

Distorção Gradual de quadros em *Little Nemo in Slumberland*¹

Gabriel Bumussi Dos Santos Filipe²

José Francisco Ferrari³

Marco Antònio Lima Porto⁴

Wiliam Machado de Andrade⁵

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Resumo

Os quadrinhos possibilitam o uso de técnicas distintas umas das outras para a criação de suas narrativas, uma vez que a mídia conta com elementos verbais e não-verbais em sua essência. Winsor McCay, cartunista de prestígio do começo do século XX, mostra isto em sua série *Little Nemo in Slumberland*, em que se utiliza de princípios gráficos e metalinguísticos para criar uma forma de contar histórias. Sob este contexto, a presente pesquisa objetiva entender tais técnicas, para assim ajudar em sua disseminação, auxiliando quadrinistas na produção de futuras obras. Para isso, quatro páginas de seus quadrinhos foram selecionadas, analisadas e discutidas durante o estudo.

Palavras-chave

Quadrinhos; Winsor McCay; *Little Nemo in Slumberland*

Introdução

No final de 2016, com o objetivo de homenagear o quadrinista Winsor McCay, a editora TASCHEN publicou o livro “*Winsor McCay. The Complete Little Nemo*” que conta o histórico da obra, bem como estudos do escritor Alexander Braum (que inspiraram o presente artigo), e a coletânea completa dos quadrinhos.

Zenas Winsor McCay (1869 – 1934) foi um cartunista, ilustrador, pintor, apresentador de palco e animador norte-americano. Seu primeiro trabalho relacionado a quadrinhos deu-se no ano de 1902 na edição dominical do jornal *Cincinnati Enquirer*, no formato de uma adaptação da obra *A Tale of the Jungle Imps by Felix Fiddle*. Logo seu talento chamou a atenção dos jornais nova-iorquinos, culminando na contratação de McCay pelo *The New York Herald*, onde a maior parte de sua obra veio a luz, ainda que tenha ficado melhor conhecido pela sua animação *Gertie The Dinosaur*. Fica evidente a determinação com que McCay perseguia o tópico dos sonhos; em ambas as suas principais obras, *Dreams of the Rarebit Fiend* (1904-1913) com aproximadamente 970 episódios e *Little Nemo in*

¹ IJ5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Aluno do Curso de Animação do CCE – UFSC, email: BUMUSSIGABRIEL@gmail.com.

³ Aluno do Curso de Animação do CCE – UFSC, email: jf-ferrari@hotmail.com.

⁴ Aluno do Curso de Animação do CCE – UFSC, email: mrkc206@gmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Animação - UFSC, email: w.andrade@ufsc.br.

Slumberland (1905-1914) com aproximadamente 549 episódios, é retratado, nas tiras de jornal, quase que exclusivamente, a experiência das personagens durante seus sonhos (cf. Braum, 2016).

Na série em quadrinhos citada, de 1905, o autor não somente utiliza-se da interpolação de imagem, texto e enquadramento para a construção de sentido em sua narrativa, como também a utiliza de forma criativa para criar uma metalinguagem que se refere a outros conceitos que não propriamente são o foco da narrativa (no caso, a relação psicológica entre sonho e as experiências cotidianas; conceito recém-formulado na época) dentro de sua obra. O uso constante de tais artifícios torna-se notável aos olhos do leitor quando utilizados de maneira contínua e, configura-se na distinta identidade da obra.

Diante disso, a pesquisa apresentada neste artigo procura analisar, no contexto da obra em foco, os efeitos e os usos que a distorção gradual de enquadramento, utilizada por Winsor McCay, se fez presente. Visando primeiramente a narrativa, secundamente a composição dos quadros na página, e por último os efeitos advindos de sua utilização, procura-se expor, por tanto, se tais artifícios são de uso para futuras obras, tanto nos quadrinhos quanto em outras mídias.

Referencial Teórico

Quando se pensa na construção de um quadrinho, diversos aspectos devem ser levados em consideração (sendo eles próprios da mídia), como o desenho e o sequenciamento de imagens (ou não), como a criação de personagens, criação de cenários e a construção narrativa, fator comumente associado à construção gráfica dentro das páginas de quadrinhos.

Assim, para o entendimento deste artigo faz-se necessário entender a definição: segundo Thompson e Bordwell (2014, p.144) “podemos considerar a narrativa como uma corrente de eventos em relação de causa e efeito acontecendo no tempo e no espaço”. Portanto, não é algo restrito a uma mídia específica, podendo ser aplicada a livros, filmes, poemas, músicas e quadrinhos, cada uma contendo suas técnicas e artifícios próprios para retratá-la.

