

***criatura:***  
**a representação da depressão**  
**na tradução intersemiótica**  
**do cinema para os quadrinhos**

---

carolina herrera pinto

# ***criatura:*** **a representação da depressão na tradução intersemiótica do cinema para os quadrinhos**

---

**carolina herrera pinto**

Trabalho Final de Graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo  
orientado pelo prof. Leandro Manuel Reis Velloso

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo  
São Paulo  
2021

## agradecimentos

---

Ao Professor Leandro, por concordar em embarcar nessa última jornada da minha graduação, e por todo o apoio e a ajuda que me ofereceu nos últimos meses.

Ao Professor Gil Tokio, pelas críticas e reflexões que me ajudaram em um momento de crise do trabalho e por aceitar participar da banca, além de tudo que me ensinou na Quanta.

À Professora Priscila Farias, por gentilmente aceitar fazer parte da banca.

Às Professoras Daniela Hanns e Clíce Mazzilli, pelas conversas que me guiaram no início do TFG, além de toda sua contribuição durante minha graduação.

Ao André Ferreira, chefe técnico do LPG, pela disponibilidade e paciência para me ajudar no trabalho, e por tudo que me ensinou, junto dos outros técnicos do laboratório, durante o curso.

À Professora Irene Machado, pela maravilhosa palestra que ampliou os horizontes de exploração do TFG.

À Larissa e ao André, por tudo que me ensinaram e pela imensa compreensão e gentileza que tornaram os últimos meses na faculdade mais agradáveis.

Ao Daniel, meu irmão, à Juliana, à Letícia, ao Gabriel e aos amigos que me ajudaram nesse processo de finalização da graduação, seja aceitando ler o quadrinho ou demonstrando seu apoio e carinho.

Ao Rafael, por sempre estar ao meu lado durante os altos e baixos desse longo processo.

Aos meus pais, por me apoiarem nessa jornada e aceitarem o caminho que quero trilhar no futuro, mesmo que não seja aquele inicialmente planejado.

Aos professores e funcionários, amigos e colegas da FAU-USP, que proporcionaram tanto aprendizado e experiências incríveis nos últimos anos.

## resumo

---

O trabalho desenvolve um livro de quadrinhos com o tema da depressão, através de uma operação de tradução intersemiótica da linguagem do cinema para a linguagem dos quadrinhos, utilizando a metáfora do monstro e a construção da narrativa do gênero de horror presentes nos filmes "Monster" e "O Babadook", da diretora Jennifer Kent. A partir de ferramentas de análise fílmica e princípios da tradução intersemiótica, foram criados diagramas para a análise dos elementos estruturais das narrativas dos filmes, auxiliando na definição da narrativa do quadrinho. Para produzir o livro, foram utilizados uma forma de roteiro espacializado e um processo dinâmico de rascunhos e revisões, até chegar à arte-final. Os diagramas permitiram também que, ao final do trabalho, os filmes fossem comparados ao quadrinho para analisar os resultados da tradução, que se mostram coerentes com a proposta de representar a depressão visualmente através de metáforas, criar uma narrativa em quadrinhos e realizar a tradução intersemiótica entre as linguagens mencionadas.

**Palavras-chave:** *Quadrinhos. Depressão. Tradução intersemiótica. Babadook.*

## abstract

---

The project presents a comic book with the theme of depression, through an intersemiotic translation operation from cinematic language to comics language, using Jennifer Kent's films "Monster" and "The Babadook"'s monster metaphor and horror genre narrative construction. Based on film analysis tools and intersemiotic translation principles, diagrams were created to analyze structural elements of the films' narratives, supporting the definition of the comic's narrative. The book was produced using a form of spatialized script and a dynamic process of drafts and revisions, prior to the final artwork. Applying diagrams also helped to analyze the translation results, comparing the finished comic to the original films. The results presented are consistent with the initial proposition to represent depression visually through metaphors, draw a comic narrative and execute an intersemiotic translation operation between the mentioned languages.

**Key words:** *Comics. Depression. Intersemiotic translation. Babadook.*



# sumário

<b>1. introdução</b>	<b>06</b>				
<b>2. embasamento teórico</b>	<b>09</b>				
<b>A depressão e suas metáforas</b>	<b>11</b>				
Como definir a depressão?	11				
A depressão através das metáforas	14				
Por que discutir sobre a depressão?	18				
<b>"Monster", "O Babadook" e o gênero de horror</b>	<b>19</b>				
<b>Análise e tradução</b>	<b>22</b>				
A tradução intersemiótica	22				
A análise fílmica	25				
<b>Os quadrinhos</b>	<b>28</b>				
O que são os quadrinhos?	28				
A linguagem dos quadrinhos	30				
<b>3. processo de trabalho</b>	<b>33</b>				
<b>Pesquisa bibliográfica</b>	<b>35</b>				
		<b>Pesquisa de referências</b>	<b>35</b>		
		<b>Análise dos filmes</b>	<b>41</b>		
		<b>Projeto dos quadrinhos</b>	<b>44</b>		
		Roteiros e rascunhos	44		
		Projeto gráfico	51		
		Estilo gráfico e arte-final	52		
		<b>4. resultados</b>	<b>57</b>		
		<b>O livro de quadrinhos</b>	<b>58</b>		
		Projeto gráfico	58		
		Layout das páginas	59		
		Materiais utilizados	60		
		Edição e montagem digital das páginas	61		
		Estilo gráfico	62		
		<b>O projeto enquanto tradução intersemiótica</b>	<b>63</b>		
		A história	63		
		Construção da narrativa	66		
		Estrutura narrativa	67		
				<i>Progressão dramática</i>	74
				<i>Cenas de dia e de noite</i>	77
				<i>Personagens</i>	80
				<i>Cenário</i>	83
				<i>Signos</i>	89
				<i>Uso de cores</i>	97
				<b>A depressão</b>	<b>99</b>
				<b>5. discussão</b>	<b>101</b>
				<b>6. conclusão</b>	<b>105</b>
				<b>bibliografia</b>	<b>107</b>
				<b>anexos</b>	<b>110</b>
				<b>Diagramas por obra</b>	<b>110</b>
				"Monster"	111
				"O Babadook"	112
				"Criatura"	113
				<b>Rascunho anterior à arte-final</b>	<b>114</b>

The background is a solid orange color with a white grid pattern. The grid consists of thin, white lines that intersect to form a series of small squares across the entire page.

# 01

## introdução

1. "[...] the pain of severe depression is quite unimaginable to those who have not suffered it, and it kills in many instances because its anguish can no longer be borne. The prevention of many suicides will continue to be hindered until there is a general awareness of the nature of this pain".

2. "the experience of a condition such as depression may only be able to be communicated effectively through metaphor, as it provides the primary linguistic, conceptual, and affective resource for expressing the experience of the illness".

*[...] a dor da depressão severa é praticamente inimaginável para aqueles que nunca sofreram dela, e, em muitos casos, é mortal, pois sua angústia não pode mais ser suportada. A prevenção de muitos suicídios continuará prejudicada até que haja uma conscientização geral da natureza desta dor (STYRON, 1992, p. 19-20, tradução nossa<sup>1</sup>).*

Em "Darkness visible: a memoir of madness" (1992), o escritor William Styron descreve sua experiência pessoal durante o período em que sofreu de uma grave depressão. Como ele indica, trata-se de um transtorno sério, que afeta hoje mais de 300 milhões de pessoas no mundo, sendo a principal causa de incapacidade e um dos fatores que pode levar ao suicídio (OPAS/ OMS BRASIL, 2019c).

Embora haja tratamentos eficazes, "menos da metade das pessoas afetadas no mundo [...] recebe tais tratamentos", sendo um dos motivos para isso acontecer o preconceito e o estigma social associados aos transtornos mentais (OPAS/ OMS BRASIL, 2019c). Assim, é importante conscientizar a sociedade para que aqueles que nunca passaram pela depressão possam compreender sua gravidade e prestar apoio àqueles que dela sofrem.

Para isso, há várias abordagens possíveis para descrever o transtorno, entre elas, as metáforas. Como sugere Charteris-Black: "a experiência de uma condição como a depressão só pode ser comunicada de forma eficaz por meio da metáfora, pois esta fornece o recurso linguístico, conceitual e afetivo

primário para expressar a experiência do transtorno" (2012, p. 199, tradução nossa<sup>2</sup>).

Assim, as metáforas são um recurso importante para que as próprias pessoas que sofrem do transtorno expressem e compreendam suas experiências e para que outros possam se sensibilizar com essas vivências (EL REFAIE, 2014). No entanto, como Charteris-Black (2012) adverte, uma única metáfora não dá conta de explicar todos os aspectos de um problema complexo como a depressão.

O projeto do Trabalho Final de Graduação (TFG) partiu, então, de duas vontades: representar a depressão visualmente através de metáforas, como uma das formas possíveis de aproximação da questão; e desenvolver um livro de história em quadrinhos.

Segundo McCloud, a linguagem dos quadrinhos é caracterizada por "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (1995, p. 9). Embora sofra de certos preconceitos (FRANZ, 2015), trata-se de uma linguagem com grande potencial criativo, de fácil compreensão, seja por um público adulto ou infantil, e também consideravelmente simples de ser empregada.

Como queria desenvolver um projeto gráfico que envolvesse desenho e narrativa, com enfoque na ilustração ao invés das palavras e sem uma separação entre texto e imagem como nos livros

ilustrados, a linguagem dos quadrinhos se mostrou uma boa opção e uma boa oportunidade de aprendizado, já que nunca havia produzido uma história assim. Além disso, o projeto de um livro de quadrinhos parecia uma proposta viável de ser executada inteiramente no tempo do TFG, individualmente e com os recursos financeiros e materiais que poderia dispor no período.

Por conta da complexidade de desenvolver uma narrativa, optou-se por selecionar uma obra existente e adaptá-la para os quadrinhos. Assim, foram escolhidos o longa-metragem “O Babadook” (2014) e o curta em que foi baseado, “Monster” (2005), ambos da diretora australiana Jennifer Kent, por apresentarem uma abordagem audiovisual de um transtorno mental — que, embora não seja explícito, pode ser interpretado como a depressão — através da metáfora de um monstro e do gênero de horror. A escolha do gênero, que desperta empatia pela experiência angustiante dos personagens, e o fato de os monstros serem manifestações psicológicas da dor das protagonistas e continuarem a existir mesmo após serem “derrotados” foram os aspectos que mais chamaram a atenção nas narrativas, pois poderiam gerar uma adaptação interessante para os quadrinhos.

Para realizar essa transição da linguagem do cinema para a linguagem dos quadrinhos, recorri aos princípios da tradução intersemiótica e a ferramentas de análise fílmica. Aqui, a *tradução* a que me refiro é a definida por Julio Plaza (1987), a partir da semiótica russa, como a operação que permite interpretar signos de uma linguagem para outra. Segundo o que o autor coloca, uma obra em que é aplicada

a tradução intersemiótica resulta em outra que se relaciona com a primeira apenas por semelhança, não existindo, então, uma tradução “fidedigna”. Por conta disso, essa forma de tradução implica sempre em analisar e interpretar o original e criar algo novo a partir dele, ampliando seus significados. Além disso, o conceito de *análise fílmica* aqui empregado é o de Vanoye e Goliot-Lété (1994), enquanto decomposição dos filmes em seus elementos constituintes, seguida da reconstrução de sua totalidade pela compreensão das relações entre as partes. Semelhante à tradução intersemiótica, o resultado da análise não é o filme em si, mas referencia-se a ele e pode alargar sua compreensão.

Dessa forma, a proposta de projeto aqui apresentada é de uma tradução intersemiótica da linguagem do cinema para a linguagem dos quadrinhos, enfocando na metáfora do monstro e na construção do gênero de horror presentes nos filmes “Monster” e “O Babadook”, de forma a resultar em um livro de uma narrativa em quadrinhos com o tema da depressão. Embora a adaptação do cinema para os quadrinhos não seja comum, as distinções entre as duas linguagens tornam o exercício interessante, já que, em termos estruturais, o audiovisual é sequencial no tempo e, os quadrinhos, no espaço (MCCLOUD, 1995).

Assim, por ser um trabalho de caráter mais pessoal e de maior duração, o momento do TFG, enquanto fechamento do ciclo da graduação, foi uma boa oportunidade para aprender e experimentar, em que explorei caminhos pouco trabalhados durante o curso, entre eles, a ilustração e os quadrinhos.

**02**

**embasamento  
teórico**



Para começar o desenvolvimento do projeto, foi necessária uma pesquisa bibliográfica em torno de alguns temas com os quais não estava tão familiarizada ou para conseguir um certo aprofundamento.

Primeiramente, o tema a ser abordado no quadrinho: a depressão. Dada a complexidade da questão e o fato de o enfoque do projeto não ser na área da saúde, a pesquisa se focou em compreender uma definição clínica básica do transtorno, consultada no site da Organização Pan-Americana da Saúde da Organização Mundial da Saúde (OPAS/OMS) e no "Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5" (2015), referência mundial em diagnósticos de saúde mental.

Como o projeto consiste em trabalhar com representações visuais da depressão, além de compreender o problema, foi importante descobrir metáforas já utilizadas para expressar o transtorno. Assim, outra parte da revisão do tema consistiu de alguns artigos com enfoque na exploração da depressão através de metáforas. Entre eles, encontram-se: "Shattering the Bell Jar: metaphor, gender, and depression" (2012), de Charteris-Black, e "Immobility, battles, and the journey of feeling alive: women's metaphors of self-transformation through depression and recovery" (2012), de Fullagar e O'Brien, estudos que elencaram e categorizaram as

principais metáforas utilizadas por pacientes que sofreram de depressão; "Depressão na atualidade: estrutura psíquica ou metáfora do psiquismo? Um diálogo entre Maria Rita Kehl e Pierre Fédida" (2017), de Heguedusch, Justo e Molina, uma análise comparativa entre as abordagens da depressão dos psicanalistas Maria Rita Kehl e Pierre Fédida; e "Looking on the dark and bright side: creative metaphors of depression in two graphic memoirs" (2014), de El Refaie, que discute duas obras de quadrinhos sobre depressão.

Já que as narrativas escolhidas como base para os quadrinhos são obras de cinema, a pesquisa incluiu uma rápida revisão dos elementos que compõem a linguagem cinematográfica e fundamentos básicos de análise fílmica, para compreender o que analisar dos filmes e como estruturar tais análises. Assim, foram utilizados princípios e ferramentas de análise fílmica em parte do processo de projeto, encontrados em "Análise de filmes: conceitos e metodologia(s)" (2009), de Penafria, e "Ensaio sobre a análise fílmica" (1994), de Vanoye e Goliot-Lété.

Além dessa bibliografia, foram incluídos vários artigos publicados sobre "O Babadook" e duas entrevistas com a diretora sobre o filme, entre eles: "'Come see what's underneath': monstrous interiority in The Babadook" (2016),

de Ingram, "Luto, depressão e melancolia em The Babadook" (2017), de Nunes, e "Confronting uncertainty: Jennifer Kent discusses The Babadook" (2019), de Risker. Não há tantas informações disponíveis sobre o curta-metragem "Monster", mas as análises do longa-metragem forneceram material suficiente para compreendê-los e fundamentar minha própria análise dos filmes, dentro dos enfoques e objetivos do projeto.

A pesquisa incluiu também alguns livros essenciais para aprofundar minha compreensão da linguagem dos quadrinhos: "Quadrinhos e arte sequencial" (1989) e "Narrativas gráficas" (2005) de Eisner, "Desvendando os quadrinhos" (1995), "Reinventando os quadrinhos" (2006) e "Desenhando quadrinhos" (2008), de McCloud, e "The system of comics" (2007), de Groensteen.

O último tema revisado foi a tradução intersemiótica, cujo primeiro contato tive em uma palestra da Prof. Irene Machado, da ECA-USP, em uma disciplina da pós-graduação da FAU-USP, em outubro de 2019. A palestra foi importante para compreender os princípios da tradução intersemiótica e, principalmente, para ver alguns exemplos práticos de sua aplicação. A partir disso, o livro "Tradução intersemiótica" (1987), de Plaza, foi incluído para complementar a base teórica ao ponto necessário para o desenvolvimento deste trabalho.

# a depressão e suas metáforas

## como definir a depressão?

No site da OPAS/ OMS Brasil - Organização Pan-Americana da Saúde da Organização Mundial da Saúde, encontramos a seguinte definição de *depressão*:

*[...] transtorno mental caracterizado por tristeza persistente e pela perda de interesse em atividades que normalmente são prazerosas, acompanhadas da incapacidade de realizar atividades diárias, durante pelo menos duas semanas.*

*Além disso, pessoas com depressão normalmente apresentam vários dos seguintes sintomas: perda de energia; mudanças no apetite; aumento ou redução do sono; ansiedade; perda de concentração; indecisão; inquietude; sensação de que não valem nada, culpa ou desesperança; e pensamentos de suicídio ou de causar danos a si mesmas (OPAS/ OMS BRASIL, 2019b).*

Vale ressaltar que, nessa definição, *depressão* refere-se ao Transtorno Depressivo Maior, no termo clínico.

De forma semelhante, o “Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5” (2014), da Associação Americana de Psiquiatria, define o Transtorno Depressivo Maior a partir da descrição de seus sintomas, visando o diagnóstico. Tal diagnóstico é de extrema importância, já que reconhecer o transtorno como um problema de saúde

legítima a dor das pessoas que dela sofrem (FULLAGAR; O'BRIEN, 2012) e é o primeiro passo para que elas possam ter acesso ao tratamento mais adequado.

Não cabe a esse trabalho de forma alguma questionar essa definição. No entanto, é pertinente tratar de visões propostas por outros autores, como complemento à discussão de um problema tão complexo como o da depressão.

Em seu artigo, Fullagar e O'Brien (2012) apontam que o diagnóstico está muitas vezes atrelado a uma construção biomédica da depressão, segundo a qual a causa do transtorno está em desequilíbrios químicos no cérebro. Os tratamentos, assim, enfocam os medicamentos como forma de “consertar” ou “curar” o corpo ou a mente dos pacientes, abordagem muito semelhante ao tratamento médico de uma doença.

O que essas autoras colocam, assim como Heguedusch, Justo e Molina (2017), é que essa abordagem, sob o comando da psiquiatria, desconsidera fatores pessoais e sociais que podem estar atrelados às causas ou agravantes do transtorno e que, portanto, deveriam ser levados em consideração nas propostas de tratamento. Em contraposição a essa visão

predominante, Fullagar e O'Brien (2012) chamam a atenção para a já aceita, mas ainda pouco incorporada, construção da depressão como uma complexa questão que interconecta fatores biológicos, psicológicos e socioambientais.

Heguedusch, Justo e Molina (2017) discutem ainda a dificuldade de definir o termo *depressão*, já que ele é empregado em diversos contextos para designar diferentes condições:

*um estado afetivo comum, assim sendo uma tristeza profunda que nos arrebatava, quando vivemos algum acontecimento doloroso, alguma frustração no trabalho ou na vida amorosa ou quando perdemos alguém a quem tínhamos muita estima. [...] um sintoma associado a diferentes quadros clínicos, como esquizofrenia, alcoolismo, neurose. [...] uma síndrome, ou seja, uma patologia associada a sintomas específicos, que definem um quadro clínico, ou mesmo [...] uma doença, podendo daí derivar diversas definições a depender da corrente científica que lhe toma como objeto* (HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 32).

O que esses autores procuram demonstrar, ao problematizar a predominância da abordagem psicopatológica centrada na disfunção bioquímica, é que esta permite “transladar os sofrimentos humanos ao mundo controlado do laboratório” (CAPONI, 2009, p. 3 apud HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 34). Em sua folha informativa, a OPAS/OMS Brasil ressalta que a depressão é “diferente das flutuações usuais de humor e das respostas emocionais de curta duração aos desafios da vida cotidiana” (2019b), mas o que Heguedusch, Justo e Molina (2017) colocam é justamente que, hoje, esse limite entre o sofrimento “normal” e o “patológico” é tênue e, a

partir dessa perspectiva psiquiátrica em questão, ainda mais difícil de ser demarcado.

Nesse quesito, há tentativas, então, de discerni-los. O DSM-5 (2014) procura diferenciar a depressão da tristeza — exclusivamente por satisfazer ou não os critérios diagnósticos (número de sintomas apresentados, duração do episódio e reconhecimento clínico da gravidade da condição) — e do luto. Embora possam ter sintomas parecidos, o manual enfatiza que o sofrimento associado ao luto costuma estar relacionado ao vazio deixado por aquilo que se perdeu e é decorrente dos pensamentos e lembranças ligados à perda. Já o indivíduo que sofre de depressão apresenta “humor deprimido persistente e incapacidade de antecipar felicidade ou prazer”, o que não costuma estar relacionado a pensamentos específicos. Além disso, o transtorno é caracterizado por autocrítica e pessimismo e, quando há ideias de morte, os pensamentos costumam estar relacionados a “sentimentos de desvalia, de não merecer estar vivo ou da incapacidade de enfrentar a dor da depressão” (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 161). O manual também indica que o sofrimento do luto, em geral, não provoca um episódio de transtorno depressivo, mas que, quando ocorrem simultaneamente, seus efeitos costumam ser mais graves.

Numa tentativa de definir a depressão pelo viés da psicanálise, paradigma alternativo ao da psiquiatria, Heguedusch, Justo e Molina (2017) discutem as abordagens de dois outros autores, Maria Rita Kehl e Pierre Férida, acerca do transtorno. Um dos aspectos tratados é justamente a diferenciação com o luto: enquanto Kehl descreve as



1. FÉDIDA, Pierre. *Depressão*. Trad. Martha Gambini São Paulo: Editora Escuta, 1999.

semelhanças nos “modos de sofrer com que ambas as condições se expressam”, Fédida complementa com suas diferenças:

*A depressão, para ele [Fédida], é da ordem de um vazio, como se fosse uma existência em suspenso à espera de um sentido. Um estado de preservação de si, frente a um perigo. Um vazio anterior a qualquer sentido [...]. O luto, diferentemente, é preenchimento, “faz crescer o espaço de dentro”, luto é projeto, tem tempo, ele fornece um limite para a espera (FÉDIDA, 1999, p. 73 apud HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 44’).*

Fédida ainda descreve a depressão sendo “da ordem de um luto por uma morte impossível”, referindo-se ao vazio que “existe num sem tempo, atrás ainda das projeções” (HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 44).

Os diálogos entre Kehl e Fédida demonstram que, para ambos, a relação com a ausência é essencial. Como “existe uma dificuldade em simbolizá-la [a ausência] [...], o sujeito se encontra mergulhado no vazio” e, por conta disso, permanece num estado de “espera de nada” (HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 44-47). Eles diferenciam, assim, o vazio “criativo”, da ausência já simbolizada, que estimula a sonhar, fantasiar, brincar, ou seja, a projetar o futuro e produzir sentidos, do vazio do sujeito deprimido, “o vazio anterior a isso, o vazio onde o tempo não passa, o vazio do nada, anterior a qualquer representação” (HEGUEDUSCH; JUSTO;

MOLINA, 2017, p. 47-49).

O tempo, assim como o vazio, é um aspecto bastante destacado da experiência da depressão. Tanto Kehl quanto Fédida afirmam haver uma temporalidade própria do transtorno, aquela do tempo parado, atropelada pelo *Outro*, de forma que o sujeito depressivo não consegue viver em seu próprio tempo e, com isso, perde a capacidade de atribuir sentido ao seu tempo, o qual se torna “uma eternidade insuportavelmente vazia” (HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 50). Kehl se refere, ainda, ao “desafio da prática clínica diante da lentidão do deprimido e do seu silêncio, da sua necessidade de reencontrar ‘modos de dizer’”, exigindo do Outro que respeite o *tempo psíquico* do sujeito, para que este consiga converter o sofrimento em experiência (HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 47).

Ao tratar da temporalidade própria da depressão, Heguedusch, Justo e Molina (2017) sugerem que o elevado número de casos do transtorno — já chamado de o “mal do século” por muitos — está relacionado à *sociedade do desempenho* (HAN, 2015), em que o ritmo da vida contemporânea, voltada para a produtividade incessante, atropela o tempo de cada indivíduo.

*A experiência comum do estado deprimido poderia caber numa única sensação: aquela, quase física, de aniquilamento. Essa sensação [...] se aparenta mais a uma imobilização, a um impedimento de se sentir os menores movimentos da vida interna e*

2. FÉDIDA, Pierre. *Dos benefícios da depressão: elogio da psicoterapia*. Trad. Martha Gambini. São Paulo: Editora Escuta, 2002.

*externa, à abolição de qualquer devaneio ou desejo. O pensamento, a ação e a linguagem parecem ter sido totalmente dominados por uma violência do vazio. Além disso, a queixa do deprimido é pobre e repetitiva: ainda é fala, mas como que afastada da fala. A vida está vazia: não existe gosto ou interesse por nada, e predomina a incapacidade de se fazer o que quer que seja. Essa queixa é triste, mas de uma tristeza quase desapegada, sem afeto. [...] é uma voz que constata um processo de desaparecimento* (FÉDIDA, 2002, p. 9 apud HEGUEDUSCH; JUSTO; MOLINA, 2017, p. 46<sup>2</sup>).

Essa descrição da experiência da depressão feita por Fédida é muito diferente da primeira

definição apresentada aqui, fornecida pela OPAS/OMS. Isso não significa que elas são contraditórias, mas que apresentam diferentes aspectos do mesmo transtorno, ou seja, podem ser consideradas complementares. Como Heguedusch, Justo e Molina colocam: “a depressão em si é um tema inesgotável” (2017, p. 37).

Embora a descrição dos sintomas seja essencial para um diagnóstico do problema, vários autores concordam que há outras formas de se aproximar da depressão para compreendê-la, entre elas, a metáfora.

## a depressão através das metáforas

3. “the essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of thing in terms of another”; “[...] metaphor is pervasive in everyday life, not just in language but in thought and action. Our ordinary conceptual system, in terms of which we both think and act, is fundamentally metaphorical in nature.”

Segundo Lakoff e Johnson, “a essência da metáfora é compreender e experimentar um tipo de coisa em termos de outra” e “[...] a metáfora é difundida na vida cotidiana, não apenas na linguagem, mas no pensamento e na ação. Nosso sistema conceitual comum, em termos do qual pensamos e agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza” (1980, p. 3-5, tradução nossa<sup>3</sup>).

Dado que as metáforas fazem parte da forma com que os pensamentos humanos se estruturam, elas são fundamentais para a compreensão de experiências abstratas e emocionais (FULLAGAR; O'BRIEN, 2012; EL REFAIE, 2014).

A dificuldade que os indivíduos encontram em descrever suas próprias experiências com transtornos mentais como a depressão faz com que, em geral, pessoas que nunca as viveram não entendam sua dor (STYRON, 1992). Como consequência, aqueles que deveriam demonstrar empatia e apoio para uma melhor recuperação dos indivíduos depressivos muitas vezes acabam por culpá-los e rejeitá-los. Assim, uma maior compreensão e aceitação coletiva do transtorno poderia ajudar a identificar o problema cedo e rapidamente encaminhar os casos aos tratamentos adequados, prevenindo seu desenvolvimento para os estágios mais

4. "metaphors are like a series of brush strokes — so that no single metaphor adequately expresses the state."

graves e, com isso, evitando suicídios e sofrimento (SCHOENEMAN; SCHOENEMAN; STALLINGS, 2004; STYRON, 1992).

Dentro desse contexto, as metáforas demonstram ser o meio mais eficaz de expressar a experiência da depressão, pois têm o potencial de "revelar os conceitos implícitos" e "comunicar a intensidade emocional" de tal vivência. A partir de um estudo das metáforas empregadas em entrevistas com 38 pessoas que tiveram depressão, Charteris-Black conclui que "as metáforas são como uma série de pinceladas - de forma que nenhuma metáfora isolada expressa adequadamente o estado [de algo]" (2012, p. 213, tradução nossa<sup>4</sup>). Assim, sugere que a mistura de metáforas é mais eficiente que a repetição de metáforas semelhantes na comunicação do transtorno e que variar as abordagens na exploração das metáforas pode contribuir com novas camadas de expressão e percepção do problema.

Sabendo disso, é impossível listar e esgotar as metáforas da depressão. Há estudos, no entanto, como o de Charteris-Black (2012) e o de Fullagar e O'Brien (2012), que procuram identificar metáforas e temas recorrentes.

No início do artigo, o autor refere-se às descobertas de pesquisas anteriores à sua, em que foram identificados quatro grupos de metáforas para o transtorno: depressão como "descida" ou "queda" (*descent*), "escuridão" (*darkness*), "peso" ou "fardo" (*weight*) e "prisão" ou "captor" (*captivity* ou

*a captor*) (CHARTERIS-BLACK, 2012, p. 202-208). Charteris-Black, então, compara esses resultados com os achados de sua pesquisa, que indicam uma mistura dessas diferentes metáforas em torno da ideia de "receptáculo" (*container*), de forma que a depressão é percebida como algo que envolve o indivíduo e o aprisiona, algo do qual ele precisa sair ou se libertar (2012, p. 207). Essa metáfora é usada no livro "A redoma de vidro" ("The bell jar"), da escritora Sylvia-Plath, romance mencionado no artigo, em que a protagonista compara a própria depressão a uma redoma de vidro que a envolve, cujo "ar viciado" a comprimia e imobilizava (PLATH, 1971, p. 58).

Em seu estudo realizado na Austrália, Fullagar e O'Brien (2012) analisaram as entrevistas de 80 mulheres que se identificavam como recuperadas ou em recuperação da depressão, e chegaram, assim, a três temas metafóricos essenciais: o efeito imobilizador do transtorno no senso de si própria, a recuperação como uma batalha para controlar a depressão, e a recuperação como uma jornada de autoconhecimento. Ao descrever o efeito imobilizador da depressão, as entrevistadas comunicaram uma ideia de falta de controle de si mesmas e de suas vidas, além da perda do senso de suas próprias identidades e da dificuldade de "se mover" em direção à recuperação (FULLAGAR; O'BRIEN, 2012). Já a recuperação sendo apresentada como uma batalha e uma jornada condiz com as metáforas comumente empregadas em narrativas de doenças,

5. "in contemporary Western societies, the process of falling ill and recovering is most commonly described in terms of a journey, but it is also often conceptualized by sufferers as a battle, both with themselves and with the effect of the illness on their lives".

6. "are replete with metaphors that express the (semi-)autobiographical protagonist's experience of mental suffering in more concrete and tangible forms".

7. "the visual nature of comics, in particular, seems to encourage a process whereby metaphors are reinterpreted and adapted in novel ways".

como aponta El Refaie: "nas sociedades ocidentais contemporâneas, o processo de adoecimento e recuperação é mais comumente descrito em termos de uma jornada, mas também é muitas vezes descrito pelos sofrendores como uma batalha, tanto consigo mesmo quanto com o efeito da doença em suas vidas" (2014, p. 154, tradução nossa<sup>5</sup>).

Através dessas metáforas, as entrevistadas demonstraram que o processo de recuperação da depressão é um movimento — em oposição à imobilidade do transtorno. Esse deslocamento se dá em direção à vivacidade, não à "cura" ou à "normalidade", já que, além de difícil, é não-linear, pode incluir "recaídas" e é contínuo (FULLAGAR; O'BRIEN, 2012).

Ao tratar das metáforas, El Refaie destaca três tipos principais de histórias utilizadas por pessoas para expressar suas experiências pessoais com uma "doença": a narrativa da "restituição" (*"restitution" narrative*), baseada no desejo de recuperação total, de cura da doença e retorno a um estado de saúde e normalidade; a narrativa do "caos" (*"chaos" narrative*),

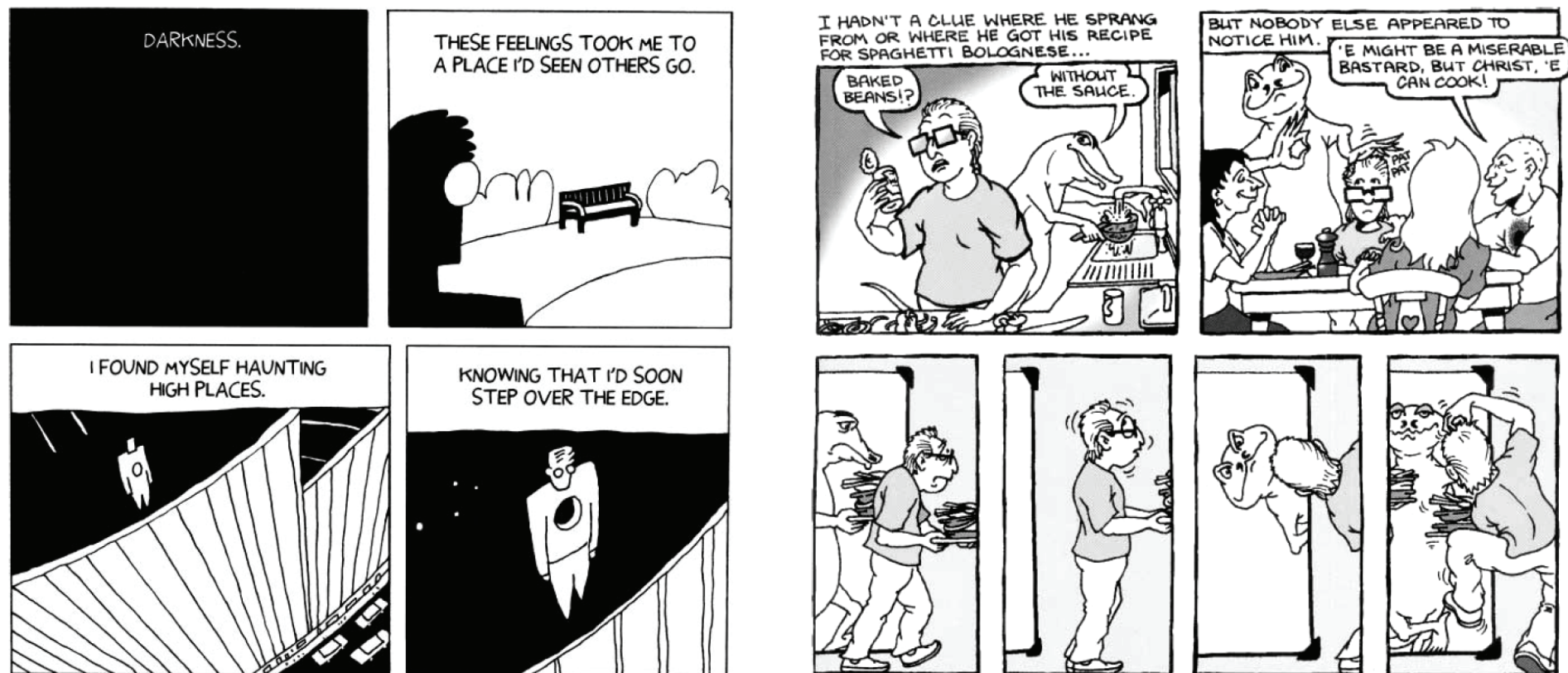
regida pela falta de esperança, sem um sentido de sequência coerente e causalidade; e a narrativa da "busca" (*"quest" narrative*), em que a doença é encarada como o começo de uma jornada da qual sairá com alguma lição aprendida (2014, p. 154).

