

INTERMIDIALIDADE NOS QUADRINHOS ITALIANOS DISNEY

Chantal HERSKOVIC

Centro Universitário de Belo Horizonte - UNI-BH

RESUMO: Através da análise de determinados títulos que compõe a coleção *Clássicos da Literatura Disney* (no Brasil publicada pela editora Abril), este trabalho irá abordar a relação intermidiática entre literatura e histórias em quadrinhos. E pretende mostrar através das paródias elaboradas nessa série, como a linguagem dos quadrinhos e a ideia do jogo podem incentivar os jovens leitores ao hábito da leitura, uma vez que se apropriam do texto literário e fazem uma releitura em outra mídia. As paródias com os personagens da Disney em diversos papéis de obras literárias consideradas clássicos mundiais no Ocidente nos permitem ver de forma lúdica o personagem Pato Donald como *Frodonald*, referência a Frodo Baggins ou Tio Patinhas como Scrooge de um *Conto de Natal* de Charles Dickens, ou mesmo releituras de romances góticos e de aventuras. Estudar a relação intermidiática é uma maneira de perceber como as histórias em quadrinhos podem ser um formato de linguagem interessante para desenvolver a leitura crítica nos jovens leitores quando comparando as histórias e os personagens com outros textos em mídias distintas.

PALAVRAS-CHAVE: intermidialidade¹; literatura e quadrinhos²; leitura crítica³

ABSTRACT: *In order to analyze titles included in the Italian Disney comics series Disney Literature Classics (published in Brasil by Editora Abril) the paper resorts to concepts of the theory of intermediality, such as mixed media and intermedia texts. The study particularly focuses on the analysis of the parodic relation between comics and literary texts illustrated, for instance, by the metamorphosis of Dickens's famous character Ebenezer Scrooge into Uncle Scrooge or by Donald Duck's reenactment of Dracula or Frodo Baggins or even gothic and adventure romances as presented in these stories. Study the intermedial relations is a way to understand how the comics language improved since their first appearances in newspapers until nowadays and to see the changes from mixed media texts and intermedia texts, and intertextuality. The paper likewise discusses the role of such parodies as a means of leading young readers to look further for the original texts. It is argued that comics can become attractive educational tools for the development of young people's skill in critical reading when comparing medias and texts.*

KEYWORDS: *intermediality¹; literature and comics²; critical reading³*

Introdução

Este estudo pretende fazer uma análise das relações intermidiáticas na coleção *Clássicos da Literatura Disney* publicada em 2010 pela editora Abril. A coleção compreende uma coletânea de histórias em quadrinhos que seriam paródias de obras literárias, tratando-se de novos textos em uma mídia distinta, pois une texto e imagem e transpõe elementos dos textos originais nesse novo formato.

As histórias em quadrinhos fazem parte dos currículos acadêmicos, e determinadas obras já foram adotadas por escolas e instituições públicas e particulares, aceitas na contemporaneidade como uma manifestação inteligente, ao contrário dos anos 1950, em que ainda eram consideradas uma manifestação da cultura popular e ainda eram vistas de forma pejorativa e submetida a selos especiais de aprovação como o Comic Code Authority. Frederic Wertham publicou em 1954 o livro, *Seduction of the innocent*, que relacionava as histórias em quadrinhos com a delinquência infanto-juvenil, o que culminou com a perseguição dessa forma de linguagem que durou alguns anos (SABIN, 1996, p. 68).

Obras de conteúdo sofisticado e narrativa visual bem trabalhada são difundidas na mídia e algumas são, também, adaptadas para o cinema, como *Persépolis* (2000). Outras fazem o papel de crítica à sociedade, ou chamam a atenção para determinadas questões, sociais e/ou históricas, como *Maus* (1986), de Art Spiegelman, que aponta os horrores do holocausto e da guerra, ou as obras de Joe Sacco, consideradas como quadrinhos jornalísticos, como *Palestina, uma nação ocupada* (1986) e *Área de segurança Gorazde: a guerra na Bósnia Oriental* (2000), que também revelam histórias e situações em áreas de conflito. Algumas obras, tratam de biografias dos próprios artistas, como *Fun Home* (2007), de Alison Bechdel e outras, conteúdo mais fantástico, misturado com questões culturais e espirituais como *O chinês americano* (2009), de Gene Luen Yang e *O gato do rabino* (2006), de Joan Sfarr. São diversos assuntos manifestados em formato de histórias em quadrinhos, tanto para o público infanto-juvenil quanto adulto.