Nas chamadas comics, especificamente, a existência de aspectos verbais e gráficos permite uma construção narrativa voltada ao sequenciamento de imagens estáticas e enquadramento de cenas, como demonstrado abaixo na tirinha da série *Little Sammy Sneeze*, de Winsor McCay (1904), que revela os elementos típicos de uma construção narrativa dentro dos quadrinhos, usados para gerar sentido e contar uma história de maneira clara e sucinta:

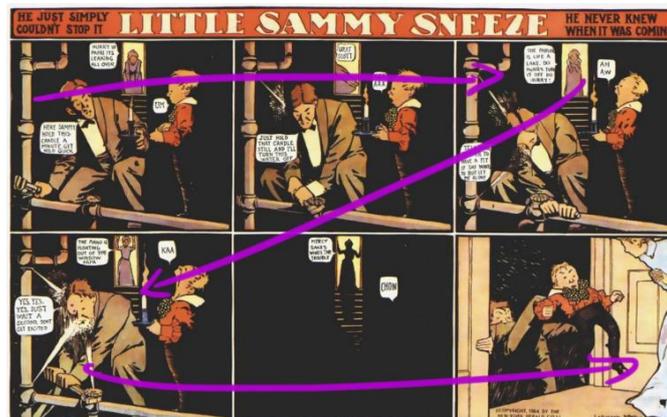


Figura 01 – Tira de Little Sammy Sneeze.

Fonte: Matéria no Site BoingBoing sobre a publicação de um livro contendo as tiras⁶.

Na tira acima, pode-se notar a utilização de recursos gráficos essenciais para a construção narrativa. Primeiramente a lógica da sequência de leitura que, tal qual em páginas de livros literários (e demonstrados no caso pelas linhas roxas inseridas posteriormente pelos autores), vai da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Esta lógica, porém, é utilizada quando se considera o sequenciamento dos quadros, e sustenta-se no espaçamento entre cada uma das imagens, chamado “entre quadros” que é utilizado também para denotar movimento e a passagem de tempo, como explicado por McCloud (2004). A escolha de como, e em que velocidade, os movimentos são realizados depende unicamente do leitor.

Ademais, segundo Cohn (2018), geralmente as tiras de quadrinho podem ser divididas em quatro pontos: “*Estabelecedor*”, mostrando o ambiente e a situação em que se passa a história; “*Inicial*”, marcando o começo da sequência de eventos; “*Pico*”, em que os eventos atingem o ápice; “*Relaxamento*”, que dissolve a tensão criada durante as interações por meio de uma conclusão.

Novamente, no exemplo de Little Sammy Sneeze, tem-se o quadro 1 como estabelecedor; o quadro 2 como situação inicial (vê-se posta a ideia de que Sammy está encomodado); o quadro 3, 4 e 5 como ápice, em que os canos começam a estourar e, finalmente, o garoto espirra; e 6 como a conclusão da tira.

⁶ Disponível em < <https://boingboing.net/2008/08/20/little-sammy-sneeze.html>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

Cada quadrinista utiliza destas e de diversas outras técnicas para a criação de suas histórias, o que torna a mídia única no quesito de ferramentas narrativas. No trecho abaixo, feito pelos autores e baseado em um trecho da HQ Deadpool, vê-se a utilização de diversas caixas e nuvens de texto, com cores e fontes distintas, para representar o pensamento e fala do personagem, assim como as múltiplas personalidades em seu consciente.

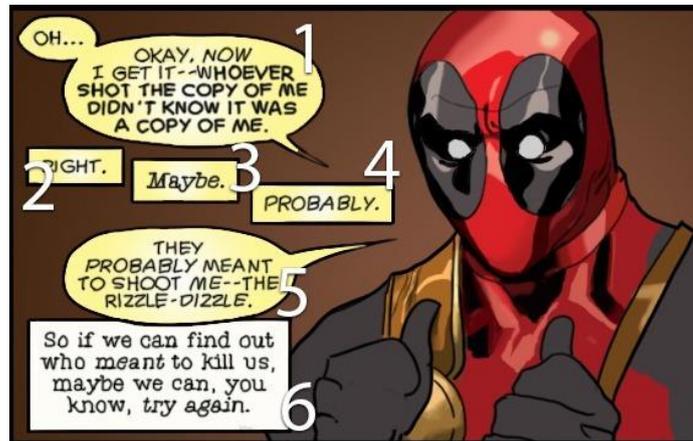


Figura 02 - Quadrinho da página 2 de Deadpool: Dead Vol. 1.

Fonte: Reprodução dos autores⁷.

A diferenciação gráfica dos balões de fala, assim como das fontes com que são escritas as palavras, se faz útil na construção de sentido da obra, uma vez que concede personalidade e distinção à comunicação entre personagens em um meio que não possui recursos auditivos, além de excluir a necessidade da descrição, propriamente dita, como acontece nos livros.

Novamente, sobre o exemplo, é possível ver três personalidades diferentes: em 1 e 5, têm-se o dizer de Deadpool, sinalizado pelo balão de fala oval e de cor amarelada, característica do gênio do personagem. Em 2 e 4, a primeira personalidade que habita o anti-herói possui um balão retangular, específicos à sinalização de pensamentos. É a que possui mais sintonia com Deadpool, fator reforçado pela escolha visual, semelhante ao do balão de fala.

Em 3 e 6, contrastando com as anteriores, a cor branca com preto e a fonte serifada dão outro caráter mental do personagem; é mais sério e nem tão inquieto como as outras naturezas.

⁷ Reprodução dos autores baseada no recorte da imagem do site. Disponível em < <http://samjohnson-comics.blogspot.com/2012/02/>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

Outro método utilizado para agregar à narrativa, explorado pelo quadrinista Art Spiegelmann, é o uso da metalinguagem. Segundo Souza, Ferreira e Seixas (2009, p.9):

...podemos definir metalinguagem nas histórias em quadrinhos como o momento em que as mesmas começam a falar de si mesmo (...) a história em quadrinhos passa a explicitar/ satirizar as regras que regem os quadrinhos, explicar /ironizar os aspectos inverossímeis das histórias e dos personagens.