Nesse artigo, El Refaie discute dois livros de quadrinhos, "Psychiatric tales", de Darryl Cunningham, e "Depresso", de Brick, publicados em 2010. Apesar de apresentarem estilos muito diferentes, ambos "estão repletos de metáforas que expressam a experiência de sofrimento mental (semi-)autobiográfica do protagonista de formas mais concretas e tangíveis" (EL REFAIE, 2014, p. 150, tradução nossa<sup>6</sup>). O que a autora procura demonstrar é a maneira como as duas obras encontram novas formas de representar metáforas da depressão através da exploração dos elementos formais da linguagem dos quadrinhos, afirmando que "a natureza visual dos quadrinhos, em particular, parece encorajar um processo pelo qual as metáforas são reinterpretadas e adaptadas de novas maneiras" (EL REFAIE, 2014, p. 152, tradução nossa<sup>7</sup>).

8. CUNNINGHAM, Darryl. *Psychiatric tales*. Londres: Blank Slate, 2010.

9. BRICK. *Depresso, or: how I learned to stop worrying and embrace being bonkers!*. Londres: Knockabout, 2010.

*Imagens 1 e 2: reproduções de detalhes dos quadrinhos "Psychiatric tales" (p. 98), de Darryl Cunningham<sup>8</sup> (à esquerda), e "Depresso" (p. 37), de Brick<sup>9</sup> (à direita), do artigo de El Refaie (2014, p. 162 e p. 164, respectivamente). Em "Psychiatric tales", Cunningham retrata diversos transtornos mentais, inspirado em sua experiência enquanto assistente em uma instituição psiquiátrica na Inglaterra, e, no último capítulo, aborda sua própria depressão. O autor se utiliza de muitas metáforas visuais que acompanham a narração de cada quadro, explorando os contrastes entre o preto e o branco. Já "Depresso" se utiliza mais do humor e da ironia na representação da depressão, que em muitos momentos é retratada na forma de um lagarto gigante, o qual acompanha o protagonista em seu dia a dia (EL REFAIE, 2014).*





## por que discutir sobre a depressão?

---

Byung-Chul Han abre o livro “Sociedade do cansaço”, um ensaio filosófico sobre os males da sociedade contemporânea, com a seguinte afirmação:

*Cada época possuiu suas enfermidades fundamentais. [...] Doenças neuronais como a depressão, transtorno de déficit de atenção com síndrome de hiperatividade (TDAH), Transtorno de personalidade limítrofe (TPL) ou a Síndrome de Burnout (SB) determinam a paisagem patológica do começo do século XXI. Não são infecções, mas enfartos, provocados não pela negatividade de algo imunologicamente diverso, mas pelo excesso de positividade (2015, p. 7-8).*

Segundo a OPAS/OMS Brasil, a depressão é um transtorno mental frequente, que aflige mais de 300 milhões de pessoas pelo mundo, com um “aumento de mais de 18% entre 2005 e 2015” (2019c, 2019a). Segundo dados de 2019, estima-se que, no Brasil, 5,8% da população sofram desse mal, taxa acima da média global de 4,4% (PASSOS, 2019).

O transtorno pode se tornar uma condição de saúde crítica, principalmente em estágios mais graves e duradouros, causando grande sofrimento e disfunção na vida pessoal e profissional. Por conta disso, é hoje a “principal causa de incapacidade em todo o mundo” (OPAS/ OMS BRASIL, 2019c). Mesmo nas manifestações mais leves, em que o indivíduo consegue se manter funcional, as tarefas diárias exigem um esforço muito maior do que o normal (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014).

Além disso, os casos mais sérios podem levar ao suicídio. Considerado um “grave problema de saúde pública”, o suicídio é a “segunda principal causa de morte entre pessoas com idade entre 15 e 29 anos”: há cerca de 800 mil ocorrências por ano (OPAS/ OMS BRASIL, 2019c, 2019d).

*As motivações para o suicídio [dos indivíduos com depressão] podem incluir desejo de desistir diante de obstáculos percebidos como insuperáveis, intenso desejo de pôr fim a um estado emocional extremamente doloroso, incapacidade de antever algum prazer na vida ou o desejo de não ser uma carga para os outros (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 164).*

Apesar da gravidade da situação, menos da metade das pessoas com depressão no mundo recebe os tratamentos adequados. Um dos obstáculos para o acesso aos tratamentos é o estigma social associado aos transtornos mentais e ao suicídio (OPAS/ OMS BRASIL, 2019c). A OPAS/ OMS Brasil (2019b) procura enfatizar que a depressão pode afetar qualquer um e não é um “sinal de fraqueza”, justamente com o objetivo de desmistificar preconceitos referentes ao transtorno. Além disso, o suicídio ainda é um tabu em várias sociedades, não sendo discutido abertamente (OPAS/ OMS BRASIL, 2019d).

Diante desse cenário, conscientizar e sensibilizar a sociedade acerca da depressão é, portanto, essencial e urgente.

# “monster”, “o babadook” e o gênero de horror

Em 2005, no início de sua carreira como diretora, a australiana Jennifer Kent escreveu e dirigiu o curta-metragem “Monster”, um filme em preto e branco, do gênero de horror e com 10 minutos de duração.

A história retrata uma mãe (interpretada por Susan Prior) à beira de um colapso nervoso, com dificuldades de desempenhar as tarefas do dia a dia ao mesmo tempo em que tem que criar, aparentemente sozinha, seu filho pequeno (Luke Ikimis-Healey). A criança lhe causa ainda mais problemas por acreditar que um de seus brinquedos, uma boneca de pano, é um monstro que precisa ser combatido. Incomodada com a fantasia insistente do filho, a mãe guarda a boneca em um armário sob a escada do sobrado em que vivem, mas, aos poucos, vai descobrindo que a ameaça é real: o brinquedo se transforma em um monstro (Trash Vaudeville) que aterroriza mãe e filho. Cabe a ela, então, defender a criança, impondo-se contra o monstro e subjugando-o para que retorne para o armário de onde saiu. No final, mãe e filho conseguem ter paz, enquanto o monstro permanece sob a escada, sendo alimentado pela protagonista.

Em uma entrevista, Kent conta que a ideia por trás do curta veio da experiência de uma amiga com o filho pequeno,

com o qual tinha dificuldades de se conectar porque a criança dizia ver um monstro em todos os lugares. Assim, a única forma que essa mãe encontrou de acalmar seu filho foi participando de sua fantasia e admitindo que o monstro era de fato real. “Monster” retrata uma situação semelhante, utilizando-se do gênero de horror para transformar o monstro da imaginação infantil em uma ameaça real. Além disso, a diretora já esboça aqui a ideia da monstruosidade como uma parte obscura de nós mesmos, ainda que de forma implícita (LAMBIE, 2014).

O conceito do curta foi expandido para a produção “O Babadook” (“The Babadook”), lançado em 2014. O filme de 90 minutos, também escrito e dirigido por Kent, foi o primeiro longa-metragem de sua carreira de diretora e foi bem recebido pela crítica, vencendo vários prêmios nacionais e internacionais.

A narrativa gira em torno da dificuldade de Amelia (interpretada por Essie Davis) de superar o luto do marido, morto em um acidente de carro no mesmo dia do nascimento de seu filho, e de abraçar seu papel de mãe viúva. Próximo ao aniversário de 7 anos de Samuel (Noah Wiseman), um misterioso livro infantil, “Senhor Babadook” aparece na casa, desencadeando uma crise familiar: a obsessão do filho com

10. “[...] I thought: what would it be like to follow a character who really suppresses some of the terrible events in her life, and then has to face them. Then it just made sense to me that the best way to explore that would be in the realm of a horror film. The feelings and emotions that Amelia experienced were all quite horrific, and so it didn’t make sense to put it in the arena of a straight kitchen sink drama. It needed to be heightened, and it needed to explore those heightened emotions”.

monstros sai do controle e destrói o frágil equilíbrio na vida de Amelia. Com o passar do tempo, vemos a família cada vez mais isolada em sua residência: Samuel é tirado da escola, Amelia briga com a irmã, e se afasta do trabalho. Conforme o livro reaparece em suas vidas, depois de a mãe tentar se livrar dele várias vezes, descobrimos junto com a protagonista que o Babadook, o monstro imaginado por Samuel, é real. Assim, mesmo com o comportamento do filho sob controle, a ameaça do monstro continua a se aproximar e seus efeitos são percebidos em Amelia: a protagonista vai se tornando cada vez mais irritada e apática, apresenta distúrbios de sono e não consegue mais fazer as tarefas domésticas. A tensão vai aumentando até que Amelia se vê à beira de seu limite psicológico e emocional e o Babadook a domina: mãe e monstro se tornam um só e perseguem o filho até o porão, onde as coisas do marido estavam guardadas. Samuel ajuda a mãe a colocar o mal para fora de si, para que, em seguida, ela mesma consiga enfrentar o monstro e vencê-lo. No final, Amelia consegue finalmente aceitar a morte do marido e amar Samuel de uma maneira saudável, visitando o Babadook no porão para alimentá-lo e mantê-lo sob controle.

Assim como em “Monster”, a maternidade é um dos temas centrais na narrativa, desmistificando a ideia de um amor materno idealizado. Por não conseguir lidar com o luto, associado ao nascimento do filho, Amelia se ressent de seu marido e de

Samuel, de forma que seus sentimentos pelo filho são ambivalentes: ela o ama, mas também não o suporta. Desde o início, isso fica claro na dinâmica de seu relacionamento, que se mostra distante e disfuncional e, com a aproximação do Babadook, se torna violento. Assim, vemos a construção de Amelia enquanto mãe sendo alterada ao longo do filme: como vítima do luto no começo, como monstro em seguida, voltando-se contra o próprio filho, e como salvadora no final, já que reconhecer e aceitar o Babadook permitiu reabilitar a relação entre mãe e filho.

No entanto, apesar de apresentar uma narrativa parecida com a do curta, Kent explora mais profundamente a metáfora do monstro em “O Babadook”:

*[...] pensei: como seria seguir uma personagem que realmente suprime alguns dos acontecimentos terríveis da sua vida, e depois tem que enfrentá-los. Então, fez sentido para mim que a melhor maneira de explorar isso seria no reino de um filme de horror. Os sentimentos e emoções que Amelia experimentou foram todos horríveis, por isso não fazia sentido colocá-los na arena de um drama realista (“kitchen sink drama”). Precisava ser intensificado e explorar essas emoções intensas (RISKER, 2017, p. 14, tradução nossa<sup>10</sup>).*

Como a diretora comenta nessa entrevista, o gênero de horror foi escolhido como aquele que melhor representa a experiência da protagonista: a dor da perda e a raiva do abandono, recalcados



por quase sete anos, evoluem para uma grave depressão e não podem mais ser contidos, se manifestando na forma de uma monstruosidade. O livro, que introduz o Babadook, e o monstro em si são as únicas maneiras de expressão dos sentimentos de Amelia, já que ela se recusa a falar sobre o marido. A obsessão de Samuel com monstros é sua insistência em ter acesso a um referencial de pai que a mãe lhe nega, enquanto a frenética negação de Amelia em acreditar no filho é a recusa de enfrentar sua própria dor. O resultado disso é explorado extinguindo-se os limites entre real e imaginário, sobrenatural ou inconsciente, o que é facilmente aceito no gênero de horror (BUERGER, 2017; HOWELL, 2017; LAMBIE, 2014).

Construído em torno de uma figura ou ameaça monstruosa de qualquer natureza, o gênero comumente incorpora elementos que desafiam nossas crenças ou concepções da realidade, e todos os aspectos da linguagem cinematográfica (roteiro, cenário, figurino, maquiagem, luz, som, efeitos especiais, edição) são empregados para produzir efeitos emocionais intensos: choque, aversão e pavor (BORDWELL; THOMPSON; SMITH, 2017). Aplicado a "O Babadook", as convenções do gênero permitem com

que o espectador sinta o mesmo medo e desespero da protagonista, participando de sua experiência (RISKER, 2017):

*O filme todo é carregado de elementos simbólicos que mostram o quanto de terror pode guardar um mundo interno quando dentro de si há muita angústia, tristeza e medo. E a genialidade de Babadook está em transformar essa angústia, quase que delirante, em um típico e espetacular filme de dar medo e pânico a quem assiste (NUNES, 2017, p. 83).*

Dessa forma, "Monster" e "O Babadook" são interessantes ensaios, através do gênero de horror, do que poderia acontecer quando um indivíduo tenta reprimir sofrimentos muito intensos como o luto e a depressão: essas emoções estão fadadas a se manifestar em algum momento e, quanto mais recalcados, mais difícil se torna de enfrentá-los e controlá-los. O desfecho de ambos também é bastante relevante por enfatizar que essas experiências de sofrimento fazem parte da vida e, portanto, não podem ser completamente eliminadas: o monstro continua habitando o lado "obscuro" de nós mesmos e, para que continue sob controle, precisa ser continuamente visitado e cuidado.

# análise e tradução

## a tradução intersemiótica

11. PEIRCE, Charles S. Escritos coligidos. In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

12. PEIRCE, Charles S. Escritos coligidos. In: *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

Na introdução de seu livro, Plaza traz o conceito de *tradução intersemiótica* definido pelo linguista russo Roman Jakobson: “aquele tipo de tradução que ‘consiste na interpretação [...] de um sistema de signos para outro’” (PLAZA, 1987, p. XI).

A tradução intersemiótica, como Plaza procura demonstrar, está na base de todo o pensamento e comunicação humana. Para explicar isso, o autor parte do *signo*, definido pela teoria semiótica de Charles Peirce como aquilo que “‘representa’ algo para a ideia que provoca ou modifica [...] um veículo que comunica à mente algo do exterior” (PEIRCE, 1974, p. 99 apud PLAZA, 1987, p. 17<sup>11</sup>).

Em oposição aos sentimentos, que não tem “valor cognitivo”, o próprio pensamento existe pela mediação de signos e um pensamento se traduz em outros na “cadeia semiótica que tende ao infinito” (PLAZA, 1987, p. 18). Enquanto o pensamento é o que nos permite compreender o mundo, a linguagem é a mediação entre o mundo real e a consciência humana, e nossos sentidos são aqueles que produzem e recebem as mensagens. Para estabelecer

a comunicação entre um emissor e um receptor, o pensamento em signos é traduzido “numa expressão concreta e material de linguagem”, percebido pelos estímulos aos sentidos do receptor e traduzido novamente em pensamento. Assim, “o signo é a única realidade capaz de transitar na passagem da fronteira entre o que chamamos de mundo interior e exterior” (PLAZA, 1987, p. 18-19). Plaza ainda afirma que “como sistema-padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. [...] A expressão de nossos pensamentos é circunscrita pelas limitações da linguagem” (1987, p. 19).

O signo é caracterizado por três aspectos: “o ‘representado’ é seu objeto; o comunicado, a significação; a ideia que provoca, o seu interpretante” (PEIRCE, 1974, p. 99 apud PLAZA, 1987, p. 17<sup>12</sup>). Peirce aprofunda essa teoria afirmando ainda que o signo tem: dois objetos, “seu objeto tal como é representado (Objeto Imediato) e seu objeto no mundo (o Objeto Direto)”; e três interpretantes, “seu interpretante

13. CAMPOS, Haroldo de. Da tradução como criação e como crítica. In: *Metalinguagem*. Rio de Janeiro: Vozes, 1967.

como representado ou como se desejava que fosse entendido, seu interpretante como é realizado e seu interpretante em si mesmo, isto é, o interpretante final" (PLAZA, 1987, p. 21).

Assim como linguagens diferentes levam a percepções diferentes, "cada tipo de signo 'serve para trazer à mente objetos de espécies diferentes daqueles revelados por uma outra espécie de signos'" (PLAZA, 1987, p. 21). É importante também destacar a distinção entre o signo e a "coisa significada", já que o signo apenas representa o objeto, que possui uma existência fora do signo. Ao mesmo tempo, o objeto no mundo real só pode ser conhecido através do signo. A partir disso, diz-se que há características do signo que o diferem do objeto e que não têm a ver sua função representativa, chamadas de *qualidades materiais* (PLAZA, 1987, p. 22-24).

Para discutir a tradução intersemiótica a nível estético, Plaza define também o conceito de *signo estético*, caracterizado pela "proeminência ao tratamento das qualidades materiais do signo" (PLAZA, 1987, p. 24). Sendo o *ícone* — uma das classes de signos, junto do *índice* e do *símbolo* — um signo que "só pode ter com seu objeto uma relação de similaridade e semelhança, o que produz na mente "sentimentos de analogia com algo", o signo estético, "sob a dominância do ícone", opera de forma parecida (PLAZA, 1987, p. 21-24). Ao invés de referenciar um objeto fora de si, o signo estético foca-se em si mesmo como o próprio objeto:

*Se o signo estético oblitera a referência e, sobretudo, a função representativa, então sua qualidade material e sua sintaxe determinam, ao mesmo tempo, não só o modo como o signo apresenta seu Objeto Imediato, mas também a qualidade de pensamento que ele está apto a gerar* (PLAZA, 1987, p. 24-25).

Por suas particularidades, conclui-se que o signo estético não pode ser traduzido, pois:

*O grau máximo de fragilidade da informação estética não permite qualquer alteração, por menor que seja, de uma simples partícula, sem que se perturbe a realização estética. Não se pode, assim, separar a informação estética da sua realização, "sua essência, sua função estão vinculadas e seu instrumento, a sua realização singular"* (CAMPOS, 1970, p. 22-23 apud PLAZA, 1987, p. 28<sup>13</sup>).

Por isso, quando falamos em tradução intersemiótica, em tradução de formas, estamos falando também de criação e invenção, ou, como Haroldo de Campos coloca, *transcrição* (PLAZA, 1987). Dessa maneira, não é possível realizar uma tradução "fidedigna", pois ela sempre estabelecerá com seu original uma relação de semelhança, uma *similaridade icônica* (PLAZA, 1987; MACHADO, 2019).

Dado que a tradução e o original nunca serão idênticos, pois os signos tendem a "formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas", as novas formas permitem criar novas realidades e complementar os significados do original (PLAZA, 1987, p. 30). Plaza compara esse aspecto da tradução

criativa ao potencial da arte de promover “um desarranjo nos hábitos, crenças, expectativas e convenções instituídas como interpretantes estabelecidos” (1987, p. 35).

Como a tradução e o original se relacionam apenas pela similaridade e não se pode traduzir todos os aspectos de um objeto, o autor traz o conceito de *afinidade eletiva*:

*Traduz-se aquilo que nos interessa dentro de um projeto criativo (tradução como arte), aquilo que em nós suscita empatia e simpatia como primeira qualidade de sentimento, presente à consciência de modo instantâneo e inexaminável, no sentido em que uma coisa está a outra conforme os princípios da analogia e da ressonância* (PLAZA, 1987, p. 34).

Assim como a tradução não consegue corresponder ao original, nossa percepção do real é sempre incompleta, pois “cada sentido capta o real de forma diferenciada e as linguagens abstraem ainda mais o real, passando-nos uma noção de realidade sempre abstrata” (PLAZA, 1987, p. 47). Além disso, a própria percepção já é uma operação de seleção e categorização das informações que nos interessam em um determinado contexto (PLAZA, 1987).

Ao mesmo tempo em que se tem o limite de não alcançar o real e o original em si por meio da tradução intersemiótica, essa operação, que é simultaneamente leitura, crítica e criação (PLAZA, 1987), é interessante do

ponto de vista da liberdade criativa. Em sua palestra, a Prof. Irene Machado (2019) apresentou alguns estudos de caso que demonstram isso na prática: um diagrama feito pelo cineasta Sergei Eisenstein para traduzir os planos e enquadramentos trabalhados pelo pintor Valentin Serov em seu retrato de Maria Ermolova (1905); o espetáculo de dança “Bach” (1996) do Grupo Corpo, que brinca com os limites entre o divino e o profano, temas recorrentes do compositor alemão, através do embate entre música e dança; o filme “Nina” (2004), de Heitor Dhalia, que explora temas do romance “Crime e castigo” (1866), de Dostoiévski, na narrativa e através dos recursos audiovisuais do cinema, criando um mundo obscuro semelhante ao mundo mental do protagonista do livro.

Esses estudos de caso demonstram como a tradução intersemiótica pode ser empregada como operação entre quaisquer linguagens, sejam elas verbais ou não (MACHADO, 2019), e é pautada pelos objetivos dos tradutores, de forma que são traduzidos apenas os elementos do original que lhes interessam para aqueles projetos. De forma alguma essas seriam, assim, as únicas *transcrições* possíveis dos originais e cada nova tradução acrescenta algum sentido novo à leitura do original.

## a análise fílmica

---

Segundo Vanoye e Goliot-Lété, o termo *análise fílmica* pode se referir a duas coisas: à “atividade de analisar” e ao “resultado dessa atividade” (2002, p. 14). Aqui, no caso, irei me referir à atividade em si.

De acordo com esses autores, analisar um filme consiste em duas etapas: primeiramente, desconstruí-lo, ou seja, descrevê-lo em seus elementos constituintes para, em seguida, reconstruí-lo em sua totalidade, compreendendo como os elementos isolados se associam, ou seja, interpretá-lo (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002). No primeiro momento, o analista se distancia do filme para decompô-lo, seguindo os critérios e objetivos especificados para aquela análise. Já a recomposição “é uma ‘criação’ totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção, enquanto a realização continua sendo uma realidade. O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002, p. 15).

Há assim paralelos entre a atividade da análise fílmica e a operação da tradução intersemiótica, já que ambos envolvem leitura, análise e interpretação. O resultado da análise não é o filme em si, apesar de referir-se a ele, e, como a tradução, permite, de certa forma, ampliar seus significados e usufruir melhor da obra (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002).

Vanoye e Goliot-Lété deixam claro, no entanto, que há limites na “criação” da análise fílmica, pois “partindo dos elementos da descrição lançados para fora do filme,

devemos voltar ao filme quando da reconstrução, a fim de evitar reconstruir um outro filme” (2002, p. 15). Assim, não é possível ultrapassar ou superar os limites do próprio filme, que é “o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002, p. 15).

Essa definição de análise fílmica relaciona-se, ainda, com o conceito de *escalas de complexidade*, de Caio Vassão (2010). Assim, se considerarmos o filme como um sistema complexo, uma das formas de assimilar sua complexidade é compreendendo “o maior número possível de seus componentes em níveis mais baixos”, já que a complexidade pode ser entendida como o “acúmulo de muitas entidades simples” (VASSÃO, 2010, p. 25-27). É necessário, porém, também “subir às camadas de acúmulo de objetos, e observá-la como um todo, como a coleção daqueles objetos” (VASSÃO, 2010, p. 27), sendo essas duas etapas comparáveis ao procedimento da análise fílmica.

Vassão discute também o reducionismo da realidade à sua representação, necessário para sua compreensão, e sugere que essa limitação pode ser compensada pela “multiplicação das representações, procurando por visões múltiplas, e até mesmo conflitantes, da ‘mesma entidade’” (2010, p. 29). De forma semelhante, Penafria (2009) menciona em seu artigo alguns dos desafios da análise fílmica, entre eles, o fato de ser uma tarefa “quase interminável”, já que as possibilidades de análise de um filme, sob os seus mais diferentes aspectos, são quase infinitas.

Outro dos “obstáculos” da análise fílmica é o fato de o filme não ser “citável”, diferente de uma obra literária, por exemplo. Vanoye e Goliot-Lété (2002) falam, então, na “transposição” e “transcodificação” dos elementos audiovisuais, em geral, para o texto. Mesmo quando se usam fotogramas, procedimento de análise comum, conseguimos ter informações somente da imagem estática, deixando de fora a percepção de tempo, movimento e som (PENAFRIA, 2009).

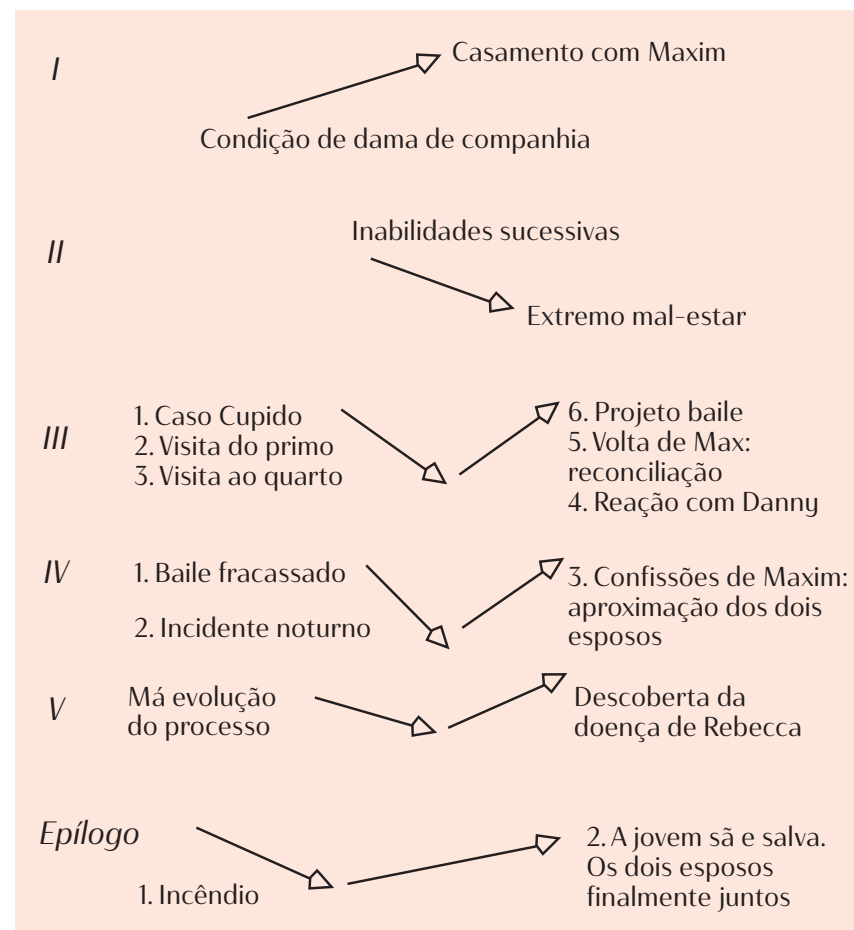
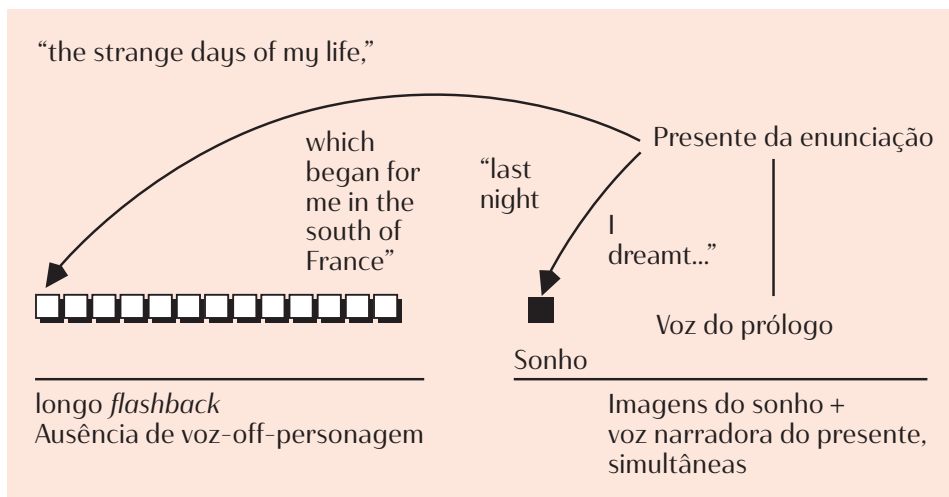
Dados esses desafios, Penafria sugere que a análise seja “feita por objetivos”, que levam o analista a determinar o tipo de análise e sua respectiva metodologia. A autora apresenta, então, alguns tipos de análise possíveis: *textual*, considerando a estrutura do filme como um texto, segmentado em unidades dramáticas; *de conteúdo*, discutindo o que a obra diz a respeito do tema que trabalha; *poética*, tratando o filme como “uma programação/ criação de efeitos”; *da análise e do som*, analisando como a linguagem cinematográfica, em seus aspectos visuais e sonoros, é explorada enquanto meio de expressão (2009, p. 5-7). Além disso, a análise pode ser interna, centrada no filme enquanto obra individual,

ou externa, sendo o filme o resultado de seu contexto de produção (PENAFRIA, 2009).

No livro de Vanoye e Goliot-Lété (2002), os autores apresentam alguns estudos de caso para exemplificar as metodologias de análise fílmica que descrevem. Na análise do filme inteiro, é proposta sua segmentação em grandes atos, semelhante ao que Penafria propõe para a análise textual. Além de descrever o filme por texto, Vanoye e Goliot-Lété se utilizam de diagramas como uma das formas de comunicar a progressão dramática e o dispositivo narrativo, no caso, de “Rebecca” (1940), de Alfred Hitchcock.

Vale notar que o uso dos diagramas por Vanoye e Goliot-Lété é semelhante à tradução intersemiótica do quadro de Serov no diagrama de Eisenstein, exemplo trazido por Machado (2019), já que ambos criam uma representação visual ou verbo-visual de um aspecto específico da obra original, e essa representação é, em si, um objeto diferente do original, com qualidades materiais próprias. Assim, reafirma-se a ideia da aproximação entre a análise fílmica e a tradução intersemiótica.

Imagens 3 e 4: reproduções de diagramas de Vanoje e Goliot-Lété (2002, p. 126-128) referentes ao filme "Rebecca" (1940), de Hitchcock. À esquerda, o diagrama do dispositivo narrativo, que demonstra como a história narrada no filme se configura como um "longo flashback" a partir do prólogo. À direita, o diagrama da progressão dramática, em que são indicados os acontecimentos favoráveis à boa relação entre a protagonista e seu marido, marcados pelas flechas ascendentes, e os eventos que contribuem para separar o casal, marcados pelas flechas descendentes (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002).



# os quadrinhos

## o que são os quadrinhos?

Em “Quadrinhos e arte sequencial”, Will Eisner define o conceito de *arte sequencial* como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (1989, p. 5). Nesse livro, o autor utiliza esse termo para denominar aquilo que conhecemos como *quadrinhos* e já traz a ideia de que os elementos que compõem os quadrinhos e suas relações se caracterizam como uma linguagem específica:

*Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem [...]. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial (EISNER, 1989, p. 8).*

Scott McCloud retoma esse conceito proposto por Eisner e procura expandi-lo para a seguinte definição: **“Histórias em quadrinhos s. pl., usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”** (1995, p. 9, negrito e itálico do autor).

Um dos motivos de tornar a definição de quadrinhos proposta por Eisner mais específica é para diferenciá-los do cinema e da animação, já que todos se utilizam de imagens em sequência. Enquanto os quadros do audiovisual são projetados no mesmo espaço e, portanto, a transição de um quadro para o seguinte se dá através do tempo, nos quadrinhos, em que as imagens são fixas e adjacentes, a sequência move-se através do espaço (MCCLOUD, 1995, 2006).

Em “The system of comics”, Terry Groensteen enfatiza também a ideia dos quadrinhos como linguagem para, assim, chegar ao conceito de *sistema*:

*Afinal, o que faz dos quadrinhos uma linguagem que não se confunde com nenhuma outra é, por um lado, a mobilização simultânea do conjunto de códigos (visuais e discursivos) que o constituem e, ao mesmo tempo, o fato de nenhum desses códigos provavelmente pertencer apenas a ela, consequentemente especificando-se quando se aplicam a uma “matéria de expressão” específica, que é o desenho. [...] Os quadrinhos são, portanto, uma combinação original de uma (ou duas, com a escrita) matéria(s) de expressão e uma coleção de códigos. É por isso que só podem ser descritos em*



14. "At the end of the day, what makes comics a language that cannot be confused with any other is, on the one hand, the simultaneous mobilization of the entirety of codes (visual and discursive) that constitute it, and, at the same time, the fact that none of these codes probably belongs purely to it, consequently specifying themselves when they apply to particular 'subjects of expression', which is the drawing. [...] Comics are therefore an original combination of a (or two, with writing) subject(s) of expression, and of a collection of codes. This is the reason that it can only be described in the terms of a system".