A profusão de títulos mostra um mercado desenvolvido e leitores habituados com a ligação de imagens a textos. Mas foi em 1978, com o surgimento da *graphic novel* de Will Eisner, *Contrato com Deus*, que se iniciou uma importante etapa das histórias em quadrinhos, como forma de literatura, que mostra mais possibilidades do que o espaço das tiras de jornais permitiria, ou mesmo, das revistas de quadrinhos, uma vez que surge em forma de livro. Foram publicadas histórias com amplo conteúdo e narrativa sofisticada para um público leitor de histórias em quadrinhos ou familiarizado com o uso de imagens como parte de uma narrativa. Na Europa, há também a cultura dos álbuns de quadrinhos – no formato “álbum” específico e em geral, em cores – com um mercado editorial considerável.

A linguagem das histórias em quadrinhos, sua narrativa visual e sua apresentação acompanha texto e imagem simultaneamente, de forma a se complementarem ou, até mesmo, se fundirem. Uma definição para o conceito de histórias em quadrinhos é feita por Waldomiro Vergueiro:

Em termos conceituais, pode-se também afirmar que elas constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem: o lingüístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons, e o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, idéias abstratas e /ou esotéricas, etc. Além desses dois códigos, as histórias em quadrinhos desenvolveram também diversos elementos que lhes são hoje característicos, como o balão, as onomatopéias, as parábolas visuais, etc. (VERGUEIRO, 1998, p. 120)

Desde 1865 muitas modificações ocorreram e algumas formas estruturais da linguagem se consolidaram até a década de 1930, como a narrativa sequencial,

personagens de histórias seriadas, balões arredondados ou retangulares, legendas, onomatopeias, tipografias especiais, diversos tipos de quadros, dentre outras. Ao longo dos anos a junção texto e imagem tornava-se cada vez mais entrelaçada de forma a explorar a narrativa visual, à medida que os artistas estabeleciam o que seria a linguagem das histórias em quadrinhos. Segundo Will Eisner, que desenvolveu o conceito da arte sequencial como forma de narrativa visual, a relação palavra e imagem deve ser feita com atenção, pois ambas devem se complementar: "Na arte seqüencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte seqüencial é a arte de urdir um tecido" (EISNER, 1989, p. 122).

Com o avanço das tecnologias digitais, outras propostas vem surgindo como programas específicos para leituras de histórias em quadrinhos em formato digital, comunidades na internet para compartilhamento de arquivos – nem sempre respeitando direitos autorais –, e aplicativos para telefones celulares que permitem adquirir pelo aparelho, alguns títulos de quadrinhos. Ou seja, desde as histórias do final do século XIX, quando ainda não haviam balões ou uma narrativa sequencial que entrelaçasse palavras e imagens, ocorreram mudanças significativas, nas quais os textos passaram de textos de justaposição – texto escrito com imagens que o ilustravam –, para textos mistos, que combinam palavras e imagens, e textos intermediáticos, que entrelaçam ambas as mídias, de modo a contar uma história ou mesmo sugerir som e movimento.

Relações intermidiáticas

As adaptações da série *Clássicos da Literatura Disney* utilizam diversas referências intertextuais, através da paródia e do pastiche, as adaptações foram feitas com um amplo inventário imagético sobre as obras originais e das adaptações que já foram realizadas, criando novas obras que apesar das inúmeras referências, permitem que tanto um leitor ingênuo quanto um leitor crítico aprecie as histórias.