Na página abaixo (imagem 04), da *graphic novel* *Maus*, nota-se que Spiegelmann, como forma de engrandecer sua figura paterna, que na cena se encontra em uma bicicleta de exercício, utiliza uma das formas de metalinguagem, nos quadros 4, 5, 7, 8, para criar uma imagem aumentada de seu pai, ao se ignorar os espaçamentos entre os quadros, como mostrado na marcação em roxo.

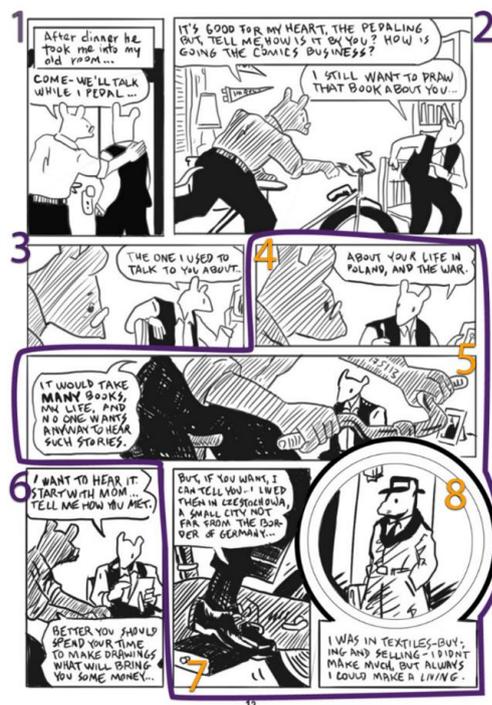


Imagem 03 – Página 68 da *Graphic Novel Maus*.

Fonte: Reprodução dos Autores ⁸.

Tendo em vista as análises previamente expostas, denota-se a diversidade de elementos que constituem a construção narrativa dentro dos quadrinhos. Alguns quadrinistas, como Winsor McCay, assim, se destacam pela inovação e criatividade.

⁸ Reprodução dos autores baseado na página 68 da *graphic novel Maus*.

Método e Análise

A seguir foram analisadas quatro páginas, retiradas da obra *Little Nemo in Slumberland (1905-1909)*. As tiras, de domínio público (ZACHARY CHAVEZ, 2008), contam com um estudo que levou em consideração, primeiramente, a história de cada quadrinho de maneira isolada, com o objetivo de contextualizar as técnicas gráficas empregadas e seus valores narrativos. Posteriormente, tem-se a análise da configuração dos quadros na dita página, em que se levou em consideração a distorção visual e sequencial destes.

Winsor McCay mantinha alguns padrões técnicos durante os episódios de *Little Nemo in Slumberland*. Na página do dia 29 de Outubro de 1905 (Figura 04) alguns dos seus aspectos tradicionais aparecem: o título muitas vezes era inserido junto de um quadrinho introdutório, que servia tanto como chamada para o episódio, quanto como prólogo da micronarrativa tratada na página, fazendo o papel de *Estabelecedor*; em seguida tem-se o quadro *Inicial*, que, geralmente, é dado por Nemo acordando em sua cama; por fim, a última unidade narrativa, mostra o garoto, sempre acordando em seu quarto, funcionando como *Relaxamento*, nota-se, ainda, que este geralmente possui o mesmo tamanho do *Inicial*, retratando a volta do menino para um ambiente familiar e concluindo a narrativa.

Os primeiros episódios da obra focam nas tentativas de *Morpheus* (o rei do reino dos sonhos, Slumberland) de levar Nemo à presença de sua filha, em seu castelo. Até a sua chegada ao reino, nos quadros de 25 de fevereiro de 1906, diversos indivíduos que atuaram como coadjuvantes, aparecendo somente uma vez em toda a obra, são enviados na tentativa de conduzi-lo até lá, este é o caso da página abordada. Nela, Chiceeko, um personagem com vestes rosas e nariz vermelho, oferece suas pernas de pau para que o garoto cruze a estrada real e, assim, chegue a seu objetivo. Porém, Nemo se perde no caminho e cai em um aglomerado de cactos, o que causa o seu despertar.

Durante o *desenvolvimento*, a tensão é criada por meio da crescente deformação vertical dos quadrinhos, à medida que Nemo avança sozinho e a situação sai do controle. Nos quadros 9 e 10, tem-se o clímax da narrativa, por isso estes são as unidades de maior tamanho; anteriormente, em 5, 6, 7 e 8, há a sequência de eventos que leva a dito ponto e por isso se deformam de maneira crescente, tirando o personagem de seu repouso a um ponto de perigo; já 11, 12, 13 e 14 diminuem para mostrar as consequências do conflito, no caso a queda de Nemo, e a aproximação dele aos cactos que se encontram no chão, sendo que o último quadro mostra o garoto acordando antes de se machucar. Por fim, vê-se que a

diminuição dos quadrinhos, que acompanha a queda do menino, faz com que os cactos pareçam maiores, uma vez que, assim, eles ocupam mais espaço.

McCay mantinha alguns padrões na construção de suas narrativas, mas foi a inovação com a utilização de técnicas, principalmente, metalinguísticas que tornaram ícones muitos de seus quadrinhos.