*termos de um sistema* (2007, p. 6, tradução nossa<sup>14</sup>).

Ao trazerem definições como essas, os autores chamam atenção ao fato de não incluírem menções a gêneros, temas, estilos narrativos ou gráficos, suportes ou públicos específicos, já que estamos falando de linguagem (MCCLOUD, 1995; FRANZ, 2015). Infelizmente, os quadrinhos ainda são vistos pelo público geral como "uma forma de literatura para crianças ou de entretenimento sem pretensão artística, remetendo à infância, à nostalgia e à diversão", e, por isso, não são consideradas formas legítimas nem de literatura, nem de arte (FRANZ, 2015, p. 24; MCCLOUD, 2006).

Do ponto de vista da literatura, Eisner (2005) aponta que há uma resistência em aceitar os quadrinhos como "leitura séria" por conta das imagens, acusadas de "inibirem a imaginação". Embora concorde que as imagens têm limitações — como qualquer linguagem e forma de representação tem —, o autor ressalta que, por serem facilmente reconhecidas, elas "evocam a realidade" de uma maneira diferente das palavras, provocando, assim, outros efeitos no leitor (EISNER, 2005, p. 19-20).

Já do ponto de vista da arte, as discussões estéticas e artísticas continuam excluindo os quadrinhos, "como se estes existissem em um plano completamente diferente" (FRANZ, 2015, p. 25). Ao se apropriar da ideia de um *campo ampliado dos quadrinhos* — em paralelo ao "campo ampliado da escultura" de Rosalind Krauss —, Franz (2015)

demonstra como as potencialidades do meio ficam evidentes na forma como é explorado por outros campos artísticos, como as gravuras, o cartum e a poesia visual.

Além de uma visão limitada por conta do público geral, a associação entre quadrinhos e a cultura de massas também afasta as "camadas intelectuais" da sociedade (FRANZ, 2015). McCloud (2006) destaca o impacto que instituições como universidades, museus e bibliotecas teriam na percepção geral dos quadrinhos se reconhecessem a importância do meio, já que, ainda hoje, vemos um desfalque muito grande em relação a outras linguagens e áreas de estudo (FRANZ, 2015).

Como o autor coloca: "a percepção pública importa" pois "influencia quem adentrará os quadrinhos, como leitor ou criador" (MCCLOUD, 2006, p. 82-89). Assim, enquanto houver uma concepção redutora dos quadrinhos, sua produção e seu alcance ficarão restritos a um nicho, impedindo que o próprio meio cresça, seja enquanto mercado ou forma de exploração artística e literária.

*Todas as mídias são um subproduto de nossa incapacidade de comunicação mente a mente. [...] Cada meio de comunicação serve apenas como uma ponte entre as mentes.*

*[...] O muro da ignorância que impede tantos de se verem com clareza só pode ser atravessado pela comunicação. E a comunicação só funciona quando compreendemos as formas que ela pode assumir* (MCCLOUD, 1995, p. 194-198).

Não há uma linguagem melhor do que outra. Há linguagens e formas de expressão e representação distintas, que nos apresentam a realidade segundo suas particularidades. Os quadrinhos, ao unir imagens e palavras, oferecem “uma gama de versatilidade com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura, além da intimidade da palavra escrita” (MCCLOUD, 1995, p. 212). Assim, como *sistema* que combina diferentes códigos, é capaz de “diversificar nossas percepções do mundo”. Dado que “a melhor maneira de compreender a natureza de nosso

ambiente é nos voltarmos a ele de tantos pontos de vista quanto possível”, é fundamental, para isso, recorrer a meios de comunicação culturalmente menos predominantes e diversificar seus criadores e públicos (MCCLOUD, 2006, p.19-20).

A partir dessas considerações, consolidar uma definição que seja específica do meio e, ao mesmo tempo, dê conta de toda sua potencialidade de criação é um dos passos essenciais para eliminar os preconceitos e estereótipos que limitam os quadrinhos (MCCLOUD, 1995).

## a linguagem dos quadrinhos

---

Quando falamos de quadrinhos, comumente nos referimos a narrativas contadas em quadros justapostos sequenciais, através de imagens figurativas e palavras, impressas em revistas ou livros. No entanto, se considerarmos as definições de McCloud e Groensteen, boa parte desses elementos não são obrigatórios à linguagem dos quadrinhos, já que não há necessidade de narrativa, palavras, figuração ou suportes impressos para se configurar como uma obra do meio. Assim, a natureza dos quadrinhos está muito mais ligada à predominância da imagem (abstrata ou figurativa) sobre a palavra e às relações entre os quadros adjacentes dentro da sequência (FRANZ, 2015).

Entre os autores aqui mencionados, Groensteen é o que chega mais perto dessa “essência” dos quadrinhos, que, de acordo com ele, está na “solidariedade icônica” (*iconic solidarity*). Esse princípio define que os quadrinhos são

compostos por “imagens interdependentes que participam de uma série, apresentando a dupla característica de serem separadas e que são plástica e semanticamente sobredeterminadas pela sua existência em copresença” (GROENSTEEN, 2007, p. 18 apud FRANZ, 2015, p. 42). A partir desse conceito central, o autor utiliza o termo “artrologia” (*arthrology*) para se referir às relações entre as imagens “solidárias”, desde as articulações elementares e lineares, dentro da tirinha e da página, até as articulações “translineares e distanciadas”, encarando a totalidade do quadrinho enquanto rede (GROENSTEEN, 2007).

Dentro da “artrologia restrita” (*restrained arthrology*), há duas operações fundamentais que determinam as relações entre os quadros próximos: a “decupagem” (*breakdown*) e o “layout” (*page layout*). A decupagem é a operação que fragmenta uma narrativa em unidades temporais,

15. "Braiding thus manifests into consciousness the notion that the panels of a comic constitute a network, and even a system. To the syntagmatic logic of the sequence, it imposes another logic, the associative. Through the bias of a telearthrology, images that the breakdown holds at a distance, physically and contextually independent, are suddenly revealed as communicating closely, in debt to one another [...]."

16. "it is between the panels that the pertinent contextual rapports establish themselves with respect to narration".

transformando-a em uma sequência de quadros. Assim, ela dita o ritmo da história, escolhendo os "momentos chave da ação" a serem representados, e dirige a "composição de cena" (*mise en scène*), organizando os diferentes "parâmetros da imagem": enquadramento, escolha do ângulo de visão, composição dos elementos, iluminação, entre outros (GROENSTEEN, 2007).

Enquanto isso, o layout ajusta a sequência de quadros da narrativa aos parâmetros do "dispositivo espaço-tópico" (*spatio-topia*), o qual configura a estrutura e a base do sistema dos quadrinhos: são atribuídos o espaço, definido pelo formato e pela área, e a posição, dentro da página e da obra como um todo, que cada quadro ocupará. Os balões, enquanto unidades espaciais, também são abarcados pelo dispositivo espaço-tópico, já que influenciam a gestão do espaço e contribuem para direcionar o olhar do leitor pela página. Assim, o layout determina as relações espaciais entre os quadros e balões dentro do "hiper-requadro" (*hyperframe*) — perímetro que separa a "superfície utilizável da página" de sua "zona periférica" (a margem), em geral delimitado fisicamente apenas por esta —, e as relações entre as páginas duplas (GROENSTEEN, 2007).

Essas duas operações, decupagem e layout, são complementares e se determinam mutuamente no processo de desenvolvimento do *quadrinho* — termo aqui empregado para designar a obra em sua totalidade. Eles resultam também no "protocolo de

leitura" a ser adotado pelo público, tendo em vista as convenções, no caso, ocidentais: da esquerda para a direita, de cima para baixo (GROENSTEEN, 2007).

Já a "artrologia geral" (*general arthrology*) se volta para a rede que engloba todos os quadros, o "multirrequadro" (*multiframe*), estabelecendo relações semânticas através do "entrelaçamento" (*braiding*) (GROENSTEEN, 2007):

*O entrelaçamento manifesta a consciência de que os quadros de uma história em quadrinhos constituem uma rede, e até mesmo um sistema. À lógica sintagmática da sequência, ele impõe outra lógica, a associativa. Pelo viés da telearthrologia, imagens que a decupagem mantém à distância, física e contextualmente independentes, revelam-se, de repente, comunicando-se de forma próxima, uma em débito com a outra [...] (GROENSTEEN, 2007, p. 158, tradução nossa<sup>15</sup>).*

Groensteen discute ainda como a produção de sentido ocorre dentro do sistema dos quadrinhos: "é entre os quadros que se estabelecem as relações contextuais pertinentes à narração" (GROENSTEEN, 2007, p. 107, tradução nossa<sup>16</sup>). Assim, o quadro lido isoladamente nos fornece apenas informações que podemos observar e identificar, enquanto sua relação com o quadro que o precede e aquele que o sucede já nos permite começar a interpretar as relações semânticas entre eles. Por fim, temos a leitura ao nível da sequência, que possibilita articular todos os quadros, mesmo os que não estão próximos,

produzindo o sentido global de uma história.

Aqui, o “entre quadros” é aquilo que o autor chama de “vazio inter-icônico” (*gutter*) — mesmo quando não é um vazio, já que o limite entre dois quadros pode ser uma única linha —, ou “sarjeta”, segundo McCloud. É esse intervalo entre os quadros, marcando a passagem do quadro já lido para o seguinte, que leva o leitor à conclusão de que essas duas unidades estão conectadas em uma “realidade contínua e unificada” (GROENSTEEN, 2007; MCCLOUD, 1995).

Esse mecanismo implica, então, numa participação ativa do público, que é convocado a interpretar as imagens e preencher as “lacunas” na história, simulando os efeitos de tempo, movimento e sons em sua própria imaginação. Assim, enquanto o espectador de um filme apresenta uma atitude passiva em relação à obra e tem sua experiência determinada pelo ritmo desta, os quadrinhos exigem mais de seus leitores e, ao mesmo tempo, lhes deixam mais livres para criar suas próprias experiências, seja voltando para visitar partes interessantes, avançando para o final ou se detendo em uma imagem para fantasiar (EISNER, 2005). Dessa forma, a relação dos quadrinhos com seu público é mais íntima, como a da prosa, mas também diferente desta, já que a imagem tem predominância sobre a palavra e a continuidade entre as palavras é inerente à escrita, enquanto entre as imagens estáticas, precisa ser inferida (MCCLOUD,

2006). Como McCloud coloca: “os quadrinhos levam a gente pra uma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível. Esta dança é exclusiva dos quadrinhos. Nenhuma outra arte oferece tanto ao seu público e exige tanto dele” (1995, p. 92).

Compreender os princípios básicos que definem o sistema dos quadrinhos — enquanto imagens solidárias que compartilham e articulam-se no espaço para se complementarem na produção de sentido e, com isso, comunicarem algo — nos ajuda a enxergar a potencialidade criativa e expressiva do meio, livre de vícios e convenções.

Assim, podemos contar uma história sem nenhuma palavra, mobilizar imagens e palavras para transmitir uma sensação ao invés de construir uma narrativa, ou mesmo criar uma história apenas com imagens abstratas. Podemos também criar um quadrinho digital, em que o folhear da página é substituído pelo *scroll* da tela, ou ainda optar por uma narrativa tradicional em um livro impresso, em que o herói ou heroína vive uma profunda jornada de autoconhecimento: “[...] o verdadeiro milagre da linguagem da arte é ela poder nos ensinar a enxergar o mundo visível de outro modo e nos dar a ilusão de estarmos olhando dentro dos reinos invisíveis da mente” (EISNER, 2005, p. 167).

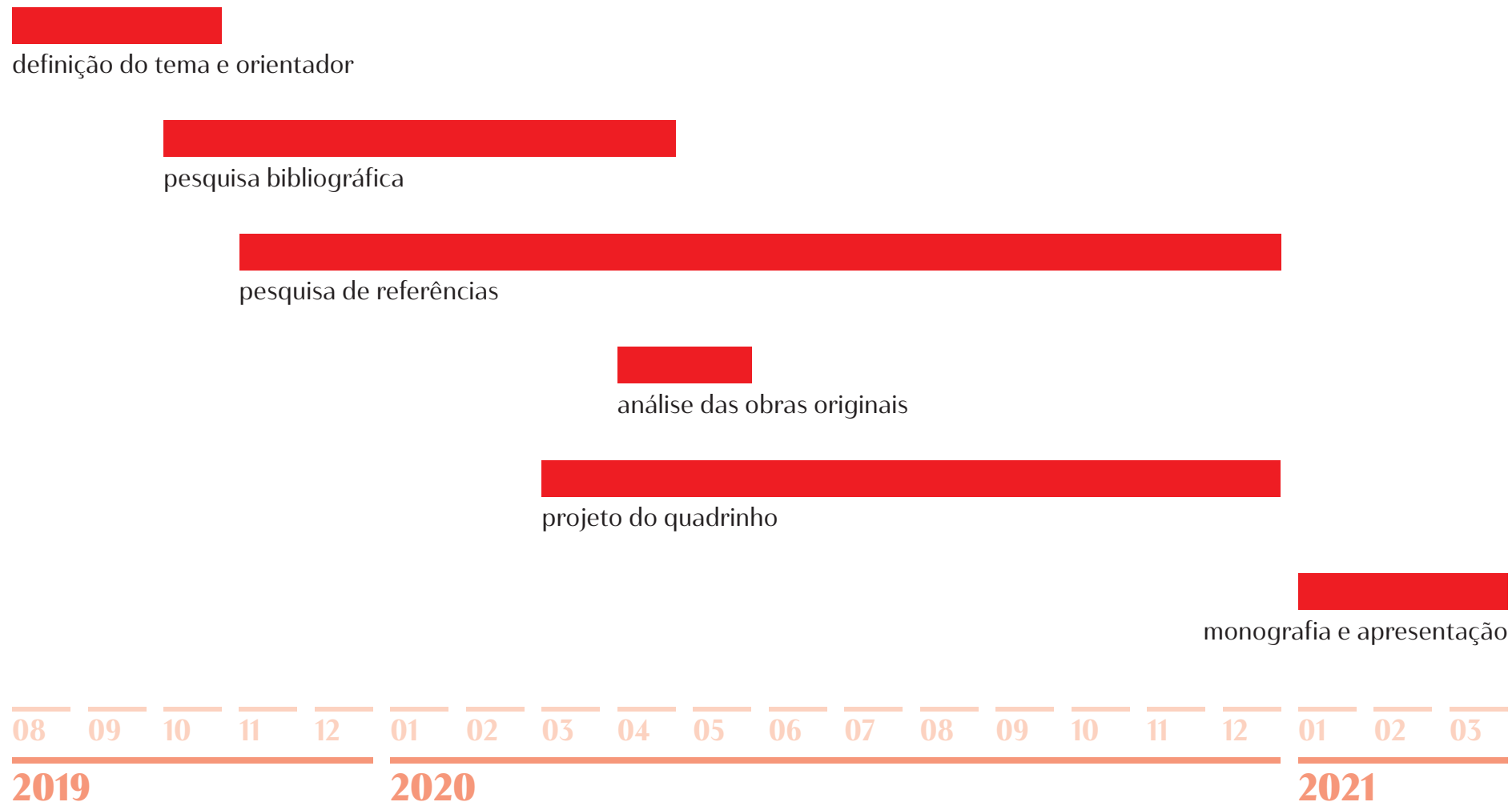
Tudo isso e muito mais é possível através dos quadrinhos.



# 03

**processo  
de trabalho**

O trabalho foi desenvolvido em três semestres, entre agosto de 2019 e março de 2021, e foi composto das seguintes etapas:





## pesquisa bibliográfica

Antes do começo do trabalho prático, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para aprofundamento teórico, focando nos temas já citados no capítulo anterior. Os livros de quadrinhos e tradução intersemiótica foram indicações do orientador e de outros professores, enquanto a maior parte dos artigos e livros sobre depressão, sobre os filmes “O Babadook” e “Monster”, e sobre linguagem e análise fílmica

foram encontrados em buscas nas bibliotecas da USP e no Google Acadêmico. Foi realizada, então, a seleção dos títulos mais relevantes, a leitura grifada e fichada de todas as obras e a organização de arquivos por tema e/ou autor com anotações dos trechos que julguei mais importantes para o desenvolvimento do projeto.

## pesquisa de referências

Essa etapa, que acompanhou todo o desenvolvimento do projeto do quadrinho, consistiu na pesquisa de referências de: diagramas, quadrinhos, projeto gráfico, estilo gráfico e desenho.

As referências de diagramas para a análise dos filmes vieram dos livros “Ensaio sobre a análise fílmica” (1994), de Vanoye e Goliot-Lété, e “Tradução intersemiótica” (1987), de Plaza, e do projeto “CCSP: Cartografia de usos” (2018), realizado durante o estágio no escritório de arquitetura

Shundi Iwamizu Arquitetos Associados (SIAA).

Além da bibliografia sobre quadrinhos, as referências partiram de alguns livros que tenho e outras obras que já li na internet, sendo essa leitura anterior ao desenvolvimento do projeto. Alguns dos títulos são: “Maus” (2009), de Art Spiegelman, “Do inferno” (2014), de Alan Moore e Eddie Campbell, “O soldador subaquático” (2016), de Jeff Lemire, “Daytripper” (2011), de Fábio Moon e Gabriel Bá, “The tunnel”, de Ryan Andrews — encontrado no site do artista

*Imagem 5: diagramas do projeto "CCSP: Cartografia de usos" (2018), desenvolvidos em estágio no SIAA. À esquerda, temos a representação dos espaços do edifício do Centro Cultural São Paulo em uma isométrica "explodida", separados por andar e por programa. À direita, a vista lateral da mesma isométrica, assemelhando-se a um gráfico de barras.*



—, “Incidente em Tunguska” (2015), resultado do mestrado de Pedro Franz, e as séries de mangá “Tokyo Ghoul” (2011-2014), de Sui Ishida, e “The girl from the other side” (2015-), de Nagabe.

Para o projeto gráfico, os próprios livros de quadrinhos que possuo foram consultados como referência, somando-se aos atendimentos com o chefe técnico da Seção Técnica de Produção Editorial (LPG) da FAU-USP.

A pesquisa de referências de estilo gráfico para a arte-final foi desenvolvida antes e ao longo do processo de projeto, de forma que o conjunto selecionado foi sendo alterado com o tempo. Próximo de começar a arte-final, foi realizada uma última revisão das referências mais interessantes para o trabalho. As imagens foram, então, salvas em uma pasta e ordenadas por alguns filtros: grafite, nanquim, gravura, técnica mista, uso de cor em elementos pontuais, e uso de texturas. Embora as imagens possam ser analisadas e classificadas de várias formas, esses filtros foram empregados a partir dos elementos que mais me chamaram atenção, sendo, assim, uma avaliação bastante pessoal.

Já o que chamo de referências de desenho são as que serviram de apoio ao projeto nos aspectos técnicos do desenho. Assim, além do livro “Desenhando quadrinhos” (2008), de Scott McCloud, fotografias e ilustrações de objetos, expressões faciais, anatomia, roupas e cenário foram coletadas da internet e algumas fotos de mim mesma e de pessoas próximas a mim foram também produzidas. As imagens foram salvas em pastas para facilitar a consulta durante o processo de arte-final.









Imagem 8: Página de "O soldador subaquático" (2016), de Jeff Lemire.

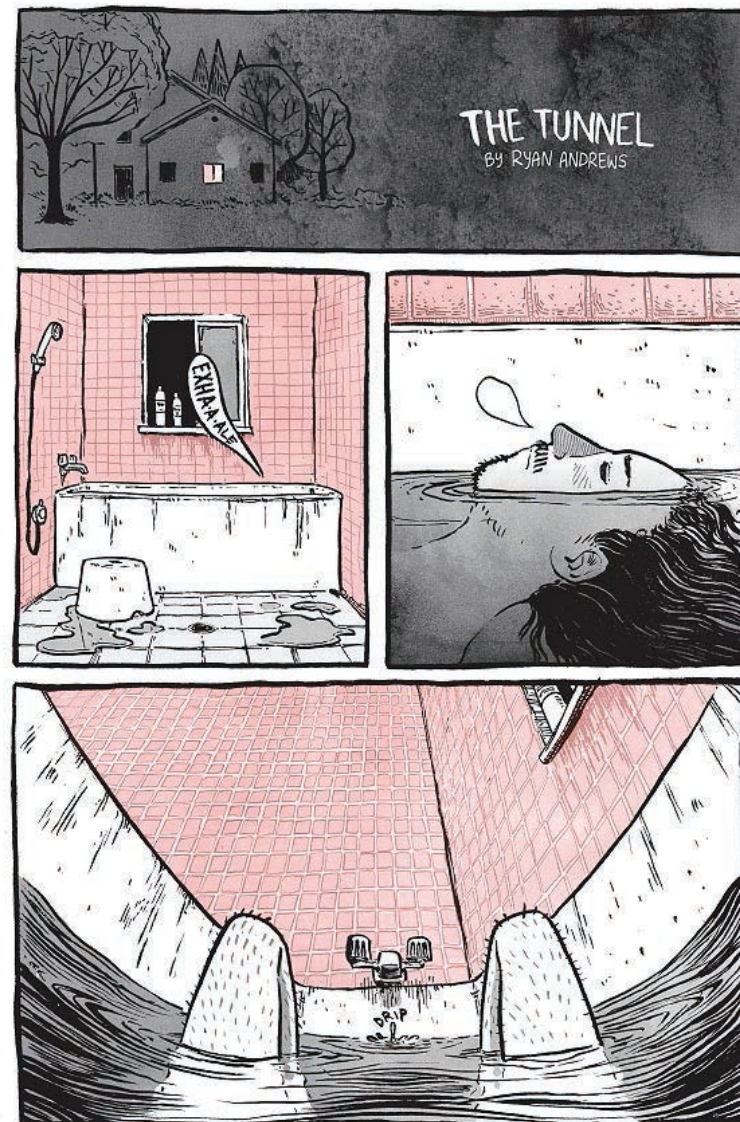


Imagem 9: Abertura de "The tunnel", de Ryan Andrews, quadrinho encontrado em: [www.ryan-a.com/comics/tunnel.htm](http://www.ryan-a.com/comics/tunnel.htm).





Imagem 10: Página de "Incidente em Tunguska" (2015), resultado do mestrado de Pedro Franz pela Universidade do Estado de Santa Catarina.



Imagem 11: Página de "Flood" (2012), de Martha Verschaffel.





Imagem 12: Abertura do capítulo 5 do segundo volume, "Underground" (2010), da série "Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo", de Pedro Franz.



Imagem 13: Ilustração de capa, por Vladimir Zimakov, para a edição de 2010 do livro "The Golem", de Gustav Meyrink.

# análise dos filmes

A metodologia para a análise dos filmes “O Babadook” e “Monster” baseou-se em algumas diretrizes e ferramentas propostas por Penafria (2009) e Vanoye e Goliot-Lété (2002).

Penafria (2009) sugere apenas um método de análise entre vários possíveis, estruturado na forma de uma ficha. Essa ficha contém informações básicas do filme (título, ano, país, gênero, duração, ficha técnica, sinopse, temas), a descrição da dinâmica da narrativa, os pontos de vista (visual e sonoro, narrativo, ideológico), a decomposição da cena principal, e conclusões. A partir desses autores e do livro de Bordwell, Thompson e Smith (2017) sobre linguagem cinematográfica, foi elaborado um primeiro modelo de ficha, a ser aplicado aos dois filmes e dividido em três partes: informações básicas, decomposição — aqui destrinchada na análise da narrativa (estrutura narrativa, progressão dramática e personagens), dos elementos visuais e sonoros (mise en scène, cinematografia, edição e som), do gênero e do ponto de vista semiótico (principais signos) — e a decomposição plano a plano das cenas principais.

Esse primeiro modelo, no entanto, se mostrou complexo demais dentro dos objetivos do projeto, por se tratar de uma tradução intersemiótica de filmes para os quadrinhos. Dado que os elementos particulares da linguagem cinematográfica não são tão relevantes para o trabalho, a ficha precisou

ser adaptada, descartando a decomposição das cenas principais e a análise de muitos dos aspectos visuais e sonoros propostos.

A ficha resultante serviu de guia para organizar e estruturar o estudo, sendo necessário, então, definir como fazer as análises. A metodologia de análise da narrativa proposta por Vanoye e Goliot-Lété (2002) foi aqui essencial. Os filmes foram segmentados, primeiramente na forma de texto, em grandes arcos narrativos, demarcados pelo aparecimento e desaparecimento de obstáculos. Essa segmentação foi simplificada na forma de um diagrama da linha do tempo do filme, e, a partir dessa estrutura, foi feita a análise da progressão dramática, visualizada como um gráfico linear. A essa análise da narrativa, somou-se ainda o “modelo” de estrutura do filme do gênero de horror, mencionado por Bordwell, Thompson e Smith (2017) e Márcio Markendorf em “Comentários do filme ‘O Babadook’” (2016).

As demais análises partiram, então, da linha do tempo como diagrama-base de cada filme, enquanto forma de compreender como a narrativa se estrutura e como os diversos elementos que a compõem contribuem para sua construção. Propôs-se, ainda, usar *frames* dos filmes enquanto complemento aos diagramas e textos. É

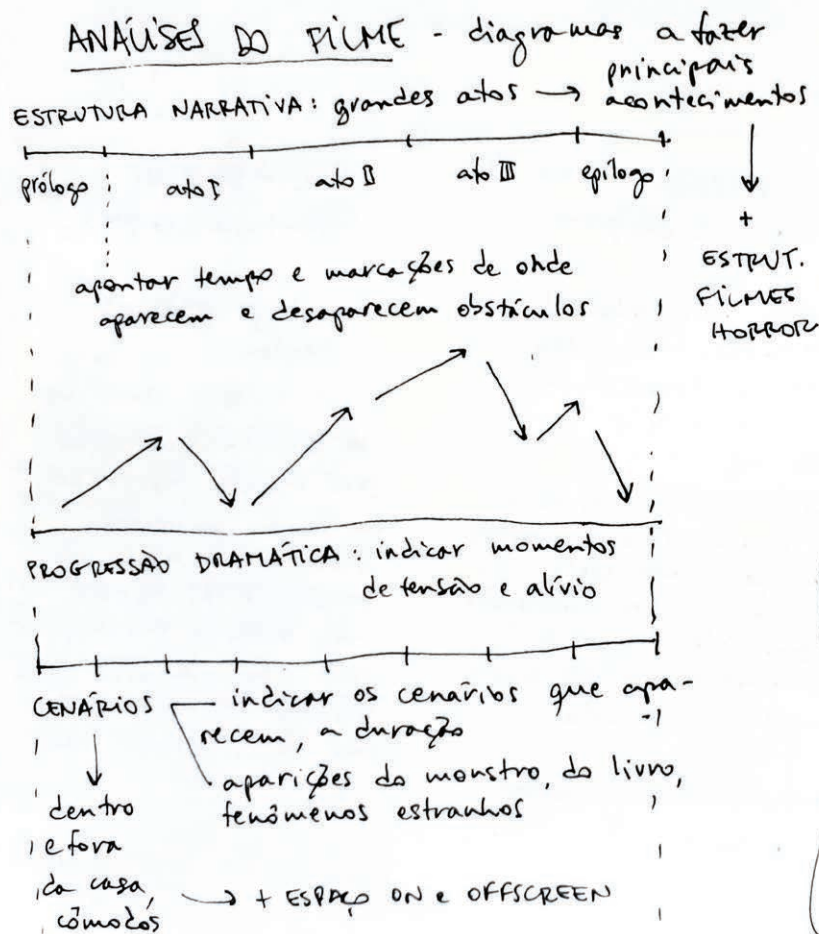
importante ressaltar aqui que tais escolhas foram orientadas para auxiliar na posterior elaboração da narrativa do quadrinho.

Com esses elementos definidos, foram produzidos os diagramas referentes a: estrutura narrativa do gênero de horror, progressão dramática, relações entre os personagens — única análise a apresentar um diagrama com outra estrutura —, cenários, símbolos (noite, monstro, livro ou boneca, porão ou armário, leite ou minhocas, entre outros) e cores. Todas as análises foram acompanhadas da seleção de *frames* relevantes e breves descrições em texto. Nos casos de figurino e maquiagem, iluminação, efeitos visuais, planos e montagem, não foram produzidos diagramas, pois estes não acrescentariam informações relevantes a esta análise.


Embora as análises pudessem ser aprofundadas, elas foram desenvolvidas apenas o suficiente para compreender os elementos estruturantes da narrativa dos filmes, de forma a não desviar o foco do trabalho. O material resultante foi, então, arquivado para ser facilmente consultado durante o desenvolvimento do projeto.

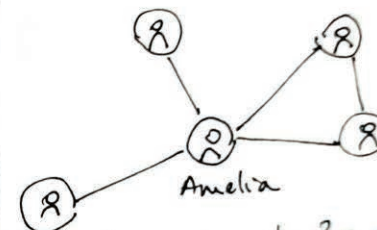
Imagem 14: anotações de ideias para as análises dos filmes, através de diagramas e frames, já com o intuito de relacionar as informações pela linha do tempo de cada narrativa. 1 maio 2020.

Imagem 15 (p. 43): rascunho das análises da estrutura narrativa e da progressão dramática do filme "O Babadook" (2014). 4 maio 2020.



→ PERSONAGENS

 Nome  
descrição



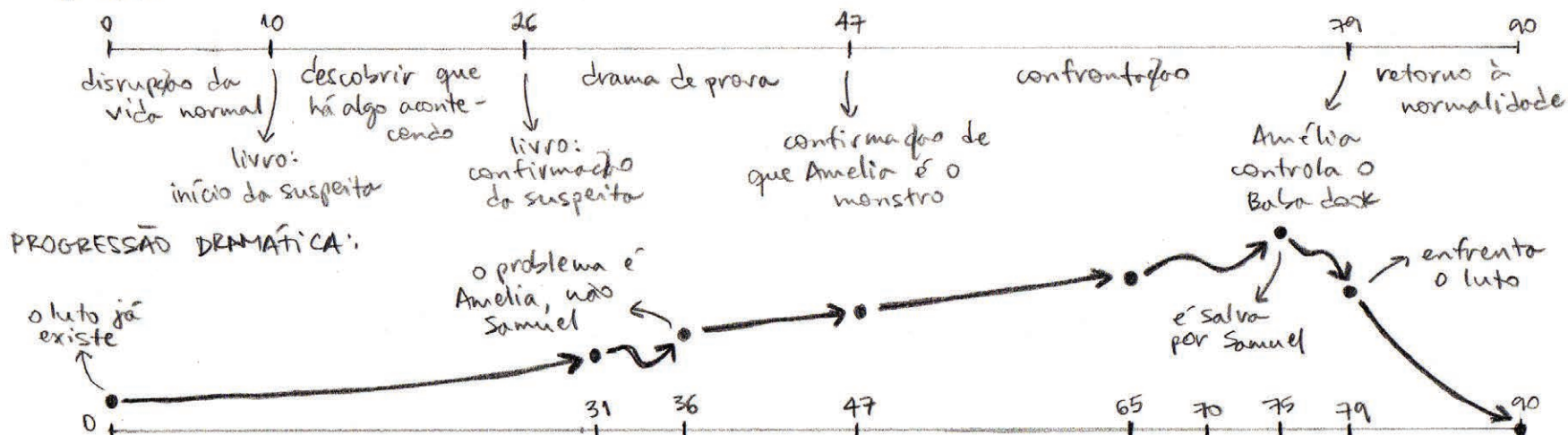
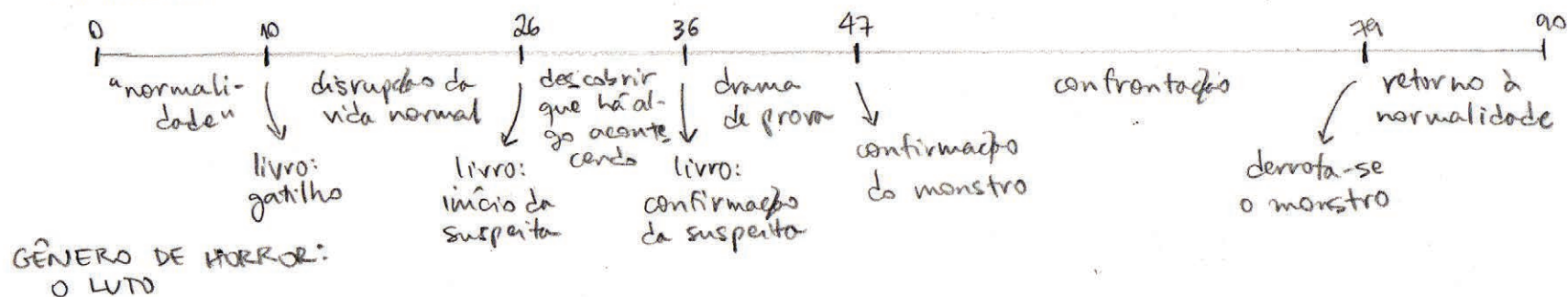
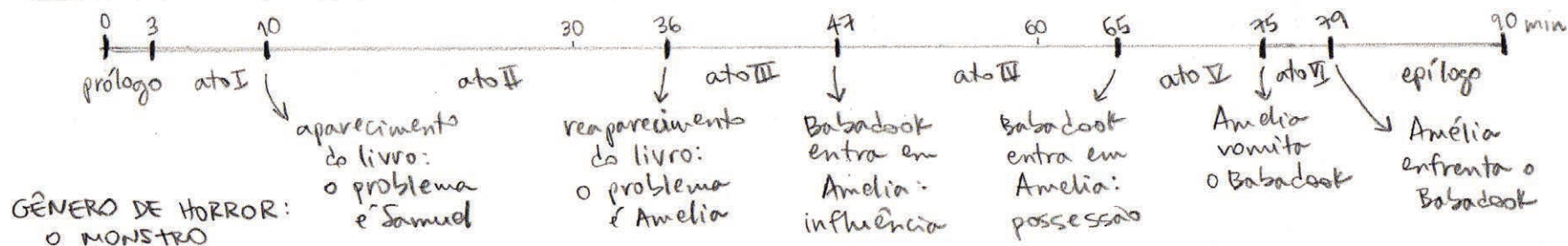
Árvore de relações entre os personagens a partir de Amelia, focando em como os outros reagem ao seu problema

↓  
PONTO DE VISTA  
(ENREDO)

→ + FIGURINO E MAQUIAGEM



## ESTRUTURA NARRATIVA:





# projeto do quadrinho

Essencialmente, o projeto do livro de quadrinhos pode ser dividido em cinco etapas: definição do roteiro, desenvolvimento de rascunhos e suas revisões, definição do estilo gráfico, definição do projeto gráfico, e arte-final e montagem do livro.