A intertextualidade e a apropriação de elementos de outras obras com o objetivo de satirizar, parodiar, ironizar ou homenagear determinados autores ou gêneros e estilos é encontrada nas histórias. A série se apropria de elementos de outros textos criando intertextos. Segundo Riffaterre, “o corpo de textos que o leitor pode, legitimamente, relacionar com aquele que tem diante dos olhos, isto é, os textos que aquilo que está a ler lhe recordam” (citado por HUTCHEON, 1985, p.111)¹. Dentro da apropriação há diversos níveis para se ler um intertexto, entre eles a paródia, a paráfrase, a sátira, o pastiche, a colagem, a citação e o plágio.

A paródia é, no século XX, “[...] um dos modos maiores da construção formal e temática de textos. E, para além disto, tem uma função hermenêutica com implicações simultaneamente culturais e ideológicas” (HUTCHEON, 1985, p.13).

Linda Hutcheon define a paródia moderna, (no sentido de contemporâneo) como:

[...] repetição, mas repetição que inclui diferença (Deleuze, 1968); é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao

¹ RIFFATERRE, Michael. Syllepsis. *Critical Inquiry*, v.6, p.625-638, 1980. 94

mesmo tempo. Versões irônicas (sic) de ‘transcontextualização’ e inversão são os seus principais operadores formais, e o âmbito de ethos pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial”. (HUTCHEON, 1985, p. 54)

São feitas paródias de diversos elementos como personagens das histórias e em certos momentos, até mesmo dos autores das obras originais, sempre apresentados como personagens do universo Disney no formato de histórias em quadrinhos. Essa repetição e imitação possui um efeito cômico para o leitor crítico que é capaz de fazer a relação com o outro texto. São histórias interessantes tanto para o leitor ingênuo, que lê e acompanha a história sem fazer a relação com o texto original, quanto para o leitor crítico que percebe como foi feito o intertexto.

Portanto, a paródia tem uma determinação bitextual, partilhando tanto o código de um texto particular a ser parodiado, como o código paródico genérico. A alusão é um expediente para a ativação simultânea de dois textos, fazendo-o por correspondência e não por diferença como a paródia. A paródia está relacionada ao burlesco, à farsa, ao pastiche, ao plágio, à citação e à alusão, mas também se mantém distinta deles. (HUTCHEON, 1985, p. 61)

Além da paródia, há outras relações intermediárias entre as obras literárias e as histórias em quadrinhos da coleção citada. As histórias em quadrinhos seriam, pelos conceitos da intermedialidade, textos mistos que unem palavras e imagens, e textos intermidáticos quando fundem essas duas mídias. Um conceito a ser citado na coleção *Clássicos da Literatura Disney* do ponto de vista da intermedialidade é a transposição intersemiótica.

A transposição intersemiótica é uma das formas de intermedialidade que possibilita a apropriação de elementos de uma obra para a adaptação e transformação dos mesmos para formar um outro texto, criando uma nova produção. Ou seja, ocorre a “interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais”, ou ainda, como ensina Claus Clüver:

[...] um texto que se aproxima do texto-fonte de ‘traduction intersémiotique’, como um caso especial de ‘transposição intersémiotique’ que normalmente abrange itens mais autônomos. [...] o conceito de tradução intersemiótica soa melhor se restringido a textos (em qualquer sistema sígnico) que, em primeiro lugar, oferecem uma reapresentação relativamente ampla (mesmo que jamais completa) do texto-fonte composto num sistema sígnico diferente, numa forma apropriada, transmitindo certo sentido de estilo e técnica e incluindo equivalentes de figuras retóricas; e, em segundo lugar, que acrescentem relativamente poucos elementos, sem paralelo no texto-fonte. (CLÜVER, 1997, p. 42-43)

Nas histórias há a apropriação de elementos das obras originais como os cavaleiros Nazgul de *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, o retrato de Dorian Gray de Oscar Wilde, os personagens Dr. Jekyll e Mr. Hyde criados por Robert Louis Stevenson em *O Médico e o Monstro* (1886) colocados como Mickey Jéquil (segundo tradução) e Mister

Mike, a carta do conto *A Carta Roubada* (1844) de Edgar Allan Poe, que aparece como Edgar Allan Mouse um antepassado de Mickey Mouse, e até mesmo o gorila da história *Assassinatos na Rua Morgue* (1841) é transposto como uma macaquinha travessa na história *O Mistério na Rua Ratorgue*. É interessante perceber a questão da paródia e da apropriação de elementos das histórias originais. Perceber essas relações é um jogo de referências para o leitor atento, que percebe como a paródia foi relacionada, assim como a transposição intersemiótica.