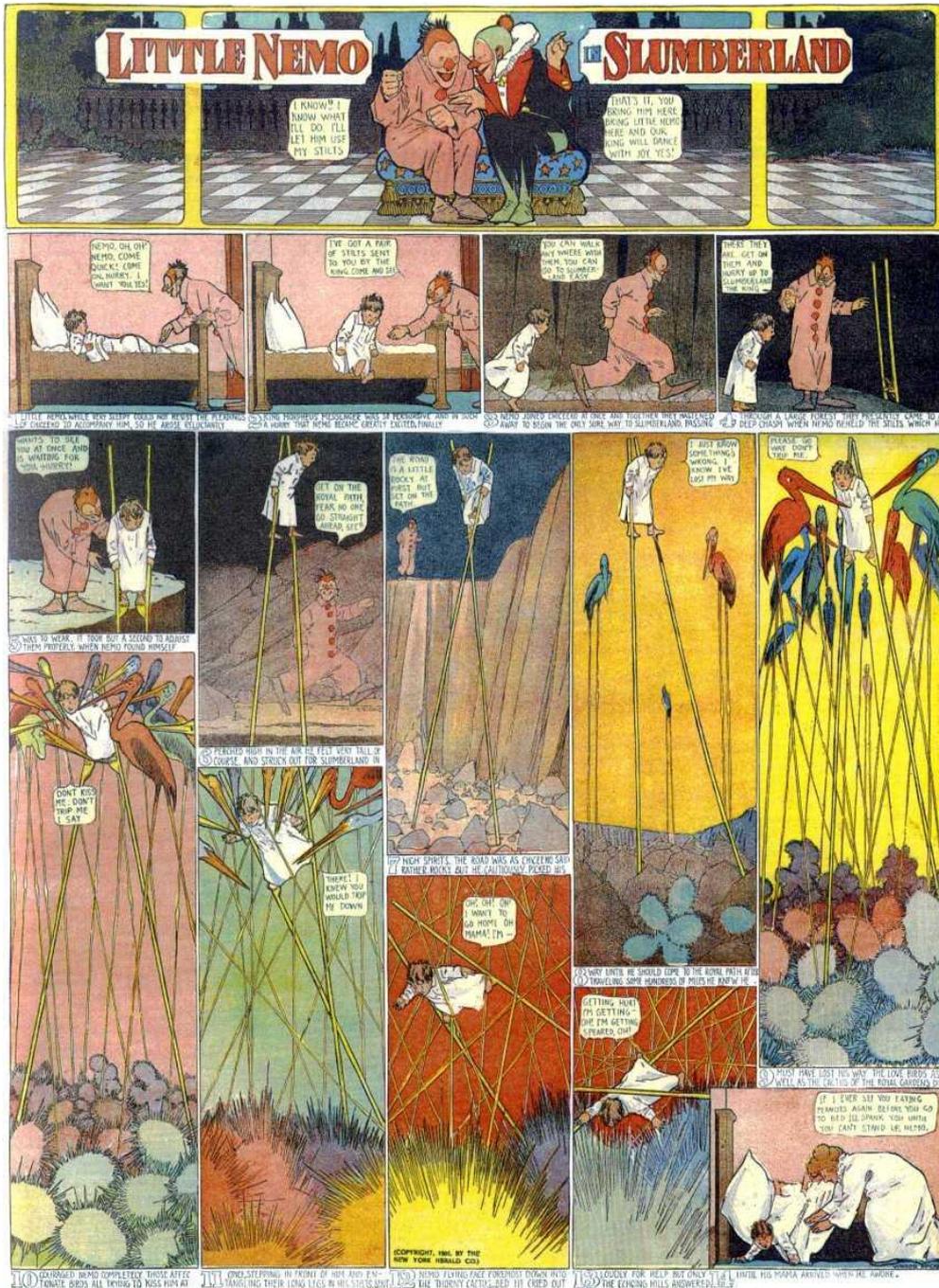


Figura 04 - 29 de outubro de 1905.

Fonte: Acervo virtual de quadrinhos de domínio público⁹.

⁹ Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/113>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

No painel 2 (encontrado no final do artigo), o protagonista Nemo, um menino cujos sonhos são retratados durante a obra, acorda e se surpreende ao perceber que seu amigo imaginário, Flip, está ao seu lado. Antes que possa questionar a sua situação, a cama em que ele repousa cria vida e começa a andar pela vizinhança. As pernas de madeira estendem-se permitindo-a escalar os prédios da cidade e eventualmente se enroscam no alto de uma estrutura, fazendo com que os dois passageiros caiam, interrompendo o sonho do protagonista.

No decorrer da página há elementos, tanto narrativos quanto gráficos, que se desenvolvem de maneira conjunta a fim de contar uma história sucintamente. Não somente pelo tamanho da cama de Nemo, destaca-se o gradual aumento dos quadros em que há o móvel: verifica-se que nos primeiros quadros, 5, 6, 7, a cama configura um andar semelhante ao caminhar humano, não causando distúrbio às duas figuras que se encontram acima dela, nos próximos quadros, em que a cama cresce de estatura e se encontra no meio da cidade, ela adquire um andar semelhante a um galope, evidenciado pelos quadros 8, 9 e 10 em que as posições das pernas se assemelham à de um cavalo galopando, desde aí, já se pode ver que as personagens se encontram em grande estresse, ao passo que a sucessão de imagens sugere que eles estão se mexendo de maneira vigorosa.

