

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Design Visual

Leonardo Centeno Selbach

A Cor que veio do espaço

Uma adaptação literária para Histórias em Quadrinhos

Porto Alegre

2010

LEONARDO CENTENO SELBACH

A COR QUE VEIO DO ESPAÇO: UMA ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Design e Expressão Gráfica da
Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal
do Rio Grande do Sul como requisito parcial da
obtenção do grau de Designer.

Orientadora: Profa, Me. Maria do Carmo Curtis.

PORTO ALEGRE

2010

SELBACH, Leonardo Centeno.

A Cor que veio do Espaço: Uma adaptação literária para histórias em quadrinhos. Leonardo Centeno Selbach. Porto Alegre: UFRGS; Departamento de Design e Expressão Gráfica, 2010.

252 folhas.

Trabalho de Conclusão de curso da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Departamento de Design e Expressão Gráfica, 2010.

Inclui referências bibliográficas.

Orientação: Me. Maria do Carmo Curtis.

1. História em Quadrinhos; 2. Adaptação Literária; 3. Linguagens Gráficas.

Dedico este trabalho a todos aqueles
que achavam que não conseguiriam,
mas conseguiram.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meu pai, Ivan, minha mãe, Ana Lucia, meu irmão, Frederico e minha irmã, Isadora, pelo apoio que me foi dado durante toda a minha vida até aqui;

Agradeço aos amigos Lucas, Dênis, Isaque, Pedro, Mateus, Fábio, Felipe, Belle, Ana Cecília, pela ajuda e pelo apoio que têm me dado nesses anos de convivência até hoje;

Aos amigos de curso: Marcelo, Augusto, Sara, Ricardo, entre outros, pela companhia na jornada acadêmica feita até aqui, seus conselhos e seus exemplos;

À minha querida amiga Máriê, parceira das madrugadas, das conversas e das refeições gordinhas;

Agradeço aos meus professores, que me ensinaram muito, mesmo quando não sabiam que estavam me ensinando;

Agradeço também aos professores Maurício Dias e Daniel HDR, monitores e colegas do curso Dinamo de HQ, cuja convivência me ensinou e ensina muito sobre o mundo dos quadrinhos;

À amiga Elisa Kwon, pelas dicas e pela solicitude na hora de tirar minhas dúvidas pentelhas e ao cartunista João Spacca de Oliveira pela conversa e pelos insights;

Agradeço a Internet, invenção do homem que mais contribuiu para a realização deste trabalho, assim como a que mais atrapalhou;

Impossível não agradecer a Howard Phillips Lovecraft, por enfrentar as dificuldades que teve em vida e mesmo assim publicar seus trabalhos, fonte de inspiração para este TCC;

Agradeço à minha orientadora pela solicitude e por ter se esforçado (e muito) junto comigo;

E, por fim, agradeço a Eleno Bitencourt da Silva, por todo o apoio que me deu enquanto em vida. Sem a ajuda dele, nada disso seria possível. Obrigado por tudo, Tio Eleno;

Uma das maiores bênçãos do mundo, creio eu, é a incapacidade da mente humana em correlacionar todos os seus conhecimentos. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio aos mares negros do infinito, e não fomos feitos para viajar muito longe.

Howard Phillips Lovecraft,
O Chamado de Chtulhu, 1926.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso propõe o desenvolvimento do Projeto gráfico para histórias em quadrinhos. Como base, foi tomado a elaboração de uma adaptação do conto de horror “A Cor que veio do espaço”, de Howard Phillips Lovecraft para o formato de arte seqüencial. A proposta pretende converter a obra original para uma mídia que vem crescendo em relevância nos últimos 30 anos. Ao mesmo tempo, visa explorar a facilidade de compreensão e a força expressiva do apelo visual da informação gráfica no contexto de uma narrativa em quadrinhos, a partir de teorias de percepção da forma, ergonomia e semiótica, assim como estabelecer parâmetros e diretrizes projetuais que embasem a transposição entre a linguagem textual da literatura em relação a linguagem textual-gráfica dos quadrinhos . O trabalho ainda conta com uma análise de similares com outros quadrinhos inspirados no autor escolhido, adaptações de suas obras, análise de público alvo, conceituação do projeto gráfico, geração de alternativas, e definição da solução final dos elementos gráficos dos quadrinhos para posterior aplicação. Essas informações são compiladas em um manual de aplicação, que contém informações sobre personagens, cenários e o desenvolvimento da história.

Palavras-chave: Quadrinhos, HQ, Adaptação Literária, Arte Seqüencial, Linguagens Gráficas.

ABSTRACT

This Course Conclusion Project proposes the development of a graphic for a comic book. It uses as basis of the project the short story adaptation of Howard Phillips Lovecraft's *The Colour out of Space* to the comic book media. The basis of this work is to convert the original story to a new media that has been gaining more relevance in the last 30 years. At the same time, it intends to explore the ease of comprehension and expressive force of the graphic information visual appeal inside a comic book narrative through theories such as Gestalt, ergonomics and semiotics, also establishing parameters and project directives to strengthen the transposition between literature's textual language in relation to the textual-visual language of comic books . This work also includes an analysis of similar comic books that are based on the same writer, comic book adaptations of his work, target market research, project briefing, concept generation, generation of graphical alternatives, definition of a final solution for the comic book graphical elements for later application. These specifications are compiled in an application manual that contains information about the characters of the story, scenarios and the story development.

Keywords: Comics, Comic Book, Adaptation, Sequential art, graphic languages.

SUMÁRIO

OBJETIVOS	19
1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	20
1.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL.....	20
1.2 HISTÓRIA, PRODUÇÃO E MERCADO.....	23
1.2.1 Panorama Internacional: História.....	23
1.2.2 Panorama Internacional: Atualidade.....	28
1.2.3 Panorama Nacional: História	29
1.2.4 Panorama Nacional: Atualidade	35
1.3 O DESIGN GRÁFICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	40
1.3.1 Método de Produção de Quadrinhos	43
1.3.2 Elementos da Linguagem Gráfica dos Quadrinhos.....	46
1.3.3 Relação Clareza e Intensidade	56
1.3.4 Relação Palavra e Imagem.....	60
1.3.5 Caracterização de personagens.....	64
1.4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E PERCEPÇÃO: ERGONOMIA, SEMIÓTICA E GESTALT.....	65
2. LITERATURA E ADAPTAÇÃO	77
2.1 ADAPTAÇÃO DE PROSA PARA QUADRINHOS.....	77
2.2 HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT.....	79
2.2.1 Biografia	79
2.2.2 Obra Literária	82
2.2.3 A Influência da Obra de Lovecraft.....	83
2.2.4 Conto: A Cor que Veio do Espaço.....	85
3. METODOLOGIA	87
4. PROBLEMATIZAÇÃO	90
4.1 DELIMITAÇÕES DO PROJETO	90
4.2 ANÁLISE DE SIMILARES.....	91
4.2.1 Quadrinhos de Terror e Outras Adaptações	92
4.2.2 Adaptações de Histórias de Lovecraft Para Quadrinhos.....	101

4.3 ANÁLISE DO PÚBLICO-ALVO	108
4.3.1 Delineamento do Perfil	108
4.3.2 Coleta de Dados	109
4.3.3 Análise dos Dados Obtidos	110
4.4 CONCEITUAÇÃO	120
4.4.1 Conceito Geral	120
4.4.2 Referenciais Estéticos	125
5. CONCEPÇÃO	127
5.1 TRAÇO	128
5.2 ARTE-FINAL	133
5.3 COR	136
5.4 CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS.....	144
5.5 CARACTERIZAÇÃO DOS CENÁRIOS.....	154
5.6 LAYOUTS	165
5.7 LETREIRAMENTO.....	168
5.8 RITMO DA NARRATIVA	172
6. ESPECIFICAÇÃO	178
6.1 DETALHAMENTO TÉCNICO.....	178
6.2 MANUAL DE CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGEM.....	178
6.3 EXECUÇÃO DAS PÁGINAS.....	180
CONSIDERAÇÕES FINAIS	183
REFERÊNCIAS:.....	186
ANEXO I: Questionário da pesquisa exploratória	191
ANEXO II: Questionário para uso de tipografia.....	196
ANEXO III: Manual digital de caracterização de Personagens e Cenários (em CD) ...	198
ANEXO IV: A Cor que veio do Espaço – Tradução do conto para o Português	200
ANEXO V: A Cor que veio do Espaço – Texto original em Inglês.....	225

LISTA DE IMAGENS

- Figura 1: À esquerda, Max e Moritz, personagens da história homônima, por Wilhelm Busch. FONTE: Wikipédia. À direita, o personagem Super-Homem, herói das revistas em quadrinhos. FONTE: <http://www.james-vance.com/jvblog/?p=91>..... 24
- Figura 2: Astro Boy, uma das criações de Osamu Tezuka. FONTE: <http://www.planetmarkus.com/old-new-movies/> 25
- Figura 3: Tintin, desenhado pelo artista belga Hergé, em seu estilo característico, Ligne Claire (linha clara). FONTE: <http://www.wonderlandblog.com/wonderland/2009/06/tintin-game.html>..... 26
- Figura 4: : Personagem Spawn, criação de Todd MacFarlane na Image Comics. FONTE: Wikipédia..... 27
- Figura 5: O personagem Zé Caipora de Agostini. Ilustração seqüencial com legendas na parte inferior. FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/especial_agostini.cfm ... 30
- Figura 6: Revista Gibi, de Roberto Marinho. Trazia publicações estrangeiras. FONTE: http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/revistas_link.cfm?edicao_id=317&Artigo_ID=4959&IDCategoria=278&reftype=2 31
- Figura 7: Esquerda: Charge do jornal O Pasquim com ilustração do grito da independência, por Jaguar. FONTE: <http://historiausp.wordpress.com/imagens/> Centro: Capa da edição nº1 da revista Mônica e sua turma. FONTE: <http://www.planetagibi.net/2009/05/monica-e-suas-numero-1.html> Direita: O super-herói brasileiro Judoka. FONTE: <http://www.hcast.com.br/hcast/2010/05/04/viga-mestra-6-quadrinho-nacional-e-os-super-herois-nacionais-por-jjmarreiro/> 33
- Figura 8: Esquerda: Capa da revista U.F.O. Team nº1. FONTE: Revista UFO Team nº1 Direita: Holy Avenger, em 2008, a HQ brasileira seriada mais longa nos últimos 10 anos. FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/review_arte_holyavenger.cfm 35
- Figura 9 - Capa da HQ Xampu. FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/2010/review_Xampu.cfm 36
- Figura 10 - Níveis de representação gráfica: do realismo ao icônico. Fonte: MCCLOUD, 2005:45. 43
- Figura 11 - A pirâmide dos quadrinhos: Relações entre o plano da figura, o plano da realidade e o plano do significado. Fonte: MCCLOUD, 2005:52-53..... 48
- Figura 12 - Estilos de comics: Da esquerda para a direita, Coringa e Harley Quinn, por Alex Ross, Homem-Aranha, arte de Steve McNiven e Dexter Vines, Conan, no traço de John Buscema, e a personagem Harley Quinn, no traço de Bruce Timm. FONTE: Wikipédia..... 49
- Figura 13: Estilos de Mangá: Da esquerda para a direita, o traço mais realista de Takehiko Inoue, os traço de Miura Kentarou e o estilo icônico de Osamu Tesuka. FONTE: Wikipédia..... 49
- Figura 14: Estilos de Cartum: O caricato traço do personagem Megaton Man, por Don Simpson, o cartum antropomórfico de Robert Crumb e seu personagem Fritz, o gato, e o traço minimalista de Bill Watterson e seus personagens Calvin e Haroldo. Fonte: Wikipédia..... 50
- Figura 15 - Da esquerda para a direita: O quadrinho europeu ao longo do tempo: Tintin, de Hergé (1930), Druuna, de Serpieri (1985), Blacksad, de Juan Díaz Canales e Juanjo

