

## DO FÓLIO AO HYPERLINK: INTERTEXTUALIDADE, INTERMIDIALIDADE E RECEPÇÃO EM *SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO* DE WILLIAM SHAKESPEARE

Paraguassu de Fátima ROCHA  
Centro Universitário Campos de Andrade – Uniandrade

**RESUMO:** A pesquisa sobre as obras de Shakespeare até a década de 90 era realizada em livros, e seus manuscritos encontravam-se em mãos de colecionadores ou instituições ao redor do mundo que tinham como intuito a sua preservação. O advento das novas tecnologias, na qual se inclui a internet, facilitou o acesso a tais raridades devido ao processo de digitalização. Publicado em 1623, o Primeiro Fólio intitulado *Comédias, Histórias e Tragédias* que conta com 36 peças escritas pelo Bardo, entre elas, *Sonho de uma noite de Verão*, objeto deste estudo, passou a circular no meio eletrônico em suas mais variadas composições – escritos digitalizados, vídeos com excertos de adaptações fílmicas, pinturas, quadrinhos, fotos, mangás, trabalhos acadêmicos e críticas literárias. Ao mesmo tempo, surgem a todo instante sites e blogs com a finalidade de disseminar a vida e a obra do escritor inglês. William Shakespeare está presente também nas redes sociais, seja através de páginas com milhares de seguidores ou de fragmentos de seus textos que são publicados em páginas pessoais. Essa abertura proporciona ao leitor/pesquisador, por meio dos inúmeros hyperlinks, inteirar-se plenamente do trabalho do escritor, além de estabelecer relações entre as diferentes mídias existentes. Neste contexto, propõe-se verificar as relações intertextuais e intermidiais que são estabelecidas com outras mídias, lembrando que a intertextualidade sempre implica na intermidialidade, e, tomando-se como base a peça *Sonho de uma noite de Verão* (hipotexto), analisar a história em quadrinhos homônima (hipertexto) escrita por Neil Gaiman, desenhada e colorida por Charles Vess e Steve Oliff, respectivamente, com material adicional extraído e adaptado da peça de Shakespeare.

**PALAVRAS-CHAVE:** história em quadrinhos; intermidialidade; intertextualidade.

**ABSTRACT:** *The research on the works of Shakespeare to the 90 was held in books and his manuscripts were in the hands of collectors and institutions around the world who had the intention to preserve them. The advent of new technologies, which includes the Internet, facilitated access to such rarities due to scanning process. Published in 1623, called the First Folio Comedies, Histories and Tragedies which has 36 pieces written by the Bard, including, A midsummer night's dream, the object of this study, started to circulate in the electronic media in their various compositions - written digitized, video with excerpts from film adaptations, paintings, comics, photos, comics, academic papers and book reviews. At the same time, there are at every instant websites and blogs in order to spread the life and work of English writer. William Shakespeare is also present in social networks, either through pages with thousands of followers or fragments of his writings that are published on personal pages. This opening provides the reader / researcher, through numerous hyperlinks, fully appreciate the writer's work, and to establish relationships between the different existing media. We propose to check the intertextual relations that are established and intermidiais with other media, always remembering that intertextuality implies intermidiality, and taking as base the play A midsummer night's dream (hipotext), analyzing the history comic of the same name (hypertext) written by Neil Gaiman, drawn and colored by Steve Oliff and Charles Vess, respectively, with additional material extracted and adapted from the Shakespeare play.*

**KEY WORDS:** comic book; intermidiality; intertextuality.

## Introdução

Foi-se o tempo em que obras de arte eram contempladas na plataforma para a qual foram produzidas. Os livros, por exemplo, que estavam destinados às prateleiras de bibliotecas ou de livrarias, devido ao processo de reprodutividade, passaram a ser exibidos em diferentes meios com o advento da tecnologia. O espaço midiático da internet contribuiu para que a informação e o conhecimento deixassem, então, o seu lugar de origem e passassem a fazer parte de um universo coletivo, ou, conforme salienta Nanci Gonçalves Nobre:

[...] a hipótese de que leitura e informação [...] podem configurar-se como territórios de (re)significação para os sujeitos sociais, na medida em que, servindo-lhes tanto como possibilidade de apropriação e produção, quanto de compartilhamento de saberes, oportunizam a constituição de singularidades. [...] Sendo assim, as práticas leitoras e informacionais de apropriação de conhecimento das variadas comunidades atendidas pelas unidades de informação modificam-se e produzem sentidos que desembocarão em outros textos, e outros, num processo infinito de releituras, numa polifonia de vozes e reflexos. (NÓBREGA, 2009, p. 97)

Dessa forma, tem-se, hoje, acesso aos grandes clássicos da literatura em um simples clicar no mouse. A obra Shakespiriana é um excelente exemplo disso. Inúmeros *sites*, *blogs* ou páginas de comunidades sociais dedicam-se a fornecer material de pesquisa ou divulgar os textos do autor, seja através de arquivos em pdf, *posts*, imagens, clipes, teses, dissertações, artigos, resenhas, ou ainda, as bibliotecas virtuais que disponibilizam suas peças no ambiente virtual. Ao pesquisar no site de buscas Google a comédia *Sonho de uma noite de verão*, objeto do presente estudo, obtem-se aproximadamente 352.000 resultados para essa pesquisa, sem relacionar os *hyperlinks* que surgem em cada uma das páginas abertas. O mesmo ocorre com a adaptação em quadrinhos da peça de Shakespeare feita por Neil Gaiman para a revista *Sandman*, cuja busca apresenta 1.420.000 resultados.

Confirma-se, assim, o pensamento de Nanci Gonçalves de que as unidades de informação modificam-se e produzem sentidos diversos, consolidando um processo infinito de releituras.

### Shakespeare: do fólio ao hyperlink

A primeira edição do fólio de William Shakespeare, *Comedies, Histories & Tragedies* que reúne 36 de seus trabalhos, data de 1623. Calcula-se que foram editadas entre 750 e 1200 cópias as quais foram parar em mãos de colecionadores ou encontram-se em bibliotecas espalhadas ao redor do mundo, restando, na atualidade, aproximadamente 238 cópias. Se considerarmos que o interesse na pesquisa dos textos originais é grande, esse número torna-se insuficiente e ainda requer visitas às bibliotecas que detêm a obra do autor para realização de pesquisas. Entretanto, essas barreiras são superadas com os materiais disponíveis na mídia eletrônica. Um exemplo disso é a digitalização do primeiro fólio, incluindo a peça aqui discutida (figuras 1 e 2) feito pela *Folger Shakespeare Library*, que tem como missão preservar e divulgar a obra do bardo, tornando-a, em formatos adequados, acessível a pesquisadores.



Fig. 1. Capa e introdução do Primeiro Fólho<sup>1</sup>



Fig. 2: Página de *Sonho de uma noite de verão*

Da mesma forma que a *Folger* disponibiliza este material, outras páginas também divulgam a obra Shakespiriana, fornecendo, através de *hyperlinks*<sup>2</sup> elementos necessários para o

<sup>1</sup> Disponível em <http://shakespeare.folger.edu/other/folio/Shaf1B.pdf>

avanço das pesquisas. Nesse caso, apresenta-se como exemplo a página *Mr. William Shakespeare and the Internet*<sup>3</sup> (figura 3) que atua como guia para pesquisas.