Disney e outras histórias

Walt Disney trabalhou com animações, fundou parques temáticos, utilizou o *merchandise* de suas criações dentre diversas outras atividades, entre elas, um estúdio de histórias em quadrinhos. À medida que as atividades evoluíam em diversas localidades, os quadrinhos também mudaram e passaram a ser produzidos em diferentes países como por exemplo Holanda, Dinamarca, Brasil, Suécia e Itália. A coleção *Clássicos da Literatura Disney* publicada no Brasil pela editora Abril é baseada na série italiana *Disney Clássicos de La Literatura* e possui em sua maior parte, histórias italianas, com exceção para um *Um Conto de Natal*, que foi feita por Carl Barks, inspirada na história de Charles Dickens de 1843.

Apesar de ser uma produção comercial que faz parte da cultura de massa, os quadrinhos Disney que trabalham as paródias de obras literárias possuem inúmeras referências e releituras das obras originais, em que apenas o leitor crítico perceberia as nuances desses textos. É possível que a leitura da obra na versão da Disney leve o leitor, e jovem leitor, a procurar a obra original para perceber as brincadeiras feitas em forma de paródias.

No início de cada edição, acompanha um texto introdutório ao autor e a obra original parodiada. No caso de *O Senhor dos Anéis*, obra de J. R. R. Tolkien, a história recebeu o título de *O Senhor das Frigideiras*. A obra de Tolkien que compõe três volumes: *A Sociedade do Anel* (1954), *As Duas Torres* (1954) e *o Retorno do Rei* (1955) - que levou 12 anos para ser finalizado e mais cinco para ser publicado, somando mais de mil páginas de texto escrito. A obra, que foi escrita após o sucesso do primeiro livro, *O Hobbit* (1937), foi traduzida em mais de 40 línguas e, segundo especialistas, foram publicados mais de 150 milhões de exemplares ao longo dos anos (DISNEY, 2010: 4).

A paródia feita pela Disney se apropria de alguns elementos principais do texto como o Um Anel, o anel maligno de Sauron, os personagens Aragorn, Frodo Baggins, Samwise Gamgee, Gandalf, Nazgul, os orcs, Legolas, Merry (Meriadoc Brandybuck) e Pippin (Peregrin Took), Boromir e Gimli são transformados em versões Disney no *estilo funny animals*: Aragorn Mickey, Frodonald, Tapadhor, Argolas, Patetomir, Patinhas Contamoedas e os sobrinhos trigêmeos Huguinho, Zezinho e Luisinho entrariam nos lugares de Pippin e Merrin. Uma vez que o universo Disney tem informações que lhe são próprias e conhecidas pelos leitores como os perfis dos personagens, a história também retrata situações com essas características. Por exemplo, Pato Donald é um personagem exaltado e muitas vezes mal humorado, que se sente fracassado e está sempre a mercê das vontades de Tio Patinhas, que por sua vez é avarento, acumulador de riquezas e egoísta e os trigêmeos são conhecidos por sua destreza, inteligência, espírito de equipe e líderes natos. Casa personagem Disney tem um perfil psicológico bem traçado que é retratado por

suas ações e pela imagem – a postura dos trigêmeos em geral é de cabeça erguida e passam a idéia de confiança, já o Pato Donald, muitas vezes é mostrado agitando os braços ou cabisbaixo.