## roteiros e rascunhos

Aqui, o que eu chamo de “roteiro” é a estrutura da narrativa — já incluindo todos os eventos, personagens, conflitos e progressão dramática, e indicando alguns elementos do mundo a ser representado — ainda na forma de texto. É semelhante ao que Vanoye e Goliot-Lété (1994) indicam constar no conceito de *roteiro* aplicado ao cinema, mas sem descrever tanto o mundo da narrativa em palavras, por uma preferência pessoal de construí-lo e caracterizá-lo melhor através do desenho, na etapa seguinte de rascunhos das composições das páginas.

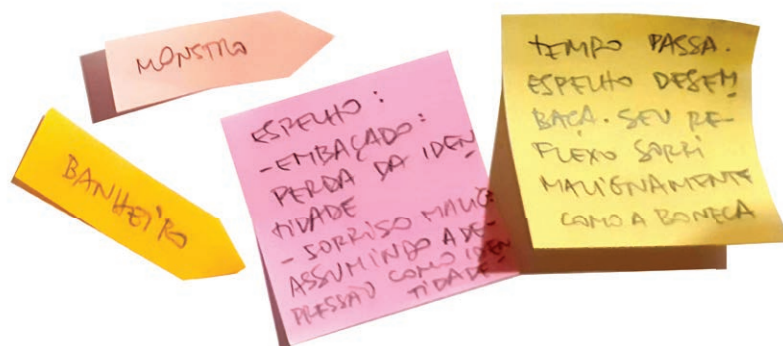
As primeiras anotações de ideias para o roteiro foram feitas durante a leitura da bibliografia e análise dos filmes, mas a atividade foi, por fim, executada realmente após essas etapas. Desde o início do projeto, já estava determinado que a história do quadrinho deveria ser curta, por conta do tempo do TFG. Embora “Monster” seja a narrativa mais curta, “O Babadook” tem um aprofundamento na metáfora do monstro mais interessante. Assim, mais do que os acontecimentos

em si, compreender a dinâmica dos personagens se mostrou essencial para conseguir simplificar a história. A partir do cronograma, no qual tinha definido, inicialmente, dois meses para a arte-final, foi feita uma estimativa de 60 páginas para a extensão da história dos quadrinhos — não do livro em si —, considerando uma média de uma página a ser finalizada por dia.

Os primeiros testes de elaboração do roteiro consistiram em tentar listar os acontecimentos e “encaixá-los” no diagrama da estrutura narrativa e da progressão dramática. Essas tentativas se mostraram falhas, pois consideravam a narrativa distribuída no tempo, como no cinema, ao invés de no espaço, como nos quadrinhos. Talvez essa metodologia possa ser aplicada a um trabalho sem um limite de páginas definido, mas não era o caso deste em questão.

Assim, foi criado um painel com 33 folhas sulfite A4 dobradas, representando o boneco de um livro de 64 páginas, distribuídas e coladas em uma parede. Post-its foram usados

Imagens 16 e 17: fotos da segunda versão do roteiro especializado no painel de folhas A4 dobradas (abaixo) e detalhe de alguns dos post-its de uma das páginas (à direita), com indicações de acontecimentos, cenário, aparição do monstro e possíveis metáforas. 4 jun. 2020.



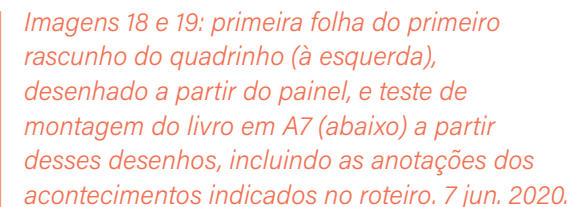
para escrever os elementos da narrativa e dispô-los nas páginas, espacializando a narrativa, numa primeira tentativa de definir o ritmo da história em quadrinhos antes de realmente desenhá-la. Diferentes cores e tamanhos de post-its foram escolhidos para representar diferentes aspectos (ações, espaços, elementos simbólicos), permitindo uma melhor visualização e leitura do painel.

Vale ressaltar que, antes de chegar ao painel, várias coisas já tinham sido definidas na narrativa: os personagens (a protagonista, o monstro, o amigo e colega de trabalho, a mãe, o chefe, o gato), o espaço (o apartamento da protagonista), alguns dos elementos simbólicos (o relógio, a vela, o pôr do sol, o espelho, a boneca, a cicatriz, o leite). Assim, o painel foi importante para organizar esses elementos em uma narrativa coesa e definir a progressão dramática, através de um processo mais dinâmico de escrita e reescrita, criando e ajustando os acontecimentos para distribuí-los pelo número de páginas proposto.

O roteiro resultante, ainda em texto, foi desenhado em quatro folhas A3 divididas em 16 páginas, num total de 64 páginas em tamanho A7, gerando as primeiras ideias das composições visuais. Os desenhos, ainda muito simples — podemos chamá-los de







*thumbnails* —, foram feitos com lapiseira e escaneados, constituindo a primeira montagem do boneco digital do livro, ainda em A7. Esse boneco contém também as anotações do painel do roteiro para cada página, já que os *thumbnails* não eram claros o suficiente para serem lidos por outras pessoas.

Em seguida, esses primeiros desenhos foram impressos em A4, em tamanho reduzido e com espaço em torno deles para fazer anotações. Sobre isso, foi feita a primeira revisão do ritmo e da composição geral das páginas, ou, como colocaria Groensteen (2007), da decupagem e do layout. Após essas modificações, a narrativa foi novamente descrita em texto para, agora, ajustar os acontecimentos dentro do diagrama da estrutura do gênero de horror.

Um segundo rascunho mais rápido foi desenhado em duas folhas A4, ainda com 64 páginas, num total de 32 *thumbnails*, ainda menores que os primeiros, por papel. O tamanho reduzido ajudou a assimilar os ajustes no ritmo e na composição das páginas, sem focar tanto nos detalhes de cada quadrinho.

Após essa etapa, um terceiro rascunho foi desenvolvido para definir melhor os desenhos e para que outras pessoas pudessem ler e avaliar o trabalho, sem que eu precisasse explicá-lo. Para isso, os esboços foram feitos em grafite azul e finalizados com grafite B 0.9, com um maior cuidado com a qualidade gráfica das ilustrações, para já adiantar testes e decisões de projeto. Além disso, por ter sido feito em folhas A4 dobradas, cada página A5 se aproximou consideravelmente ao tamanho real planejado para a versão final do livro, permitindo simular a dimensão dos detalhes. Durante o processo, foram feitas novas alterações

na distribuição dos quadros, de forma que a história ficou com 70 páginas.

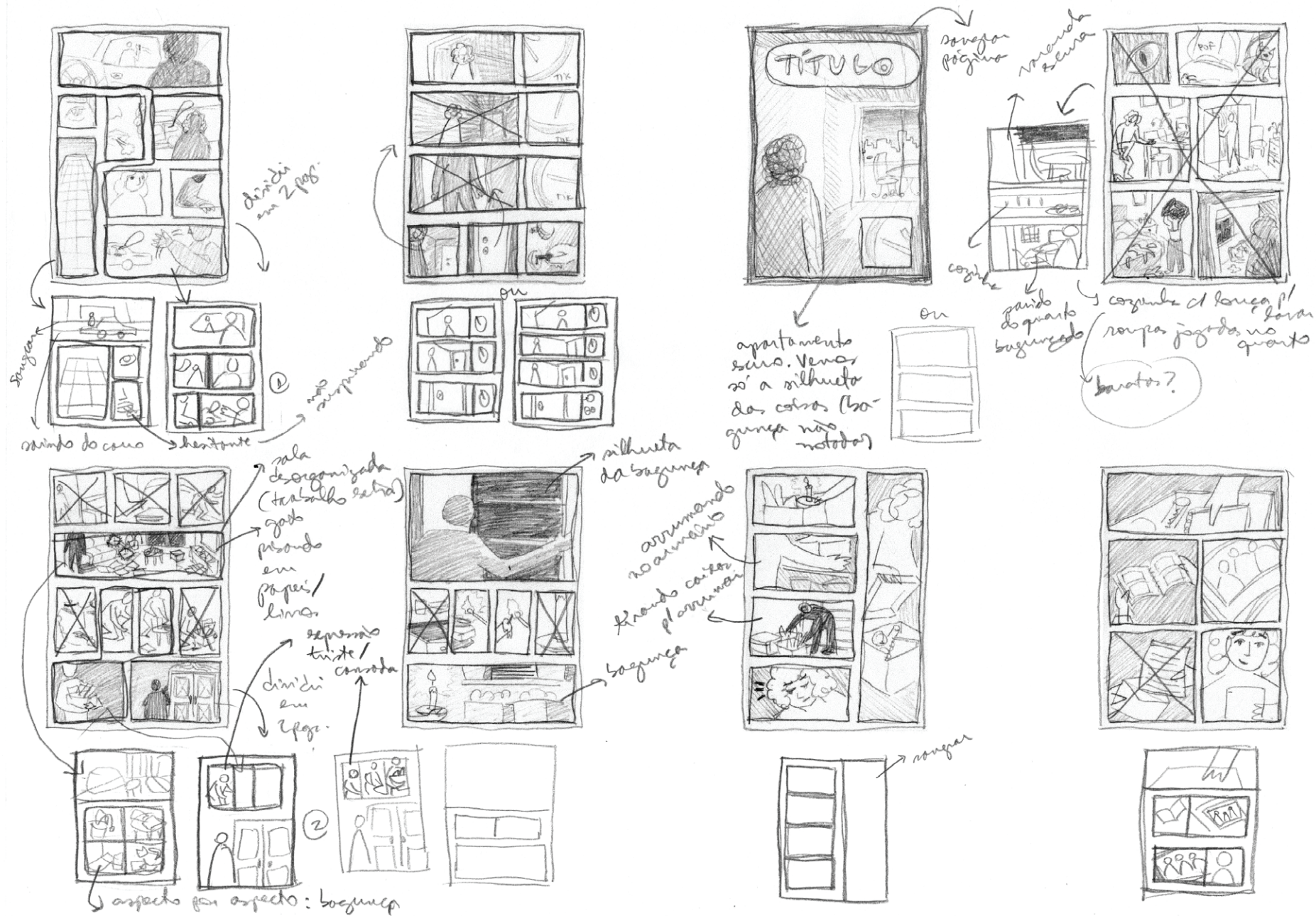
O mesmo processo de revisão foi repetido, escaneando os desenhos e imprimindo-os reduzidos para fazer anotações à mão. Refazendo e editando alguns quadros e páginas, obtive uma última versão do rascunho, mais clara e completa. Pedi, então, que algumas pessoas próximas lessem o quadrinho e me dessem seus *feedbacks*, já que diversificar os olhares ajuda a identificar aspectos a serem melhorados e que poderiam passar despercebidos ao autor. As seis pessoas que se dispuseram a ler me passaram seus comentários por chamada de vídeo ou mensagens de texto, e todos foram anotados para serem adicionados à última revisão.

Por fim, com o ritmo da narrativa já bem resolvido na maioria das páginas, a última revisão, com duas páginas duplas reduzidas por folha A4, se focou mais nos detalhes das composições de cada quadro, de forma a auxiliar a arte-final e evitar novas correções.

*Imagem 20 (p. 48): primeira página da revisão dos desenhos do primeiro rascunho. 14 jun. 2020.*

*Imagem 21 (p. 49): primeira folha do segundo rascunho com thumbnails, desenvolvido para visualizar as alterações indicadas na revisão. 17 jun. 2020.*



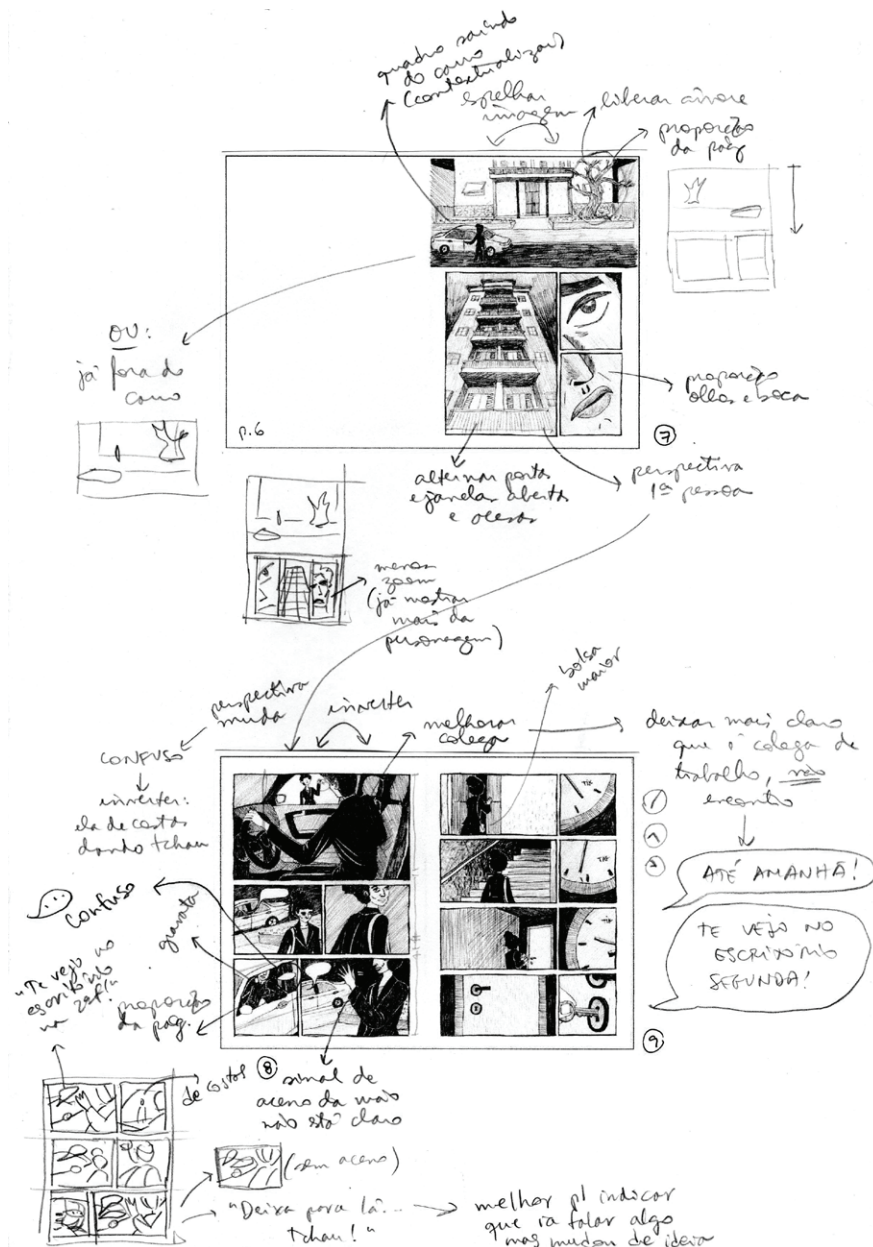
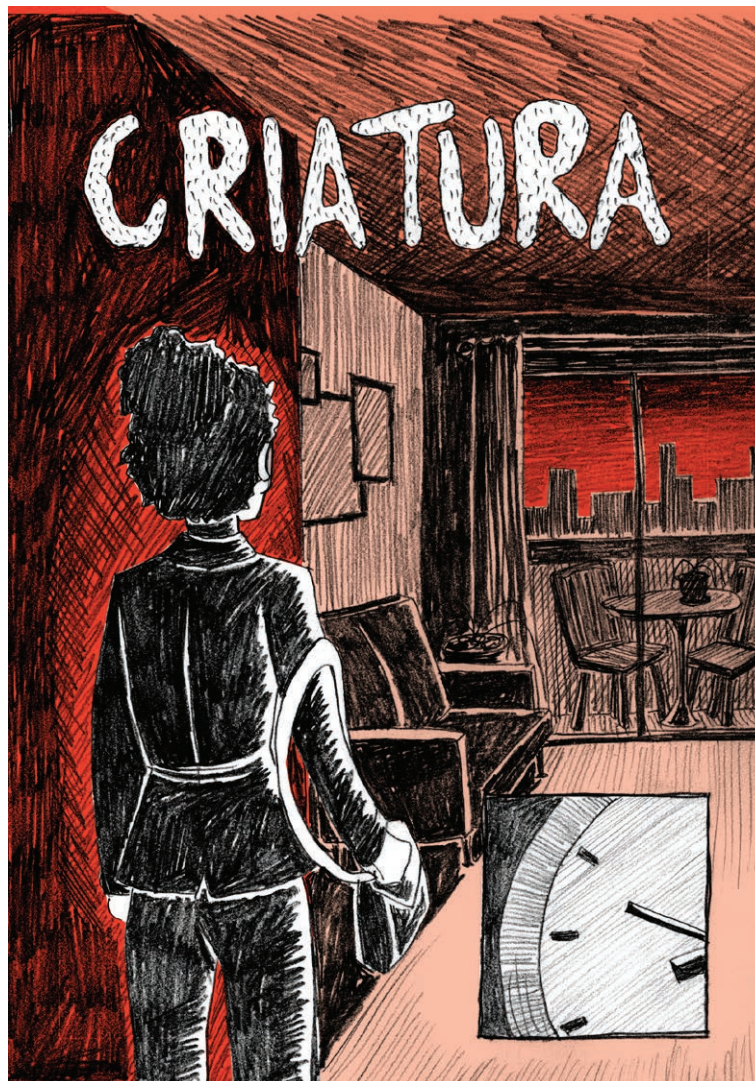








Imagens 22 e 23: abertura de "Criatura" na última versão do rascunho (abaixo) e primeira folha da última revisão antes da arte-final (à direita). 29 ago. 2020.

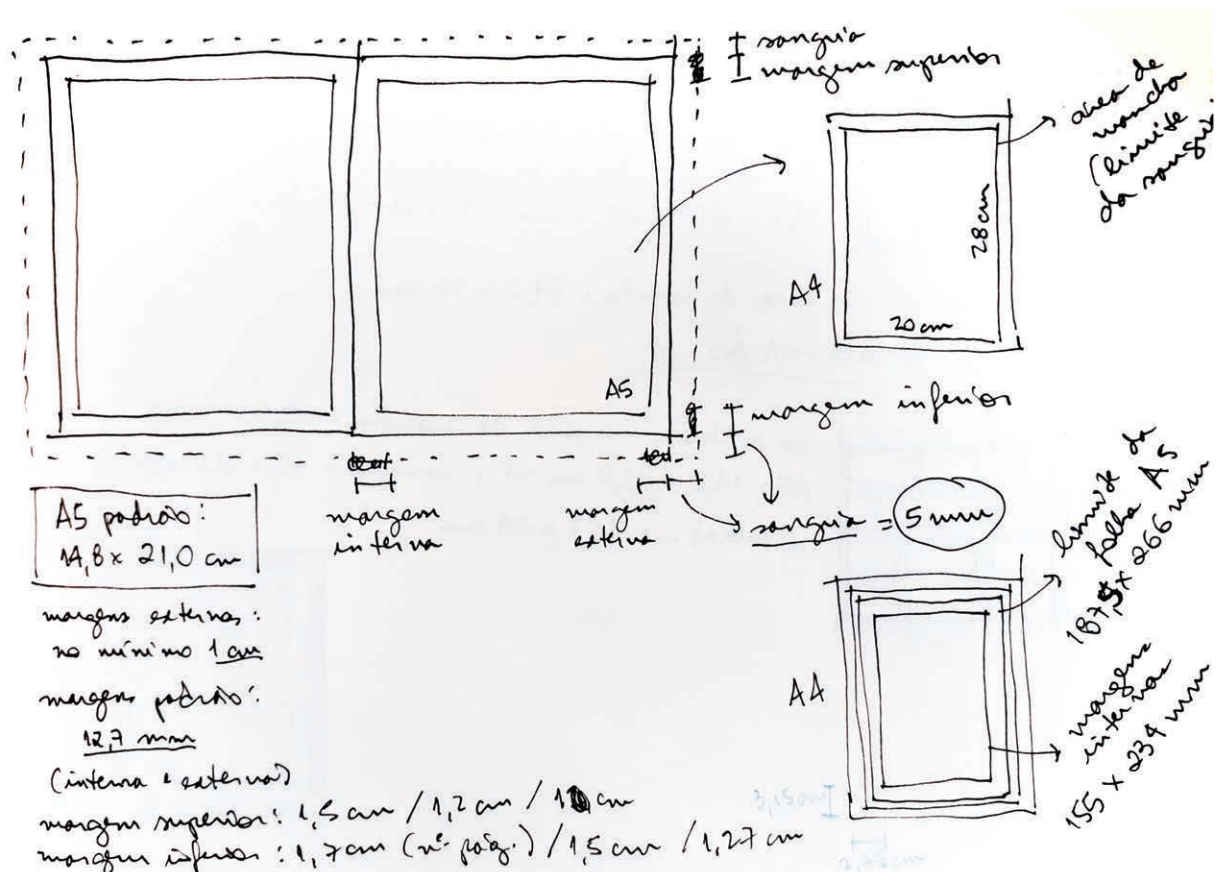


## projeto gráfico

O desenvolvimento do projeto gráfico foi iniciado antes mesmo da definição do roteiro, já que os desenhos estão condicionados à proporção e ao formato da página. Assim, ainda em maio de 2020, no fim da análise dos filmes, iniciei uma etapa de esclarecimento de dúvidas sobre o processo de produção gráfica, desde as definições de projeto do arquivo até a finalização do livro físico.

A partir disso e de minhas referências, foram definidos: as dimensões da folha a ser escaneada com as ilustrações, considerando uma porcentagem de redução padrão, sangrias e uma margem de segurança; as dimensões das páginas finais para impressão; as margens e sangrias de cada página; o processo de impressão, especificando a técnica, as cores e os papéis; e a montagem final do livro, definindo encadernação e acabamento.

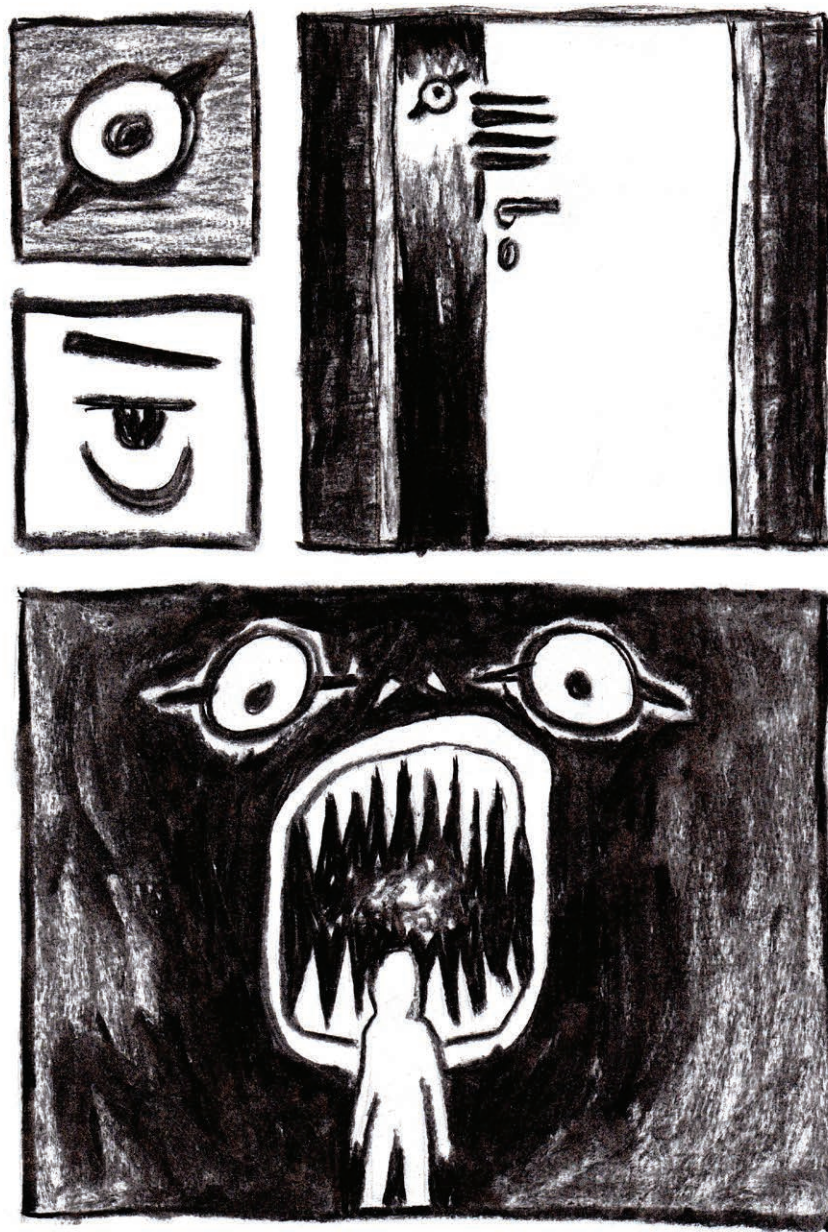
Em setembro, logo antes da arte-final, o projeto gráfico foi revisado. Infelizmente, com o andamento da pandemia do coronavírus, essa parte do trabalho ficou pendente, pois foi ficando evidente que não poderia ser executado com a qualidade e o cuidado desejados no espaço do laboratório didático da gráfica da FAU-USP.



Imagens 24 e 25: anotações de ideias para o layout das páginas do quadrinho (acima), tanto na versão impressa em A5, quanto nas folhas A4 em que os desenhos foram feitos, e teste de encadernação com costura manual (à direita), com dez cadernos de oito páginas, em papel de 140g, 29 jun. 2020 e 4 set. 2020, respectivamente.







## estilo gráfico e arte-final

Para definir o estilo gráfico das ilustrações, foram feitos vários testes com técnicas diferentes. Esse processo foi iniciado em março de 2020, antes mesmo de a narrativa ser definida, quando já se decidiu que a arte não seria completamente digital, em favor da experimentação com desenhos à mão e materiais diversos.

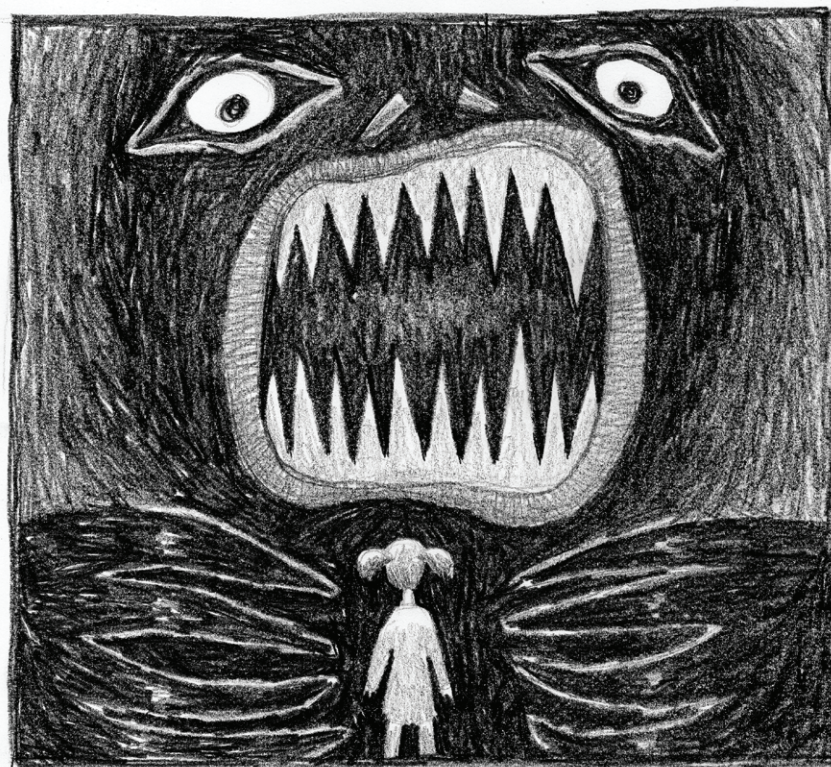
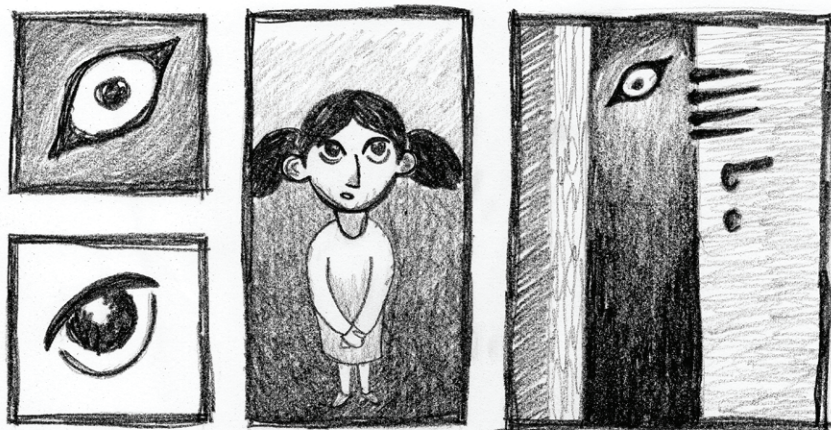
Por conta da pandemia e da consequente dificuldade de deslocamento, os testes incluíram apenas materiais que eu tinha em casa ou que pudesse facilmente comprar pela internet: bastão de carvão, lápis grafite, lapiseira com grafite, nanquim e pincel, nanquim e caneta bico de pena, lápis Cretacolor carvão e lápis Cretacolor Nero. Após escaneados, testou-se também técnicas de tratamento dos desenhos e aplicação de texturas e cor no Photoshop.

Em paralelo, foram feitos estudos para o conceito visual da protagonista a partir de referências de ilustrações com estilos diversos, em busca daquele que seria mais coerente com a narrativa. Esses

*Imagem 26: teste de desenho com bastão de carvão, anterior à definição do roteiro. 14 maio 2020.*

*Imagens 27 e 28 (p. 53): testes de desenho com lápis grafite e pincel com tinta nanquim, anteriores ao roteiro. 15 maio 2020.*







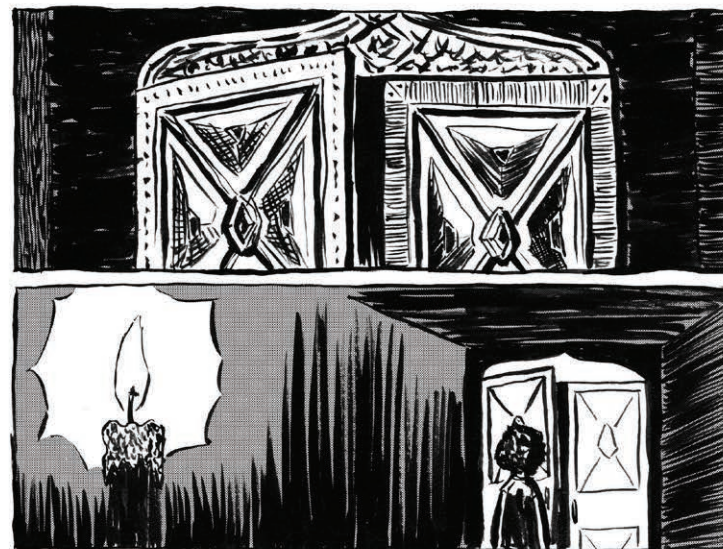
estudos, no entanto, avançaram mais quando aplicados aos rascunhos, com a personagem inserida nas situações reais do quadrinho, ao invés das concepções isoladas. Da mesma forma, os demais personagens, os cenários e os objetos de cena acabaram sendo concebidos junto com a representação visual da narrativa nos rascunhos, com eventuais estudos separados de apoio.

Em setembro de 2020, antes de começar a versão final dos desenhos, foram feitas importantes reflexões acerca das técnicas a serem empregadas, questionando minha própria escolha de utilizar apenas a tinta nanquim, um dos materiais mais adotados nos quadrinhos. Nesse momento, foram-me sugeridos experimentar alternativas menos comuns, como o próprio grafite no último rascunho, e testar construir a página final em camadas.

A partir dessas considerações e de preferências artísticas pessoais, foi definido que a arte-final seria feita em técnica mista: as linhas seriam feitas com pincel e nanquim; o preenchimento geral, em lápis Cretacolor carvão, lápis Cretacolor Nero e lapiseira com grafite B 0.9; e as páginas seriam montadas em camadas e editadas digitalmente.