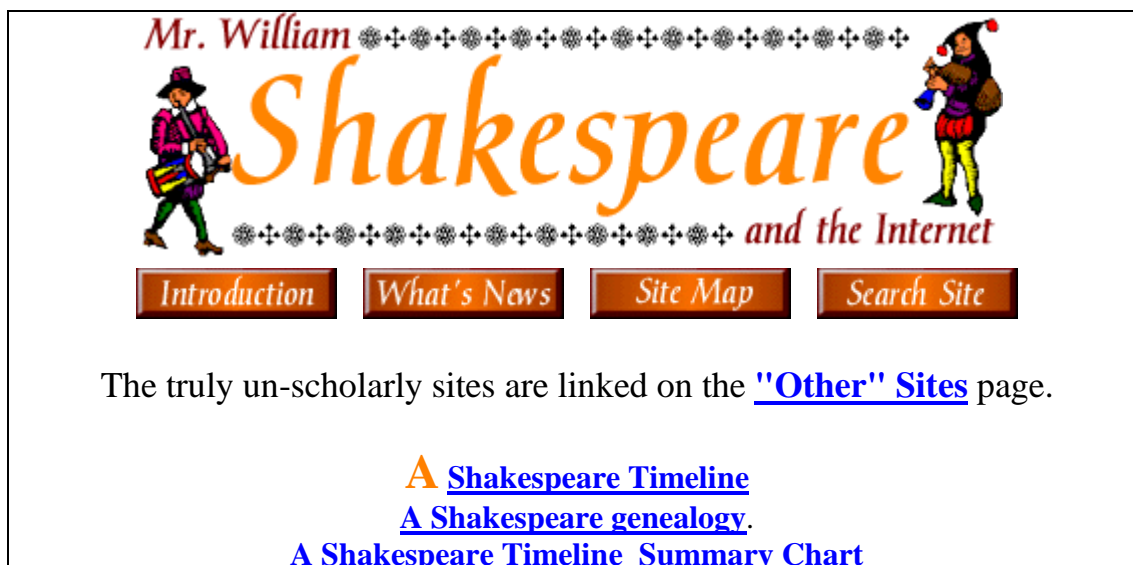


Fig. 3: Página adaptada mostrando os *hyperlinks* em azul.

### Adaptações de *Sonhos de uma noite de verão*

O texto de William Shakespeare mereceu ao longo dos séculos diferentes representações, sejam elas espetaculares, cinematográficas ou, recentemente, no formato de mangás (figura 4) ou histórias em quadrinhos (figura 5), objeto da presente análise.

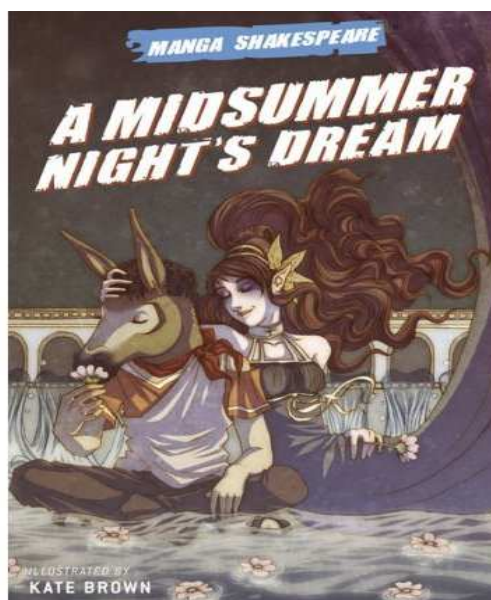


Fig. 4: Manga

<sup>2</sup> Um elemento em um documento eletrônico que direciona para um documento diferente no mesmo espaço do documento original.

<sup>3</sup> Disponível em [shakespeare.palomar.edu](http://shakespeare.palomar.edu)