Concomitante ao crescimento da cama, nota-se, de maneira mais sutil, que os quadros da página sofrem também um aumento que acompanha a estatura da cama, tal fator, aliado à proporcionalidade adotada entre os personagens principais e o fundo, denota uma sensação de altitude que se faz de elemento útil à trama, visto que reforça no leitor a sensação de que os personagens estão correndo perigo. McCay, na página, também faz uso de tal técnica com o objetivo oposto, diminuindo o enquadramento, no último quadro, para demonstrar a costureira volta à realidade, quadro esse que se repete em todos os capítulos da série.

O elemento da cama, força principal que move a trama através do capítulo, demonstra um tom surrealista, característico das obras de McCay, para salientar a peculiaridade dos sonhos do personagem. Ao passo que a situação se torna gradualmente irrealista, os quadros se esticam o que, além de ser um recurso narrativo, é uma característica visualmente impactante na composição da página.

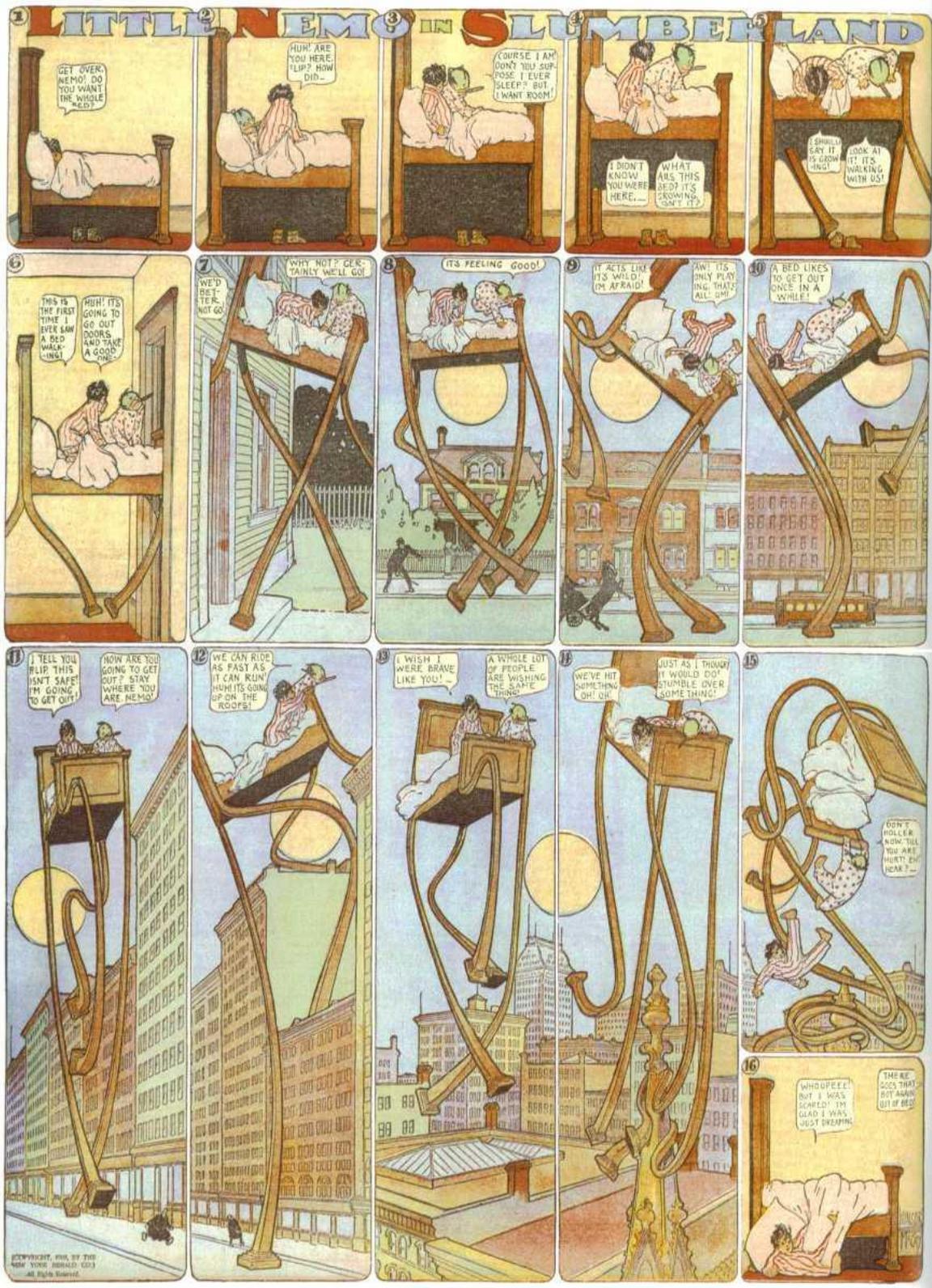


Figura 05 - 26 de julho de 1908.

Fonte: Acervo virtual de quadrinhos de domínio público¹⁰.