As ilustrações foram finalizadas entre outubro e dezembro de 2020, sendo o processo dividido em duas etapas. Durante dois meses e meio, realizou-se um “ciclo” completo de, em média, sete desenhos por semana: esboço, nanquim e escaneamento dos requadros, com limpeza digital e estruturação da página a receber as ilustrações; estas também foram esboçadas, delineadas a nanquim, finalizadas com o preenchimento, escaneadas,

*Imagem  
29: teste de  
desenho com  
nanquim e  
aplicação  
digital de  
retícula. 26  
jun. 2020.*







tratadas e inseridas nas páginas, para receberem eventuais ajustes e adições de cor. Denomino isso um “ciclo” porque cada etapa foi aplicada no conjunto das ilustrações da semana, ao invés de realizar esse processo inteiro individualmente com cada página, pois se mostrou mais eficiente dessa maneira.

Por fim, as últimas três semanas de 2020 consistiram em: finalizar ilustrações atrasadas; desenhar os textos, onomatopeias e balões, escaneá-los, tratá-los digitalmente e inseri-los nas páginas, realizando ajustes de dimensões, alinhamentos e espaçamentos entre letras, e adicionando cor ou preenchimento; ajustar algumas páginas pendentes; refazer desenhos que não podiam ser corrigidos digitalmente; e produzir a capa.

A montagem do livro ocorreu em paralelo a todo esse processo, já que as páginas foram inteiramente compostas no Photoshop e exportadas enquanto imagens no formato PNG, sendo, então, apenas inseridas em um arquivo do Indesign junto com os números das páginas.

Finalizado, o livro de quadrinhos foi submetido à comparação com os filmes e análise dos resultados do trabalho, como será descrito a seguir.

*Imagem 30: teste de uma das páginas do quadrinho em grafite e com aplicação digital de cor, já separando as camadas de desenho e requadros e montando a página final no Photoshop. 15 set. 2020.*

*Imagem 31 (p. 56): alguns dos estudos de personagem complementares aos rascunhos do quadrinho, desenvolvidos ao longo do processo. 24 jun. a 20 jul. 2020.*







The background is a solid orange color. A thin white vertical line is positioned on the left side, starting from the top and extending downwards. To the right of this line, the number '04' is displayed in a large, bold, white sans-serif font.

# 04

**resultados**

# o livro de quadrinhos

Em termos de produto, o resultado de todo esse processo de trabalho é o livro dos quadrinhos, denominado “Criatura”. Sem contar as capas, essa versão final apresenta 80 páginas, sendo que 73 correspondem à história em si.

## projeto gráfico

---

Desde o início, o projeto gráfico do livro foi pensado para que fosse possível produzi-lo em larga escala, como uma publicação comercial comum. Enquanto TFG, sabia que isso não seria realizado, mas, justamente por ser um trabalho da faculdade, podemos projetar simulando uma situação real. Assim, o livro foi planejado para ter uma quantidade total de páginas múltipla de quatro, considerando a montagem da publicação em dez cadernos costurados com oito páginas cada.

Nesse cenário, a impressão seria em offset com duas cores: o preto e um vermelho da escala Pantone. Segundo o LPG, a tinta da Pantone seria mais cara, mas compensaria os custos de fotolitos e o tempo da impressão em CMYK, ou seja, utilizando magenta e amarelo para formar a cor vermelha. Além disso, as páginas do miolo seriam impressas em folha branca opaca, possivelmente, Alta Alvura, entre 120 e 140g, de 66 x 96 cm, sendo 16 páginas impressas de

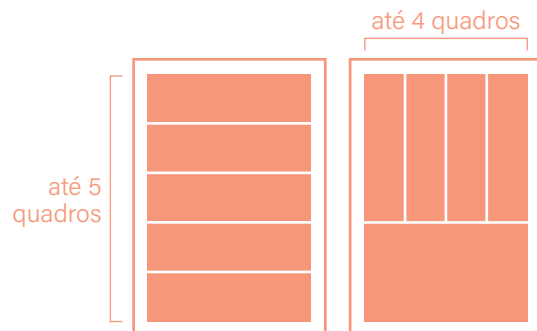
cada lado da folha. Já a capa seria impressa em uma folha de gramatura maior, de pelo menos 180g, e colada sobre os cadernos, formando uma lombada. O acabamento seria dado pelo refile.

No contexto do TFG, no entanto, o livro teria que ser impresso em pequena escala e, portanto, em impressão a laser colorida. Nesse caso, me foi sugerido adquirir folhas de 24 x 33 cm, ou algum múltiplo disso e cortá-las, para já levá-las nas dimensões certas para a impressão do miolo, evitando desperdícios e custos excessivos, se a própria gráfica não dispor de papéis para isso. Além disso, a capa também teria que ser um pouco adaptada, para evitar rachaduras na tinta nas dobras da lombada, o que pode ser feito com laminação ou verniz. Enquanto o miolo teria que ser impresso em outra gráfica, a capa, sua colagem e o acabamento do refile poderiam ser produzidos no LPG, e a costura dos cadernos provavelmente seria feita por mim.

## layout das páginas

As páginas impressas têm dimensões de 148,5 x 214 mm, um pouco maiores que um A5, com margens iguais de 11 mm. Além disso, foi prevista uma sangria de 5 mm, por conta dos quadros que avançam nas margens. Foram determinados dois espaçamentos padrões entre os quadros: 2 mm entre quadros na horizontal e 4 mm entre quadros na vertical, com poucas exceções.

O layout das páginas é variável, podendo ser identificados cinco tipos de quadros: com requadro definido em todos os lados, seguindo as margens; com requadro definido de um único lado, avançando em três margens; quadros de página inteira e de página dupla, ambos avançando em todas as margens; e os *insets*, aqueles inseridos sobre outros quadros (sempre os que avançam nas margens). Além dos tipos de quadros, foi determinado o limite de quadros, por conta do tamanho pequeno da página: até 5 quadros na altura e 4 na largura.



quadro que avança nas margens, com sangria

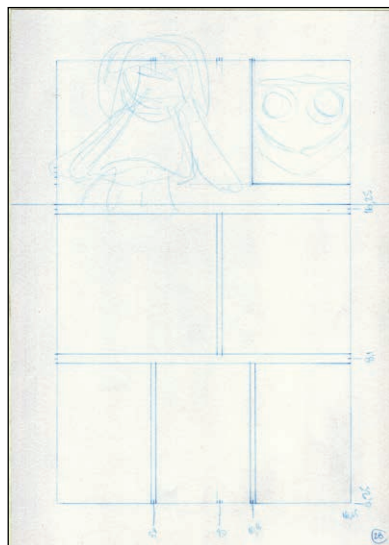
quadro tradicional, com requadro completo

Imagem 32: "Criatura" (p. 28).

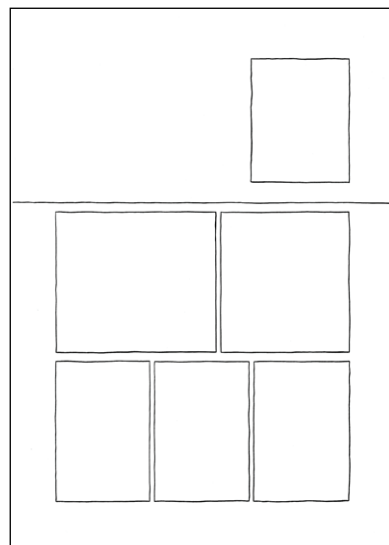
Imagens 33 a 40 (p. 60): registros das etapas e elementos que compõem a página 28, em termos de materiais empregados nos desenhos.



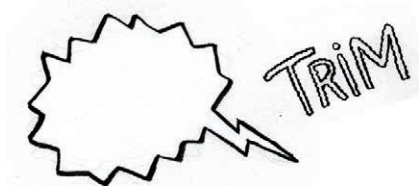




esboços



linhas



balões e textos



texturas



preenchimento

## materiais utilizados

Cada elemento foi desenhado em uma folha A4 diferente: os requadros foram feitos em sulfite 90g e as ilustrações, em super sulfite 180g.

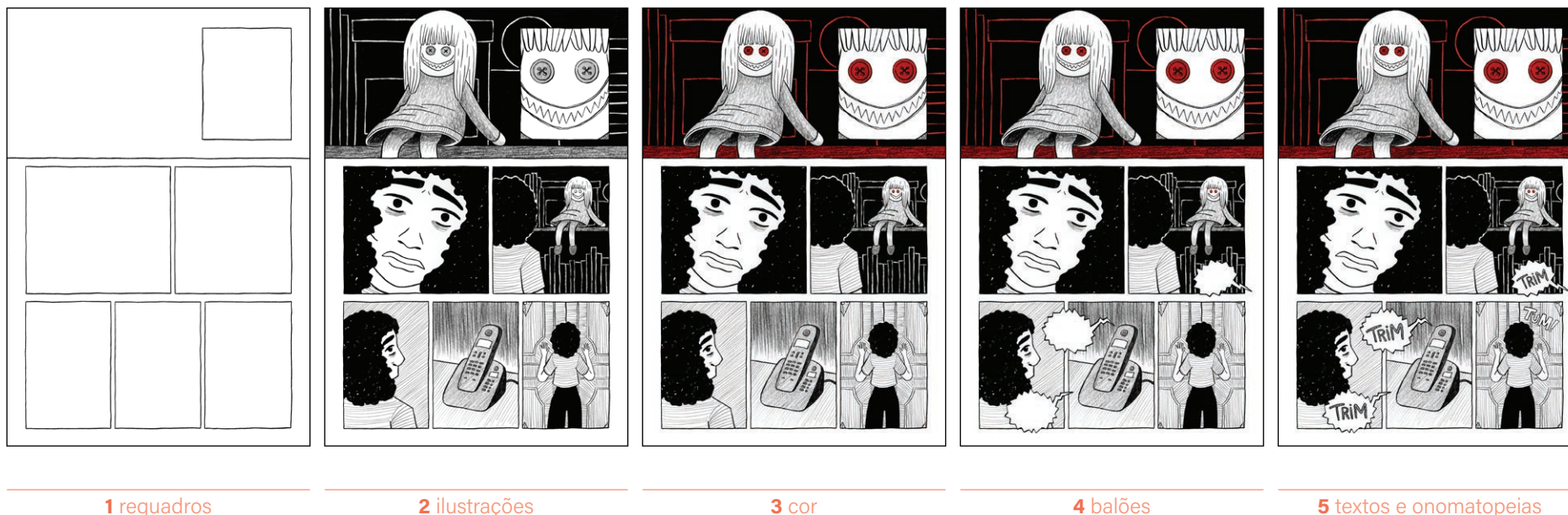
Os esboços foram feitos em lapiseira 0.7 com grafite azul; as linhas e textura do cabelo, em pincel redondo filete pequeno (número 0) e nanquim; o preenchimento geral, a lápis Cretacolor carvão médio, lápis Cretacolor Nero extrasoft e lapiseira 0.9 com grafite B. Eventuais ajustes à mão foram feitos com caneta Posca branca de ponta fina.

Alguns elementos foram feitos em folhas independentes: as ilustrações dos quadros *insets*, os balões, os textos e onomatopeias, e algumas texturas. Os balões e onomatopeias foram delineados também a nanquim, enquanto os textos iniciais e de falas foram feitos com canetas técnicas de nanquim 0.1 e 0.3. Apenas os balões e "falas" do monstro foram feitos em lápis Nero. Já as texturas foram feitas com aguada de nanquim, lápis carvão e lápis Nero.

## edição e montagem digital das páginas

Feitos a mão, todos os elementos foram escaneados em baixo contraste com uma impressora Epson XP-231 A4, ou seja, uma impressora residencial comum e a única a que tive acesso durante a pandemia do coronavírus. Os arquivos foram salvos em formato Bitmap para melhor qualidade.

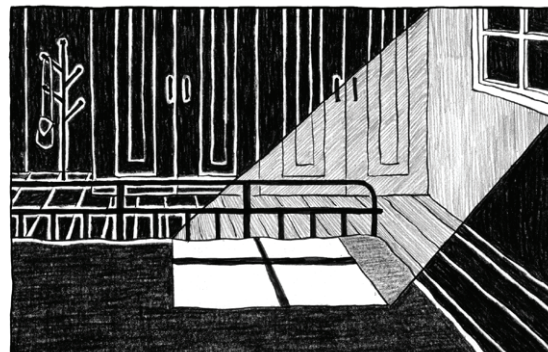
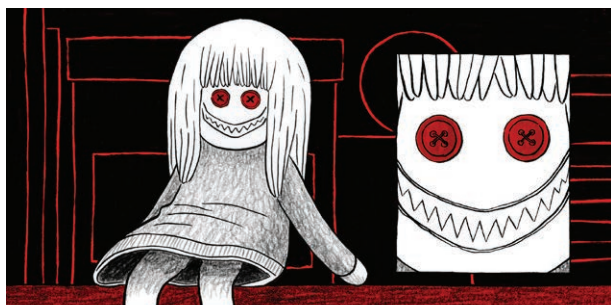
Realizada no Photoshop, a edição digital consistiu em: tratamento das imagens, ajustes de proporções, aplicação da camada de cor e montagem das páginas finais com todos os elementos sobrepostos. As imagens foram, então, exportadas em PNG e inseridas no Indesign, para a montagem do arquivo do livro.



*Imagens 41 a 45: etapas da composição digital da página 28 de "Criatura".*

*Imagens 46 a 49 (p. 62): páginas e quadros de "Criatura".*





## estilo gráfico

O estilo das ilustrações foi decidido muito em função das “cenas escuras”. Desde os primeiros rascunhos, ficou evidente a distinção entre dois momentos da história: o início, em que as cenas estão iluminadas pelas luzes da casa, e, próximo ao meio do quadrinho, o conflito com o monstro, que ocorre inteiramente no escuro. Por conta disso, busquei meios de mostrar graficamente as distinções entre essas partes da narrativa.

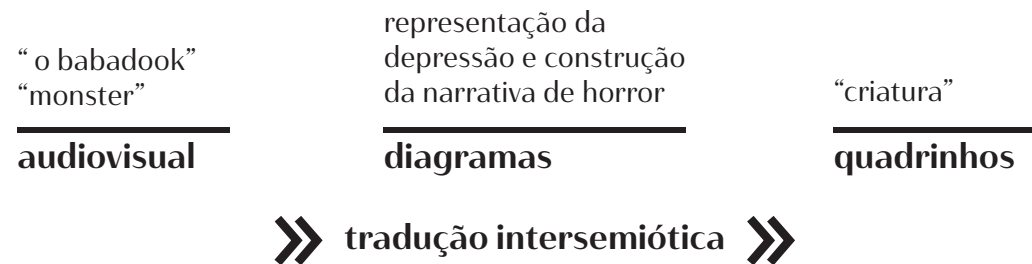
Após alguns testes, a solução encontrada foi utilizar linhas brancas nos contornos e limites de objetos, da mesma forma que, no fundo branco, uso as linhas pretas. Esse recurso é semelhante à lógica do desenho “negativo” de gravuras, já que as linhas brancas não foram desenhadas com material branco, mas criadas pelos vazios dos pretos.

Enquanto as linhas em nanquim foram uma preferência gráfica pessoal, os lápis foram escolhidos por proporcionarem uma grande variedade de texturas e, quando necessário, permitirem alcançar um preto sólido e com alto contraste.

Além disso, optou-se por ilustrações em preto e branco e com alguns destaques em vermelho, por funcionarem bem na criação de uma atmosfera de horror.

# o projeto enquanto tradução intersemiótica

No contexto do projeto, o quadrinho não pode ser encarado como uma obra isolada, já que é uma tradução intersemiótica envolvendo três linguagens: do cinema, dos diagramas e dos quadrinhos. Assim, uma das formas de enxergar o trabalho é através da descrição a seguir:



Por conta disso, a construção da narrativa do quadrinho deve ser compreendida em função dos originais, para demonstrar o que foi traduzido e como, e o que foi modificado. Assim, a análise de “Criatura” será realizada, aqui, em comparação aos filmes “Monster” e “O Babadook”.

## a história

“Criatura” retrata um momento de crise emocional e psicológica na vida de Andreia. Um dia, quando retorna do trabalho, a protagonista encontra um objeto inesperado em seu armário: uma boneca de pano. Embora tente ignorá-la, a

boneca continua a reaparecer, para desespero de Andreia. A situação, por fim, sai completamente de seu controle, quando a ameaça adquire a forma de um monstro. Encurralada, a protagonista se vê forçada a escolher entre morrer pelas



mãos da monstruosidade ou matá-la, até finalmente entender que o resultado é o mesmo. Sendo incapaz de eliminá-lo, Andreia é obrigada a enfrentar a ameaça de sua própria dor, retomando o controle de si mesma e de sua vida. Ao fim, a protagonista reconhece a experiência que viveu e continua a visitar e cuidar da boneca no armário.

Embora o conflito entre a protagonista e a monstruosidade seja semelhante em todas as obras, há elementos importantes dos originais que foram alterados no quadrinho. Primeiramente, as protagonistas dos filmes são mães solteiras com filhos pequenos. Os filhos são usados pela diretora como uma fonte de conflito e questionamento sobre a maternidade, mas também estabelecem a ligação entre o mundo fantasioso infantil e a manifestação de monstros reais. Além disso, é a relação entre mãe e filho que, mesmo problemática, ajuda a protagonista a vencer o monstro.

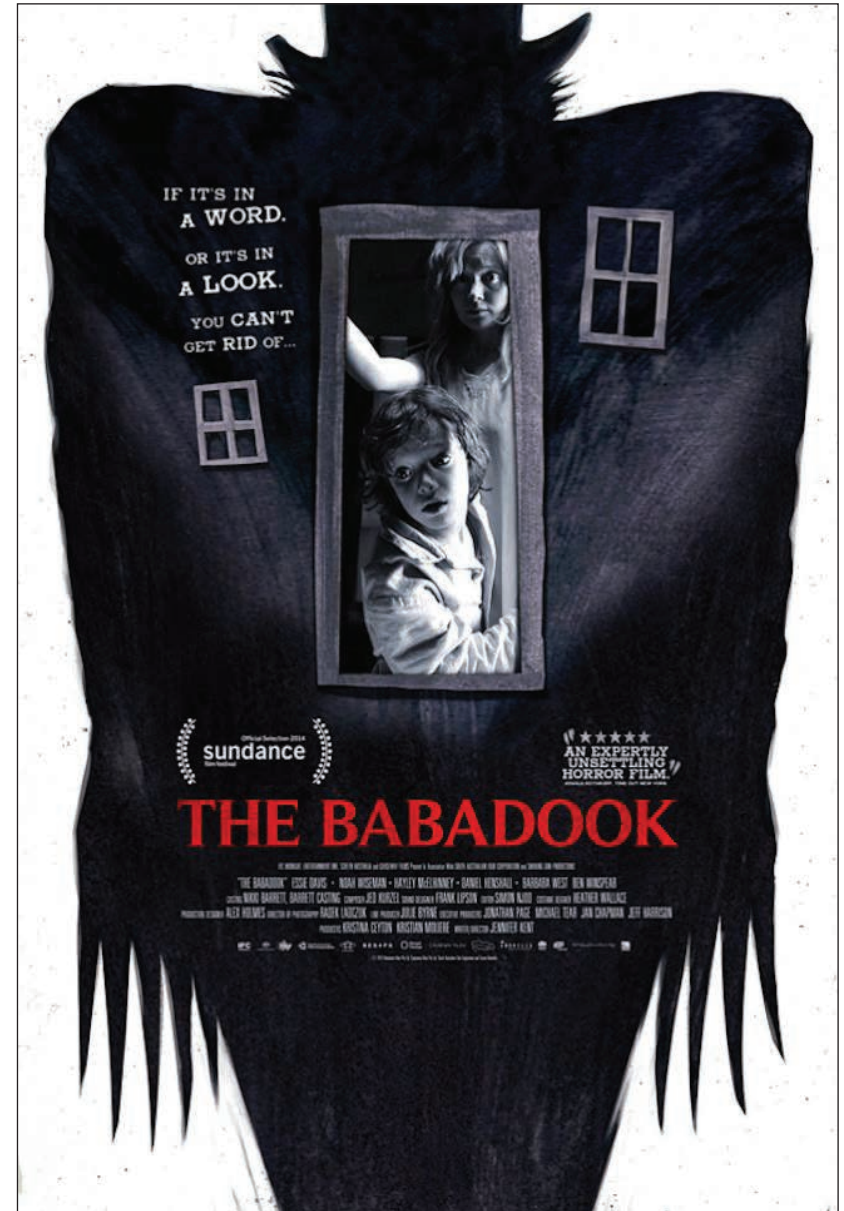
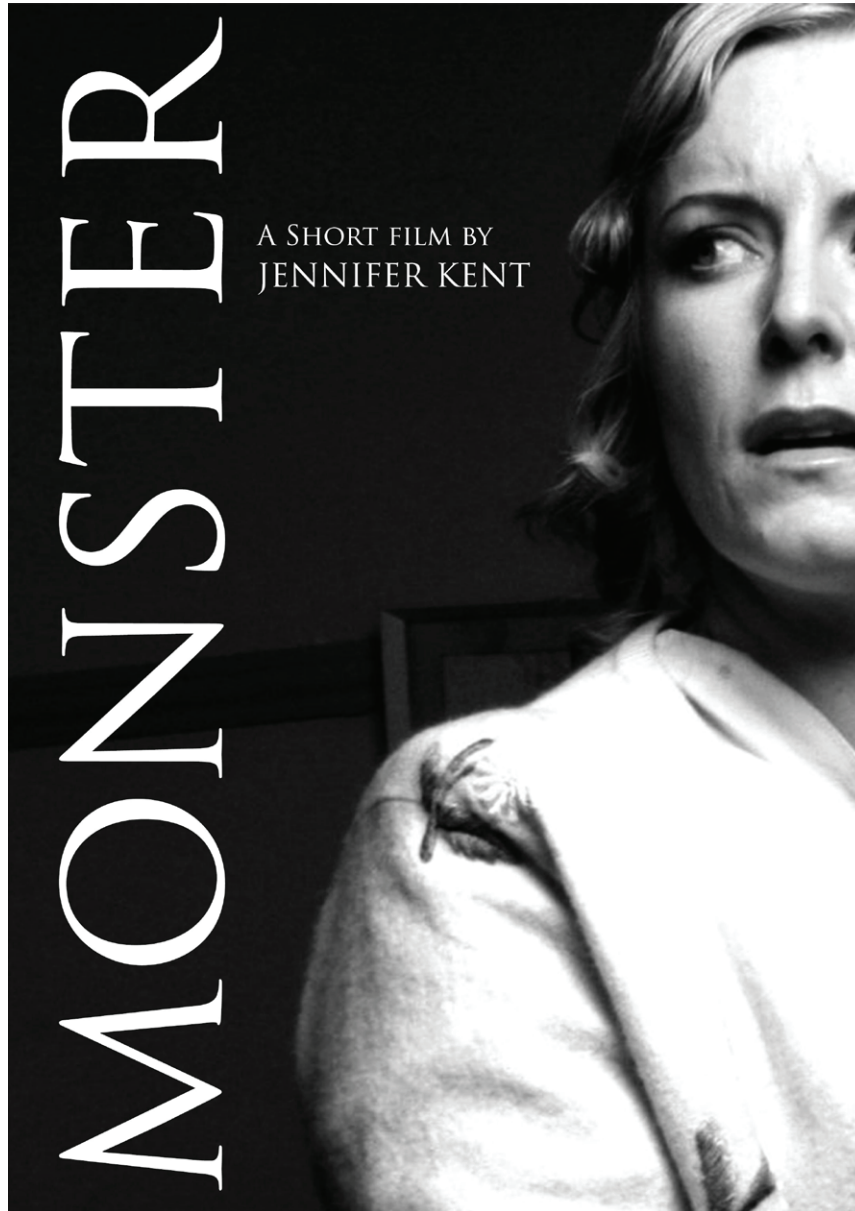
Em “Criatura”, Andreia é uma mulher solteira e sem filhos, que mora sozinha com seu gato. Ao mesmo tempo em que não existe o conflito com a própria maternidade, não há uma criança que crie a conexão entre a fantasia e a realidade e não há um amor maternal que salve a protagonista de si mesma. Assim, a boneca que ela encontra não é de um filho, mas de uma conexão com seu próprio passado, com um tempo outro de sua vida, e são outras relações, de diferentes naturezas, que auxiliam Andreia em sua batalha consigo mesma.

Por fim, a ambientação é também bastante diferente. Ambas as famílias dos filmes habitam sobrados em estilo vitoriano, localizados na Austrália, enquanto o quadrinho se passa em um apartamento em São Paulo, para aproximá-lo de minha própria realidade.

*Imagem 50: capa de “Criatura”.*

*Imagens 51 e 52 (p. 65): cartazes dos filmes “Monster” (2005) e “O Babadook” (2014).*







## construção da narrativa

---

Como já enunciado, para compreender “Criatura”, serão analisados os elementos estruturantes da narrativa dos filmes e como eles foram aplicados ao quadrinho. Para isso, utilizarei das mesmas ferramentas de análise aplicadas a “Monster” e “O Babadook”: diagramas, acompanhados de *frames* ou quadros e textos.

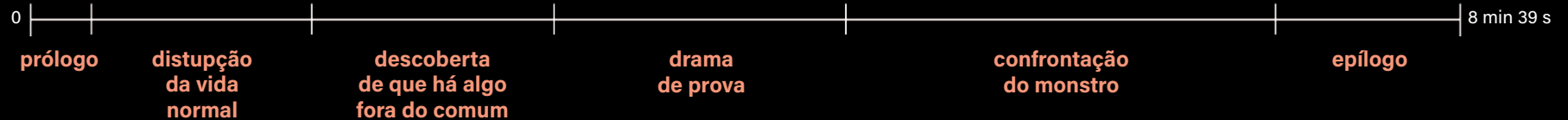
Com exceção da descrição dos personagens, os demais diagramas se estruturam na forma de uma linha do “tempo”: no caso dos filmes, a extensão total de cada obra é realmente determinada em função do tempo, tendo o minuto como unidade de medida; já no quadrinho, a medida de sua extensão é dada em termos de espaço e, portanto, foi contada em páginas. Não foi utilizada a medida em quadros pois cada página contém um número variável de quadros, assim como cada minuto contém uma quantidade variável de cenas, de forma que não seria possível fazer a comparação intencionada.

Os diagramas de cada obra foram desenhados, num primeiro momento, separadamente. Ao final, no entanto, foi necessário fazer um ajuste a esses diagramas finalizados, de forma que a extensão total de todas as obras fosse a mesma, permitindo compará-las. Essa distorção de escala realizada fica bastante evidente nos diagramas de “O Babadook”, por ser uma narrativa relativamente muito mais longa do que “Monster” e “Criatura”. Assim, ao longo das análises, essa diferença poderá ser destacada, para que a comparação seja coerente.

As análises se dividirão, então, em: estrutura narrativa, progressão dramática, cenas de dia e de noite, personagens, cenário, signos, e uso de cores. Como já dito a respeito da análise dos filmes, não serão enfocados elementos dos originais que são muito particulares da linguagem do cinema, como som, edição e efeitos especiais.

## ■ estrutura narrativa

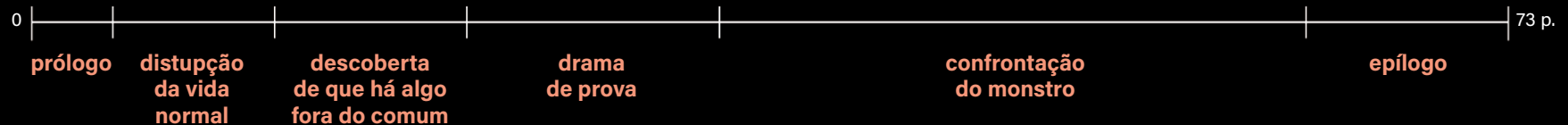
“monster”



“o babadook”



“criatura”



## estrutura narrativa

Para analisar a estrutura narrativa das obras, enquanto segmentação em grandes arcos, considerei a estrutura do gênero de horror, mencionada, como já dito, por Bordwell, Thompson e Smith (2017), e Markendorf em “Comentários do filme ‘O Babadook’” (2016). Assim, a narrativa pode ser dividida em quatro grandes arcos, além do prólogo e do epílogo: no prólogo, é comum apresentar-se os personagens

principais e contextualizar sua vida, além de já fornecer pistas do problema que surgirá; segue-se, então, para a disrupção da vida normal, marcada por algum tipo de gatilho que provoca acontecimentos estranhos; assim, os personagens são levados a descobrir que algo fora do comum está acontecendo e, conseqüentemente, ao drama de prova, em que se confirma que o perigo é real; por fim, chega-se à

confrontação do monstro ou mal que ameaça os protagonistas; no epílogo, temos, então, o desfecho desse conflito, seja pela resolução do problema ou pela vitória do mal.

Dado que os filmes são do gênero de horror e seguem essa estrutura básica, o quadrinho procurou seguir a mesma segmentação, como mostrado no diagrama. Podemos analisar, então, cada arco e os marcos que os delimitam, comparando as três obras.

*Prólogo:* Na primeira cena de "Monster", vemos o filho combatendo a boneca de pano em seu quarto. Em "O Babadook", temos um vislumbre do acidente em que o marido de Amelia morre através de um sonho dela, logo interrompido por Samuel, que a acorda por conta de seu medo de

monstros. A mãe lê para ele até que se acalme, e Samuel acaba dormindo na cama de Amelia, que se distancia dele o quanto pode, já demonstrando seus sentimentos conflitantes pelo filho. Enquanto isso, "Criatura" começa com a hesitação de Andreia diante de seu apartamento. Quando ela adentra na casa, temos o pôr do sol que sinaliza a chegada da noite e o relógio que para de funcionar. Assim, o prólogo contextualiza muito rapidamente o universo da narrativa e informa, de forma breve e meio enigmática, o problema a ser enfrentado: o monstro que o filho batalha no curta, o luto de Amelia e sua relação com o filho, e a depressão de Andreia. Além disso, todos os prólogos foram seguidos pela abertura com o título da obra.



*Imagens 53 a 55: prólogo. "Monster" (0:40) começa com a "luta" do menino contra a boneca de pano. Já "O Babadook" (0:01:29) abre com o sonho de Amelia, reencenando o acidente de carro em que seu marido morreu. A abertura de "Criatura" (p. 9) mostra Andreia chegando no apartamento no pôr do sol e o relógio parado.*

Imagens na análise da estrutura da narrativa:

frame de  
"Monster"

frame de  
"O Babadook"

página ou  
detalhe de  
"Criatura"



*Disrupção da vida normal:* Nesse primeiro arco, temos a introdução da protagonista de "Monster" e uma contextualização de sua vida, com sinais de seu cansaço e irritação por conta da agitação do filho. De forma semelhante, vemos o dia a dia de Amelia em "O Babadook", cuidando do filho sozinha enquanto trabalha numa clínica para idosos. Com a aproximação do aniversário de Samuel, que logo sabemos ser a mesma data da morte de seu pai, sua insistente crença em monstros começa a

sair do controle, de forma que a mãe o tira da escola. Já em "Criatura", contextualiza-se o apartamento bagunçado de Andreia, que vai até o armário para organizar suas coisas e reencontra memórias de uma fase mais feliz de sua vida. Em todos os casos, a disrupção da vida normal acontece com a aparição do livro, no caso do longa-metragem, ou da boneca, no curta e no quadrinho, para a protagonista pela primeira vez.

*Imagens 56 a 58: disrupção da vida normal. Em "Monster" (1:31) e "Criatura" (detalhe da p. 17), as protagonistas encontram, pela primeira vez, as bonecas, e, em "O Babadook" (0:10:42), Samuel tira o livro da estante de seu quarto para que sua mãe leia para ele antes de dormir.*



*Descoberta de que há algo fora do comum acontecendo:* Apesar de perceberem algo de estranho ao se depararem com o livro ou a boneca, as protagonistas decidem ignorá-los e continuar com suas vidas. Vemos que a mãe em "Monster" não consegue dar conta das tarefas domésticas, assim como Amelia começa a perder o controle de sua vida à medida que o comportamento de Samuel piora. Após uma crise nervosa do filho, ela consegue medicamentos para sedá-lo, acreditando que seus problemas acabarão quando Samuel se acalmar. Em "Criatura", temos mais sinais da depressão de Andreia, além de seu gato arranhando a porta do armário para indicar a presença de alguma coisa ali. Por fim, as protagonistas

têm indícios de que há realmente algo de errado: no curta, o filho afirma que o monstro é real; no longa-metragem, o livro reaparece com novas páginas, confirmando que o problema está em Amelia, não em Samuel; no quadrinho, o armário se abre sozinho, mostrando a boneca fora da caixa, sorrindo assustadoramente para Andreia.

*Imagens 59 a 61: descoberta de que há algo fora do comum. Em "Monster" (3:11), temos o primeiro indício de que o monstro pode ser real, pois o menino parece tê-lo visto no armário e afirma para sua mãe que é real. Já em "O Babadook" (0:36:32), o livro reaparece novamente, agora com novas páginas, indicando que o monstro irá possuir Amelia, e em "Criatura" (detalhe da p. 27), a boneca aparece fora da caixa com um sorriso diferente do início.*





*Drama de prova:* Nesse momento da narrativa, a mãe vê o monstro no armário pela primeira vez em “Monster”. A visão é muito rápida, de forma que ela ainda fica em dúvida sobre o que viu. No quadrinho, uma cena semelhante se desenrola no banheiro, onde Andreia vê seu reflexo distorcido no espelho. Já em “O Babadook”, Amelia começa a ver o monstro em diversos momentos e lugares, se tornando cada vez mais paranoica e

apática. Em todos os casos, as protagonistas presenciam manifestações claras da monstruosidade, sendo pressionadas a lidar com a situação, até que não podem mais ignorá-la: o monstro do curta vai até a mãe em um movimento esquisito, insinuando entrar em seu corpo; Amelia é atacada e possuída pelo Babadook; e o monstro aparece aos olhos de Andreia pela primeira vez, sob a luz da janela de seu quarto.