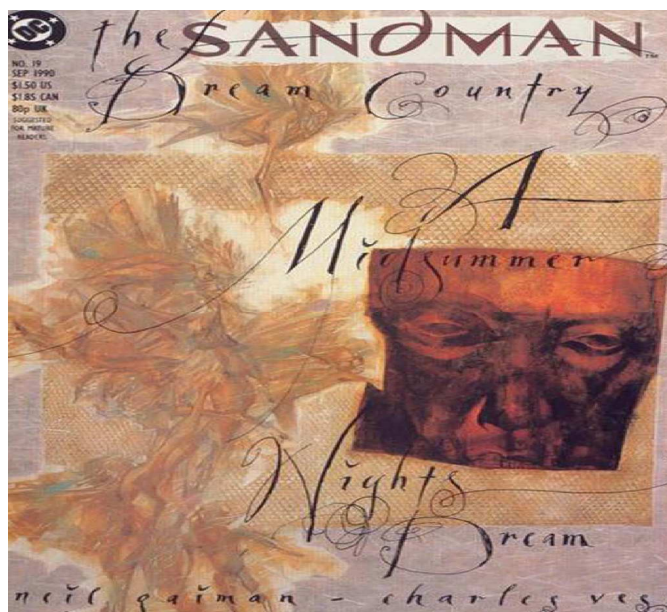


Fig. 5: História em quadrinhos publicada na revista *Sandman*.

*Sonho de uma noite de verão* escrita por Neil Gaiman, desenhada e colorida por Charles Vess e Steve Oliff, respectivamente, trata-se de uma adaptação da obra do bardo em que Gaiman mescla elementos relacionados à vida e à peça de Shakespeare. Publicada na revista *Sandman*<sup>4</sup> em 1990, foi o primeiro texto gráfico a ser agraciado com o *World Fantasy Award* em 1991.

Em linhas gerais, a história de Gaiman relata o encontro entre Sonho e a personagem Shakespear, o qual havia prometido escrever duas peças ao senhor dos sonhos se tivesse sucesso como escritor. O prólogo consiste da trajetória de Shakespeare e a representação de suas peças em diferentes lugares. Além do escritor também estão representados seu filho Hamnet, Richard Burbage, chefe da companhia e os artesãos (figura 6).

---

<sup>4</sup> *Sandman* é uma revista de história em quadrinhos criada por Neil Gaiman em 1988. Suas histórias descrevem a vida de Sonho, o governante do Sonhar (o mundo dos sonhos) e sua interação com o universo, os homens e outras criaturas. Disponível em [pt.wikipedia.org/wiki/Sandman\\_revista\\_em\\_quadrinhos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_revista_em_quadrinhos)

