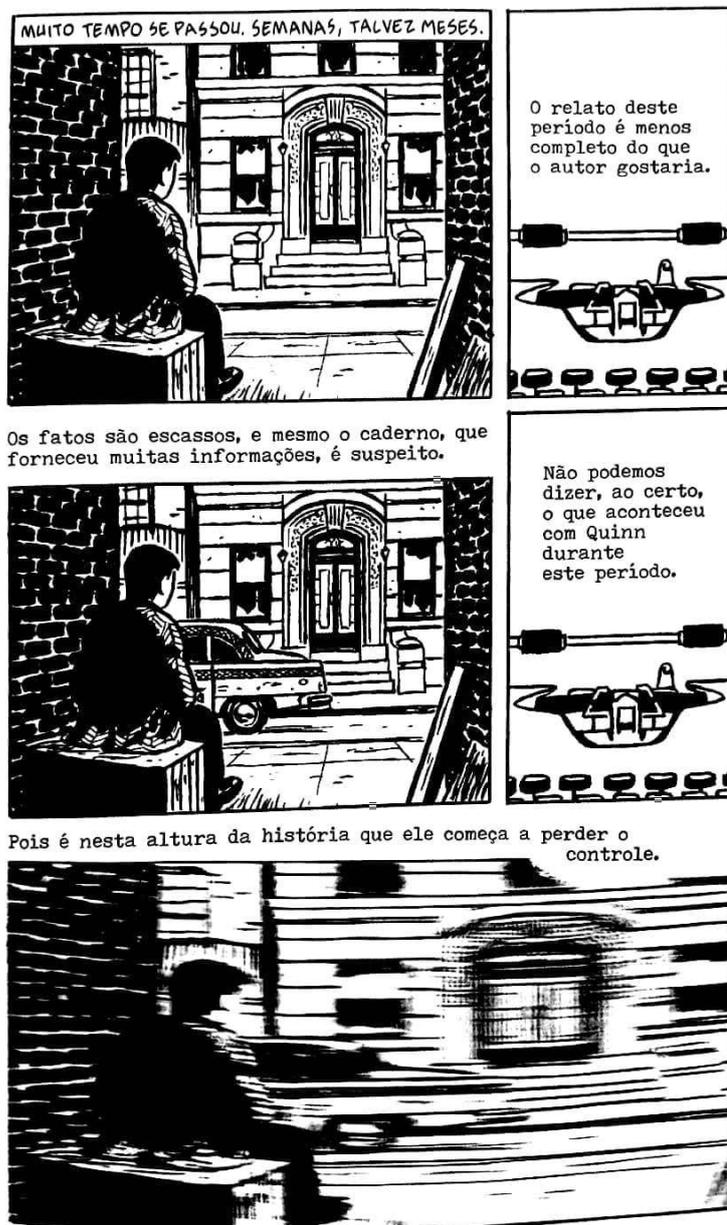


Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 43

Thierry Groensteen (2015, p. 97) ainda aponta outra característica importante da regularidade: em um quadrinho no qual a maioria das páginas segue um *layout* regular, uma página que desvie da regra causa um grande impacto. *Cidade de vidro* dá os primeiros indícios de uma quebra da regularidade precisamente no momento em que o narrador afirma que “é nesta altura da história que ele [Daniel Quinn] começa a perder o controle” (KARASIK; MAZZUCHELLI, 2022, p. 113). Na mesma página, reproduzida na Figura 21 a seguir, o último quadro tem seus

desenhos e o próprio quadro distorcido (a distorção das bordas do quadro não é evidente na Figura 21, devido à distorção na digitalização da página).