Guarnido (2000), e Skydoll, de Alessandro Barbucci e Barbara Canepa (2000). Fonte: Wikipédia.....	51
Figura 16 - Do lápis para a Arte final: diferentes maneiras de elaboração. Fonte: MARTIN, Gary; RUDE, Steve, 1997:74,76, 80.....	52
Figura 17 - A figura, o corte pelo quadrinho e a abstração pelo leitor. Fonte EISNER, 2001:42.	53
Figura 18 - Clareza vs. intensidade: A necessidade de equilibrar as duas características.Fonte:MCCLLOUD, 2008:48-49.	59
Figura 19 – As relações entre Palavra e Imagem. Fonte: MCCLLOUD, 2008:130.	62
Figura 20 - A expressão da imagem alterando o sentido do texto. Fonte: EISNER, 2001:103;	63
Figura 21: Etapas do processo de comunicação. Fonte: NIEMEYER, 2007: 30.	70
Figura 22: Estruturação do signo. Fonte: NIEMEYER, 2007:44.	72
Figura 23: Obras influenciadas pela literatura lovecraftiana: O Labirinto de Fauno, de Guillermo del Toro, os jogos Call of Cthulhu e Arkham Horror, o Best Seller It, de Stephen King, entre diversos títulos, e até mesmo o satírico Pokéthulhu, misturando os Pokemón com as criaturas fantásticas da obra de Lovecraft. Fonte: Wikipédia.....	84
Figura 24 - Esquema da metodologia utilizada	89
Figura 25 - Página de <i>O enigma da falha de Amigara</i> , de Junji Ito. Fonte: Revista Gyo Vol. 2 (2001:174).....	93
Figura 26 - Arte de <i>The Courtyard</i> , por Jacen Burrows e Nimbus. Fonte: <i>The Courtyard</i> , Vol. 2. 2003:3.	95
Figura 27 - Página de <i>Lovecraft</i> , ilustrada por Enrique Breccia. Fonte: GIFFEN, Keith. 2003:07.	98
Figura 28 - Arte de <i>The Bookroom of Terror</i> , por Ryan Sook. Fonte: Revista Codex Arcana #142 (1999:5).....	100
Figura 29 - Arte de <i>El Color que Cayó del Cielo</i> , por Alberto Breccia. Fonte: BUSCAGLIA, Norberto; BRECCIA, Alberto (1975:19).	102
Figura 30 – Página de <i>A Música de Eric Zann</i> , por Aldin Baroza. Fonte: JONES, Steven Phillip; BAROZA, Aldin, 1993xx.....	105
Figura 31 - Página de <i>Dreams in the Witch-House, part 1.</i> , por Dennis Callero. Fonte: BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis 2006:18.	107
Figura 32 – Distribuição da amostra por faixa etária.	111
Figura 33 - Relação de acesso a publicação de quadrinhos entre os entrevistados.....	112
Figura 34 – Relação de escritores inspirados e relacionados à temática de Lovecraft e o consumo do público alvo.	113
Figura 35 - Relação entre o gosto pessoal do leitor e os estilos gráficos abordados no trabalho.	114
Figura 36 - Interesse dos entrevistados na leitura de adaptação de quadrinhos de Howard Phillips Lovecraft.	115
Figura 37 - Comparação entre estilos gráficos e adequação a uma história em quadrinhos de terror.	116
Figura 38 - Estilos gráficos e gosto pessoal.....	117
Figura 39 Estilos gráficos e gosto pessoal (Continuação).....	118
Figura 40: Painel semântico.....	124

Figura 41 - Similares apontados como os mais relevantes na pesquisa exploratória, segundo o público alvo. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006); ITO, Junji (2001); JONES, Steven Phillip; BAROSA, Aldin (1993).....	125
Figura 42 – Apreciação do público em relação aos estilos de traço dos similares. Fonte: ITO, Junji (2001); RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003).	129
Figura 43 - A expressividade corporal e facial estilizada no traço de Enrique Breccia e o realismo pouco expressivo da arte de Dennis Calero. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006).	130
Figura 44 – Testes de simplificação do traço da figura humana em referência fotográfica para testes.....	132
Figura 45 - Estilo de traço caracterizado como o mais adequado para a representação gráfica da HQ.	132
Figura 46 - Apreciação geral da arte de Enrique Breccia e Aldin Baroza pelos participantes da pesquisa.....	133
Figura 47 - A arte-final de Bruce Timm. Ainda que um traço cartunizado, o uso do preto e branco confere grande dramaticidade e expressividade às cenas. Fonte: NOLEN-WEATHINGTON, Eric; TIMM, Bruce (2004).....	134
Figura 48 - Aplicação prática do uso do <i>feathering</i> . Fonte: MARTIN, 1997:29.	135
Figura 49 - A arte-final e suas variantes de luz e sombra: massa de sombra, hachuras e <i>feathering</i>	135
Figura 50 - Técnicas de renderização de bico de pena. A imagem torna a representação aparentemente frágil. Fonte: GUPTILL, 1997:128.....	136
Figura 51 – Aplicação de cor: O Colorido da foto como elemento visual que refere a presença da criatura alienígena.	138
Figura 52 - Aplicação de cor: Os tons de cinza servem como representâme para a presença alienígena.	139
Figura 53 – Caracterização do alienígena, personagem do conto <i>A Cor que Veio do Espaço</i> , para o jogo <i>Arkham Horror</i>	139
Figura 54 - Caracterização do alienígena com a utilização da cor verde como índice da sua presença.....	140
Figura 55 - A diferença de técnicas de aplicação de cor entre Enrique Breccia e Dennis Calero. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006).....	142
Figura 56 - Aplicações de cor no estilo de arte-final utilizado na história. Aplicação simplificada de cor.....	143
Figura 57 – Alteração na técnica de representação da cor com transições mais suaves de tons.	143
Figura 58 - À esquerda, solução final de traço, arte-final e cor combinadas. À direita, método de colorização utilizado na revista <i>American Vampire</i> , por Dav McCaig. Arte de Rafael Albuquerque. Fonte: <i>American Vampire</i> #1.	144
Figura 59 - Processo de desenvolvimento do personagem Narrador.	148
Figura 60 - Ammi Pierce - Processo de caracterização em dois momentos: 1880 e 1920	149
Figura 61 - Senhora Pierce - Processo de caracterização de personagem	150

Figura 62 - Nahum Gardner - Processo de caracterização de personagem	151
Figura 63 - Caracterização de Nabby Gardner.....	152
Figura 64 - Caracterização de Zenas Garder, elaborada a partir da caracterização de Nahum Gardner.....	153
Figura 65 - Processo de caracterização de Thaddeus Gardner.....	153
Figura 66 - Caracterização de Merwin Gardner	154
Figura 67 - Esboço de layout para a fazenda dos Gardner.....	156
Figura 68 - Sketch representando a disposição de elementos na fazenda dos Gardner. À direita, foto da casa de Thoreau (Fonte: http://www.thoreaufarm.org/).	157
Figura 69 - Representação da fazenda dos Gardner durante a noite.	158
Figura 70 - Representação da fazenda dos Gardner e arredores durante o período de inverno, durante o dia.....	158
Figura 71 - Representação da fazenda dos Gardner e arredores durante o período de inverno, durante a noite.....	159
Figura 72 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença alienígena, durante o dia.	160
Figura 73 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença alienígena, durante a noite.	160
Figura 74 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença prolongada do alienígena, durante o dia.....	161
Figura 75 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença prolongada do alienígena, durante a noite.....	162
Figura 76 - Representação da terra dos Gardner em 1920, como ela é encontrada pelo Narrador.	163
Figura 77 - À esquerda, a carroça Democrat Wagon (Fonte: http://www.theold-tiquecarriageshop.com/data/storage/attachments/f8c6e7328c35e6d229b75f6dbcf491c0.jpg), à direita, o resultado dominante na pesquisa por 'carroça' (Fonte: http://mapauniversal.files.wordpress.com/2010/07/carroca21.jpg).....	164
Figura 78 - Exemplo de utilização do grid com 9 requadros (3x3). Fonte: GIEFFEN, Keith. Lovecraft. Editora Dark Horse, 2004.	165
Figura 79 - Grid utilizado na proposta e suas possibilidades de utilização dos requadros.	166
Figura 80 – Comparação da ordem de leitura (linha vermelha simulando o olho) em um layout poluído (à esquerda) em relação a um layout ordenado (à direita).	167
Figura 81 - Folha de teste para seleção de tipografia, diagramada a partir de layout... ..	170
Figura 82 - Exemplo de diagramação a partir de layout de página	171
Figura 83 - Layout diagramado da página 1.....	175
Figura 84 - Layout diagramado da página 2.....	176
Figura 85 - Layout diagramado da página 3.....	177
Figura 86 - Model sheet do Narrador	179
Figura 87 - Mapa de altura dos personagens principais da história	180
Figura 88 - Página colorida e arte-finalizada da história em quadrinhos.....	181
Figura 89 - Aplicação do texto na HQ.	182

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Relação de editoras e publicações, 39

Quadro 2 - Relação entre arte e gosto dos entrevistados:, 119

Quadro 3 - Relação da cronologia com os acontecimentos da história e o número de páginas., 172

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos comunicam numa linguagem que se vale de experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.

Will Eisner (1917-2005)

Este trabalho de conclusão consiste na execução de um projeto gráfico para uma adaptação em HQ de uma narrativa literária, cujo principal objetivo é criar um projeto gráfico, orientado para o público jovem, que consiga adaptar o estilo narrativo, bem como o conteúdo textual do conto escolhido, para a linguagem de arte seqüencial, uma linguagem mais ágil e mais difundida entre o público jovem. Com isso, espera-se favorecer a divulgação da obra do autor para o público-alvo.