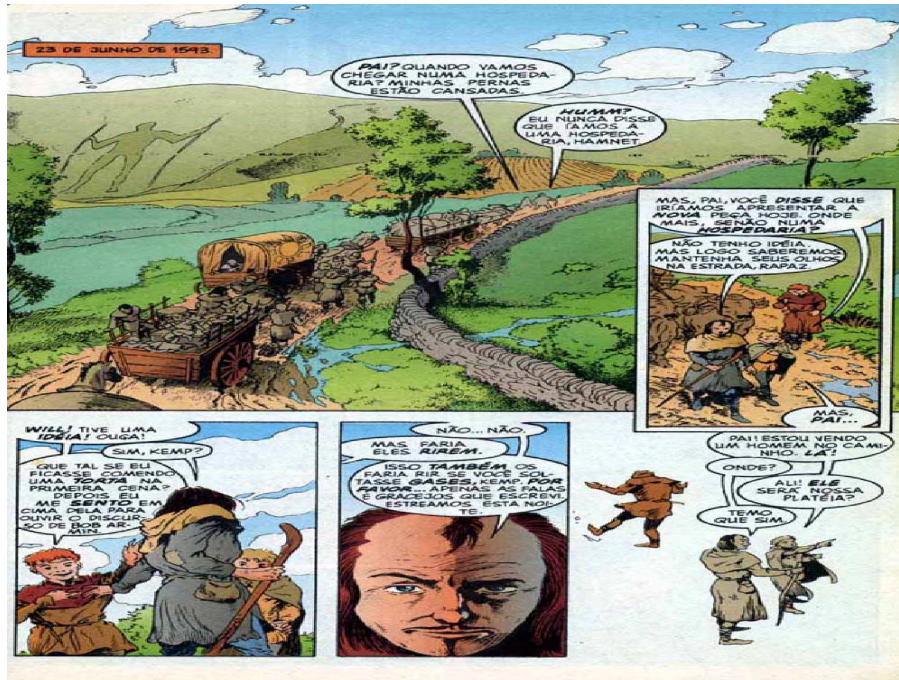


Fig. 6: Prólogo

Na sequência, mesclam-se a representação da fantasia e dos atores. A primeira traz Auberon, Lady Titânia, Robin, Lysander, Hermia e Helena; na segunda, tem-se Will Kemp, Henry Condell, Hippolyta, Philostrate e Puck, dentre outras personagens da peça em questão (figura 8). A transposição entre esses dois mundos vem representada por um portal em que apenas se delineiam as figuras das personagens na sua travessia para o centro da fantasia. (figura 9).

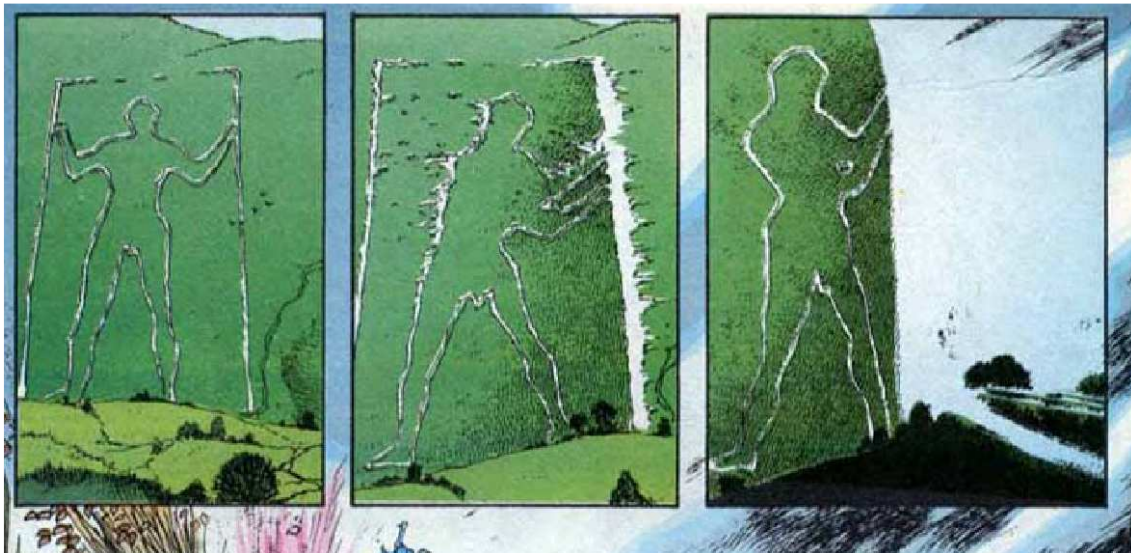


Fig. 8: Transposição.



Fig. 9: Mundo da fantasia

O que se evidencia na narrativa de Gaiman é o texto de Shakespeare demonstrado na fala das personagens, ali disposto de acordo com a plataforma da história em quadrinhos, e também o fato de que as personagens representam em seus sonhos, pois o Senhor dos sonhos os faz adormecer para se apresentarem no mundo da fantasia.

### O universo da história em quadrinhos: intermedialidade e intertextualidade

O contexto das histórias em quadrinhos refere-se à relação entre texto verbal, texto visual e sequência, ou conforme assevera Will Eisner:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências do desenho (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da Literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1999)

No trabalho de Gaiman o que predomina é a imagem, uma vez que os diálogos estabelecidos entre as personagens são curtos e próximos à realidade atual do leitor de histórias em quadrinhos. Leonora Soledad Souza e Paula (2006, p. 299) observa que “a convivência da nova história em quadrinhos com outras produções culturais se constrói a partir de um criativo processo de ressignificação de recursos empregados anteriormente.”, e ainda, segundo ela, “a transformação desse material atua como recodificação dos signos anteriores em novos elementos de criação utilizados num processo de construção e um novo código que, por definição, é constituído de várias camadas”.