Figura 21 – Último quadro da página distorcido



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 113

A passagem marca uma virada na história. É o primeiro momento no qual o narrador demonstra que está relatando um suposto fato, além de chamar atenção para

si: “O relato deste período é menos completo do que o autor gostaria. [...] Não podemos dizer, ao certo, o que aconteceu com Quinn durante este período” (KARASIK; MAZZUCHELLI, 2022, p. 113). Essa fala é pontuada com a ilustração de uma máquina de escrever e pela mudança da fonte utilizada, que se torna serifada e característica das máquinas. A dimensão visual das palavras destaca para o leitor a própria produção do texto que está lendo, que na ocasião se apresenta como relato documental. Assim, o último quadro da página estar distorcido mostra-se significativo para representar que não só Quinn “começa a perder o controle”, mas que a veracidade e precisão da narrativa tornam-se incertos.

A conclusão da história apoia-se de vez na quebra da regularidade do *layout* da página. Em seus últimos momentos na narrativa, Quinn está insano e alucinando. Neste ponto, a regularidade da grade de nove quadros é enfim quebrada. Após 126 páginas regulares e um único quadro vacilante, podemos ver na Figura 22 abaixo que o *layout* começa a se desordenar; nas páginas seguintes, os quadros passam a se afastar, desnivelando-se, suas bordas agora são desenhadas à mão, e começam a cair, transformando-se em páginas do caderno de anotações de Daniel Quinn, que se perdem (figura 23). Assim como a regularidade de seus quadros, a narrativa se “perde”, o relato febril parece não possuir mais conexão com a realidade. Os quadros transformados em páginas do caderno de notas mergulham na loucura interior de Quinn.