Antigamente, os livros eram os grandes detentores de conhecimento e grande fonte de informação. A utilização de imagens era meramente ilustrativa. Entretanto, os quadrinhos, que possuem mais de 100 anos como um formato de leitura, alcançaram um nicho de mercado nos anos 1920 e 1930, contando histórias de ficção nos encartes de jornais e criando legiões de fãs. Apesar de ainda não tratarem de temas sérios, iniciava a ascensão dos quadrinhos.

Posteriormente, a Televisão mudou as regras do jogo, e a mídia audiovisual ascendeu à posição de dominância. Isso aumentou drasticamente o ritmo de entrega, produção e recepção de informações, bem como a facilidade de apreender essa informação. Nosso tempo de assimilação, em contrapartida, foi encolhendo desde então. O livro permanece como um meio de leitura mais lenta, demandando do leitor maior esforço cognitivo para absorver a informação e capacidade de abstração. Assim, os quadrinhos ganham um caráter mais contemporâneo, misturando palavra e imagem para transmitir a informação com maior agilidade, graças ao uso da linguagem gráfica.

O conto selecionado pertence à obra de Howard Phillips Lovecraft, escritor americano falecido ao final dos anos 1920. Apesar de seu pouco sucesso em vida, Lovecraft serviu de inspiração para escritores, diretores de cinema, artistas e músicos, tanto contemporâneos dele quanto os que o sucederam. Nesse sentido, este trabalho

existe apenas por influência do autor. É no espírito de inspirar as novas gerações, que este trabalho é desenvolvido, ao oportunizar o contato com sua obra, ainda que de modo indireto, pois se trata de uma transposição de linguagem. Por isso a escolha dos quadrinhos, um meio que se relaciona de modo mais adequado ao perfil do público em questão.

A obra referencial é um dos contos mais inovadores de Lovecraft no gênero da ficção de terror. Em seus ciclos literários, o autor foi o primeiro a conceber uma vida alienígena que não estivesse diretamente ligada com formas humanas ou de outros animais. Algo que, como na maioria de suas histórias, foge a compreensão humana, para ele sempre tão limitada.

Além de sua relevância literária, a narrativa também apresenta desafios para a caracterização gráfica: A Cor que Veio do Espaço é um alienígena que possui uma forma que não é completamente interpretável pelo cérebro humano. Assim, a inovação concebida pelo autor para caracterizar o elemento alienígena na narrativa literária, implica num desafio para sua transposição à linguagem gráfica dos quadrinhos: como representar visualmente uma forma que não é completamente interpretável pelo cérebro humano?

O final do TCC I e o início do TCC II foi um momento de reorganizar a proposta e iniciar as definições a respeito das decisões de projeto. Enquanto no TCC I o enfoque foi mais teórico, no TCC II iniciou-se o refinamento e detalhamento da proposta, bem como a clarificação no sentido do que consiste um projeto gráfico para uma HQ. A consequência direta disso incide em alterações nos objetivos da proposta e um foco mais definido para o trabalho.

O trabalho agora tem como objetivo primário a criação de um projeto gráfico para histórias em quadrinhos orientado para o público jovem, adaptando o estilo narrativo, bem como o conteúdo textual do conto escolhido para a linguagem de arte seqüencial. Os objetivos secundários são: favorecer a divulgação da obra do autor para o público-alvo. adaptar a linguagem escrita de difícil leitura da época para uma proposta mais acessível ao público-alvo configurar visualmente personagens e cenários de maneira condizente com o estilo narrativo e o texto do autor escolhido e elaborar o projeto gráfico orientado a partir das teorias de ergonomia cognitiva, semiótica e

percepção da forma orientadas para a linguagem narrativa e gráfica dos quadrinhos, bem como a criação de um manual contendo os referenciais estético-técnicos para o desenvolvimento da história em quadrinhos: *Model sheets* e cenários;

Na etapa de TCC I, foi elaborada a pesquisa por referenciais teóricos norteadores para trabalho, como história das HQs e o mercado editorial atual, os elementos de linguagem gráfica das HQs, os aspectos de percepção visual presentes nos quadrinhos em termos de gestalt, semiótica e ergonomia cognitiva, bem como uma pesquisa exploratória sobre o público-alvo, delimitações do projeto e a conceituação base do produto.

No TCC II, ocorre a geração de alternativas para o projeto, baseado nos critérios desenvolvidos e conceitos já pesquisados, a definição de soluções para os elementos visuais dos quadrinhos, como traço, arte-final e cor, bem como layouts e caracterização dos personagens, ainda embasando-se nos conceitos de percepção visual que fundamentam o trabalho. Definidos os elementos, foram elaborados as *model sheets* para referência de visual dos personagens e cenários, necessários para a execução das páginas da história em quadrinhos. Essas fichas modelo compõem um Manual de Caracterização da história, fonte de referência para a produção das páginas da história em quadrinhos. Nos anexos, apresenta-se a obra referencial duplamente: na versão original e na tradução, pois a análise comparativa entre ambas foi uma fonte importante para a caracterização dos personagens e cenários.

OBJETIVOS

Este trabalho possui os seguintes objetivos gerais e específicos a serem alcançados em sua conclusão:

Objetivo Geral:

Criação de um projeto gráfico para histórias em quadrinhos orientado para o público jovem, adaptando o estilo narrativo, bem como o conteúdo textual do conto escolhido para a linguagem de arte seqüencial.

Objetivos Específicos:

- Favorecer a divulgação da obra do autor para o público-alvo através da adaptação da linguagem escrita da época, de difícil leitura, para um meio mais acessível ao público-alvo, a história em quadrinhos;
- Configurar visualmente personagens e cenários de maneira condizente com o estilo narrativo e o texto do autor escolhido;
- Elaborar o projeto gráfico orientado a partir das teorias de ergonomia cognitiva, semiótica e percepção da forma orientadas para a linguagem narrativa e gráfica dos quadrinhos;
- Criação de um manual contendo os referenciais estético-técnicos para o desenvolvimento da história em quadrinhos: *Model sheets* e cenários.

1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos tiveram seus altos e baixos ao longo da história, mas fazem parte de nossas vidas há décadas. Por infortúnios do passado elas já foram rechaçadas por educadores e moralistas, também já tiveram momentos de crise, mas hoje em dia esse meio vem se revitalizando e adquirindo importância não apenas como meio de entretenimento, como também como meio educacional. Anteriormente acusadas de subversivas e de prejudiciais a educação, hoje se percebe o potencial das HQs de veicular conteúdo de qualidade para jovens, por se tratar de uma linguagem facilmente assimilável, assim como são fonte de entretenimento, expressão pessoal e inspiração para outras mídias. Basta observar o número de novas adaptações para o cinema, ocorrendo não só em Hollywood (filmes dos heróis Homem de Ferro, Batman, a *graphic novel* Sin City, entre outros), como na Europa (filmes do personagem Asterix) e no Japão (filmes de séries populares *Death Note* e *Evangelion*)

1.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL

Will Eisner (1917 a 2005) foi um quadrinista americano e pode ser considerado o primeiro teórico a respeito do trabalho sobre quadrinhos. Em seu livro 'Quadrinhos e Arte Seqüencial', publicado em 1989, define a qualificação do termo Arte Seqüencial como

“um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (2001:5). Nesse sentido, até mesmo fotonovelas e infográficos também podem ser considerados formas de arte seqüencial, bem como o cinema e animações.

Neste mesmo pensamento, podemos encontrar outra definição para História em Quadrinhos em Scott McCloud (2005:5) define que “Histórias em Quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Desse modo, as histórias em quadrinhos são definidas como uma forma de arte que integra texto e imagens com o objetivo de narrar histórias de diversos estilos e gêneros. São comumente publicadas no formato de revistas, livros ou tiras publicadas em jornais e revistas.

As narrativas seqüenciais se apresentam como uma mídia que se comunica com diversas faixas etárias. Há histórias infantis, como as da Turma da Mônica, histórias para jovens de aventura e ação, como as linhas principais de super-heróis da editora Marvel e DC Comics. Assim como todos os mangás¹ classificados como *shōnen*², quadrinhos para o público feminino, como os mangás *shōjo*³. Há narrativas gráficas voltadas para o público adulto, como o selo *Vertigo* da *DC Comics*, quadrinhos europeus de artistas como Milo Manara, Serpieri entre outras produções independentes, enquadradas como *graphic novels*⁴. Cada segmento utiliza uma linguagem mais orientada ao seu público e ao tipo de história sendo representada. Isso fica mais evidente nos quadrinhos norte-americanos de super-heróis, cujo traço é tipicamente referido como *comics*⁵, assim como

¹ Mangá (漫画) é o termo japonês para histórias em quadrinhos, mas, bem como o ‘comics’ americano, também define um estilo gráfico de traço, acabamento e narrativa.

² Em japonês: 少年, Shōnen, lit. garoto(s).

³ Em japonês: 少女, Shōjo, lit. menina(s).

⁴ Termo utilizado por Will Eisner para se referir a histórias mais adultas, densas e complexas. Essa definição não é consenso, podendo se referir apenas a histórias muito longas em um único volume.

⁵ Termo que é usado nos EUA para se referir a histórias em quadrinhos. Também está fortemente associado ao estilo gráfico de uma revista.

os mangás shōjo e shōnen partilham algumas semelhanças gráficas, tanto pelo público para o qual são orientados quanto pelo gênero de história que representam (ação, comédia, romance, terror, etc.). No Brasil, há grande influência dos quadrinhos americanos, mas o grande referencial estético principal está enraizado no cartum e nas tirinhas de jornal, onde nomes como Angeli, Laerte, Ziraldo, Henfil e Maurício de Souza influenciam vários ilustradores até hoje.