Os estudos de Irina Rajewski (2005, p. 9-10) sobre a intermedialidade, em *Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality*,

conduzem a três subcategorias. A primeira trata da transposição midiática, ou seja, da criação de um novo produto de mídia a partir do texto fonte, como, por exemplo, a adaptação cinematográfica de um texto literário; a segunda está relacionada à combinação de mídias distintas, como ópera, filme, teatro, manuscritos, instalações em computador ou de arte sonora, etc, fenômeno esse também conhecido como configurações multimídias, mixmídias e intermídias. Nesse contexto, segundo Irina, as formas midiáticas estão presentes em sua própria materialidade e contribuem nas suas especificidade para a construção do sentido do novo produto; e, em terceiro, as referências intermediáticas que consistem na referência de um produto anterior no meio atual que pode ser a referência de um filme em um livro, de uma pintura ou fotografia em um livro, a musicalização da literatura, entre outros. O que deve ficar claro é que as mídias utilizadas apenas evocam, tematizam ou imitam elementos de outras mídias através de seus recursos específicos.

Claus Clüver também estabelece uma diferenciação entre os textos multimídias, mixmídias e intermídias. Para ele, os textos multimídias compreendem a combinação de textos compostos em mídias distintas, os quais podem ser separados sem perderem sua coerência; textos mixmídias, ao contrário, por conterem signos complexos em mídias diferentes, ao serem separados não alcançariam coerência ou autossuficiência. Com relação aos textos intersemióticos ou intermídias, Clüver salienta que esses recorrem a dois ou mais sistemas signícos e/ou mídias de tal forma que seus signos se tornam inseparáveis.

Das considerações teóricas acima apresentadas, esta análise baseou-se nos pressupostos de Irina sobre a combinação de mídias distintas e Clüver sobre os textos mixmídia, pois os quadrinhos constituem-se de textos mistos (imagem visual e imagem verbal). Tais elementos são combinados e relacionam-se, em seus diferentes códigos para, neste caso, recontarem a peça de Shakespeare.

No âmbito da intertextualidade, percebe-se o que Gerard Genette denomina de hipertextualidade, pois é visível no texto verbal a presença do texto shakespiriano através da fala das personagens (figura 10).



Fig. 10: Diálogo entre Teseu e Hippolyta<sup>5</sup>

<sup>5</sup> “Depressa, bela Hipolita, aproxima-se a hora de nossas núpcias. Quatro dias felizes nos trarão uma outra lua” (SHAKESPEARE, p. 15)



Nesta abordagem, o que se evidencia é que composição de palavras e imagens na adaptação de *Sonho de uma noite de verão* de Neil Gaiman desenvolve uma nova visão sobre o trabalho do bardo, transpondo o universo dos clássicos para uma linguagem sígnica atual. Mesclam-se elementos das histórias em quadrinhos e linguagem virtual produzida na mídia eletrônica em que as possibilidades de construção de sentido são infinitas e promissoras para a pesquisa e preservação de um clássico tão popular como William Shakespeare.

## **Referências**

CLÜVER, Claus. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e sociedade**. São Paulo: FFLCH/USP, n. 2, 1997.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GAIMAN, Neil. A midsummer night's dream. In: **Dream Country**, Sandman. vol. 19, 1990.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Seuil, 1982.

NÓBREGA, Nanci Gonçalves da. De livros e bibliotecas como memória do mundo: dinamização de acervos. In: YUNES, Eliana (org). **Pensar a leitura: complexidade**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2009.

PAULA, Leonora Soledad Souza e. Filosofia em quadrinhos: uma análise intermediática de Salut Deleuze! **Revista Aletria**, Minas Gerais, v. 14, p. 297-308, 2006.

RAJEWSKI, Irina O. **Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality**. Tradução Thaiz Flores Diniz. 2005, p. 9-10.

SHAKESPEARE, William. **Sonho de uma noite de verão**. São Paulo: Ediouro, 1990.