Figura 22 – Primeira quebra da grade de nove quadros



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 133

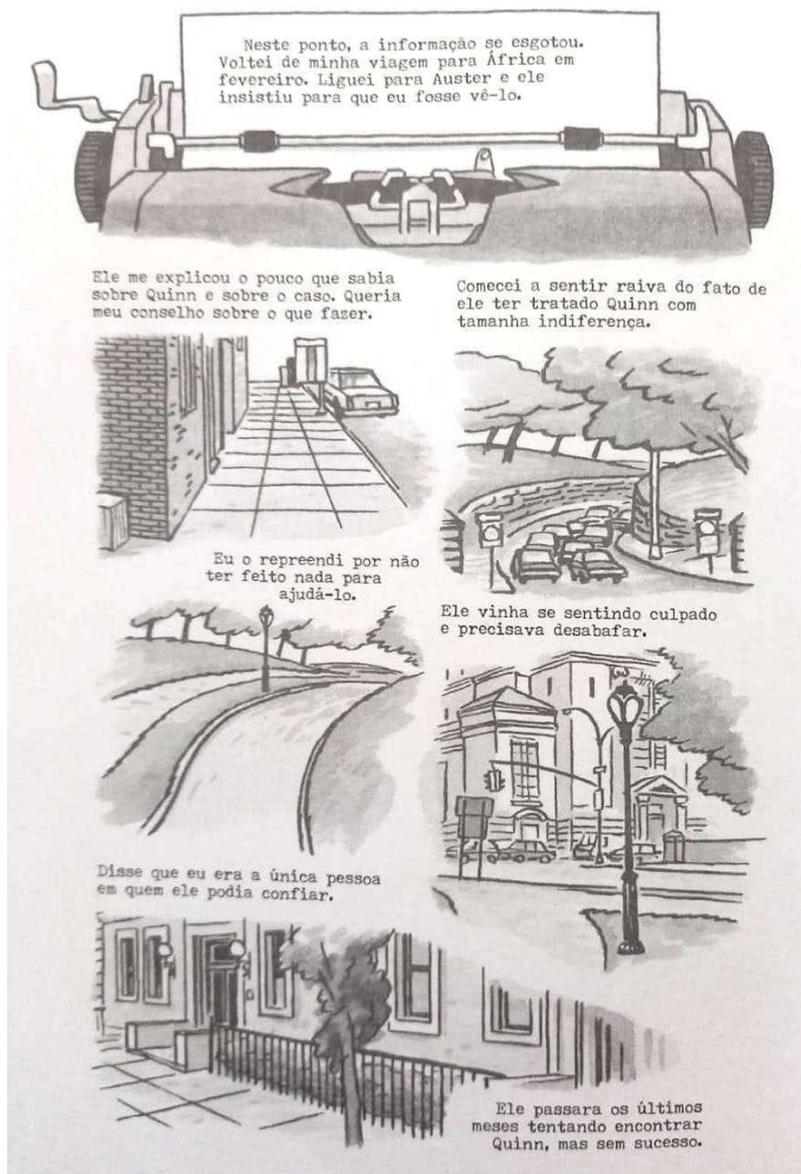
Figura 23 – Quadros começam a cair



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 136-137

O fim da história retorna para a máquina de escrever e para a fonte serifada (Figura 24). Com a afirmação do narrador de que “a informação se esgotou” (KARASIK; MAZZUCHELLI, 2022, p. 142), vemos outros aspectos inéditos no quadrinho até então. Além da fonte serifada, da quebra da grade, e de quadros delimitados por bordas mais “orgânicas” e suaves, os desenhos têm pela primeira vez tons de cinza intermediários, enquanto todo o restante da arte é feito em valores absolutos, apenas preto e branco.

Figura 24 – Página em tons de cinza e quadros mais “orgânicos”



Fonte: Capturado pelo autor. *Cidade de vidro*, 2022, p. 142

Em um momento no qual “a informação se esgotou”, podemos questionar o significado dos novos tons. Voltamos à realidade ou estamos numa situação ainda mais elusiva? De qualquer modo, uma resposta precisa não é necessária; a incerteza frente à identidade do personagem e à realidade do relato estão no cerne de *Cidade de vidro*.

### Considerações finais

A teoria da intermedialidade e as subcategorias de Irina Rajewsky possuem muitas interseções com a teoria específica dos quadrinhos de Charles Hatfield e de outros autores. Esse encontro é natural, dadas as características intermediáticas das histórias em quadrinhos. Diversos autores transitam entre a intermedialidade e o campo mais restrito das histórias em quadrinhos, como é o caso de W. J. T. Mitchell, Pascal Lefèvre e Klaus Kaindl. Além disso, a obra em quadrinhos em estudo, *Cidade de vidro*, é a adaptação de um romance, outro aspecto que a torna um produto profundamente intermediático e que ilustra os fenômenos da intermedialidade descritos por Rajewsky. Este trabalho expôs a teoria dos estudos da intermedialidade de Irina Rajewsky e detalhou as três subcategorias descritas pela autora, que vão desde a noção de adaptação até a combinação de mídias distintas e referências intermediáticas, ilustrando-as com exemplos do mundo das histórias em quadrinhos. Em seguida, as ideias de Rajewsky foram comparadas à teoria de Charles Hatfield e outros autores no âmbito mais específico dos quadrinhos, determinando interseções, convergências e diferenças. Essa fundamentação teórica foi utilizada para analisar como Paul Karasik e David Mazzucchelli adaptam passagens do romance e como a adaptação se configura como um fenômeno intermediático, pelas estratégias que emprega com combinação de mídias e referências intermediáticas, seja para “reproduzir” o texto-fonte de Paul Auster, ou para reinterpretá-lo e agregar-lhe novos significados.

### Referências

- AUSTER, Paul. **A trilogia de Nova York**. Tradução: Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- BAETENS, Jan. Words and Images. In: HATFIELD, Charles; BEATY, Bart (eds.). **Comics Studies: A Guidebook**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020. p. 193-209.
- BERENICE CRIATIVA. Livro de Quinta #2 MAUS (História Completa). **Medium**. 24 set. 2020. Disponível em: <<https://medium.com/blog-da-bere/livro-de-quinta-2-maus-história-completa-4cf9dc80471a>>. Acesso em: 06 jan. 2024.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GAULD, Tom. Tom Gauld on a graphical downturn. **New Scientist**. 22 maio 2024. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/2432493-tom-gauld-on-a-graphical-downturn/>>. Acesso em: 06 jan. 2024.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução: Érico Assis e Francisca Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HASTED, Nick. Blu-ray: Double Indemnity. **The Arts Desk**. 20 jun. 2022. Disponível em: <<https://theartsdesk.com/film/blu-ray-double-indemnity>>. Acesso em: 06 jan. 2024.