Um dos pontos-chave para a popularização dos quadrinhos está na sua forma de leitura. Uma história em quadrinhos é uma amálgama de palavra e traço. Predomina uma informação visual, passada através do desenho, que ilustra a cena. Em um segundo momento, o texto complementa a ação representada pela imagem. Will Eisner define que:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2001:8)

O próprio Will Eisner teoriza que, na transição para o século XXI, a consolidação de mídias eletrônicas e popularização do cinema e televisão ameaçaram as mídias impressas, desestruturando o monopólio do conteúdo textual e alterando a maneira como lemos. Por exigir pouco conhecimento e carga cognitiva do espectador, o filme relativizou a importância de aprender e compreender palavras. Da mesma forma, o trabalho imaginativo foi deixado de lado. Personagens descritos foram transformados em atores, uma representação visual de carne e osso, que não requer o trabalho de visualização. Outro fator importante gira em torno do ritmo de aquisição da informação. Eisner define que:

Isso é um desafio direto para uma folha impressa estática. Acostumado ao ritmo dos filmes, o leitor fica impaciente com as longas passagens dos textos porque se acostumou a absorver histórias, idéias e informações rapidamente e com pouco esforço. Como sabemos, os conceitos complexos tornam-se mais facilmente digeríveis quando são reduzidos a imagens. (EISNER, 2008:9)

Mesmo assim, a comunicação impressa ainda se faz necessária, e, nessa situação, Eisner caracteriza a parceria das palavras e imagens como lógicas. Assim, as histórias em quadrinhos preenchem o vazio entre a mídia escrita e a mídia audiovisual, apropriando-se do recurso visual, de fácil compreensão e assimilação, complementadas com o uso da palavra escrita, em forma de falas ou pequenas contextualizações em caixas de texto, para transmitir uma informação de maneira objetiva e complexamente sucinta. Scott McCloud afirma que:

Imagens são formações *recebidas*. Ninguém precisa de educação formal para “*entender a mensagem*”. Ela é *instantânea*. A escrita é informação *percebida*. É preciso conhecimento especializado para decodificar os símbolos abstratos da linguagem. Quando as imagens são mais abstraídas da “realidade”, requerem maiores níveis de percepção, como as *palavras*. Quando as palavras são mais audaciosas, mais diretas, requerem níveis *inferiores* de percepção e são percebidas com mais *rapidez*, como *imagens*. Nossa necessidade de uma *linguagem* unificada dos quadrinhos nos leva ao centro, onde palavras e imagens são como dois lados de uma mesma moeda. (MCLOUD, 2005:49).

1.2 HISTÓRIA, PRODUÇÃO E MERCADO

Para se entender as histórias em quadrinhos, é necessário uma retomada de sua origem e evolução através do tempo. Os quadrinhos surgiram em diversos lugares e acabaram ganhando os mais variados enfoques, dependendo do povo e seu modo de vida. Nesse aspecto, o papel dos Estados Unidos na disseminação das histórias em quadrinhos pelo mundo é inegável, bem como a expressão do quadrinho europeu, também como primeiro criador desse meio, e a inserção dos mangás japoneses no mercado mundial.

1.2.1 Panorama Internacional: História

As narrativas gráficas possuem uma ligação muito íntima com a Imprensa, pois foi nesta que encontrou espaço para se desenvolver, com o advento das publicações impressas e periódicos, ocupando-se de sátiras políticas publicadas por jornais europeus e norte-americanos, que se compunham de caricaturas acompanhadas de comentários ou diálogos humorísticos entre os personagens retratados, recurso que

posteriormente daria origem aos balões de fala, uma maneira de indicar qual dos personagens está falando.

Com o tempo os rudimentos da narrativa seqüencial foram tomando forma. O desenhista alemão Wilhelm Busch é considerado o precursor dos quadrinhos com sua publicação *Max und Moritz*⁶(fig. 01 A), onde cada ação dentro da história era ricamente ilustrada, o que acabou tornando o texto mais agradável ao público infantil, enquanto a primeira obra com histórias em quadrinhos conhecidas foi um livro do artista Rudolphe Töpffer, intitulada como *Os amores do senhor Jacarandá*, em português, e *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, em inglês, que consistia em 30 páginas, cada uma com seis painéis desenhados, com uma legenda de narrativa abaixo da imagem, originalmente publicado em 1837.

Segundo Gonçalo Júnior (2004), na década de 1930, as tiras de jornais, que eram parte integrante de periódicos e já exerciam grande popularidade nos anos 20, sendo até mesmo adaptados para o cinema, seriados e filmes, começaram a ser compiladas em revistas fechadas, originando os '*comic books*', que se tornaram um grande sucesso. Assim, começaram a surgir os primeiros estúdios especializados na produção das histórias para a página de revistas, e os desenhistas agora não se limitavam apenas ao corpo de 'tira', podendo utilizar a página inteira. O gênero de super-heróis veio logo depois, com o grande sucesso da história do Super-Homem (fig. 01), em

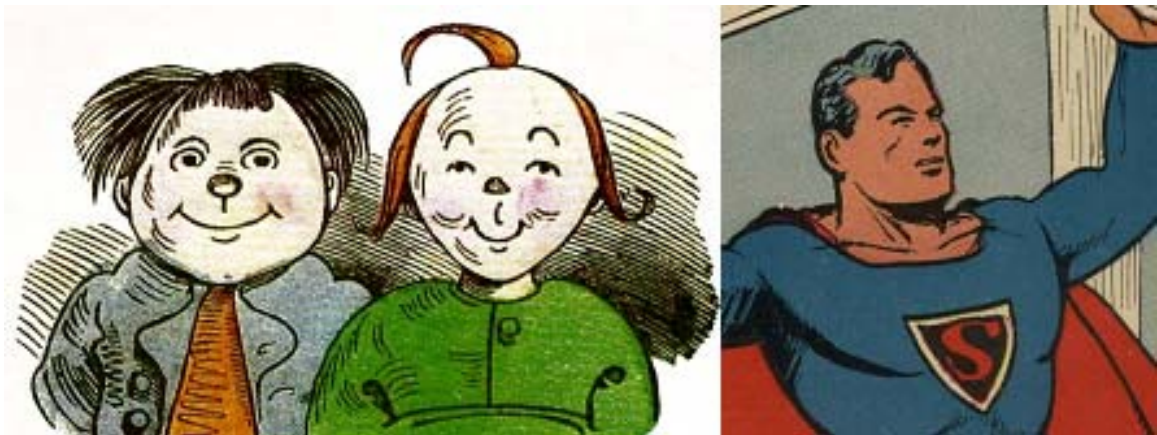


Figura 1: À esquerda, Max e Moritz, personagens da história homônima, por Wilhelm Busch. FONTE: Wikipédia. À direita, o personagem Super-Homem, herói das revistas em quadrinhos. FONTE: <http://www.james-vance.com/jvblog/?p=91>

⁶ Obra de 1865, traduzida para o português como *Juca e Chico*.

1938. Nas décadas seguintes, os quadrinhos se desenvolveriam cada vez mais, servindo como ferramenta política durante a Segunda Guerra, com a criação do próprio Capitão América, símbolo dos valores americanos e parte da luta contra os nazistas, da editora Marvel, assim como aparições de diversos heróis durante essa época. Na Bélgica, o desenhista Hergé criaria o personagem *Tintin* para um suplemento de quadrinhos de um jornal. Na Inglaterra, havia um maior foco no humor, com publicações como *The Dandy*.

De acordo com Waldomiro Vergueiro (2004), com o fim da Segunda Guerra e o início da Guerra Fria, o clima de desconfiança também pairou sobre os quadrinhos. Nos anos 50 o psicólogo Fredric Wertham conduziria uma série de estudos sobre os jovens e o seu relacionamento com os quadrinhos, que culminaria com o livro *A Sedução dos Inocentes*, uma coletânea de seus artigos sobre o caráter subversivo dos quadrinhos, e isso influenciaria diretamente a imagem dos quadrinhos durante as próximas décadas. Dentre suas teorias, Wertham afirmava que a leitura dos quadrinhos de Batman estimulariam a homossexualidade.

Durante essa época, o Japão ocupado pelos americanos no final da Segunda Guerra Mundial veria sua já antiga tradição de ilustrações assumir a forma de quadrinhos, dando surgimento ao mangá como é conhecido atualmente. O termo tinha sido utilizado anteriormente para caracterizar coletâneas ilustrações de diversos artistas, sendo associado às histórias em quadrinhos posteriormente. Osamu Tezuka definiria o gênero tanto em estilo gráfico quanto em estilo narrativo (Fig. 02).

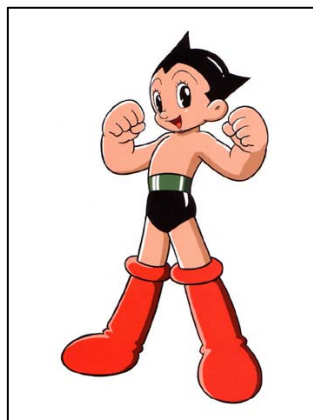


Figura 2: Astro Boy, uma das criações de Osamu Tezuka. FONTE: <http://www.planetmarkus.com/old-new-movies/>

A vigilância moral nos quadrinhos seria cada vez mais rígida no ocidente, e daria origem ao *Comics Code*, uma série de diretrizes para a criação dos quadrinhos, tentando manter o desenvolvimento intelectual e sadio dos jovens. Abrangia medidas como "o crime deve ser descrito como uma atividade sórdida e desagradável", assim como "cenas de violência brutal devem ser proibidas. Cenas de tortura brutal, lutas excessivas e desnecessárias com facas ou armas de fogo, agonia física e crimes sangrentos devem ser eliminados". Nessa época foi criado um selo pela *Comics Magazine Association of America*. As revistas em quadrinhos que recebiam esse selo estavam de acordo com o *Comics Code*. Se, por um lado, essa medida afastou a imagem negativa dos quadrinhos, por outro, muitas editoras acabaram fechando suas portas, não conseguindo se adaptar as novas regras. Deu-se início nessa época ao movimento underground dos quadrinhos, que duraria até o início dos anos 1980, onde surgiriam os quadrinhos independentes.

No continente europeu, a França veria o nascimento de *Asterix* nos anos 1960, por René Goscinny e Albert Uderzo, os trabalhos de Moebius⁷ como Arzach, em 1975, coletânea de diversas narrativas gráficas pequenas, o belga Hergé continuando seus trabalhos com *As Aventuras de Tintin* (Fig. 03), como o artista Peyo continuaria trabalhando nos quadrinhos de sua grande criação, os *Smurfs*, que iniciaram na década de 60. O quadrinho italiano no pós-guerra revelaria talentos como Milo Manara, Guido Crepax, com temáticas mais adultas e eróticas, como também Ivo Milazzo, criador de *Ken Parker*, um dos personagens de faroeste mais famosos dos quadrinhos.



Figura 3: Tintin, desenhado pelo artista belga Hergé, em seu estilo característico, Ligne Claire (linha clara).

FONTE: <http://www.wonderlandblog.com/wonderland/2009/06/tintin-game.html>

⁷ Pseudônimo de Jean Giraud

Nos Estados Unidos, a década de 1980 viu o surgimento do mercado especulativo de quadrinhos, no qual muitos colecionadores começaram a investir, criando um mercado de raridades que girava em torno das lojas especializadas. Edições com a estréia de personagens que se tornavam populares acabavam vendidas por milhares de dólares. Mas muitos itens lançados para serem colecionáveis não possuíam qualidade artística duradoura, e assim as revistas que valeriam muito dinheiro acabavam desvalorizando, vendas encalhavam e muitas lojas especializadas em quadrinhos acabaram fechando. Em 1996, a Editora *Marvel*, a maior empresa na indústria de quadrinhos, abriu falência. As empresas sentem os efeitos dessa crise especulativa até hoje.