*Imagens 62 a 64: drama de prova. Em “Monster” (4:00) e em “O Babadook” (0:47:33), temos as primeiras aparições do monstro. Já em “Criatura” (detalhe da p. 33), sua manifestação se dá pelo reflexo da protagonista no espelho. Esses acontecimentos são ainda anteriores ao confronto com o monstro.*





*Confrontação do monstro:* A partir desses acontecimentos, as protagonistas são forçadas a agirem. Em "Monster", a mãe vê a assombração atacando seu filho e, num movimento protetor, enfrenta o mal para afastá-lo da criança. Em "O Babadook", o desenvolvimento é um pouco mais longo e complexo. Amelia, possuída pelo Babadook, ataca Samuel, que luta contra o monstro que é a própria mãe, levando-a ao porão. Lá, a protagonista tenta estrangular o filho, mas o amor dele por ela permite que Amelia acorde de seu transe e vomite uma substância escura. O Babadook, no entanto, ainda tenta machucar Samuel, e a mãe, por fim, enfrenta seu luto e a monstruosidade que dele surgiu para defender o

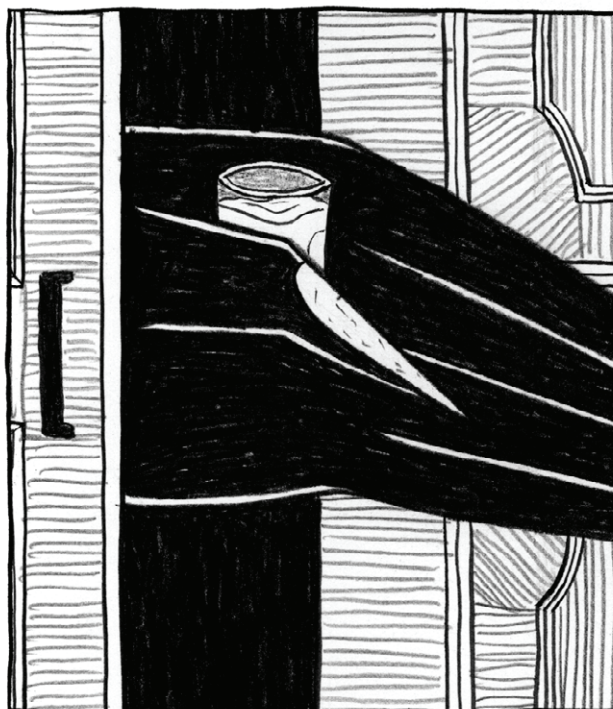
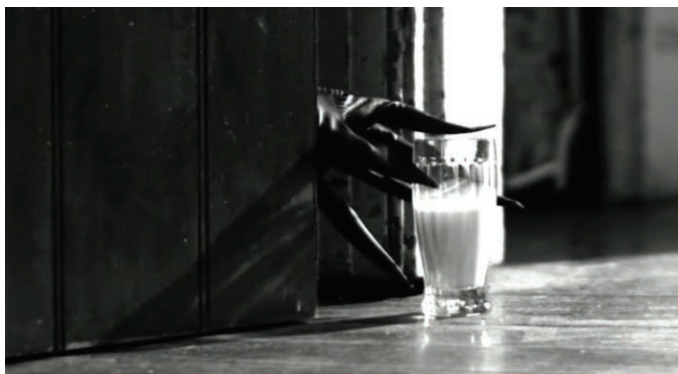
filho. Já em "Criatura", Andreia tenta se defender do monstro, mas acaba sendo pega e ferida. Uma mensagem de voz de seu amigo faz com que ela recobre a consciência, percebendo que é ela mesma que está se ferindo. Como no longa-metragem, ela vomita e, depois de colocar aquele mal para fora, confronta o monstro. Após serem subjugadas, as monstruosidades retornam para o armário ou o porão de onde vieram, seja em um movimento de fuga ou por pressão das protagonistas.

*Imagens 65 a 67: confrontação. O momento de clímax de "Monster" (6:46), "O Babadook" (1:19:05) e "Criatura" (p. 64-65), em que as protagonistas enfrentam o monstro.*



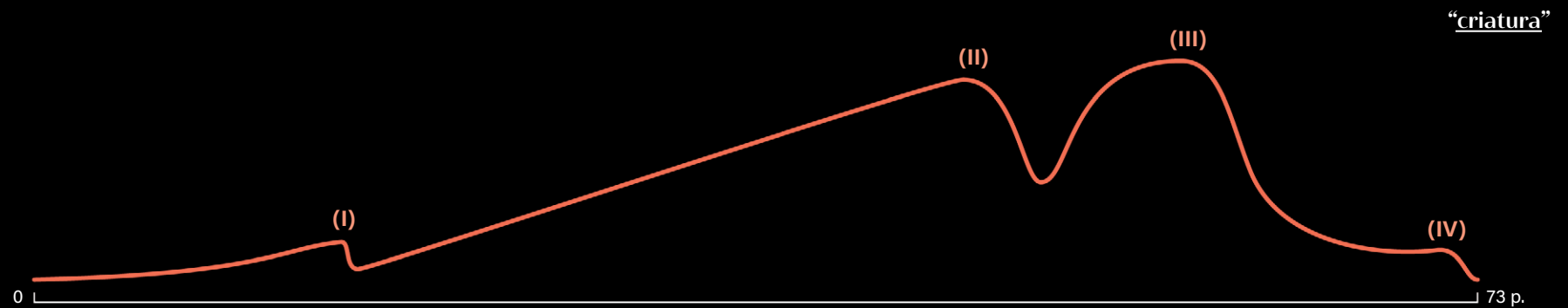
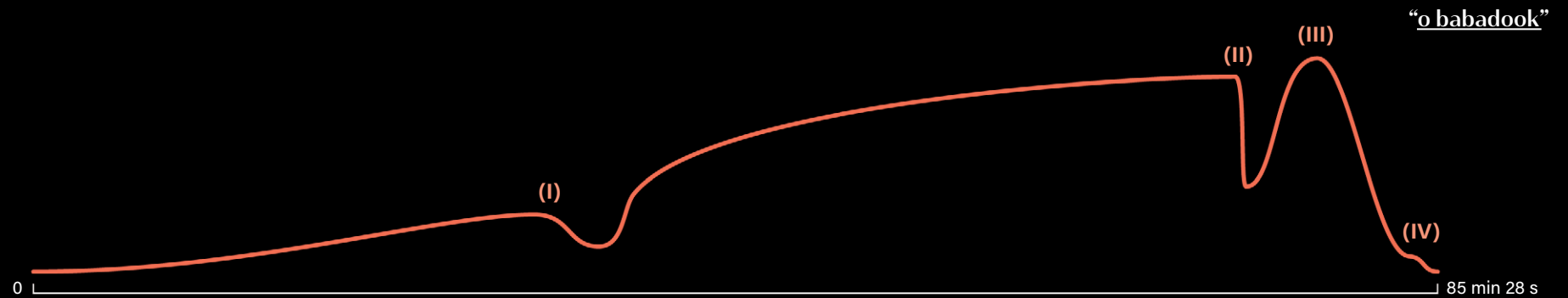
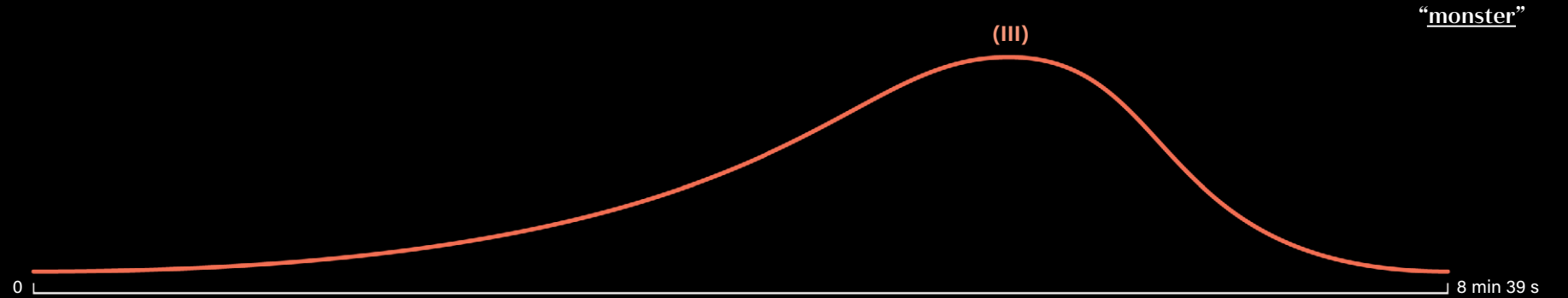
*Epílogo:* Por fim, não há um retorno à situação do início, que já era problemática, mas sinais de superação. No curta, não há muitas evidências sobre a vida da protagonista após o conflito com o monstro, mas vemos que ela acorda no dia seguinte revigorada e tranquila. Em “O Babadook”, Amelia e Samuel finalmente apresentam uma relação saudável e amorosa e as vidas de ambos começam a voltar aos eixos. No quadrinho, a protagonista dá sinais de melhora para o amigo e é capaz de encarar as cicatrizes de sua crise de uma maneira positiva. Em todas as obras, as protagonistas continuam a visitar seus monstros, alimentando-os para mantê-los sob controle.

Embora os arcos narrativos sejam semelhantes, os acontecimentos e o ritmo da história variam de uma obra para a outra. Essas diferenças ficam especialmente evidentes ao comparar o “O Babadook” com “Monster” e “Criatura”, já que o longa-metragem tem mais tempo para desenvolver a história. Assim, embora as cenas de confrontação do monstro sejam extensas, elas não representam uma fração tão grande do filme todo, que explora mais os primeiros arcos — principalmente o segundo e o terceiro —, construindo a tensão e lentamente preparando o espectador para as cenas grotescas e chocantes do clímax.



*Imagens 68 a 70: epílogo. Em “Monster” (8:59) e “Criatura” (detalhe da p. 78), o monstro pega o leite e retorna para o armário. Já em “O Babadook” (1:24:38), Amelia entrega as minhocas para o monstro no porão, mas a criatura não é visível para o espectador.*

## ■ progressão dramática





## progressão dramática

---

1. “[...] I wanted an audience to feel like they had a pair of hands around their neck from the beginning, and these hands were getting tighter and tighter until the feeling of claustrophobia was almost unbearable. Then it explodes. This for me was always the rhythm of the film, and it was always something that I was aware of. So every choice that I made from the direction of performance to placement of the camera was about developing that sense of claustrophobia. So you know that for some the film will not be their cup of tea because it is too slow. But for me that buildup is more horrific, because it is almost to the point that it is unbearable. It is a different energy and a different kind of scary film”.

Em uma entrevista com a diretora, Jennifer Kent comenta sobre suas intenções na criação de “O Babadook”:

*[...] eu queria que o público sentisse que tinha um par de mãos em volta do pescoço desde o início, e essas mãos fossem ficando cada vez mais apertadas até que a sensação de claustrofobia fosse quase insuportável. Em seguida, explode. Isso para mim sempre foi o ritmo do filme, e sempre foi algo de que eu estava ciente. Portanto, cada escolha que fiz, desde a direção dos atores até o posicionamento da câmera, foi sobre o desenvolvimento dessa sensação de claustrofobia. Então você sabe que para alguns o filme não será da sua preferência porque é muito lento. Mas para mim esse acúmulo é mais horrível, pois está quase a ponto de ser insuportável. É uma energia diferente e um tipo diferente de filme assustador (RISKER, 2017, p. 15, tradução nossa<sup>1</sup>).*

Esse comentário explica muito da progressão dramática do filme, cuja tensão tende a aumentar até culminar no clímax, causando uma intensa angústia no espectador. Sua fala remete também àquilo que já foi colocado aqui: a diferença entre as narrativas curtas e longas.

*As obras fílmicas curtas exibem seus dispositivos (narrativos ou discursivos), sua estrutura dramática e rítmica, a forma-sentido que produz seu impacto de maneira mais evidente que os longas-metragens, isso*

*provavelmente porque a apreensão desses elementos não tem tempo de ser diluída nos meandros de uma história ou distraída pela identificação com personagens ou pelas emoções que, se envolvem, fazem-no de maneira rápida, aguda, como se “precipitassem” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 114).*

Dessa forma, o ritmo “lento” a que a diretora se refere, e que é um recurso importante para a construção da tensão, só pode ser aplicado em uma narrativa mais longa, em que há tempo para desenvolver vários acontecimentos e nos aproximar dos personagens, criando uma experiência mais imersiva.

Isso fica evidente ao analisar e comparar os gráficos de progressão dramática: “Monster” apresenta uma curva muito mais simples, com um único pico, e chega rapidamente a esse pico; o quadrinho, embora apresente mais variação na curva como no longa-metragem, chega também ao clímax mais cedo que este.

Podemos identificar nos gráficos quatro “picos”, com suas correspondências em cada obra.

O primeiro pico (I) sinaliza um aumento de tensão na primeira metade da história e que logo é seguido por uma pequena queda e pela retomada da curva ascendente. Em “O Babadook”, esse momento corresponde à crise nervosa de Samuel, que deixa o

espectador em grande angústia por Amelia. A mãe lida com o problema da maneira que pode, pedindo medicamentos sedativos ao médico que consultam, para acalmar o filho. Temos, então, um grande alívio com a primeira noite de sono tranquilo da protagonista. No entanto, esse respiro dura muito pouco tempo, pois, na manhã seguinte, a mãe reencontra o livro na porta de sua casa e as páginas adicionadas ao objeto sinalizam que o Babadook está atrás de Amelia, ao invés de Samuel. No quadrinho, Andreia escuta um barulho estranho vindo do corredor quando está na cozinha e, quando checka sua fonte, descobre seu gato arranhando a porta do armário. Em sua distração, a protagonista esquece a panela que estava no fogão e a comida acaba queimando. Proporcionalmente, é um momento de tensão muito menor do que no filme, mas, analisando dentro da própria obra, é significativo.

O segundo pico (II) já é durante a confrontação do monstro, no momento do vômito: no longa-metragem, Amelia vomita após quase estrangular Samuel; no quadrinho, Andreia vomita depois que percebe que é ela mesma que está se ferindo. Há um grande aumento de tensão, construída até esse momento, em que temos o primeiro passo para o enfrentamento do monstro. Em ambos os casos, expelir o conteúdo obscuro de dentro delas não é suficiente para vencer o mal que as aflige. Assim, o alívio que segue-se a esses momentos, pois achamos que o monstro desapareceu, é logo quebrado por uma nova manifestação deste.

O terceiro pico (III) é realmente o clímax, em que as protagonistas enfrentam o monstro e conseguem intimidá-lo. Esse é o único pico de "Monster" e o mais alto de "O Babadook" e "Criatura", seguido de uma grande queda, já

que, para o espectador, o monstro deixou de ser uma ameaça.

No longa-metragem e no quadrinho, no entanto, podemos identificar mais uma flutuação na curva (IV), quando o monstro tenta intimidar novamente as protagonistas em sua visita ao porão e ao armário. Como esse ataque falha, entendemos que Amelia e Andreia aprenderam a lidar com o problema e podem encontrar alguma tranquilidade, mesmo que não seja para sempre.

Como procurei demonstrar, há várias semelhanças na estrutura da progressão dramática de "O Babadook" e "Criatura", mesmo que as narrativas e seus ritmos sejam diferentes. O quadrinho pode ter uma extensão mais parecida com a de "Monster", mas o curta apresenta uma curva contínua e direta antes e depois do clímax: quando o menino grita de medo por conta da visão do monstro no armário, ainda acreditamos, como a protagonista, que o perigo não é real e o comportamento do filho ainda é relativamente normal para uma criança; quando a mãe avista o monstro no armário e na escada, não temos algo para trazer algum alívio às cenas, já que sabemos que, por mais rápidas que sejam as aparições, elas foram reais; além disso, o vômito não foi explorado ainda nesse filme e, quando a mãe entrega o leite para o monstro, este apenas abre o armário, pega o copo e fecha a porta novamente, sem interagir com a protagonista.

Além disso, comparando em efeitos "absolutos", o longa-metragem é muito mais angustiante que o curta e o quadrinho, justamente por ter mais tempo para construir essa sensação. Por conta disso, é importante, ao comparar as três obras, considerar as variações de tensão proporcionais à extensão total de cada uma.

## ■ cenas de dia e de noite



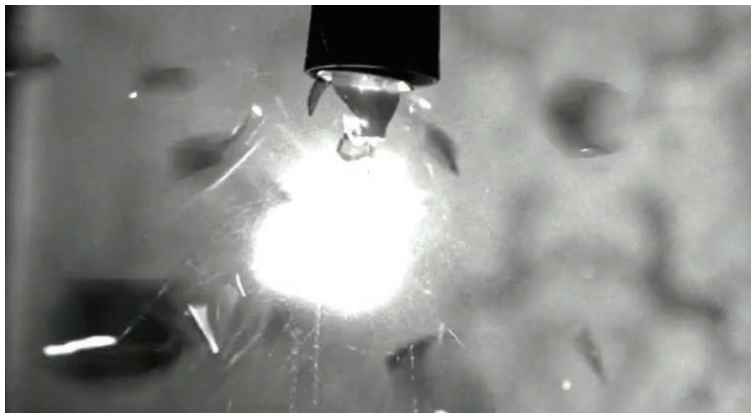
## cenas de dia e de noite

Nas três obras, a noite desempenha um papel importante na narrativa, corroborando para a atmosfera do horror: são nas cenas noturnas que o monstro se torna mais ameaçador e, portanto, é nesse período que se dá a confrontação. Por conta disso, a divisão entre dia e noite acaba sendo um elemento estruturante das narrativas: em "Monster" e em "Criatura", a história se passa quase inteiramente à noite; já em "O Babadook", há várias alternâncias entre dia e noite, já que o filme abrange cerca de uma semana das vidas de Amelia e Samuel, mas a noite ainda tem predominância na

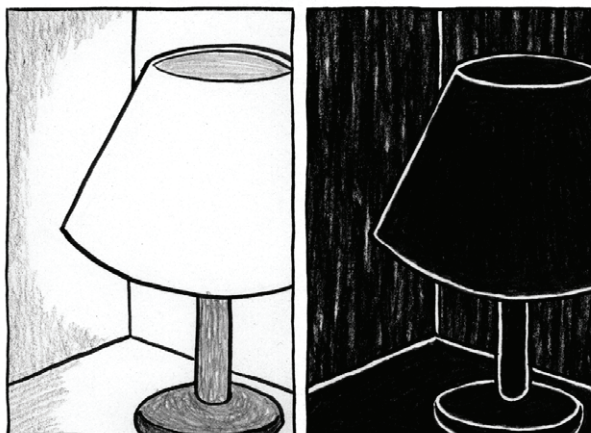
segunda metade da obra.

Esse predomínio no tempo de tela dos filmes provoca no espectador uma sensação de uma noite muito longa que "nunca acaba". No curta, essa impressão está mais atrelada aos vários acontecimentos e ações da protagonista que ocorrem naquele período antes da confrontação, cuja cena é bastante breve: organizar o quarto do filho, encontrar a boneca, cozinhar, brigar com o filho, encontrar o monstro no armário, dar banho na criança, ler para ele, até encontrar o monstro na escada e, por fim, vê-lo em seu quarto. Já





*Imagens 71 a 73:  
o falhar das luzes,  
recurso comum  
às narrativas de  
horror. "Monster"  
(6:12), "O  
Babadook" (1:04:17)  
e "Criatura"  
(detalhe da p. 37),  
respectivamente.*



no longa-metragem, a noite torna-se extensa para preparar e desenrolar o conflito com o monstro: Amelia briga com Samuel por pedir ajuda, tranca a casa, tem alucinações de que machuca o filho enquanto assiste televisão e visões do Babadook no porão, é perseguida e possuída pelo monstro, mata o cachorro da família, tenta atacar Samuel, recebe uma visita inesperada da vizinha, é atraída pelo filho até o porão, vomita, persegue o Babadook e Samuel até o quarto, revê a morte do marido e vive o luto, até, finalmente, enfrentar o monstro, que retorna para o porão.

Embora a percepção de tempo no cinema e nos quadrinhos seja diferente, tentou-se reproduzir essa mesma sensação em "Criatura". Como no curta, o quadrinho descreve vários acontecimentos e ações da protagonista anteriores à confrontação, mas também procura alongar mais a cena de conflito com o monstro, como no longa-metragem.

Em todas as obras, essa "longa noite" em que acontece o conflito principal é logo seguida pela passagem para o dia. É interessante notar aqui que, por mais que os monstros se manifestem mais no período da noite, eles continuam existindo durante o dia, o que corrobora para a ideia de que não são simples assombrações ou fenômenos sobrenaturais, mas problemas reais presentes no dia a dia dos personagens.

Além de estruturante na narrativa, a noite é importante para a estética obscura do horror. Assim, o falhar das luzes elétricas, recurso comum ao gênero, é usado para aumentar a tensão, pois cria o ambiente

de sombras que esconde aquilo que é estranho e desconhecido a nós e, portanto, torna-se propício para a manifestação do monstro.

Nos filmes, isso é muito explorado pela iluminação, utilizada para ocultar as feições do monstro, que se reduz a um vulto por conta das vestes escuras. Em “O Babadook”, mais do que em “Monster”, a diretora explora muito bem a indefinição do monstro em meio às sombras, tornando-o muito mais assustador por ser indecifrável, assim como a representação do Babadook nos rostos obscurecidos de Oskar, quando o monstro se

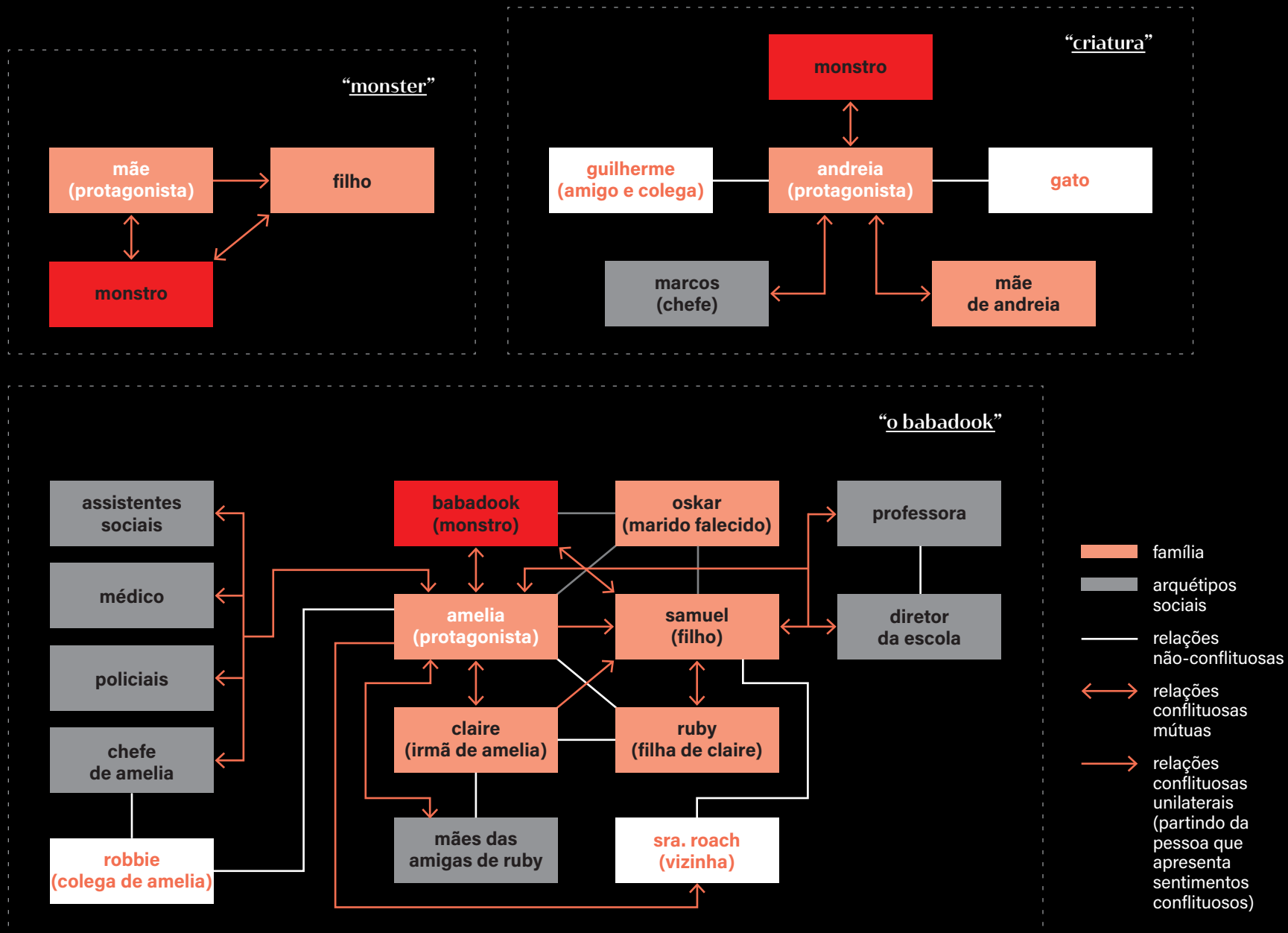
passa pelo marido de Amelia, e da própria protagonista, quando ela está possuída.

Já no quadrinho, explorou-se esse aspecto através de uma representação gráfica claramente mais escura nas cenas com as luzes apagadas, permitindo fundir o monstro ao fundo. De início, vemos apenas seu sorriso, suas garras e algumas sugestões de seu contorno, mas, mesmo quando temos mais informações sobre suas feições, é ainda impossível dissociá-lo das sombras.

*Imagens 74 a 76: monstros  
escondidos nas sombras.  
“Monster” (6:39), “O Babadook”  
(1:04:38) e “Criatura” (p. 40).*



## ■ relações entre personagens





## personagens

---

Como já dito, compreender a dinâmica dos personagens e o papel de cada um nas histórias dos filmes foi essencial para construir a narrativa do quadrinho.

Entre as três obras, “Monster” é a narrativa mais simples quanto a essa questão: temos apenas a mãe, o filho e o monstro. Mãe e filho apresentam uma relação conturbada, pois ela parece ter dificuldades para dar conta do trabalho doméstico e para cuidar da criança, mostrando sinais de depressão, e o filho insiste na existência de um monstro, o que apenas aborrece ainda mais a mãe. A obsessão do menino acaba se mostrando como um alerta para a protagonista, pois o monstro é de fato real. Sendo este uma metáfora para os sentimentos reprimidos dela, mãe e monstro se tornam uma ameaça à criança. Por mais que o filho se preocupe e queira protegê-la, é a mãe que deve enfrentar o monstro para garantir a segurança do menino. Assim, o filho tem uma ligação importante com o monstro: ao mesmo tempo em que são os sentimentos ambivalentes em relação à maternidade que causam a manifestação do monstro, é o amor pelo filho e o desejo de protegê-lo que movem a protagonista a combater o mal que a aflige.

Em comparação, “O Babadook”, como é de se esperar, é a narrativa mais complexa: o núcleo familiar é formado pela mãe, o filho, o marido falecido e o cachorro Bugsy; próximos deles, temos Claire e Ruby, a irmã e a sobrinha de Amelia, respectivamente, a Sra. Roach, vizinha e amiga da família, e Robbie, colega de trabalho de Amelia, que mostra intenções

de aproximar-se dela; há ainda vários personagens que funcionam como arquétipos sociais: o médico, os policiais, a professora e o diretor da escola, os assistentes sociais, a chefe do trabalho, e as mães dos amigos de Ruby; por fim, temos o Babadook.

As relações entre mãe, filho e monstro são bastante semelhantes nos dois filmes, com o acréscimo de Oskar, marido de Amelia e pai de Samuel. O monstro representa o luto da protagonista, o que fica evidente nas cenas em que o Babadook se passa por Oskar ou evoca sua figura para relembrar o acidente. Sendo assim, o ressentimento de Amelia pelo filho está muito atrelado à morte do marido, dado que o infortúnio ocorreu no caminho para o hospital em que Samuel nasceu. Conforme fica mais velho, o menino busca os referenciais do pai que sempre lhe foram negados, já que a mãe se recusa a aceitar a perda. Por conta dessa situação, era inevitável que houvesse conflito entre os dois, resultando no aparecimento do Babadook. Desde o início, Samuel reconhece a existência do monstro e tenta alertar a mãe, assim como se arma e se prepara para enfrentá-lo. Assim, o menino tem um papel bastante ativo no início da confrontação, seja pelas armas e artifícios que usa para se defender da mãe ou pela demonstração de amor que a salva de si mesma. Depois de Amelia vomitar a substância escura, temos, então, uma cena bastante parecida com a do curta, em que a mãe combate o monstro para proteger o filho.

Em geral, as relações entre Amelia e os demais

personagens acabam se tornando também conflituosas com o desenrolar do filme. A irmã, Claire, briga com a protagonista por se recusar a superar o luto e por Samuel ter machucado Ruby, sua filha. Assim, a única família, fora do núcleo, que aparece ao lado da protagonista e demonstra preocupação acaba sendo afastada. Da mesma forma, Amelia se irrita com a Sra. Roach, a vizinha, por tocar no assunto do marido. Já Robbie, o colega de trabalho, aparece apenas no começo da história, demonstrando interesse romântico por Amelia, mas é afugentado pela relação complicada entre mãe e filho. Com isso, Amelia se isola dos personagens que demonstram se importar com ela de alguma forma, com exceção da Sra. Roach, que visita a família após uma ligação de Samuel, já durante o arco da confrontação, e expressa seu carinho e sua vontade de ajudá-los.

Os demais personagens, que fazem aparições bastante breves, simbolizam o julgamento da sociedade diante do transtorno de Amelia e de sua consequente incapacidade de desempenhar seus papéis sociais de mãe e trabalhadora. A maior parte desses personagens são figuras de autoridade que representam instituições — os policiais, o médico, os assistentes sociais, os profissionais da escola e sua chefe —, mas há também as outras mães na festa de Ruby, que aparecem como exemplos das “mães ideais” que a sociedade espera que as mulheres sejam.

Considerando tudo isso, “Criatura” se posiciona, de certa forma, entre as duas narrativas, pois não pode abarcar a complexidade do longa-metragem em tão poucas páginas, mas também se beneficia em incluir outros personagens além dos centrais, no caso a protagonista e o monstro:

temos o Guilherme, amigo e colega de trabalho; o gato; a mãe de Andreia; e Marcos, seu chefe.

A maior diferença entre o quadrinho e os filmes, como já mencionado, é a eliminação da figura do filho, para que a história enfoque apenas o transtorno mental, deixando de fora a questão da maternidade, que não interessava ao trabalho. Com a retirada desse personagem, a depressão da protagonista deixa de estar atrelada à uma causa e, principalmente, à uma pessoa específica, seja ela o filho ou o marido, e Andreia torna-se uma personagem mais isolada em seu próprio mundo, por viver sozinha. Nessa nova dinâmica, não há algo tão forte quanto o que acreditamos ser o amor entre mãe e filho, mas há outras relações que sustentam Andreia até o final: o carinho de um companheiro animal, que, como os filhos nos filmes, também desempenha o papel de indicar a chegada do perigo; e a preocupação genuína de um verdadeiro amigo, que não a julga de maneira alguma, assim como a Sra. Roach. Já a mãe e o chefe representam as relações conflituosas da protagonista: primeiramente, com sua família, que interfere em sua vida e tenta controlá-la, não aceitando Andreia como ela é; e depois diante da sociedade, que impõe padrões e expectativas de desempenho e funcionamento.

Dessa forma, apesar de apresentarem estruturas narrativas semelhantes, a alteração na dinâmica dos personagens dos filmes para o quadrinho acabou sendo uma das mudanças mais significativas na história, deslocando a temática principal da relação entre mãe e filho para a depressão em si.

## ■ cenário: dentro e fora



## cenário

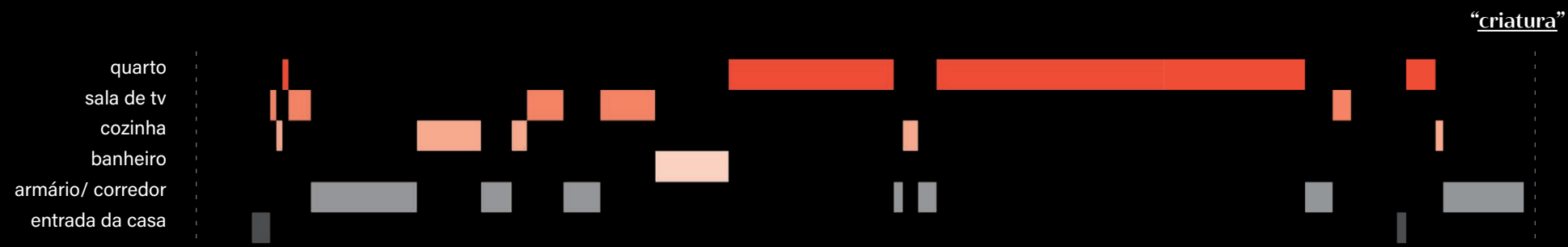
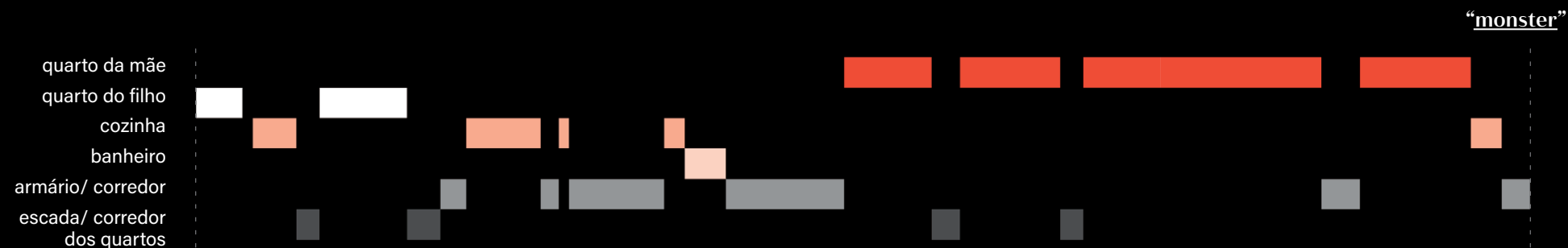
Outro aspecto das narrativas a ser tratado é o cenário. Embora tenham localizações diferentes, na Austrália e em São Paulo, as histórias se desenvolvem quase inteiramente nas residências das protagonistas, sejam elas casas ou um apartamento: no curta, estamos restritos ao interior do sobrado; no longa-metragem, há uma grande variedade de espaços além da casa — o asilo em que Amelia trabalha, a escola de Samuel, a casa de Claire, o parque, o shopping, o restaurante, entre outros —, mas suas cenas são bastante breves, sem descrevê-los em detalhes ou dar-lhes algum

destaque; já no quadrinho, temos apenas breves momentos na entrada do edifício em que Andreia mora, antes que a história se desloque para o interior do apartamento.