Na história da Disney, o mago Gandalf é personificado na figura que remete ao druida Panoramix, o personagem criado por Albert Uderzo e René Goscinny para a série francesa *As aventuras de Asterix, o gaulês*. Uma interessante referência ao universo dos quadrinhos e que no caso funciona também como uma homenagem à dupla francesa.

O Um Anel é transformado na Frigideira Mágica, que acumulou todo o poder e é procurada pelo Lorde das Trevas, que seria Sauron. Toda uma história é desenvolvida e inspirada em *O Senhor dos Anéis*, porém, de forma condensada, mostrando a aventura de Frodonald e dos outros para a destruição da frigideira. Assim como em *o Retorno do Rei*, a frigideira começa a dominar Frodonald que se sente ligado ao objeto mágico, incapaz de se separar dele e suspeitando de todos a sua volta, inclusive de Peninha que faz o papel de Samwise, o fiel companheiro de Frodo.

A frigideira possui propriedades mágicas, ela pode prever o futuro e quem se alimentar de pastéis nela fritos, se torna invencível. Ela foi forjada por Durin Bateferro, um mítico ferreiro, junto com seis talismãs do poder. Esses foram confiados a diversos povos para combatessem as forças do mal. Porém, o maligno esperou que eles fossem esquecidos e se apropriou de todos, restando apenas a frigideira longe de seu alcance, sendo esta, a única esperança para a destruição do mal. A história remete em alguns momentos à obra original escrita por Tolkien, com os elementos do Um Anel ali representados, a figura do mal, o local de sua destruição, a sociedade do anel, sendo no caso a da frigideira, Aragorn Mickey, Frodonald e Gandalf. A jornada do herói Frodonald é similar a de Frodo Baggins e também deve se livrar do objeto mágico, superar as adversidades, lidar com os companheiros e os obstáculos da aventura e com o lorde das trevas e seus orcs. A história se desenvolve com humor e ao leitor crítico é possível perceber essas diversas relações a obra original e outras referências como a do personagem Panoramix. Perceber como a paródia foi feita é interessante para ver os textos explorados pelos roteiristas e o modo como trabalharam a questão da releitura e do humor, mesclando a personalidade dos personagens da Disney com as dos personagens de Tolkien. Por exemplo, Peninha, que é um conhecido personagem atrapalhado, porém ingênuo, combina com as características de Samwise, que é fiel, corajoso e de bom coração, ao ficar ao lado de Frodo durante toda a jornada.

Outras obras parodiadas foram os contos de Edgar Allan Poe. As histórias transcorrem como aventuras escritas por Edgar Allan Mouse e estão entre elas *A Casa do Fantasma Distraído*, inspirada na história *A Queda da Casa de Usher* (1839), *O Mistério da Rua Ratorgue*, referência ao conto *Assassinatos na Rua Morgue*, *O Escaravelho de Ouro* do conto de 1843 e *A Carta Oculta*, da história *A Carta Roubada* (1844). As histórias se apresentam frente a diversas situações em que Mickey Mouse narra uma por uma para seus sobrinhos quando estes tem seus planos de brincadeiras frustrados.

O escritor Edgar Allan Mouse é um antepassado de Mickey e conta suas aventuras com o companheiro Dupatet, na figura do personagem Pateta da Disney. Dupatet é inspirado em Auguste Dupin, criado por Edgar Allan Poe, um investigador com grande poder de dedução, considerado o primeiro grande detetive da ficção e que foi precursor de Sherlock Holmes. As histórias são cheias de referências a essas obras da literatura gótica, e

estão presentes as casas misteriosas, viagens ao desconhecido, objetos desaparecidos de forma misteriosas, objetos fantásticos, a chuva constante, tanto nas histórias de Edgar Allan Mouse quanto nas desventuras dos sobrinhos de Mickey que sempre acabam em casa por causa de chuvas que alteram seus planos, o que inclui quedas de energia, que também os deixam no escuro.

Na abertura de cada história o título é desenhado como sendo um pergaminho antigo e em uma tipografia que remete ao estilo gótico. As cores, quando a narrativa está envolta em mistério são frias e escuras, o que revela o estado de espírito dos personagens e a situação dos ambientes, escuros, chuvosos e tenebrosos, porém, sempre com humor que é próprio das histórias em quadrinhos da Disney, remetendo aos textos parodiados.