Os anos 1980 também presenciaram o gradativo abandono do *Comics Code* e o aparecimento de anti-heróis nos quadrinhos e a recharacterização de personagens dos quadrinhos. A celebre *graphic novel* de Frank Miller, *Batman: O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, e *Watchmen*, por Allan Moore, davam vazão a histórias muito mais sombrias e com mais profundidade psicológica.

No final dos anos 80 e início dos anos 90 entraram em questão os direitos autorais e propriedade intelectual. Muitos artistas trabalhavam para as editoras e desenvolviam material para elas, mas mesmo assim não possuíam direito sobre suas criações. Artistas como Jim Lee, Todd MacFarlane, criador de Spawn (fig. 5), e Rob Liefeld se juntaram e formaram a *Image Comics* em 1992. Ao mesmo tempo em que criavam uma editora que mantinha os direitos das criações com os criadores e dava



Figura 4: : Personagem Spawn, criação de Todd MacFarlane na Image Comics. FONTE: Wikipédia.

liberdade criativa, foi severamente criticada por não prover conteúdo de qualidade às suas publicações.

Atualmente, a produção de quadrinhos pode ser dividida em três grandes centros de produção, que praticamente exportam para todo o mundo. São eles: Estados Unidos, Europa e Japão.

1.2.2 Panorama Internacional: Atualidade

Os Estados Unidos se destacam com uma produção mais popular mundialmente, compondo o *mainstream*⁸ dos quadrinhos, conseqüência da popularização dos super-heróis entre o público juvenil e infanto-juvenil. Franquias como *Batman*, *Super-Homem*, *X-Men* e *Homem-Aranha* são publicadas em países da Europa e América do Sul, inclusive o Brasil, através do grupo Panini Comics.

No ano de 2009, as 10 narrativas seqüenciais mais vendidas somam a marca de 950.306 unidades nos Estados Unidos, entre mangás, *comics* e *graphic novels*, totalizando uma receita de 14.650.301,10 de dólares no mercado americano⁹. Essa receita sobe para 29.707.069,32 de dólares em 2.309.716 unidades vendidas, se analisadas as 50 publicações mais vendidas. Os quadrinhos ainda possuem alternativas para a geração de lucro, como a venda de mercadorias licenciadas (camisetas e *action figures*¹⁰ e jogos eletrônicos).

A produção americana continua sendo de grande influência ainda em outros meios. Se, em um primeiro momento, o quadrinho serve como meio de adaptação de conteúdo de outras mídias, ele também serve como fonte de material para adaptações cinematográficas. Muitos super-heróis dos quadrinhos já tiveram suas histórias contadas e recontadas no cinema, desde os filmes do *Super-Homem* dos anos 80, como as adaptações mais recentes de *Homem de Ferro*, *Hellboy*, *O Quarteto Fantástico* e a

⁸ Literalmente “corrente principal”, palavra utilizada para configurar o pensamento corrente da maioria. Em termos de mídia, é aquela que possui acesso ao grande público.

⁹ FONTE: Comic Book Resources (<http://www.comicbookresources.com/>)

¹⁰ Estatuetas feitas em resina ou outros materiais que retratam determinado personagem.

graphic novel Watchmen. Isso se dá não apenas entre os quadrinhos populares de super-heróis, como também em produções alternativas, como o filme de terror *30 Dias de Noite*, baseado no quadrinho homônimo, e o filme *Scott Pilgrim Versus the World*, baseado na série de quadrinhos criada por Bryan Lee O'Malley.

Por seu turno, a produção japonesa começou a ganhar o mundo pelas animações e, posteriormente, os mangás começaram a ser exportados para o mundo inteiro. A indústria de histórias em quadrinhos do Japão é muito grande, contendo diversos títulos sobre os mais variados temas, desde ação, ficção, até mesmo esportes. As séries mais populares muitas vezes são transformadas em animação e diversas mercadorias autorizadas. Mas nem toda essa produção de mangás chega às prateleiras internacionais, e muitas histórias acabam sendo traduzidos do japonês por fãs das histórias não publicadas, a partir de páginas escaneadas dos mangás, e distribuídas gratuitamente na internet.

O mercado europeu encontra desafios para sua produção. Na Inglaterra, os quadrinhos vêm se recuperando de uma redução no consumo. Diversas publicações locais foram sendo reduzidas e eliminadas do mercado a partir dos anos 80. Ao final dos anos 2000, o mercado parece ter se estabilizado, mesmo assim não demonstra sinais de crescimento. A França encontrou sua maior projeção durante as décadas de 40 a 60, com personagens como *Asterix*, *Lucky Luke* e os *Smurfs*. A maioria das revistas em quadrinhos possui uma circulação bem reduzida, mas o número de álbuns publicados e vendidos continua alto e com uma variedade riquíssima, sendo ainda um grande sucesso com o público infanto-juvenil. O mercado italiano também alcançou seu auge nos anos 60 e 70, e hoje sua produção interna possui pouca relevância mundial, mas persevera.

1.2.3 Panorama Nacional: História

Assim como no plano internacional, o quadrinho no Brasil iniciou junto aos jornais e revistas, possuindo um estilo satírico, fluindo assim naturalmente para o gênero de cartuns, charges ou caricaturas. Posteriormente, foram consolidadas as famosas tirinhas diárias de jornais durante o século XIX. O ítalo-brasileiro Angelo Agostini foi uma

das figuras mais importantes para o início dos quadrinhos no Brasil, com obras consideradas precursoras dos quadrinhos modernos, como *As Aventuras de Nhô-Quim* (1869) e *As aventuras de Zé Caipora* (1898) (fig. 5). Também é considerado pioneiro por introduzir desenhos satíricos sobre política e sociedade nos jornais. Idealizou e lançou a revista *O Tico Tico* em 1905, considerada a primeira revista de quadrinhos do Brasil e uma das primeiras publicações no mundo, contendo trabalhos de artistas como João Carlos Cunha, entre outros. Continha histórias voltadas para o público infantil e sua publicação duraria até 1959.

Segundo Gonçalo Júnior (2004), nos anos 1930, Adolfo Aizen impulsionaria o mercado de quadrinhos trazendo para o Brasil as publicações norte-americanas de aventura e suspense. Ainda segundo o autor, em uma viagem para os Estados Unidos, Adolfo, na época trabalhando para *O Globo*, conheceu os *comics* e descobriu através de conversas com os americanos que os suplementos de histórias em quadrinhos alavancavam as vendas dos jornais. Algumas pessoas compravam os jornais apenas pelas histórias em quadrinhos, e séries como Buck Rogers e Tarzan eram acompanhadas por uma legião de fãs.

Quando retornou ao Brasil, Adolfo pôs em prática seu plano de trazer essas séries para o território nacional. Deu início à publicação de encartes de jornais com quadrinhos. Começou lançando os cadernos diários no jornal *A Nação*, com o incentivo do diretor do jornal e chefe da polícia de Vargas, João Alberto Lins de Barros. Por divergências internas do próprio jornal, Aizen acabaria saindo e levando os encartes consigo. Começaria então o Grande Consórcio e a publicação do *Suplemento Juvenil*,

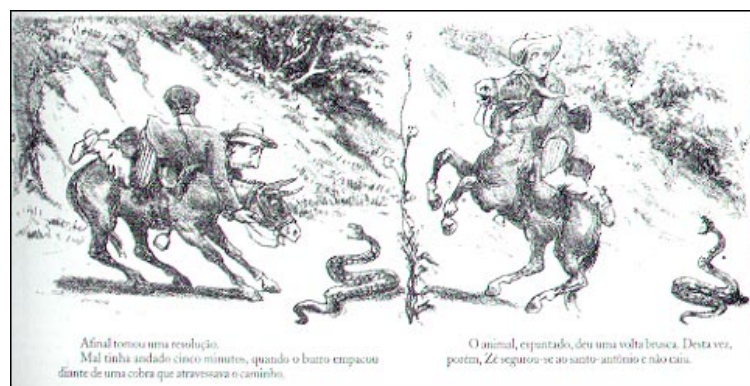


Figura 5: O personagem Zé Caipora de Agostini. Ilustração seqüencial com legendas na parte inferior.
 FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/especial_agostini.cfm

que se tornou muito popular, trazendo as publicações americanas e também incentivando a produção interna, publicando contos e histórias de desenhistas nacionais. Os suplementos se tornariam posteriormente uma publicação própria, de nome *O Mirim*. Com o tempo, Aizen perderia suas publicações e Roberto Marinho se consolidaria como publicador dos quadrinhos para os jovens. Em 1939 a revista *O Gibi* (Fig. 6) seria lançada e, posteriormente, se tornaria sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil. A publicação traria diversas histórias internacionais, com ocorria na época, e foi a primeira revista em quadrinhos do jornal o Globo, vendida separadamente do jornal. Segundo Gonçalo Junior, Adolfo Aizen teria ficado muito irritado com o nome da publicação de Marinho. Na época, Aizen publicava a revista em quadrinhos *O Mirim*, que, em tupi, significa “pequeno”, enquanto Gibi significa “moleque”, “garoto”.

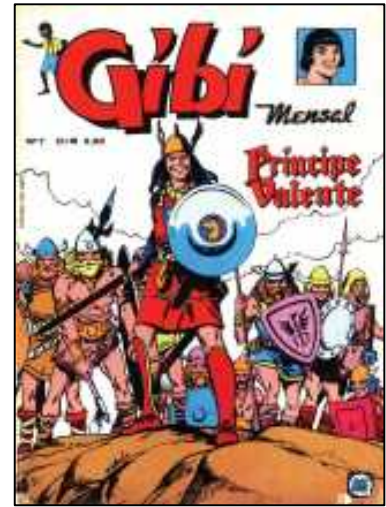


Figura 6: Revista Gibi, de Roberto Marinho. Trazia publicações estrangeiras. FONTE: http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/revistas_link.cfm?edicao_id=317&Artigo_ID=4959&IDCategoria=278&reftype=2

Durante o final dos anos 1930 e início dos anos 1940, os quadrinhos começariam a encontrar oposição de políticos e opositores do governo, como o jornalista Carlos Lacerda, bem como na Igreja Católica, que seguiu no Brasil a campanha anti-quadrinhos que foi iniciada na Itália. A Associação Brasileira de Educação, ABE, entraria em muitos atritos com os editores de quadrinhos, em especial Roberto Marinho. O mercado expandia, mas não havia tantas publicações quanto anteriormente, pelo início do racionamento de papel durante a Segunda Guerra. Havia publicações que representavam personagens ilustres da história brasileira e fatos históricos em quadrinhos, maneira encontrada para dissolver o caráter subversivo que os opositores queriam dar aos quadrinhos. Assis Chateaubriand seria pioneiro na criação da publicação *O Guri*, periódico de quadrinhos totalmente impresso em quatro cores. Em 1945, Adolfo Aizen, após vender o Grande Consórcio de Suplementos Nacionais para o Governo Federal, daria início a Editora Brasil América, e lá publicaria as histórias em quadrinhos dos personagens Disney.