Em "O Babadook", o cenário da casa foi especialmente construído para o filme, meticulosamente desenhado para criar a atmosfera possível para o surgimento do monstro: o estilo arquitetônico vitoriano e o design do interior em cores frias criam um espaço "atemporal", que se encaixa na narrativa mesmo sem parecer moderno (QUIGLEY, 2016). Em uma de suas entrevistas, a diretora indica que



## ■ cenário: a casa



a casa é “um personagem em si”, contando a história de uma vida que Amelia poderia ter tido com o marido, mas que nunca se concretizou (LAMBIE, 2014). Tais ideias já estavam esquematizadas em “Monster”, no qual a residência apresenta uma configuração espacial semelhante àquela que foi explorada no longa-metragem: um sobrado com uma escada que leva para os quartos, sob a qual encontra-se uma porta para algum ambiente obscuro, no caso, um armário. Além disso, a casa tem um aspecto envelhecido e mal cuidado que corrobora para a ambientação do monstro.

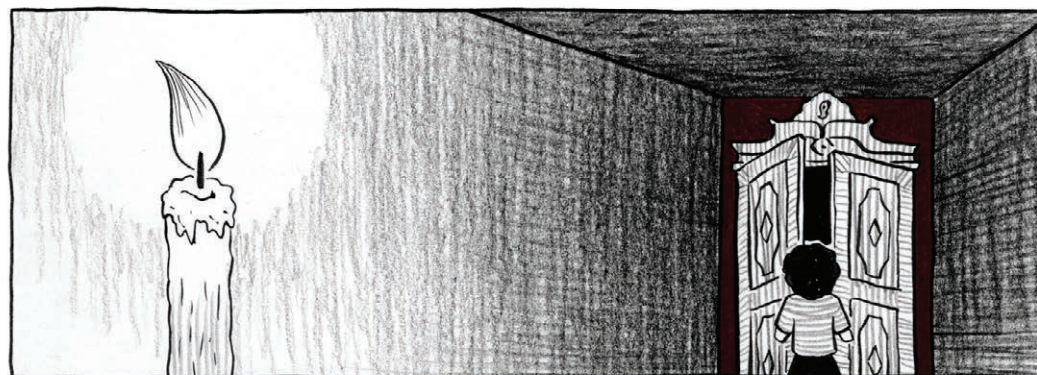
Assim, o lar desempenha um papel importante na dinâmica das obras, muito atrelado às cenas noturnas e à construção do horror, já que o tema da casa mal-assombrada é bastante recorrente no gênero (BORDWELL; THOMPSON; SMITH, 2017). Em “Criatura”, a mudança da casa para o apartamento implica em alterações na organização espacial geral, mas procurou-se manter uma dinâmica semelhante: ao invés de um simples armário em algum cômodo, o espaço foi distorcido para criar um longo corredor que provavelmente não faria sentido na realidade, mas que proporciona um estranhamento necessário, ao qual se soma o estilo antigo e rebuscado do móvel. Apesar disso, diferente de “O Babadook”, em que a casa inteira tem um mesmo estilo que nos alude à atmosfera de um sonho, o apartamento de Andreia, principalmente a sala e a cozinha, remete a um contexto mais moderno e ordinário, trazendo a depressão para um ambiente mais real e contemporâneo.

A casa tem ainda um valor simbólico atrelado à

psique da protagonista, como uma representação real de seus medos e ansiedades e, especialmente, daquilo que ela procura ocultar de si mesma (QUIGLEY, 2016). Isso é bem marcado nas narrativas pelo espaço do armário ou do porão em que o monstro vive. Em “Monster”, o armário sob a escada é explorado mais brevemente, diferente do longa-metragem, em que ganha a dimensão de um quarto, permitindo acomodar parte das cenas em seu interior. O porão em “O Babadook” é o espaço em que as coisas de Oskar foram guardadas por Amelia e permanecem ali trancadas enquanto ela é incapaz de enfrentar o luto. Não obstante, desde o início vemos Samuel se esgueirando para brincar no porão sem o conhecimento da mãe, como uma forma de se aproximar do pai. Considerando isso, é bastante coerente que seja esse espaço, o “covil” do Babadook, que Amelia precise visitar primeiro para começar a lidar com o monstro. Não sendo possível ter um porão sem distorcer demais a realidade, a porta para o mundo do inconsciente em “Criatura” é, como no curta, um armário, mas ao fundo de um corredor escuro e estranho e com um caráter ambíguo, pois, ao mesmo tempo em que armazena objetos reais, está atrelado também às memórias e ao próprio transtorno da protagonista.

Os demais espaços da casa foram explorados no quadrinho de forma semelhante aos filmes, com exceção do quarto do filho, onde o livro e a boneca são encontrados, mas que foi eliminado em “Criatura”, pela falta do personagem, e substituído pelo armário.

Imagens 77 a 79: o armário sob a escada de "Monster" (4:18), logo após a primeira visão do monstro pela protagonista; o porão de "O Babadook" (1:02:41), atrelado nessa cena a uma estranha visão de Amelia, em que o Babadook tenta se passar pelo marido falecido, logo antes de possuir a protagonista; e o armário no fim do corredor em "Criatura" (detalhe da p. 27), no momento em que a boneca reaparece.

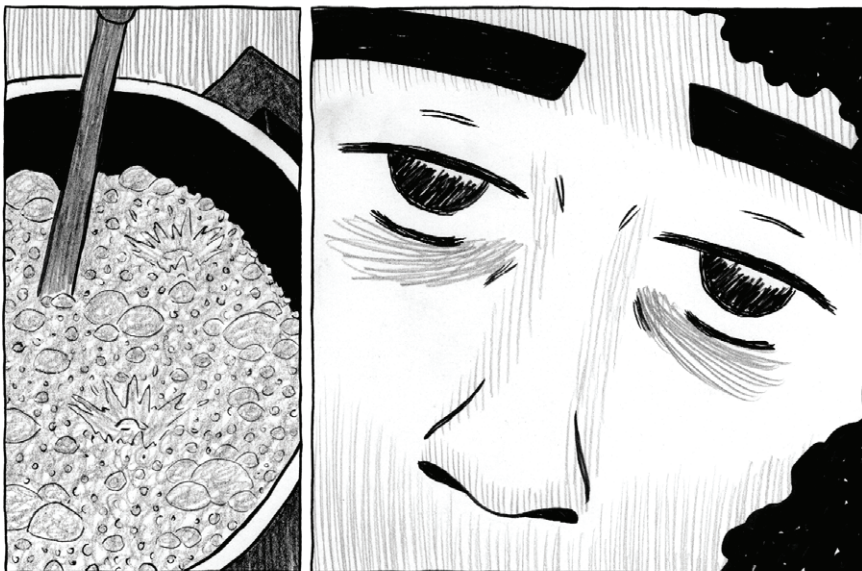




O quarto da protagonista se configura como um espaço íntimo e pessoal, onde se passa o conflito final com o monstro. Em "O Babadook", esse quarto é ainda o espaço do casal que não existe mais, onde Amelia deveria ter privacidade, mas não consegue por conta da interferência de Samuel. Diferente desse cômodo carregado de memórias de Amelia, o quarto de Andreia é meio vazio, com poucos objetos pessoais à mostra, em

reflexo de sua percepção da própria identidade decorrente da depressão.

Já a cozinha, o banheiro e a sala são espaços secundários, mas importantes para a caracterização do transtorno e construção da tensão: a cozinha é o ambiente mais ligado aos afazeres domésticos — e, nos filmes, atrelado à figura materna —, onde a dificuldade das protagonistas em se manterem funcionais torna-se visível; no banheiro, o banho, que



*Imagens 80 a 83: semelhanças nas cenas na cozinha. Em "Monster" (2:31 e 2:33) e em "Criatura" (detalhe da p. 21), as protagonistas se distraem enquanto a panela em que cozinham aparece fervendo. Em ambos, elas são interrompidas por algo e, no final da cena, a comida queima. Já em "O Babadook" (0:25:33), a diretora enfatiza mais as expressões de cansaço e alienação da personagem, tornando a caracterização do transtorno mental mais intensa.*



deveria ser um momento íntimo de autocuidado, é vazio, pois as personagens estão distraídas, como se não estivessem ali presentes; e mesmo na sala, onde deveriam ter algum descanso e lazer, a depressão se manifesta nos conteúdos da televisão.

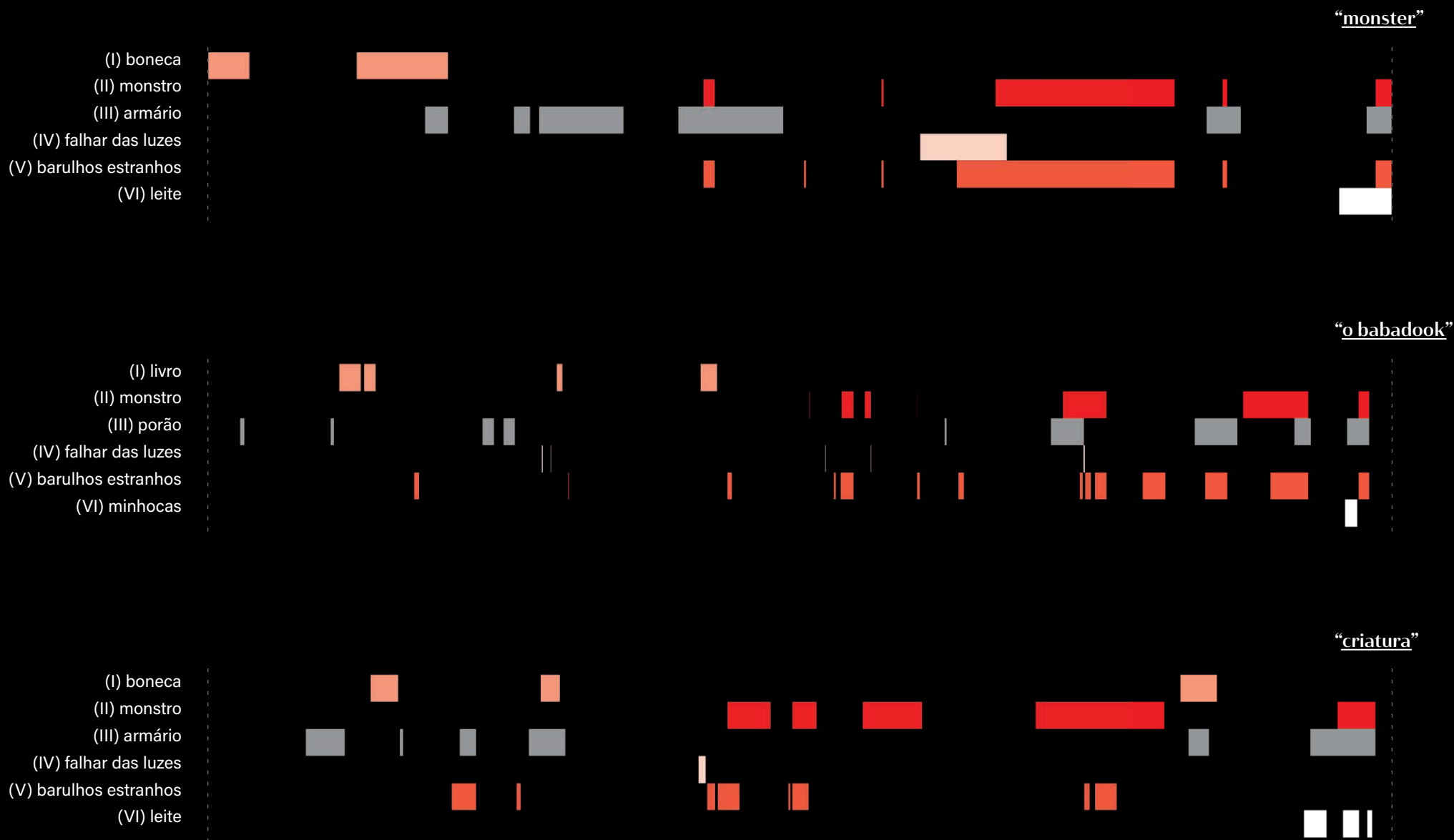
Com isso, a casa, que deveria ser um ambiente acolhedor e de refúgio, mostra-se, na verdade, como um lugar opressor, em que as protagonistas são incapazes de fugir de si mesmas e precisam enfrentar as próprias dores.



*Imagens 84 a 86: semelhanças nas cenas no banheiro, mostrando a alienação das protagonistas. "Monster" (3:34), "O Babadook" (0:53:05) e "Criatura" (detalhe da p. 32).*



## ■ signos





## signos

---

Chamei aqui de “signos” os elementos e recursos mais significativos utilizados na construção das narrativas e que, no geral, carregam sentidos simbólicos. A análise desses elementos foi dividida em três categorias: os signos mais importantes e comuns às três obras, aqueles que são comuns, mas secundários, e aqueles que foram abordados apenas no quadrinho. Assim, foram deixados de fora signos que só aparecem nos filmes e não foram incluídos na tradução intersemiótica. É importante ressaltar também que essa análise poderia ser bastante aprofundada em cada uma das obras, mas não cabe no escopo deste trabalho.

O primeiro grupo reúne os signos comuns que mostraram ser os mais importantes e estruturantes das narrativas: o livro ou a boneca, o monstro, o porão ou o armário, o piscar ou falhar de luzes, os barulhos estranhos, e as minhocas ou o leite. Alguns são aqui descritos como “um ou outro” porque são elementos diferentes em cada obra, mas com o mesmo papel.

O livro infantil e a boneca de pano (I), como já citados, são a evidência da existência do monstro na forma de um objeto aparentemente comum. Assim, seu funcionamento nas narrativas é ao mesmo tempo de estopim para os acontecimentos estranhos seguintes e de alerta para a protagonista, que continua a ignorá-los, mesmo quando o filho ou o gato chamam a atenção para a existência do monstro. Após a primeira aparição, ainda pacífica, desse signo, os avisos vão escalando: no curta, o menino grita ao

ver a boneca, provavelmente já na forma do monstro, que a mãe colocou no armário; no longa-metragem, o livro retorna várias vezes, com mais páginas e mais ameaçador; assim como a boneca do quadrinho, que reaparece fora da caixa no armário, com um sorriso assustador. Em “O Babadook”, essa ideia é reforçada por uma das falas no livro: “Quanto mais negar, mais forte eu fico” (“The more you deny, the stronger I get”).

Além disso, há a questão de esses elementos estarem conectados ao universo fantasioso infantil, facilmente atrelado aos filhos das protagonistas nos filmes: no curta, a boneca parece ser do próprio menino, enquanto, no longa-metragem, o livro surge misteriosamente no quarto de Samuel, com indícios de que poderia ter sido criado por Amelia. Já no quadrinho, podemos entender a boneca como um objeto deslocado de seu tempo, relacionado a um passado de Andreia.

Um dos elementos estruturantes do gênero de horror, o monstro (II) é a existência que ameaça as protagonistas e, no caso dos filmes, seus filhos. Representando os sentimentos ambivalentes da maternidade, o luto e/ou a depressão das protagonistas, a monstrosidade é, ao mesmo tempo, parte delas e algo que parece ter vida própria. Essa ambiguidade é bem colocada no diálogo entre Samuel e Amelia, após a possessão desta: ele diz “Você não é a minha mãe” (“You’re not my mother”), reconhecendo a presença do Babadook, ao que ela responde “Eu sou a sua mãe!” (“I am your mother!”),

já que mãe e monstro são a mesma pessoa. Também podemos ver isso no quadrinho, quando Andreia se olha no espelho e percebe que é ela própria que está se ferindo. Essa ambiguidade é ainda importante para o final das narrativas já que, por serem uma parte das protagonistas, eles não podem ser mortos e continuam coabitando na casa.

Além disso, os monstros são figuras pouco definidas fisicamente, por se esconderem nas sombras. Apesar disso, identificamos que sua chegada está conectada ao livro ou à boneca, por apresentarem aspectos semelhantes às ilustrações ou aos objetos.

Já o porão e o armário (III), abordados na discussão do cenário, são os lugares em que as protagonistas guardam aquilo com que não querem lidar, sejam objetos ou emoções. Justamente por isso, é onde os monstros vivem e para onde voltam no final, já controlados. Assim, as narrativas enfatizam exatamente que esses espaços não devem ser ignorados, pois mantê-los obscuros apenas fortalece aquilo que ali se esconde. É interessante notar ainda que representar o inconsciente metaforicamente através de espaços físicos na casa significa também que eles não sairão das vidas das protagonistas, assim como os monstros.

O falhar das luzes (IV) e os barulhos estranhos (V) são

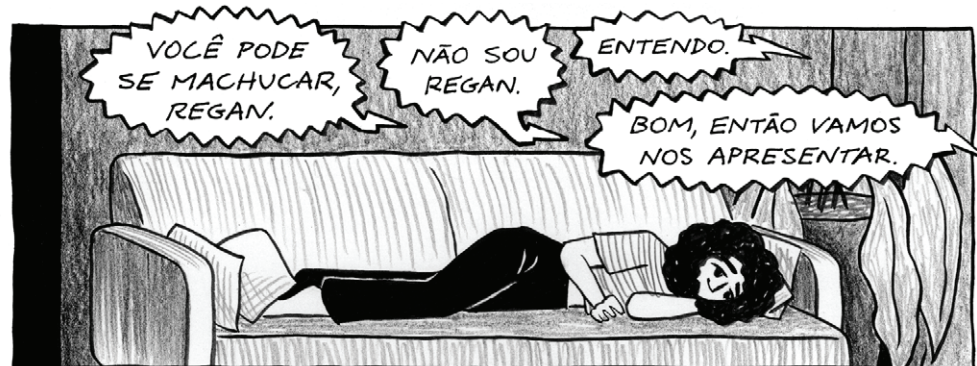
elementos também bastante recorrentes na construção da tensão no gênero de horror, já que sinalizam a presença do monstro ou sugerem algo que está por vir: as luzes dão lugar às sombras em que o mal se esconde e os barulhos, muitas vezes antecidos pelo silêncio, evidenciam a existência de algo que não deveria estar ali. Nos filmes, os monstros emitem barulhos estranhos e incompreensíveis, o que é até mais assustador do que se fosse algo que pudéssemos entender. Já no quadrinho, em que não é possível reproduzir sons, os “barulhos” do monstro são rabiscos, remetendo à incapacidade da protagonista em se expressar em meio à depressão. Como colocado por Heguedusch, Justo e Molina (2017), não há produção de sentido no transtorno, de forma que não podemos ler aquilo que o monstro pronuncia.

O último elemento desse agrupamento é as minhocas e o leite (VI), ou seja, o alimento que as protagonistas oferecem aos monstros para nutri-los e mantê-los sob controle. As minhocas estão associadas à fertilidade da terra e o leite está atrelado à maternidade, mas ambos são sinais de cuidado e cultivo de algo vivo.

O segundo grupo de signos, comuns às obras, mas menos estruturantes, é composto por: o conteúdo da televisão, o vômito, as plantas e o sol.

Em “O Babadook”, as imagens na televisão aparecem em diversas passagens do filme, associadas ao momento em que a família se encontra e, principalmente, ao estado emocional de Amelia. Embora no início a conexão entre o conteúdo da televisão e a realidade seja mais discreta, com o decorrer da história, essa ligação torna-se bastante explícita: a protagonista vê o Babadook em filmes antigos e si mesma em uma notícia sobre uma mulher que assassinou o próprio filho. Em “Criatura”, essa relação foi também rapidamente explorada, mostrando algumas falas dos filmes que Andreia está assistindo, ao invés das imagens.

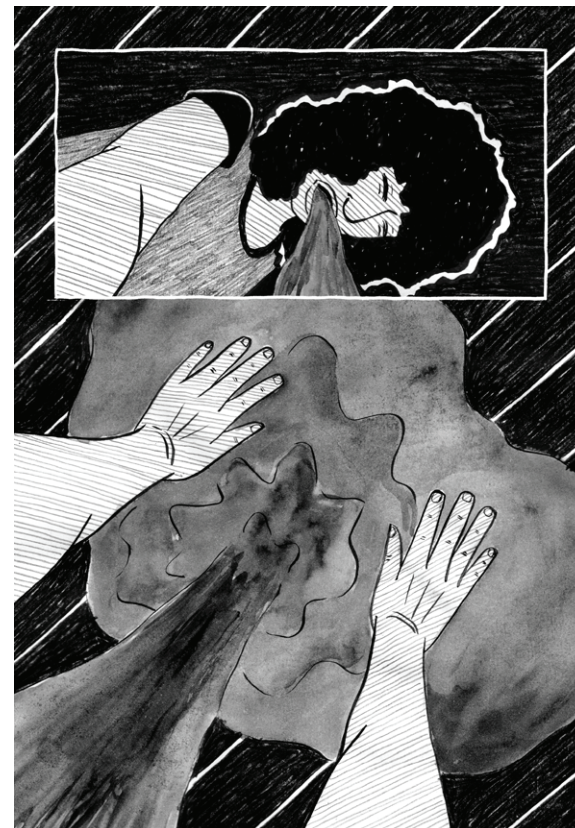
*Imagens 87 a 90: conexão do conteúdo da televisão com o transtorno mental das protagonistas. Entre os programas que aparecem em “O Babadook” (0:48:42 e 1:01:46), Amelia vê o monstro em filmes antigos de George Méliès e assiste uma notícia fictícia em que ela própria aparece como uma mãe presa por assassinar o filho. Já em “Criatura” (detalhe da p. 30), temos falas de vários filmes, como “O exorcista” (1973), quando o demônio que possui Regan se identifica para o padre Karras, e “Nós” (2019), com referências à existência da “sombra” da protagonista.*





Uma referência ao clássico do horror, "O exorcista" (1973), as cenas do vômito, presentes no longa-metragem e no quadrinho, mostram um líquido escuro sendo expelido pelas protagonistas quando elas estão mais suscetíveis e influenciadas pelos monstros. Esse momento de catarse é necessário para que elas coloquem para fora o mal que estava preso, como uma forma de expressão de seu sofrimento e para que possam reconhecer seus problemas. Depois que isso acontece, o Babadook aparece fisicamente, independente do corpo de Amelia, e o monstro no quadrinho apresenta feições um pouco mais definidas.

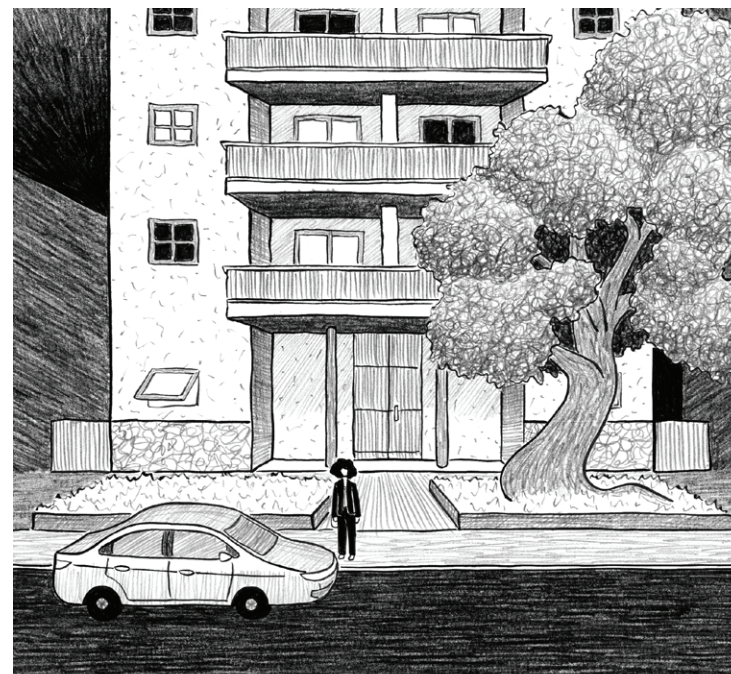
*Imagens 91 a 93: o vômito, momento de catarse das protagonistas. "O Babadook" (1:14:47 e 1:14:45) e "Criatura" (p. 56).*





As plantas são artifícios para demonstrar os efeitos do monstro ao longo do tempo: no longa-metragem, são destacados vários planos de árvores sem folhas até que, no final, temos o primeiro destaque de uma árvore florida; no quadrinho, esse recurso aparece na árvore em frente ao edifício de Andreia e nas plantas em seu apartamento, que ganham uma nova vida no desfecho da história. Assim, as plantas refletem o estado psicológico das protagonistas, mostrando que é possível viver mesmo que o monstro continue existindo.

*Imagens 94 a 97: marcação dos diferentes momentos na vida das protagonistas pelo aspecto das árvores, antes e depois do confronto com o monstro. "O Babadook" (0:03:04 e 1:21:28) e "Criatura" (detalhes das p. 7 e 70).*





O sol está aqui bastante associado à passagem do dia para a noite e a simbologia associada a esses períodos. Um recurso usado pela diretora nos dois filmes é a aceleração de um plano estático para mostrar a passagem do tempo, ao invés de realizar, por exemplo, um corte seco entre as cenas. Esse mecanismo é especialmente empregado nas transições entre dia e noite: em "Monster", introduz a luz da manhã após uma boa noite de sono que se seguiu ao conflito com o monstro; em "O Babadook", é empregado em diversos momentos para marcar mais explicitamente essa passagem do tempo. Em "Criatura", a abertura do quadrinho mostra o pôr do sol que antecede a noite "sem fim" de Andreia, que só termina ao nascer do sol. Além disso, o quadro final mostra a luz vinda da janela de seu quarto, em um sinal de esperança.

*Imagens 98 a 100: passagem da noite para um novo dia na vida das protagonistas, após o confronto com o monstro. "Monster" (8:20 e 8:25) e "Criatura" (p. 69).*





Já o terceiro grupo, presente apenas no quadrinho, é constituído por: o relógio, a vela, o sorriso do monstro, o espelho e os balões de fala vazios.

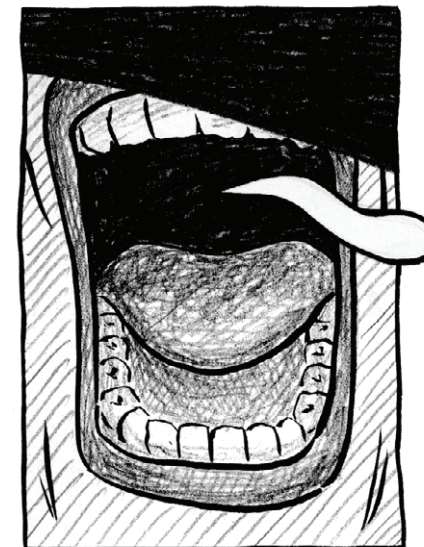
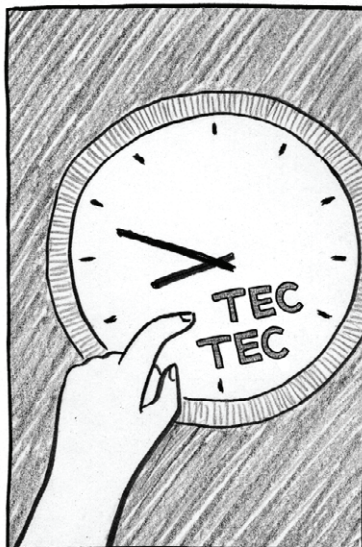
O relógio e a vela são, ao mesmo tempo, objetos reais inseridos no apartamento e associações metafóricas à depressão de Andreia: o primeiro elemento remete ao tempo “parado” vivenciado no transtorno; já o segundo aparece primeiramente como uma luz para o armário, escancarando seu conteúdo, e, depois, com a chama tremeluzindo, como um sinal de que sua vida está em perigo.

O sorriso do monstro é, primeiramente, o principal aspecto que conecta a boneca, a visão de Andreia no espelho do banheiro e o monstro, para que identifiquemos todos como a manifestação de uma mesma coisa. Simbolicamente, podemos entendê-lo como o reflexo de uma pressão social para sempre estarmos bem e nos mantermos positivos, não permitindo que emoções negativas como a tristeza e a raiva sejam vivenciadas.

O espelho aparece em vários momentos ao longo do quadrinho. Primeiramente, na cena do banheiro, evidencia a dificuldade da protagonista em discernir a própria identidade, que acaba por se confundir com o transtorno. No segundo momento, durante a confrontação com o monstro, é o espelho, agora no quarto, que mostra à protagonista a realidade que ela tentava ignorar.

Por fim, os balões de fala vazios demonstram a incapacidade de Andreia de se expressar em sua depressão. Eles aparecem na história até a cena do vômito, a partir da qual a protagonista encontra sua voz para se manifestar contra o monstro. Há paralelos disso em “O Babadook”, pois Amelia nunca menciona o marido falecido, se irritando com todos que o citam, e até chega a dizer para a irmã que nunca reclama de seu luto, mas isso não significa que ela tenha superado a morte dele: ao contrário, não tocar no assunto é justamente uma das maneiras de não lidar com o problema.

*Imagens 101 a 103: o relógio, a vela e os balões de fala vazios, elementos presentes no quadrinho (detalhes das p. 20, 46 e 49).*



## ■ uso de cores: vermelho



2. “I felt like, for a creature like this to exist, the world itself would have to allow it to happen. So I think if it was a naturalistic-looking world, and these things started happening, it would be quite ridiculous. So it was important that the world of the film reflected the pop-up book at the centre of it. We wanted a world that was heightened, but still felt like a real time and place. I guess one of the ways to slightly heighten it, but still make it accessible, was to approach the colour in a very specific way”.

## uso de cores

O último aspecto a ser analisado é a cor. Em uma das entrevistas, a diretora comenta sobre suas intenções ao desenhar o mundo de “O Babadook”:

*eu senti que, para uma criatura assim existir, o próprio mundo teria que permitir que isso acontecesse. Então acho que se fosse um mundo de aparência naturalista, e essas coisas comesçassem a acontecer, seria bastante ridículo. Portanto, era importante que o mundo do filme refletisse o livro pop-up no centro dele. Queríamos um mundo que fosse intensificado,*

*mas ainda parecesse real. Acho que uma das maneiras de intensificá-lo um pouco, mas ainda torná-lo acessível, era abordar a cor de uma forma muito específica (LAMBIE, 2014, tradução nossa²).*

Diferente de “Monster”, inteiramente em preto e branco, o longa-metragem explora uma paleta com predomínio de cores frias e de baixa saturação. Por conta disso, a casa de Amelia e Samuel torna-se um ambiente apático e opressor, com paredes de um azul acinzentado bastante escuro, para permitir a



*Imagens 104 a 106: uso de cores. Em "O Babadook" (0:03:51 e 0:10:33), o mundo de Amelia, principalmente sua casa, é construído em cores pouco saturadas e frias, para que o vermelho do livro e a escuridão do Babadook possam se destacar na narrativa. Já em "Criatura" (detalhe da p. 18), o vermelho é também usado para quebrar o desenho em preto e branco, indicando, por exemplo, os momentos de tensão na história.*



chegada do livro e do Babadook.

Assim, em meio a essa paleta, o vermelho é a única cor quente que se destaca, pois é utilizado pontualmente, sendo o principal objeto ressaltado o livro "Senhor Babadook". A capa vermelha com poucos elementos em preto oferece um contraste necessário ao mundo de Amelia, mas também perigoso, já que está associado à violência e à dor do luto. Isso é mostrado quando o livro reaparece com novas páginas, com ilustrações de Amelia que, possuída pelo monstro, mata o cachorro da família, o filho e si mesma. Assim, o vermelho é utilizado também para indicar sangue, aparecendo nas cenas da confrontação, quando a mãe arranca o dente que a incomodava e Samuel a fere para se defender. Além desses casos, vemos também o vermelho aparecendo em roupas usadas pelo filho e pela protagonista e muito rapidamente em outros objetos, mas sem destacá-los na narrativa.

Além dessa, o preto é outra cor que quebra a apatia dos cinzas, criando uma atmosfera mais intensa, porém ainda mais obscura e suscetível ao Babadook.

Nesse aspecto, "Criatura" se coloca entre os dois filmes, pois foi desenhado em preto e branco, com destaques em



vermelho para evidenciar a ameaça do monstro e o sangue. Além disso, optou-se por uma estética com mais contraste e um vermelho mais vivo, para intensificar o efeito das cenas mais tensas.

Vale ressaltar que os diagramas das cores marcam as cenas em que a cor vermelha aparece em algum elemento, independentemente da área

ocupada em relação ao total do *frame* do filme ou do quadro do quadrinho, pois incluir esse fator tornaria a análise complexa demais para o trabalho. Isso tem uma consequência maior na análise de “O Babadook”, já que, em muitas cenas, a cor está presente, mas não se destaca visualmente.