HATFIELD, Charles. An Art of Tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (eds.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 132-148.

Homem-Animal n° 2. **Guia dos quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/homem-animal-n-2/ho011131/123310>>. Acesso em: 22 maio 2025.

KARASIK, Paul; MAZZUCHELLI, David. **Cidade de vidro**. Tradução: Thiago Lins. São Paulo: Editora Mino, 2022.

KUHLMAN, Martha. Design in Comics. In: HATFIELD, Charles; BEATY, Bart (eds.). **Comics Studies: A Guidebook**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020. p. 172-192.

LEFÈVRE, Pascal. The Construction of Space in Comics. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (eds.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 157-162.

MAPLE LAM. Naruto and the Fun Use of Camera Angles. **Learning Comics & Graphic Novels**. 27 maio 2024. Disponível em: <<https://maplelam.substack.com/p/naruto-and-the-fun-use-of-camera>>. Acesso em: 22 maio 2025.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2005.

MIODRAG, Hannah. **Comics and Language: Reimagining critical discourse on the form**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

PINTO, Otavio C. **A tradução de quadrinhos brasileiros em países de língua alemã: história, agentes e produção**. Rio de Janeiro, 2025. 162p. Dissertação (mestrado) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. Tradução: Isabella Santos Mundim. In: DINIZ, Thaís F. N.; VIEIRA, André S. (orgs). **Intermidialidade**

**e Estudos Interartes:** desafios da arte contemporânea. Vol. 2. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012a. p. 51-73.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, Intertextualidade e “Remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. Tradução: Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís F. N. **Intermedialidade e Estudos Interartes:** desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: UFMG, 2012b. p. 15-45.

SPIEGELMAN, Art. Retratando um detetive de olhos vidrados. In: KARASIK, Paul; MAZZUCHELLI, David. **Cidade de vidro**. Tradução: Thiago Lins. Letras: Pedro Cobiaco. São Paulo: Editora Mino, 2022. p. 3-5.

WILLIAM, Wagner. **Silvestre**. São Paulo: Editora Darkside, 2019.

### Resumo

Este artigo propõe analisar a adaptação de *Cidade de vidro* (1985), de Paul Auster, para a história em quadrinhos de Paul Karasik e David Mazzucchelli (1994). O estudo é feito com base na teoria de intermedialidade de Irina Rajewsky, explorando suas três subcategorias de fenômenos intermediáticos; além de teorias mais específicas aos quadrinhos, de autores como Charles Hatfield. A discussão teórica tem como propósito servir como base de análise da adaptação de *Cidade de vidro*, considerando sua natureza intermediática enquanto adaptação e enquanto história em quadrinhos. O estudo de caso irá explorar como o quadrinho adapta passagens do romance para outra mídia, assim como propõe analisar como a mídia dos quadrinhos e a adaptação em análise faz referências visuais intermediáticas presentes ou não no texto adaptado.

### Palavras-chave

História em quadrinhos; *graphic novel*; adaptação literária; intermedialidade.

### Abstract

This article aims to analyze the adaptation of Paul Auster's *City of Glass* (1985) into a comic book by Paul Karasik and David Mazzucchelli (1994). The study is based on Irina Rajewsky's theory of intermediality, exploring the three subcategories of intermedial phenomena proposed by her; as well as theories more specific to comics, by authors such as Charles Hatfield. The theoretical discussion is intended to serve as a basis for analyzing the adaptation of *City of Glass*, considering its intermedial nature as an adaptation and as a comic book. The case study will explore

how the comic adapts passages from the novel into another media, as well as analyzing how the media of comics and the adaptation under analysis make intermedial visual references that are present or not in the adapted text.

**Keywords**

Comic book; graphic novel; literary adaptation; intermediality.