Na década de 1950 houve resistência dos editores aos quadrinistas brasileiros e suas publicações próprias. Muitos acabavam trabalhando para o exterior ou como produção auxiliar de material de HQ internacional. Artistas como Álvaro de Moya produzia capas para a revista do *Pato Donald*, licenciada pela Editora Abril. Em 1952, essa editora adotaria o formatinho¹¹, que, gradualmente, se tornaria o padrão nas histórias brasileiras até o fim dos anos 90, quando o formato americano ¹²se tornaria padrão. Durante essa época também surgiram os trabalhos de Carlos Zéfiro, autor de quadrinhos eróticos conhecidos por 'catecismos'.

Nesse período de 1940 a 1950, a antiga Editora Brasil-América importou adaptações de clássicos da literatura universal e brasileira para o grande público, como as obras de José de Alencar e Euclides da Cunha. Também trouxe adaptações religiosas na *Série Sagrada*, que trazia biografias de santos católicos, e elaborou adaptações de fatos históricos nas edições de *Episódios*, *História do Brasil* e *Figuras do Brasil*.

Nos anos de 1960, os editores importaram dos Estados Unidos o *Comics Code* e criaram o Código de Ética nos Quadrinhos, iniciativa de diversos editores, muitos ligados a Editora Brasil-América. Houve mais espaço para publicações originais e assim as revistas em quadrinhos com personagens e temas brasileiros retornaram gradativamente, iniciando pela história *O Pererê*, escrita e ilustrada por Ziraldo. O cartunista Henfil deu continuidade ao trabalho de 'tirinhas' com os personagens 'Graúna' e 'Os Fradinhos'. Muitos super-heróis brasileiros foram lançados nessa época, como Capitão 7 (mix de Flash Gordon e Super-Homem), Escorpião (cópia do Fantasma) e Raio Negro. Com temática policial, foi criado o personagem "O Anjo", desenhado por Flávio Colin.

Com o golpe militar, houve uma nova onda moral que se chocou diretamente com os quadrinhos. Porém, encontrou resistência em jornais como O Pasquim, que possuía várias charges e, mesmo perseguido pela censura, criticava a ditadura. Ainda nessa época surgiu a primeira tentativa de mangá no Brasil, aposta de Minami Keizi em

¹¹ Formato de publicação que corresponde a 13cmx21cm, similar ao A5.

¹² Formato *comics* ou americano, correspondente a 17cmx26cm.

sua Editora Edrel, mas o estilo não foi bem-aceito na época, por destoar muito dos quadrinhos vigentes, e foi necessário se adaptar as formatações americanas ou européias e seu estilo gráfico.

No começo dos anos 1970 houve um predomínio das HQs infantis no Brasil, com o início das revistas de Maurício de Souza (fig. 7 B) e a montagem da Editora Abril de um estúdio, criando oportunidade para que diversos quadrinistas começassem a trabalhar profissionalmente, tendo como foco a produção de quadrinhos do *Zé Carioca* e vários personagens Disney, como também outros personagens os quais a editora possuía direitos, como alguns personagens da Hanna-Barbera. Muitos artistas trabalhavam nas histórias infanto-juvenis estrangeiras elaborando capas e histórias para títulos como *O Fantasma*, *Cavaleiro Negro* e *Mandrake*. A Editora Abril ainda tentou abrir espaço para personagens e autores nacionais lançando a *Revista Crás* (1974-1975), que contava com personagens satíricos como *Satanésio* (de Ruy Perotti) e *Kaktus Kid* (de Canini).

Ainda nesse período, os gêneros de super-heróis, faroeste e horror continuariam a fazer parte da produção nacional. Em 1969 seria criado o personagem *Judoka* (fig. 7 C), considerado o principal super-herói brasileiro até então. Personagens como *Johnny Pecos*, *Chet*, *Chacal* e *Katy Apache* encontraram inspiração no faroeste *spaghetti*. Na crítica política e social existia a revista *Balão*, criada por Laerte e Luis Gê, por um breve

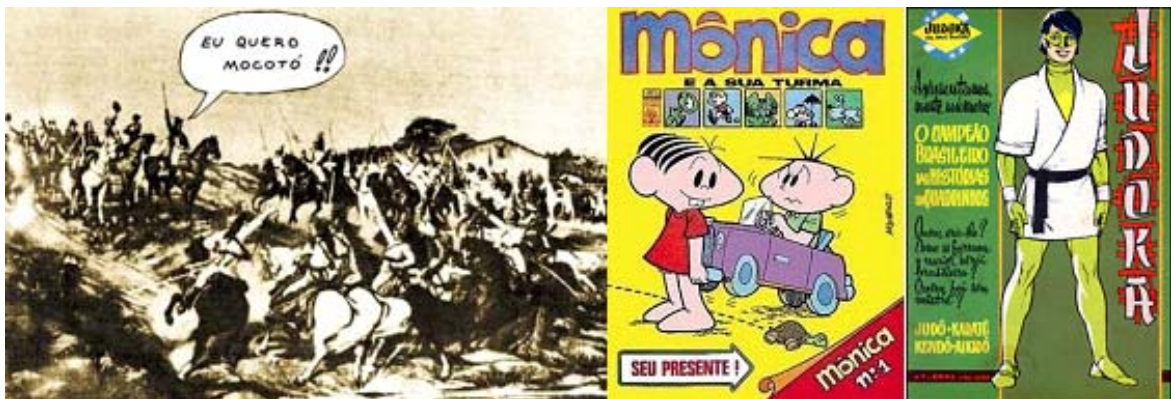


Figura 7: Esquerda: Charge do jornal O Pasquim com ilustração do grito da independência, por Jaguar.

FONTE: <http://historiausp.wordpress.com/imagens/>

Centro: Capa da edição nº1 da revista Mônica e sua turma. FONTE:

<http://www.planetagibi.net/2009/05/monica-e-suas-numero-1.html>

Direita: O super-herói brasileiro Judoka. FONTE: <http://www.hcast.com.br/hcast/2010/05/04/viga-mestra-6-quadrinho-nacional-e-os-super-herois-nacionais-por-jjmarreiro/>

período de tempo. Em 1976, a Editora Grafipar entra no mercado de quadrinhos e, em 78, Claudio Seto monta o Núcleo de Quadrinhos da Editora, que lançou nomes como Mozart Couto, Watson Portela, Flávio Colin, Júlio Shimamoto, entre outros.]

Durante os anos 1980 foi consolidado o trabalho de vários artistas brasileiros, como Angeli, Glauco e Laerte. Esses trabalharam para a Circo Editorial, em publicações como *Circo* e *Chiclete com Banana*. O trio produziu em conjunto as histórias de *Los Três Amigos*, e individualmente surgiram trabalhos como *Rê Bordosa*, *Geraldão*, *Overman* e *Piratas do Tietê*. A Folha de São Paulo apresenta tiras de Caco Galhardo e Fernando Gonsales.

É nesse período que começa a circular mais produções independentes, os fanzines, aproveitando o boom das HQs de 1980 e a importação do material inovador que moldou a Era de Bronze dos Quadrinhos¹³. Destaca-se desta época o *Fanzine SAGA*, por inovações técnicas como as capas coloridas e impressão profissional.

Durante 1990, os quadrinhos no Brasil tiveram um grande impulso com a primeira e segunda Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro. Mesmo assim, apesar do lançamento das revistas voltadas estritamente para a HQ nacional, como a publicação *Bundas e Caô*, o gênero ainda encontrava dificuldades de se firmar no Brasil. No início dos anos 1990, surgem adaptações de diversos super-heróis da TV pela Editora Abril, desde desenhos animados como *Thundercats*, como também as populares séries japonesas *Tokusatsu*¹⁴, com personagens como *Jaspion*, *Changeman*, *Kamen Rider Black*, *Cybercops*, entre outros.

Com o sucesso de animes como *Os Cavaleiros do Zodíaco* e *Sailor Moon* na TV aberta, começam a surgir revistas inspiradas na estética mangá como a revista *Blue Fighter*, escrita por Alexandre Nagado, pela Editora Escala, e *Megaman*, pela editora Magnum, contando com as participações de Daniel HDR e Érica Awano. Durante 1997 e 1998, Marcelo Cassaro, ex-desenhista do Núcleo de Criação da Editora Abril e editor da revista de RPG¹⁵ *Dragão Brasil* na época, adquire licença para publicar adaptações de

¹³ Período da história dos quadrinhos nos Estados Unidos, que trouxeram avanços nas temáticas e roteiros dos quadrinhos *mainstream*.

¹⁴ Nome dado as séries de TV dos super-heróis japoneses, encenadas com atores.

¹⁵ Sigla para *Role Playing Game*, Jogo de Interpretação de Papéis (tradução livre).

franquias como *Street Fighter Zero* e *Mortal Kombat 4*. Ainda nessa época, Cassaro dá início ao lançamento de projetos autorais para quadrinhos, com as mini-séries *U.F.O. Team* (Fig. 8 A), mistura de super heróis e ficção científica, e *Capitão Ninja*, protagonista da mini-série *U.F.O. Team* em série própria.

1.2.4 Panorama Nacional: Atualidade

No início dos anos 2000 inicia o boom do mangá no mercado brasileiro, com a publicação de títulos que foram consagrados na TV aberta como *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Yuu Yuu Hakusho*, *Evangelion*, *One Piece*, entre outros. Foi um período em que essa estética contribuiu muito como influência na produção nacional. Surgem através da internet diversos projetos de quadrinhos nacionais, com destaque aos *Combo Rangers*, de Fábio Yabu, que teve três arcos¹⁶ de história na internet, uma mini-série impressa e, posteriormente, uma revista mensal. Em 2000, Marcelo Cassaro lança pela editora Trama a revista *Victory*, que em 2003 foi lançada nos EUA pela Image Comics. A série *Holy Avenger* (Fig. 8), de Marcelo Cassaro, é



Figura 8:Esquerda: Capa da revista U.F.O. Team nº1. FONTE: Revista UFO Team nº1

Direita: Holy Avenger, em 2008, a HQ brasileira seriada mais longa nos últimos 10 anos. FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/review_arte_holyavenger.cfm

¹⁶ Arcos ou arcos de história são histórias extendidas ou continuações de uma história em mídias onde a narrativa se desenvolve em episódios. Os arcos têm o objetivo de trazer transformações para um ou mais personagens.

publicada pela Editora Trama, se tornando uma das revistas de maior duração no mercado, totalizando 42 edições e diversas revistas especiais e *spin offs*¹⁷ da série, como a mini-série *Dungeon Crawlers*, desenhada por Daniel HDR. Surge em 2004 o fanzine *Ethora*, publicado pela Editora Talismã, posteriormente publicado pela Kanetsu Press. Em 2008, Maurício de Souza publica uma versão nova da Turma da Mônica, dando início ao segmento *Turma da Mônica Jovem*, caracterizado por seu estilo gráfico de mangá e voltado para o público adolescente, como o posterior lançamento da revista *Luluzinha Teen*, um ano depois, seguindo a mesma tendência de apostar neste segmento.