## a depressão

3. “‘The Babadook’ is about coming to terms with the dark side of human experience: mortality, fear, anger, grief. There’s no way to eliminate these aspects of life, but, in facing them head-on, in paying tribute [...], we can at least keep them under control”.

As análises descritas até aqui abrangem os elementos estruturantes das três narrativas, restando, então, abordar a temática da depressão em si.

Em todas as obras, podemos interpretar o monstro como o transtorno depressivo das protagonistas, pois, além de ser uma metáfora coerente e já usada para designar a experiência da depressão, há outras evidências de comportamentos das personagens que podem indicar isso: a dificuldade de se manter funcional, o visível cansaço, o humor apático, a distração recorrente, a ideação suicida e, no caso de “O Babadook”, os distúrbios de sono de Amelia. Embora não caiba a mim fazer um diagnóstico formal, é possível, pelo menos no contexto de obras de ficção, interpretar dessa maneira.

Além disso, as semelhanças entre as narrativas passam também pelo fato de os monstros habitarem o porão ou armário da casa, já mencionado como

um espaço representativo do inconsciente, e não deixarem de existir depois que são subjugados, permanecendo sob os cuidados das protagonistas. Como Kidd coloca:

*“O Babadook” é sobre como lidar com o lado negro da experiência humana: mortalidade, medo, raiva, tristeza, luto. Não há como eliminar esses aspectos da vida, mas, ao encará-los de frente, ao prestar homenagem [...], podemos pelo menos mantê-los sob controle (2014, p. 8, tradução nossa<sup>3</sup>).*

Assim, as três obras procuram mostrar, através do gênero de horror, a experiência decorrente da repressão de um transtorno como a depressão, mas cada uma encontra uma maneira própria de fazê-lo.

Em “Monster”, como a própria diretora indicou, a metáfora do monstro já está presente, mas não é trabalhada de forma tão explícita como no longa-metragem, em que o Babadook assume a forma do luto de Amelia. No entanto, como o “DMS-5” (2014)

e Heguedusch, Justo e Molina (2017) apontam, um luto comum não se transformaria em algo tão monstruoso. Assim, podemos entender que os sentimentos reprimidos relacionados à perda do marido se somaram ou evoluíram para uma depressão, que, portanto, está claramente atrelada ao luto. Em ambos os casos, vemos também que a questão da maternidade, que começa como um problema para as protagonistas, pode ser uma das causas ou agravantes do transtorno.

Em “Criatura”, a narrativa foi construída para que o monstro fosse facilmente reconhecido como

o transtorno mental de Andreia. Além disso, apesar de haver possíveis gatilhos ou agravantes de sua depressão ao longo da história, não podemos afirmar exatamente por qual razão a protagonista exhibe esse transtorno. Esse aspecto foi deixado em aberto porque a causa não é importante na narrativa e, muitas vezes, nem é claramente identificável na vida real. Assim, separar a depressão do luto e da maternidade foi uma maneira de evitar “justificá-la” e tratar da questão de uma forma mais ampla, permitindo a mais leitores identificar-se com a personagem.

The image features a solid orange background. On the left side, there is a thin white vertical line. To the right of this line, the number '05' is displayed in a large, bold, white serif font.

# 05

**discussão**



Quanto aos resultados alcançados, foi possível, como proposto no início, criar um projeto de um livro de quadrinhos que tratasse da depressão visualmente através de metáforas. Além disso, a narrativa do quadrinho foi desenvolvida através de uma tradução intersemiótica dos filmes que utilizei como base.

Em relação ao tema, “Criatura” apresenta apenas uma abordagem possível para descrever a experiência da depressão. Assim, poderiam ter sido trabalhadas outras metáforas ou mesmo explorar as mesmas metáforas de maneiras diferentes, mas, de qualquer forma, nenhuma delas daria conta de explicar todos os aspectos do transtorno. Ainda assim, a metáfora principal, proposta em “Monster” e “O Babadook” e utilizada também no quadrinho, é coerente com aquilo que se conhece da depressão: o monstro transmite ideias de falta de controle de si e da própria vida, de ameaça, de captura e imobilidade, de batalha, e de escuridão; sugere a perda do senso da própria identidade, que se confunde com o transtorno; e não pode ser eliminado no final, contrário ao ideal de “cura” e de retorno à “normalidade”. Aliado a essa metáfora específica, o gênero de horror é bem empregado para descrever uma experiência intensa e angustiante, capaz de impactar o espectador ou leitor e desmentir preconceitos ainda existentes referentes à depressão “não ser um problema sério” ou “ser um sinal de fraqueza”.

No que se refere à tradução intersemiótica dos filmes para o quadrinho, há algumas considerações a serem feitas. Primeiramente, essa tradução poderia ter sido realizada também de diversas maneiras, seja em metodologia de

projeto ou no enfoque daquilo que é traduzido. Descrevi neste trabalho apenas uma maneira de desenvolver um trabalho dessa natureza, utilizando diagramas como uma das principais ferramentas para analisar os originais e decidir o que seria mantido ou alterado e como. Essa primeira tradução para os diagramas trouxe muitas contribuições, pois permitiu quebrar os filmes em componentes mais simples e organizados visualmente para entender como cada um participa da construção do todo, proporcionando uma forma diferente de olhar e compreender as obras.

Além disso, como já foi mencionado, a tradução dos filmes foi orientada pelo enfoque desejado no quadrinho e, portanto, passou por uma seleção consciente e intencional do que seria de fato traduzido. No entanto, “Monster” e “O Babadook” são obras bastante ricas e poderiam ser exploradas de muitas perspectivas além daquela que coube a esse trabalho, como, por exemplo, tratar da questão da maternidade, de forma que “Criatura” não pretende ser uma tradução única ou “definitiva” dos filmes.

Por fim, vale uma reflexão sobre a questão de realizar a tradução do cinema para os quadrinhos: embora o “fluxo tradicional” seja das histórias em quadrinhos para os filmes ou séries, não há nada que realmente impeça de efetuar a operação inversa. Assim como ideias interessantes podem vir de qualquer meio, as linguagens do cinema e dos quadrinhos são muito distintas e ricas o suficiente para criar abordagens diferentes e relevantes para as mesmas narrativas. De qualquer maneira, uma obra, seja ela a original ou a tradução e independente da linguagem em que é feita, nunca substitui ou invalida outra em uma linguagem

diferente.

Dentro do processo de tradução, a etapa mais difícil foi a definição do roteiro do quadrinho. Embora haja vantagens em utilizar uma narrativa existente como base, fazê-lo traz também outros tipos de desafios. Como descrito no capítulo dos resultados, a narrativa deveria ser curta como “Monster”, mas aprofundada na metáfora da depressão como em “O Babadook”. Por conta disso, concluí que não era possível fazer uma história igual, com os mesmos personagens e acontecimentos, e que precisaria simplificá-la para ser contada em poucas páginas. No entanto, chegar a essa conclusão e entender o que deveria ser mantido e o que seria alterado não foi tão fácil e demandou compreender a estrutura das obras originais, como indicado nas análises dos diagramas. Além disso, por se tratar de uma tradução para os quadrinhos, foi necessário buscar uma maneira mais eficiente de estruturar o roteiro, que se mostrou ser através de sua espacialização nas páginas do livro, ao invés de fazê-lo na forma de um texto corrido, mas, novamente, essa descoberta só foi possível após muitos testes e falhas.

O processo de desenvolvimento do quadrinho trouxe ainda outros aprendizados importantes. Primeiramente, a importância de criar vários rascunhos, principalmente quando não se tem tanta experiência com a linguagem dos quadrinhos. Assim, esses rascunhos contribuíram tanto para definir o fluxo da história e a composição das páginas e quadros, quanto para conceber os personagens, objetos e cenários, pois contextualiza esses elementos nos acontecimentos da narrativa. Embora seja possível criar esses conceitos antes, esse processo se mostrou mais

eficaz nesse projeto. Além disso, o último rascunho, mais elaborado e feito praticamente no tamanho real da página impressa do quadrinho, ajudou a ter uma dimensão melhor do produto final e a definir praticamente toda a narrativa e as composições antes da arte-final. Para isso, os comentários recebidos foram importantes, pois os leitores captam aspectos confusos ou incompreensíveis que o autor, em sua proximidade com a obra, não é capaz de perceber.

Quanto ao quadrinho em si, esses *feedbacks* demonstraram que a história, mesmo antes de ser finalizada, é compreensível para quem a lê, inclusive aqueles que não assistiram aos filmes, e transmite a mensagem principal intencionada. Isso não quer dizer, no entanto, que não há aspectos que podem ser melhorados enquanto obra, em termos de fluxo da história, de composição, de técnicas de desenho e estilo de arte-final. A definição do estilo gráfico é um aspecto a ser ressaltado, dado que gerou muitas dúvidas ao longo do processo. Por ainda não ter o costume de finalizar as ilustrações pessoais que produzo, escolher uma técnica e executá-la foi bastante desafiador, mesmo que a experimentação à mão, com vários materiais de desenho, tenha sido interessante. Assim, futuros projetos se beneficiarão de um amadurecimento enquanto quadrinista e ilustradora.

Há ainda uma reflexão que cabe aqui, quanto a outro aspecto que dificulta a execução da arte-final, além da falta de experiência: a ânsia de que o resultado seja perfeito. Essa questão acaba limitando o desenho, pois, quando chegamos na versão definitiva do trabalho, tentamos controlá-lo demais. Isso já estava evidente na comparação entre o

último rascunho e os testes de arte-final, pois o rascunho em grafite carregava o desprendimento e a espontaneidade de um desenho que não está sob a pressão da finalização. Embora não tenha solucionado esse dilema na versão final de “Criatura”, foi uma reflexão que se fez muito presente durante a definição das técnicas e materiais do estilo gráfico.

É importante comentar ainda que, desde março de 2020, o projeto foi realizado no contexto de restrição social da pandemia do coronavírus, impondo algumas limitações práticas: só foi possível utilizar materiais que pudesse adquirir pela internet e técnicas que pudesse empregar no espaço de minha casa; assim como o tamanho e qualidade dos desenhos digitalizados ficaram restritos às especificações técnicas do scanner que possuo em casa. Quanto à questão da produção gráfica do quadrinho, optou-se por postergar a impressão e montagem do livro, a partir de uma avaliação do custo-benefício de realizá-lo durante a “segunda onda”

da pandemia no Brasil: dado que essa produção teria um alto custo, principalmente por não ter acesso aos recursos da gráfica do LPG, esse investimento só valeria a pena se o resultado tivesse a qualidade pretendida, o que é mais difícil de controlar em meio ao isolamento social.

Além disso, há a questão emocional e psicológica associada ao medo e ao isolamento provocados pela pandemia. Ironicamente, o projeto de um quadrinho sobre a depressão acabou se configurando como um meio de escape desse contexto, algo no qual conseguia me concentrar e me distrair da ansiedade decorrente dos acontecimentos no país e no mundo.

Considerando tudo isso, apesar de os resultados serem satisfatórios e atenderem ao que foi proposto, o processo de trabalho como um todo mostrou-se mais relevante do ponto de vista do desenvolvimento pessoal, por todo o aprendizado e amadurecimento envolvidos nesses 19 meses de TFG.



The background is a solid orange color. A thin white vertical line is positioned on the left side of the page. To the right of this line, the number '06' is displayed in a large, white, serif font.

# 06

**conclusão**

Dada a importância de se discutir e eliminar preconceitos acerca da depressão, o projeto desenvolveu um livro de quadrinhos que aborda o tema usando a metáfora do monstro e o gênero de horror, através de uma tradução intersemiótica dos filmes “Monster” e “O Babadook”, da diretora Jennifer Kent, para a linguagem dos quadrinhos.

Reconhecidas suas limitações e aspectos que podem ser melhorados, os resultados são coerentes com os objetivos propostos no início do trabalho: representar a depressão visualmente, escrever e desenhar uma história em quadrinhos e utilizar os princípios da tradução intersemiótica para operar elementos das narrativas entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos.

Com isso, o TFG encerra o ciclo de minha graduação em Arquitetura e Urbanismo na FAU-USP de maneira

satisfatória e interessante, com ainda mais aprendizado e amadurecimento e abrindo portas para caminhos possíveis de serem explorados daqui para frente.

Assim como esse projeto pode ser retomado e revisado no futuro, gostaria de desenvolver outros trabalhos de quadrinhos, para explorar outras formas e gêneros dentro dessa linguagem — como a abstração —, diferentes estilos de desenho e técnicas de arte-final, assim como outras metáforas possíveis para representar questões de saúde mental, área pela qual tenho bastante interesse. Por fim, este TFG ainda deixa espaço para continuar as pesquisas tanto sobre os métodos para se desenvolver um projeto de quadrinhos, quanto sobre as relações entre as linguagens, inclusive em nível acadêmico.

# bibliografia

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. *Film art: an introduction*. 11th ed. Madison: University of Wisconsin, 2017, 526 p.

BUERGER, Shelley. The beak that grips: maternal indifference, ambivalence and the abject in *The Babadook*. *Studies in Australasian Cinema*, Reino Unido, v. 11, n. 1, p. 33-44, Mar. 2017. DOI: 10.1080/17503175.2017.1308903. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17503175.2017.1308903>. Acesso em: 5 abr. 2020.

CHARTERIS-BLACK, Jonathan. Shattering the Bell Jar: metaphor, gender, and depression. *Metaphor and Symbol*, Estados Unidos, v. 27, n. 3, p. 199-216, July 2012. DOI: 10.1080/10926488.2012.665796. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/10926488.2012.665796>. Acesso em: 7 abr. 2020.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução: Luís C. Borges. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989, 155 p.

\_\_\_\_\_. *Narrativas gráficas*. Tradução: Leandro L. D. Manto. São Paulo: Devir, 2005, 168 p.

EL REFAIE, Elisabeth. Looking on the dark and bright side: creative metaphors of depression in two graphic memoirs. *a/b: Auto/Biography Studies*, Reino Unido, v. 29, n. 1, p. 149-174, Dec. 2014. DOI: 10.1080/08989575.2014.921989. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/08989575.2014.921989>. Acesso em: 13 abr. 2020.

FRANZ, Pedro. *Incidente em Tunguska*. 2015. 112p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Centro de Artes, Universidade do Estado



de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

FULLAGAR, Simone; O'BRIEN, Wendy. Immobility, battles, and the journey of feeling alive: women's metaphors of self-transformation through depression and recovery. *Qualitative Health Research*, Estados Unidos, v. 22, n. 8, p. 1063-1072, 2012. DOI: 10.1177/1049732312443738. Disponível em: <http://qhr.sagepub.com>. Acesso em: 13 abr. 2020.

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. 1st ed. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, 188 p.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. 2 ed. ampliada. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.

HEGUEDUSCH, Carolina V.; JUSTO, José S.; MOLINA, José A. Depressão na atualidade: estrutura psíquica ou metáfora do psiquismo? Um diálogo entre Maria Rita Kehl e Pierre Férida. *Cadernos de Psicanálise (CPRJ)*, Rio de Janeiro, v. 39, n. 37, p. 29-51, jul./dez. 2017.

HOWELL, Amanda. Haunted art house: The Babadook and international art cinema horror. In: RYAN, Mark; GOLDSMITH, Ben. *Australian screen in the 2000s*. [S. l.]: Palgrave Macmillan, 2017.

INGHAM, Toby. The Babadook (2014, directed by Jennifer Kent): a film review from a psychoanalytic psychotherapy perspective. *Psychodynamic*

*Practice*, Estados Unidos, v. 21, n. 3, p. 269-270, Jan. 2015. DOI: 10.1080/14753634.2015.1005485. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/14753634.2015.1005485>. Acesso em: 3 abr. 2020.

INGRAM, Kaleigh. "Come see what's underneath": monstrous interiority in The Babadook. In: HAUGHT, Leah (org.). *ENGL 4384: Senior Seminar Student Anthology*. Georgia: University of West Georgia, 2016, p. 60-72.

KIDD, Briony. Umbilical fears: Jennifer Kent's 'The Babadook'. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, Austrália, n. 180, p. 6-12, Sept. 2014.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980, 242 p.

LAMBIE, Ryan. Jennifer Kent interview: directing The Babadook. *Den of geek*. [S. l.], 10 Oct. 2014. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/movies/jennifer-kent-interview-directing-the-babadook/>. Acesso em: 30 out. 2019.

MACHADO, Irene. *Tradução intersemiótica: campo conceitual e procedimentos composicionais*. FAU-USP. Palestra. 18 out. 2019.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. Tradução: Roger M. dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008, 264 p.

\_\_\_\_\_. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do N. Paro. São Paulo: Makron Books, 1995, 215 p.

\_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. Tradução: Roger M. dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006, 250 p.

NUNES, Maria. Luto, depressão e melancolia em The Babadook. In: MARKENDORF, Marcio; RIPELL, Leonardo. *Expressões do horror: escritos sobre cinema de horror contemporâneo*. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, 2017, p. 79-84.

OPAS/ OMS BRASIL - Organização Pan-Americana da Saúde da Organização Mundial da Saúde. *Com depressão no topo da lista de causas de problemas de saúde, OMS lança a campanha "Vamos conversar"*. [S. l.], 30 mar. 2017. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5385:com-depressao-no-topo-da-lista-de-causas-de-problemas-de-saude-oms-lanca-a-campanha-vamos-conversar&Itemid=839](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5385:com-depressao-no-topo-da-lista-de-causas-de-problemas-de-saude-oms-lanca-a-campanha-vamos-conversar&Itemid=839). Acesso em: 1 nov. 2019 (a).

\_\_\_\_\_. *Depressão: o que você precisa saber*. [S. l.], 2016-2017. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5372:depressao-o-que-voce-precisa-saber&Itemid=822](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5372:depressao-o-que-voce-precisa-saber&Itemid=822). Acesso em: 1 nov. 2019 (b).

\_\_\_\_\_. *Folha informativa: depressão*. [S. l.], [201-?]. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/depressao>. Acesso em: 1 nov. 2019 (c).

\_\_\_\_\_. *Folha informativa: suicídio*. [S. l.], [201-?]. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/suicidio>. Acesso em: 1 nov. 2019 (d).

PASSOS, Letícia. Brasileiro ainda sabe pouco sobre depressão, revela Ibope. *Revista Veja*. São Paulo, 28 ago. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/brasileiro-ainda-sabe-pouco-sobre-depressao-revela-ibope/>. Acesso em: 1 nov. 2019.

PENAFRIA, Manuela. *Análise de filmes: conceitos e metodologia(s)*. Lisboa: VI Congresso SOPCOM, abr. 2009.

MARKENDORF, Marcio; NUNES, Maria A. M.; PERALTA, João R. Comentários do filme “O

Babadook”. *Projeto Cinema Mundo*. Debate. 13 out. 2016. Universidade Federal de Santa Catarina, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/172281>. Acesso em: 29 out. 2019.

PLATH, Sylvia. *The bell jar*. Nova York: Bantam Book, 1971.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 1987, 218 p.

QUIGLEY, Paula. When good mothers go bad: genre and gender in The Babadook. *Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, Dublin, n. 15, p. 57-75, 2016.

RISKER, Paul. Confronting uncertainty: Jennifer Kent discusses The Babadook. *Quarterly Review of Film and Video*, Reino Unido, p. 13-17, Sept. 2017. DOI: 10.1080/10509208.2016.1222568. Disponível

em: <http://dx.doi.org/10.1080/10509208.2016.1222568>. Acesso em: 3 abr. 2020.

SCHOENEMAN, Thomas J.; SCHOENEMAN, Katherine A.; STALLINGS, Selona. “The Black Struggle”: metaphors of depression in Styron's *Darkness Visible*. *Journal of Social and Clinical Psychology*, Estados Unidos, v. 23, n. 3, p. 325-346, 2004.

STYRON, William. *Darkness visible: a memoir of madness*. [S. l.]: Vintage Books, 1992, 96 p.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002, 152 p.

VASSÃO, Caio Adorno. *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo: Blucher, 2010, p. 24-29.

# anexos

## diagramas por obra

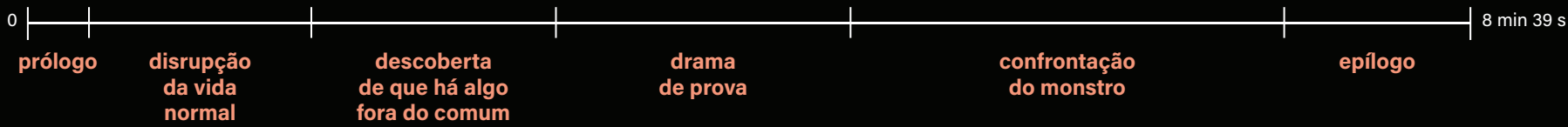
---

No capítulo de apresentação dos resultados do projeto, os diagramas das análises dos filmes e do quadrinho foram inseridos por categoria de análise, para que fosse possível comparar as obras. No entanto, é interessante também visualizar os diagramas por obra, para entender como os diferentes elementos contribuem para a construção de cada narrativa. Seguem, assim, três pôsteres — referentes a “Monster”, “O Babadook” e “Criatura”, respectivamente — com os diagramas em estrutura de linha do tempo, organizados verticalmente.

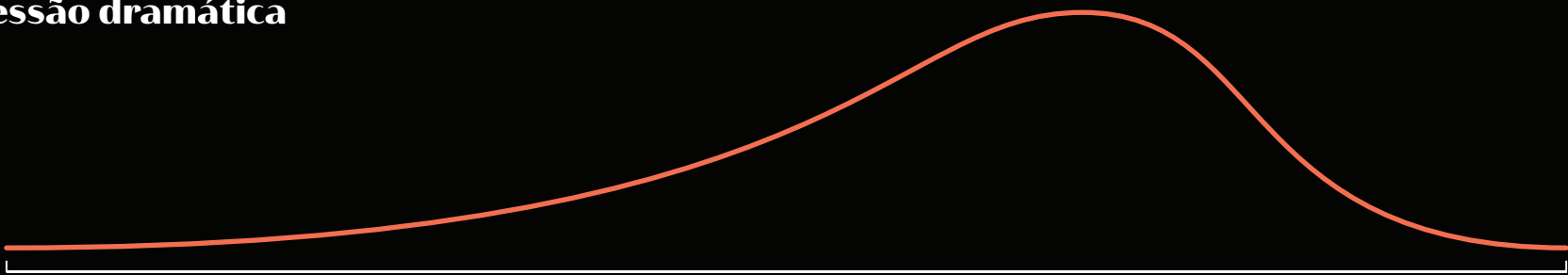


# “monster”

## ■ estrutura narrativa



## ■ progressão dramática



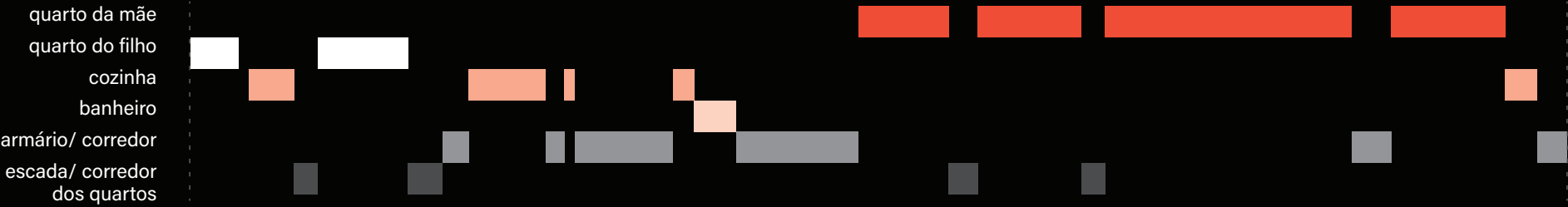
## ■ cenas de dia e de noite



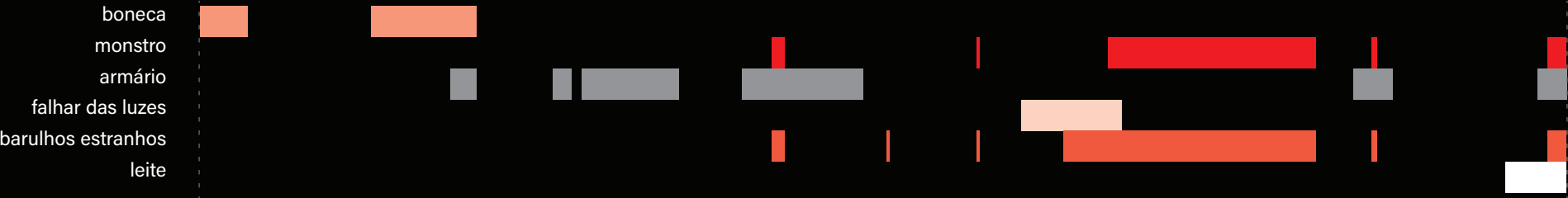
## ■ cenário: dentro e fora



## ■ cenário: a casa



## ■ signos

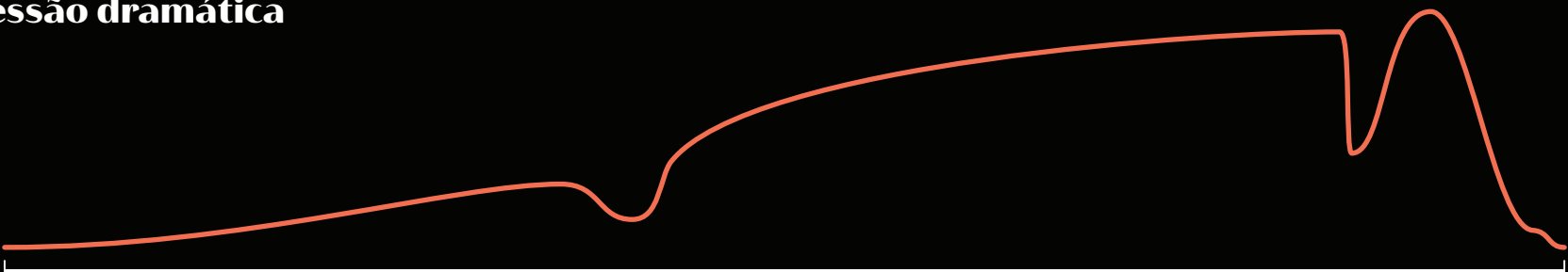


# “o babadook”

## ■ estrutura narrativa



## ■ progressão dramática



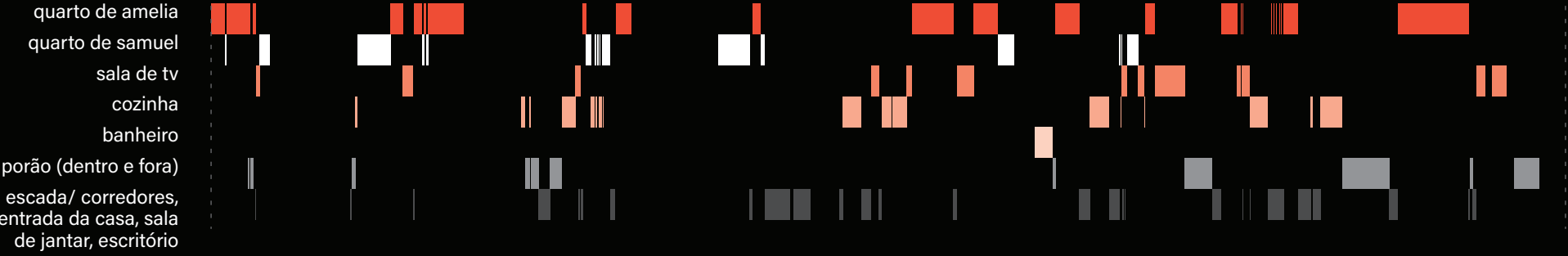
## ■ cenas de dia e de noite



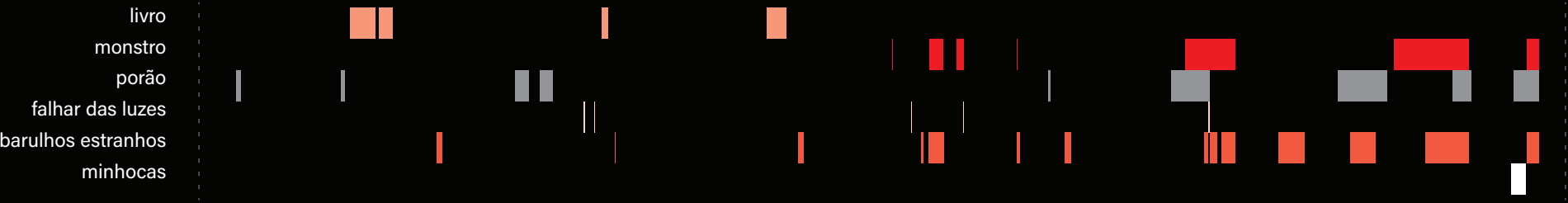
## ■ cenário: dentro e fora



## ■ cenário: a casa



## ■ signos

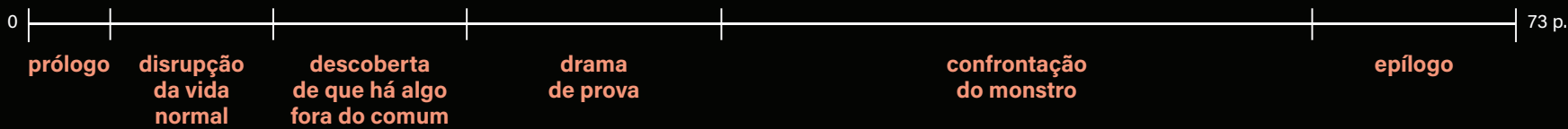


## ■ uso de cores: vermelho

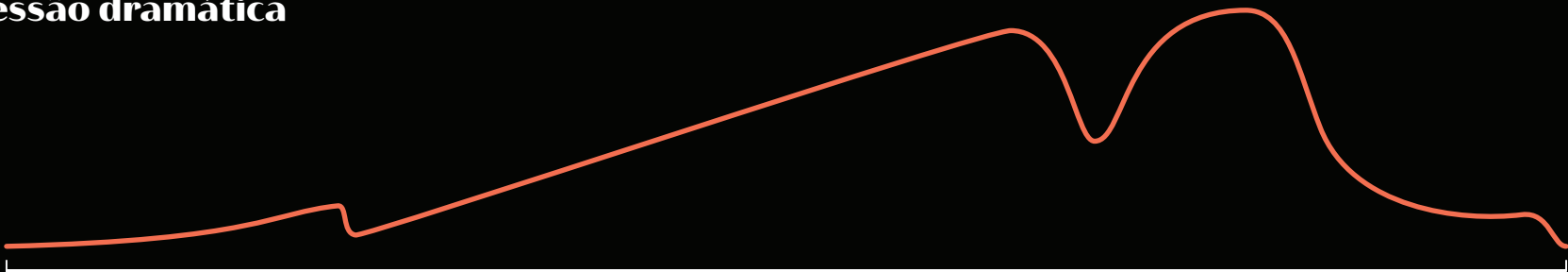


# “criatura”

## ■ estrutura narrativa



## ■ progressão dramática



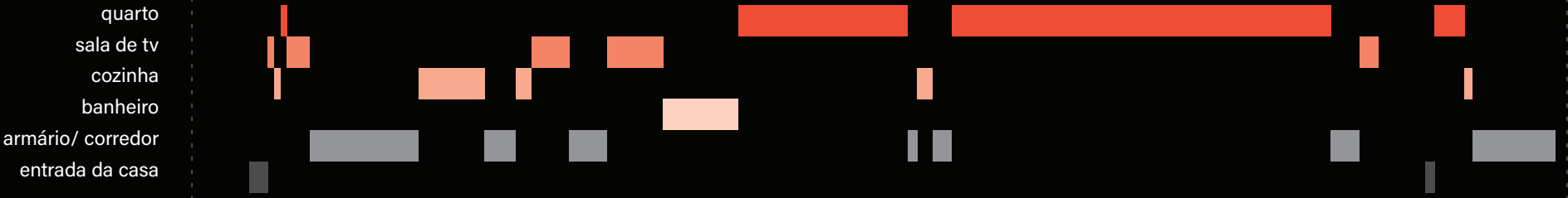
## ■ cenas de dia e de noite



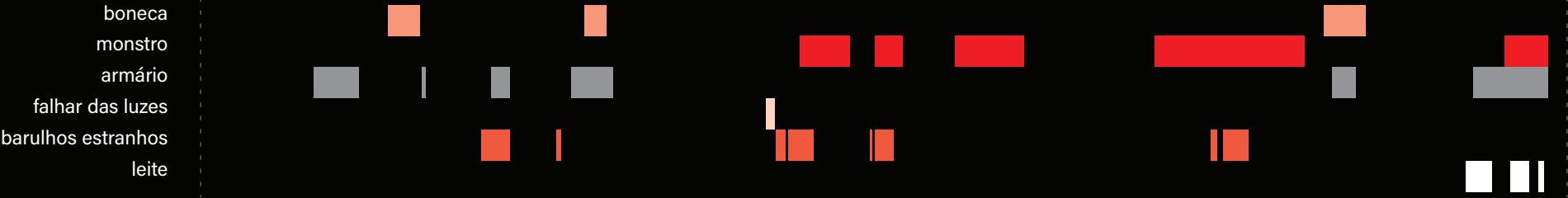
## ■ cenário: dentro e fora



## ■ cenário: a casa



## ■ signos



## ■ uso de cores: vermelho





## rascunho anterior à arte-final

Como já mencionado, os rascunhos tiveram um papel importante no processo de projeto do quadrinho. A última versão executada antes da arte-final foi a mais desenvolvida e aquela que recebeu os *feedbacks* de alguns leitores. Dada a relevância dessa etapa, foram inseridas, a seguir, algumas outras páginas com esses desenhos.