¹⁰ Disponível em: < <http://www.comicstriplibrary.org/display/489>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

A página retirada do jornal de 13 de dezembro de 1908 (Figura 07), conta mais uma aventura que Little Nemo viveu em seus sonhos. É véspera de natal e o garoto levanta da cama ansioso, não conseguindo dormir e decidido a ir atrás do Papai Noel. Sem achar seus vestígios, o menino resolve subir no telhado para o esperar, porém, devido a neve, acabada escorregando e cai, acordando logo depois, no chão de seu quarto.

A tira começa diferente da maioria das feitas por McCay. Com Nemo se levantando de sua cama por conta própria e andando por sua casa, tem-se a sensação de que ele está acordado. Tal ideia só é quebrada com a chegada do Papai Noel (no quadro 6) e, após, pelo “congelamento” de Nemo (8). Assim, temos que, dos quadros 1 a 3, há a ambientação da cena, mostrando o garoto em sua casa; no 5 a marcação do começo da sequência de eventos; de 6 a 12, temos o clímax, sendo o 12 tomado como *Pico* e, por fim, há o último quadro, de *Relaxamento*, em que o garoto acorda, caindo da cama.

Em se tratando da diagramação da página, há um crescimento dos quadrinhos, conforme Nemo cai e o gelo aumenta de tamanho. Tal escolha auxilia a sensação de queda, já que permite que o autor tenha mais espaço para desenhar o deslocamento do objeto, além de mostrar a que altura o personagem estava.

Ainda, McCay utiliza linhas horizontais na criação da parede da casa, o que evita uma confusão visual com o movimento do gelo caindo e com as janelas da casa, como visto abaixo. Apesar de se perder, assim, um fator que poderia ser utilizado para aumentar a sensação de altura da moradia, isto é compensado pelo atributo de alongar o quadro, já que, desta maneira, Nemo parece mais diminuto comparado com o entorno, o que dá a ideia de grandeza.

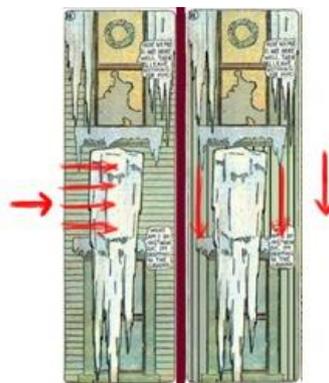


Figura 06 – Comparação entre a escolha estética dos quadros.

Fonte: Comparação do Autor (o segundo quadro foi alterado pelos autores)¹¹.

¹¹ Comparação feita a partir do quadrinho 11, da página do dia 13 de dezembro de 1908, de Little Nemo in Slumberland.

Por fim, no quadro de Relaxamento, Nemo acorda caído no chão. Neste, o autor subverte novamente suas próprias regras: ao invés de possuir o mesmo tamanho do primeiro quadrinho, como o usual, o último é alongado, dando a ideia de que o garoto teria caído do telhado (no sonho) direto para o chão de seu quarto (quando acorda).