No conto que remete *A Queda da Casa de Usher*, o mistério é representado graficamente, porém, os ruídos misteriosos e a aura de medo que surge no local é devido a uma presença fantasmagórica de um artista que deseja entrar no céu dos pintores, porém, deve retocar todas as suas pinturas no mundo dos vivos, pois elas possuem inúmeros erros. Nesse caso, houve uma variação do texto original, criando-se outra história e apropriando-se e transpondo de alguns elementos do texto original como a casa e os personagens envolvidos que escutam os ruídos misteriosos.

A relação entre quadrinhos e literatura é interessante, pois um formato pode incentivar a busca pelo outro. A leitura de histórias em quadrinhos como as que foram discutidas podem incentivar o leitor, e o leitor infanto-juvenil, a buscar pelos textos originais para perceber como as histórias com os personagens da Disney foram criadas, e para conhecer as referências, podendo incentivar o hábito da leitura em futuros leitores críticos e levando leitores que já conhecem as obras a procurar mais referências em textos intermediários que exploram a transposição intersemiótica, a paródia e outros intertextos.

Existe um jogo de referências quando se trabalha a paródia e a transposição intersemiótica em que o leitor atento pode perceber as diversas alusões. Esse jogo, de certa forma, incentiva a busca pela obra original. As histórias se desenvolvem de formas interessantes e inteligentes quando se apropria de personagens literários e os transpõe em outro formato, fazendo uma inter-relação com outros personagens também conhecidos do universo Disney, com características próprias. Cabe ao leitor conhecer ambos os personagens manipulados e transfigurados, ou buscar conhecer suas personalidades para perceber os intertextos e o modo como se desenvolveu a narrativa visual. Os leitores que não conhecem as obras, desfrutarão em um nível superficial, porém o leitor crítico perceberá o jogo intertextual.

Referências

BECHDEL, A. **Fun Home**: uma tragicomédia em família. São Paulo: Conrad, 2007.

CLÜVER, C. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e sociedade**. São Paulo, v. 2, p. 37-55, 1997.

- CURY, M. Z. et al. **Intertextualidades: teoria e prática**. Belo Horizonte: Lê, 1995.
- DISNEY, W. **Clássicos da literatura Disney**. São Paulo: Abril, 2010. v. 23; 24; 25; 30.
- ECO, U. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- EISNER, W. **Contract with God: and other tenement stories**. Princeton: Kitchen Sink Press: 1989.
- HOEK, L. H. La Transposition intersémiotique: pour une classification pragmatique. In: HOEK, L.; MEERHOFF, K. (Ed). **Rhétorique et image: texts en homage à A. Kibédi Varga**. Amsterdam: GA; Atlanta: Rodopi, 1995. p. 65-80.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da paródia**. Lisboa: Edições 70, 1985.
- MOYA, Á. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- POE, E. A. **Os assassinatos da rua Morgue**. Porto Alegre: L&PM, 2002.
- POE, E. A. **Histórias Extraordinárias**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- SABIN, R. **Comics, comix & graphic novels: a history of comic art**. London: Phaidon, 1996.
- SACCO, J. **Safe Area Gorazde**. Seattle: Fantagraphics, 2000.
- SACCO, J. **Palestine: a nation occupied**. Seattle: Fantagraphics, 1996.
- SFAR, J. **O gato do rabino: o bar-mitzvah**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- SHELLEY, M. W. **Frankenstein / Mary Shelley, Dracula / Bram Stocker, Dr. Jekyll and Mr. Hyde / Robert Louis Stevenson**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinho. In: CAMPELLO, B. S.; CALDEIRA, P. T.; MACEDO, V. A. A. **Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação**. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p.117-149.
- YANG, G. L. **O chinês americano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- WERTHAM, F. **Seduction of the innocent**. Washington: Kennikat, 1972.