As publicações independentes também ganham mais espaço. Em 2008, os artistas Rafael Albuquerque, Mateus Santolouco e Eduardo Medeiros dão início ao trabalho autoral *Mundo Urbano*, classificado como ‘um universo cotidiano em quadrinhos’, trazendo inicialmente um arco de histórias com o tema ‘sexo, drogas e rock’n’roll, nas histórias *Power Trio*, *Overdose* e *Cabaret*, mais a história extra *Encore*. Em 2010, Roger Cruz, célebre desenhista brasileiro que trabalhou durante 20 anos no mercado americano para editoras como *Marvel* e *DC*, lança seu projeto autoral *Xampu – Lovely Losers*, contando histórias parcialmente biográficas sobre como era ser jovem nos anos 80. Ambos os projetos *Mundo Urbano* e *Xampu* possuem uma temática mais adulta.

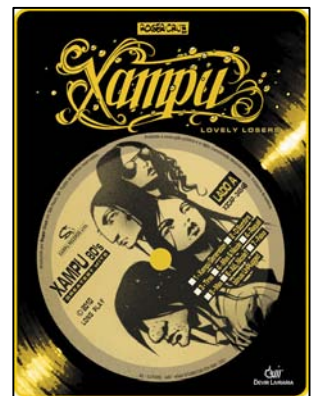


Figura 9 - Capa da HQ Xampu. FONTE: http://www.universohq.com/quadrinhos/2010/reviiew_Xampu.cfm

A produção nacional não possui a mesma magnitude da produção americana. Muitas vezes os próprios artistas acabam bancando suas histórias, como é o caso de muitos fanzineiros, mas há também as publicações independentes mais elaboradas. Há uma dificuldade de produzir quadrinhos brasileiros, pois poucas editoras se arriscam a investir nesse segmento. Um dos problemas para a comercialização de quadrinhos é a distribuição. Minami Keizi, um dos idealizadores da editora Edrel, em entrevista a Elydio dos Santos Neto, comenta:

¹⁷ Termo utilizado para caracterizar publicações que são criadas a partir de publicações já existentes.

“A grande dificuldade até hoje continua sendo a distribuição. Temos apenas duas distribuidoras: a Dinap e a Chinaglia. Se no meu tempo as minhas publicações vendiam cerca de 70%, hoje em dia os editores acham a venda de 30% ótima. A Edrel distribuiu pela Chinaglia – havia um chefe de expedição (Santoro) que, se a revista vendesse 70%, reduzia a tiragem para 80%, em vez de aumentá-la pelo menos 10%”. (NETO, Elydio, 2006:8)

Segundo Marcelo Cassaro, as tiragens das histórias em quadrinhos no Brasil atualmente são muito reduzidas, se comparadas com anos anteriores. Segundo o escritor, o Brasil já possuiu uma Era de Ouro nos quadrinhos. A produção era regularizada e as tiragens eram superiores. Em 1995, a história em quadrinhos do Senninha, inspirada no piloto Ayrton Senna, teve 500 mil exemplares em sua primeira edição. Em comparação, os quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, de Maurício de Souza, vêm se destacando sensivelmente no mercado, possuindo, em média 375 mil exemplares por edição¹⁸. Mas isso se tratando de publicações *mainstream*. Outras publicações, como a revista Holy Avenger possuía tiragem em torno de 15 mil a 25 mil exemplares, variando conforme o mês, nos seus quatro anos de publicação. No mercado norte-americano, as 25 publicações mais populares variam de 48 mil a 110mil exemplares. A edição 583 de *Homem-Aranha* que contava com a aparição do recém-eleito presidente Barack Obama vendeu meio milhão de cópias em dois meses¹⁹.

Pelos altos custos da logística de todo o processo de editoração em nível nacional, empresas como a Panini optam por modelos mais econômicos de publicação dos quadrinhos americanos, montando suas edições a partir das histórias e edições-chaves dos quadrinhos americanos, muitas vezes publicando arcos de história incompletos na tentativa de reduzir custos, como também o lançamento de histórias fragmentadas em diversas revistas, para vender mais números..

Por sua vez, as adaptações literárias já haviam sido difundidas no Brasil anteriormente. Como citado anteriormente, a antiga Editora Brasil-América trazia adaptações de clássicos da literatura universal e brasileira para o grande público em 1940 e 1950. Atualmente, as histórias em quadrinhos vêm tomando um novo fôlego

¹⁸ FONTE: Bem Paraná < <http://www.bemparana.com.br/index.php?n=96080&t=turma-da-monica-jovem-bate-recorde-de-vendas> >

¹⁹ FONTE: <http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2009.html>

desde 2006, quando o programa Biblioteca na Escola do Governo Federal, cujo objetivo é incentivar o hábito da leitura em estudantes de escolas públicas de ensino fundamental e médio, incluíram histórias em quadrinhos de cunho educativo no acervo que distribui a estabelecimentos de ensino de todo o País. Essa iniciativa atraiu o olhar das editoras, que a partir daí percebem o Governo Federal como um grande cliente.

O programa em questão contava com um orçamento de 26 milhões de reais em 2006. Os títulos que são selecionados ganham um grande volume de impressão, chegando a 300 mil exemplares. Se para as editoras é uma oportunidade de bons negócios, para os quadrinistas é uma oportunidade de trabalhar com essas narrativas gráficas. Em 2009 foram mais de 20 títulos de histórias em quadrinhos contemplados pelo projeto, incluindo publicações internacionais lançadas em território nacional. Em 2010, esse número reduziu para menos da metade, e esse feito pode trazer impacto negativo para a produção nacional de HQs no futuro.

A utilização dos quadrinhos como meio de adaptação literária é vista com bons olhos por desenhistas, literatos e educadores. O desenhista Spacca, em entrevista em matéria publicada na Folha Online, afirma que essas adaptações podem servir para criar novos leitores de quadrinhos. "Espero que sejam uma brecha para impactar os leitores e mostrar que as histórias em quadrinhos são muito mais que isso." ²⁰ O quadrinho encontra um viés educativo no momento que a narrativa tenta despertar o interesse do jovem para a literatura tradicional.

Com o advento das adaptações literárias, diversas editoras se aventuraram no mercado de publicação de quadrinhos. Hoje em dia, é possível segmentar o mercado em três tipos de publicações: quadrinhos internacionais, não possuindo produção no Brasil; quadrinhos nacionais, produzidos e comercializados no Brasil e outros países; quadrinhos educativos, que divergem dos dois tipos anteriores por possuírem potencial educacional, sejam quadrinhos educacionais ou adaptações literárias. Para fins de estudo, serão elencadas algumas das editoras mais relevantes em termos de publicação atualmente, com exemplos de publicações, no quadro abaixo:

²⁰ FONTE: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u601336.shtml>

Quadro 1 - Relação de editoras e publicações.²¹

Editora	Quadrinhos Internacionais	Quadrinhos Nacionais	Quadrinhos educativos
Abril	Série de Quadrinhos Disney	Não publica	Não publica
Ática	Não publica	Não publica	Série Clássicos em quadrinhos.
Conrad	<i>Adolf, Dragon Ball, Neon Genesis Evangelion, Bórgia, O Clic, Pequenos Guardiões</i>	<i>7 Vidas, Chibata</i>	Adaptações: <i>O Alienista, O triste fim de Policarpo Quaresma, A Relíquia</i>
Devir	<i>Tarzan, Usagi Yojimbo, Tom Strong</i>	<i>Xampu – Lovely Losers, Quebra Queixo, Pixu</i>	<i>Bilbo – O Hobbit, Eu sou A Lenda,</i>
Escala	Não Publica	<i>Didi e Lili – Geração Mangá,</i>	<i>Série Literatura brasileira em quadrinhos, Série Filosofia em quadrinhos, Série Literatura Internacional em Quadrinhos.</i>
JBC	<i>Hunter x Hunter, Fullmetal Alchemist, Ranma ½, Tenjho Tenge</i>	Não Publica	Não Publica
L&PM	Série Pocket:	Série Pocket:	Não Publica

²¹ FONTE: <http://www.guiadosquadrinhos.com>

	<i>Dilbert, Hagar, Garfield.</i>	<i>Turma da Mônica, Aline, Radicci. O Analista de Bagé</i>	
Mythos	Mad, Ken Parker, Tex, Dylan Dog, Conan	<i>Mirza, A Mulher Vampiro, A Vida de Jesus, Samurai</i>	Não Publica
Panini	Publicações Marvel e DC comics, <i>Afro Samurai, 100 Balas</i>	<i>Turma da Mônica, Turma da Mônica Jovem</i>	Não Publica
Pixel Media	<i>Authority, Planetary, Corto Maltese</i>	<i>Luluzinha Teen</i>	Não Publica

Cabe esclarecer que as publicações da L&PM com relação a Turma da Mônica são apenas compilações das tirinhas de jornais, enquanto a Panini produz os quadrinhos seriados dos personagens de Maurício de Souza, bem como o *Spin Off* Turma da Mônica Jovem. A Editora JBC concentra suas publicações internacionais em mangás, e, como a maioria das editoras, não possui um cunho educativo diretamente associado com suas publicações, o que não significa que elas não possam ser instrutivas do seu próprio modo. A Editora Abril, que abrigava todos os super-heróis nos anos 1990, hoje se ocupa apenas da linha de Quadrinhos Disney. A Publicação *Analista de Bagé* da editora L&PM se enquadra em quadrinho nacional pelo seu conteúdo erótico, herdado do personagem, e seria inadequado para menores.