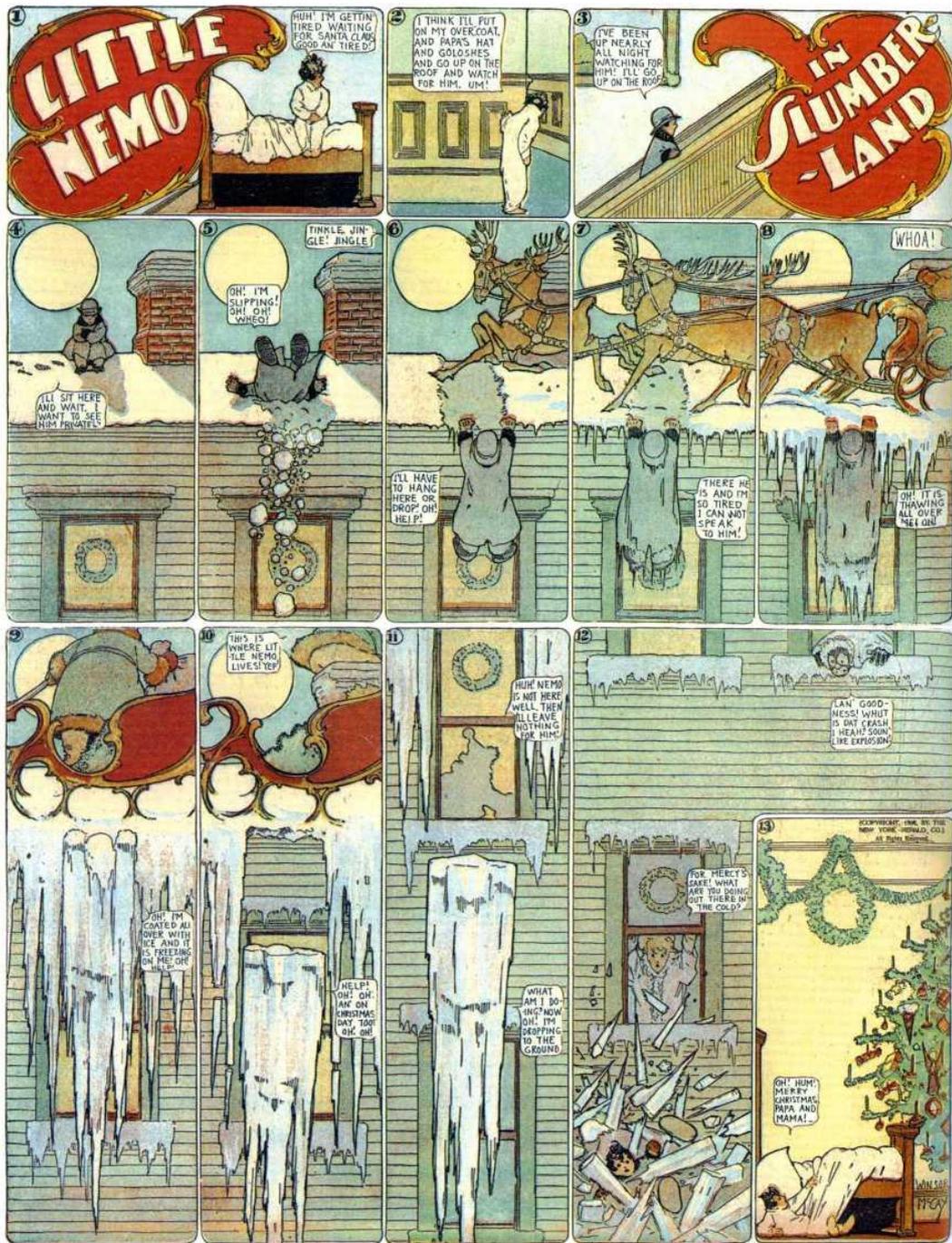


Figura 07 - 13 de dezembro de 1908.

Fonte: Acervo virtual de quadrinhos de domínio público¹².

¹² Disponível em: < <http://www.comicstriplibrary.org/display/523>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

No início de 1908, McCay retratou por semanas as desventuras de Nemo, Flip e Impy dentro do “Befuddle Hall”, a cada capítulo dentro do misterioso local os personagens presenciavam a realidade se distorcer de uma maneira diferente. Neste (Figura 08), os personagens confusamente conversam entre si enquanto sofrem de um efeito visualmente semelhante aos espelhos distorcidos que serviam (e servem) de atração em parques de diversão itinerantes norte americanos. Em Nova Iorque, local de publicação do New York Herald, a presença de tais atrações era normal mesmo no início do século, visto que a cidade já constituía uma grande metrópole (cf. Braum, 2016). Tendo em vista os demais capítulos de McCay na mesma época, é notável a influência que atrações normalmente encontradas em circos teve nas obras que englobam o “Befuddle Hall”, o próprio nome, “Salão da confusão”, denota tal tom.

É precisamente para se ter a sensação de se andar em uma casa de espelhos que o autor utiliza a distorção dos quadros, que acompanha os personagens à medida que eles se aprofundam no misterioso corredor. Seus corpos a todo momento ocupam um espaço proporcional ao quadro, nota-se, também, que a distribuição dos quadros está disposta de maneira a criar uma simetria, com ambos o primeiro e o último quadro sendo os menores, e os quadros do meio (4 e 5) sendo os maiores, esta escolha de design acaba por aumentar a atração visual da página, que ficava exposta ao público nas páginas dos jornais dominicais. Aqui se torna claro a influência que os eventos diários da vida metropolitana tinham na obra do autor, não somente na narrativa, mas na maneira com que ele retratava as imagens no quadrinho em sua forma final, este conceito é explorado inúmeras vezes dentro da obra, ao passo que o lançamento semanal abria espaço para que McCay escrevesse sobre eventos como o Natal e o Ano novo na exata data em que estes aconteciam, tal conceito atualmente amplamente utilizado na atualidade com o auxílio da tecnologia e das redes sociais.

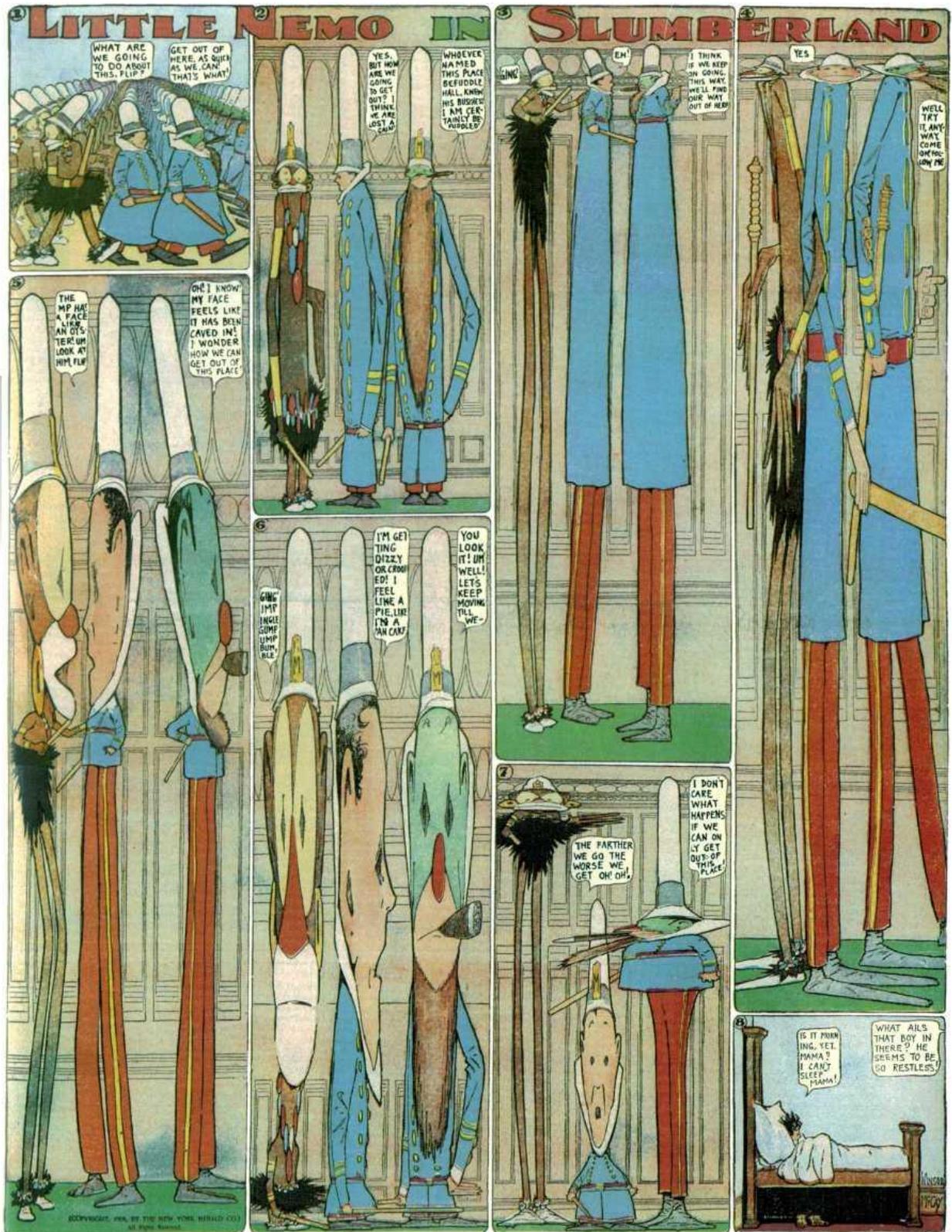


Figura 08 - 02 de fevereiro de 1908.

Fonte: Acervo virtual de quadrinhos de domínio público¹³.

¹³ Disponível em: < <http://www.comicstriplibrary.org/display/438>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

Conclusão

A presente pesquisa, baseada em uma revisão das técnicas empregadas nas páginas de *Little Nemo in Slumberland*, de Zenas Winsor McCay, buscou demonstrar os seus efeitos dentro de uma produção para auxiliar futuras obras, a partir de outra, que não faz parte do referencial popular brasileiro.

Por meio dos estudos denota-se que capacidade de modificar o formato de cada quadrinho foi o que possibilitou a liberdade artística do autor, permitindo-o explorar de maneira criativa tanto a mídia das *comics* e suas formas, quanto à temática do reino dos sonhos e suas infinitas possibilidades, a maneira única com que McCay tratava tais pontos certamente o levou a formular uma identidade própria, e a necessidade de expressar sentimentos, emoções e ideias metafóricas o levaram a criar métodos que fizessem com que sua mensagem fosse devidamente captada pelo leitor no decorrer de aproximadamente 549 episódios. Levando em consideração o caráter transmidiático de tais técnicas, já que elas permitem uma readequação, também, ao meio do audiovisual, assim como o amplo volume de capítulos em que se expõem, se conclui que a obra em questão, *Little Nemo in Slumberland*, é de fato um válido objeto de estudo em relação à construção de narrativas por meio da interpolação de imagens, texto, montagem e composição, e possui as qualidades de um referencial para a construção de obras futuras.

Para futuras pesquisas, vê-se a possibilidade do estudo da aplicação de tais técnicas metalinguísticas em outras mídias como o cinema e a animação, à medida que histórias de quadrinhos ganham adaptações audiovisuais, e nos próprios quadrinhos, que possuem sempre a necessidade de se reinventarem com a expansão do mercado.

Bibliografia

BRAUM, Alexander. Winsor McCay: *The Complete Little Nemo* (1905 – 1909). Hohenzollernring: Taschen, 2014.

COHN, Neil. 2018. *Visual Language Theory and the scientific study of comics. In Wildfeuer, Janina, Alexander Dunst, Jochen Laubrock (Ed.). Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods.* (pp. 305-328) London: Routledge.

CORY DOCTOROW. BoingBoing, 2008. Disponível em: <<https://boingboing.net/2008/08/20/little-sammy-sneeze.html>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 1995.

SAM JHONSON. Sam Johnson Comics, 2012. Disponível em <<http://samjohnson-comics.blogspot.com/2012/02/>>. Acesso em: 02 maio de 2019.

SOUZA, J; FERREIRA, N; SEIXAS, N A. *A Metalinguagem Como Recurso Estilístico Nos Quadrinhos Da Turma Da Mônica*. Curitiba. Set. 2009.

SPIEGELMAN, Art. *MAUS*. .Nova Iorque: Phanteon Books, 1986.

ZACHARY CHAVEZ. Comic Strip Library – Digital Collection of Classic Comic Strips, 2008. Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/113>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

_____. Comic Strip Library – Digital Collection of Classic Comic Strips, 2008. Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/489>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

_____. Comic Strip Library – Digital Collection of Classic Comic Strips, 2008. Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/523>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

_____. Comic Strip Library – Digital Collection of Classic Comic Strips, 2008. Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/438>>. Acesso em: 02 de maio de 2019.