1.3 O DESIGN GRÁFICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Os quadrinhos são, antes de tudo, um meio de comunicação. De fato, podemos dizer que qualquer peça gráfica comunica, mas o que define o design gráfico é a qualificação dessa comunicação. A transmissão da mensagem deve ser clara e objetiva. Segundo Jorge Frascara:

Design should not only aspire to show visual strength and aesthetic excellence but also to use those dimensions in support of the communicational function. Communication, in turn, does not end with attracting attention. Essentially, it involves making information understandable, usable, interesting, and, if possible, pleasing. In addition, communication should generate the expected reaction from the public. (FRASCARA, 2004:61)²²

Esse conceito pode ser claramente aplicado aos quadrinhos. Apesar de o aspecto visual prevalecer, de nada adianta se a representação gráfica, por mais virtuosa que seja, não trabalhar em benefício da comunicação. Os quadrinhos estão lá para transmitir um conteúdo em forma de narrativa gráfica, e devem ser entendidos com clareza, cativar o leitor através de cenas bem elaboradas que tornam a história interessante, o que culmina em uma leitura agradável. Para que linguagem gráfica sirva de apoio a informação, é necessário balancear o destaque visual com os requisitos e necessidades do projeto. Quanto a isso, Frascara é categórico ao dizer que:

The problem for the designer now is to avoid capricious selections and to develop a visual language that meets the needs of the project. This is one of the first challenges in the design process for visual communications. (FRASCARA, 2004:62)²³

Para orientar e organizar o projeto de maneira adequada, Frascara (2004) apresenta uma lista com diversos itens a serem seguidos:

- Adequação ao conteúdo: Há um bom relacionamento entre o tópico e a apresentação visual?
- Adequação ao contexto: A linguagem visual e a estrutura estão apropriadas para as pessoas a que se destinam e a situação em que a mensagem vai aparecer?
- Qualidade de conceito: Existe uma idéia ou apenas um layout?
- Qualidade da forma: Existe uma boa organização perceptiva?
- Legibilidade/visibilidade: As letras e imagem estão apropriadamente legíveis?

²² O Design não deve apenas aspirar a mostra de força visual e excelência estética, mas também usar essas dimensões em apoio à função de comunicação. A comunicação, em troca, não termina com a atração de atenção. Essencialmente, envolve fazer a informação entendível, usável, interessante, e, se possível, agradável. Mais ainda, a comunicação deve gerar a reação esperada do público. (tradução do Autor)

²³ O problema para o designer atualmente é evitar seleções caprichosas e desenvolver uma linguagem visual que encontre as necessidades do projeto. Esse é um dos primeiros desafios no processo de design para comunicação visual. (tradução do Autor)

- Execução: O projeto está bem apresentado?
- Qualidade do meio: As possibilidades do meio estão sendo bem usadas? É o meio apropriado para o projeto? As tecnologias e os materiais são bem usados?
- Qualidade da pesquisa: A informação coletada é suficiente, interessante e precisa?
- O poder dos argumentos persuasivos: Qual é a vantagem percebida pelo público para se lembrar da informação provida ou ao adotar um novo comportamento?

Tais diretrizes podem muito bem ser aplicadas nos quadrinhos, sem perda nenhuma a um projeto gráfico mais tradicional, como um cartaz, revista ou sinalização.

As histórias em quadrinhos têm como base a representação gráfica da narrativa que está sendo desenvolvida. Para sustentar essa narrativa, essa representação precisa ser facilmente reconhecível, adotando uma caracterização quase pictográfica, dependendo do repertório do leitor para conseguir processar rapidamente uma idéia. Para tanto, a simplificação de imagens se torna necessária. Eisner afirma que:

Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. (EISNER, 2008:21)

A criação dessa imagem icônica exige que o quadrinista conheça o público-alvo e quais as características que existem para determinado ícone naquele contexto social, pois nem todo o recurso icônico é conhecido por determinado público. Um exemplo disso são as expressões e representações de emoções utilizadas no mangá. Com as possibilidades de publicar internacionalmente, esse trabalho deve pinçar cada vez mais o que é universalmente válido. Para Frascara, é essencial entender o perfil cognitivo e cultural do público-alvo:

Some conventions that appear obvious to us—such as reading a cartoon from left to right, or interpreting the floor plan of a building or a section of the earth's crust—might create total confusion in the person who does not share those conventions with us. (FRASCARA, 2004:70)²⁴

²⁴ Algumas convenções que parecem óbvias para nós – como ler uma tirinha da esquerda para direita, ou interpretar a planta baixa de um edifício ou uma secção na crosta terrestre – pode criar uma confusão total na pessoa que não compartilha dessas convenções conosco.

O desenho icônico pode possuir diversos níveis de complexidade, se aproximando mais do realismo, o nível mais complexo, ou do cartum, o nível mais simples. McCLOUD(2005) define esse processo como “a amplificação através da simplificação”:

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para a arte realista. (MCCLLOUD, 2005:30)

Do mesmo modo, os objetos e cenários devem contribuir para a narrativa, e eles também possuem um vocabulário próprio dentro dessa linguagem visual dos quadrinhos. A complexidade da representação desses objetos depende do tipo de mensagem que quer ser transmitida. Podemos ver as diferentes formas de representação na figura 10.

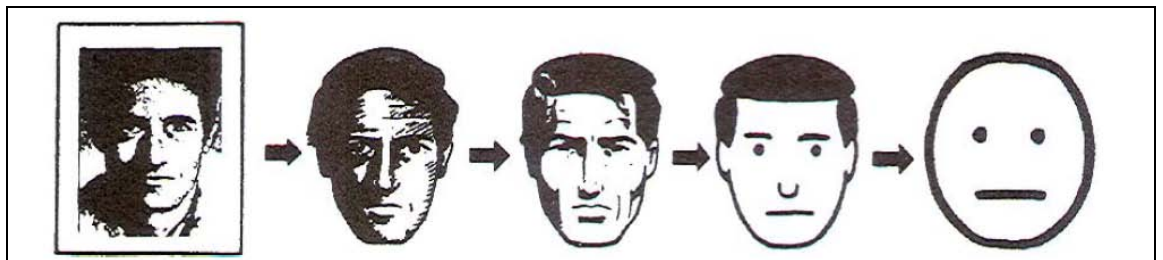


Figura 10 - Níveis de representação gráfica: do realismo ao icônico. Fonte: MCCLLOUD, 2005:45.

1.3.1 Método de Produção de Quadrinhos

A produção de quadrinhos ainda se vale dos meios mais tradicionais de escrita e desenho. Muitos desenhistas ainda utilizam papel e lápis para alcançar os resultados desejados. A arte-final geralmente é feita com nanquim, podendo ser aplicado tanto com pincel ou canetas descartáveis, sendo o mais usual a mistura dessas duas técnicas. O nanquim branco ou até mesmo corretivo líquido é utilizado para retocar detalhes na página, ou para a criação de algum efeito desejado pelo desenhista ou arte-finalista.

Com o avanço da tecnologia, os quadrinhos também absorveram os métodos de produção digitais. Isso se refletiu principalmente no aspecto da cor. Hoje, a maioria dos quadrinhos é colorida digitalmente, pela praticidade e baixo custo dessa solução,

proveniente dos softwares de edição de imagem. Mas o processo de criação de quadrinhos se beneficia como um todo do processo digital. Esses mesmos softwares servem para a execução de uma arte-final digital, onde todo o processo que antes era feito com nanquim é feito através dos programas de edição de imagem. O letreiramento se beneficiou muito desse processo, permitindo o uso de tipos eletrônicos, sem mais a necessidade da escrita a mão e desenho dos balões na página, apesar de alguns artistas ainda preferirem fazer esse desenho sem a ajuda do computador.

Mesmo com os avanços tecnológicos, a elaboração de uma história em quadrinhos ainda funciona dentro das mesmas etapas. Essas etapas possuem uma ordem lógica, mas algumas são alternáveis entre si, dependendo do processo criativo de cada quadrinista. A seguir, apresenta-se a ordem vigente na indústria norte-americana de quadrinhos:

Desenvolvimento do Roteiro: Toda elaboração de quadrinhos parte de uma história a ser contada. A história em quadrinhos em questão pode ser completa, contando a história do início ao fim, ou uma fração de uma história que se desenvolverá completamente em uma série maior de volumes. Esta etapa fica expressa em um roteiro da história, que descreve falas e cenários para cada página e quadrinhos. A complexidade do roteiro depende muito do roteirista que o escreve. Há roteiristas que elaboram roteiros extremamente descritivos para cada quadro, outros que apenas situam alguns elementos. Quanto mais sucinto for o roteiro, maior liberdade é conferida ao desenhista para que ele “preencha as lacunas” e assim crie a representação gráfica da maneira que ele achar melhor.

Elaboração de *Model Sheets*: Definida a história, é necessário definir os personagens da história: como eles se parecem, quais suas aspirações e como eles se expressam. Geralmente, o autor independente já imagina como são os personagens de sua história, mas, se a história for desenhada por outra pessoa, é impossível transferir a imaginação do escritor para o desenhista. É nessa etapa em que se desenvolvem as *model sheets*, o manual de identidade visual do personagem. Nas *model sheets* estarão inseridas informações chave para a representação de determinado personagem, como a sua representação de frente, perfil e costas, expressões faciais características, traje utilizado na história, entre outras informações pertinentes. Apesar do personagem

provavelmente ter sido criado pelo autor antes de iniciar a história, é muito provável que ele não tenha imaginado o personagem detalhadamente, e é para essa finalidade que existem as *model sheets*.

Esta etapa é relativamente omissa quando se trata da indústria norte-americana, pois a maioria das grandes editoras já possui as *model sheets* de seus personagens estabelecidas e detalhadas há décadas. Quando há alguma mudança em determinada roupa ou aparato para determinada história, a criação de uma nova *model sheet* é realizada.

Layout: Em posse do roteiro e das *model sheets*, o desenhista pode começar a executar a criação das páginas. Antes de fazer o desenho completo e detalhado, é comum a utilização de esboços e layouts preliminares serem elaborados e mandados para o roteirista ou diretor de arte de maneira a visualizar o trabalho e pedir correções. Essa etapa de planejamento é vital para a criação da história em quadrinhos, visto que muitos problemas de narrativa, em relação ao enquadramento de determinado quadrinho e seqüência da página, podem ser resolvidos nesta etapa.

Desenho da página: Definidos os layouts, o desenhista pode trabalhar o desenho final da página. Aqui serão finalizados os desenhos à lápis que foram aprovados na etapa anterior. O desenhista deve fazer um traço limpo, aplicando as técnicas de representação gráfica necessárias para chegar ao resultado desejado. Fica a cargo do dele e de sua técnica de representação o quão detalhado serão os cenários e personagens. Os detalhes que não forem trabalhados aqui serão trabalhados pelo arte-finalista na próxima etapa.

Arte-final: A arte-final é o preparo do desenho com nanquim para a produção em massa. Nesta etapa o traço definido na etapa anterior sofre modificações de maneira a tornar-se mais expressivo. Quanto menos detalhado for o desenho vindo da etapa anterior, mais difícil é o trabalho do arte-finalista para “preencher as lacunas” deixadas pelo desenhista.

Colorização: Feita a arte-final, as páginas passam para um colorista que passa a dar cor às páginas. Este processo é largamente utilizado na indústria *mainstream* americana, em contraste com a produção japonesa, geralmente em preto e branco.

Após a execução das cores, as páginas passam por uma redução de tamanho. Hoje em dia, os quadrinhos são feitos em folhas de tamanho A3 ou similares, para posterior redução para o formato da publicação. Essa é uma maneira de adicionar detalhes para a representação gráfica da página.

Letreiramento²⁵: É a adição do conteúdo textual da história, como balões, caixas de texto, onomatopéias, etc.

Dependendo do grupo de trabalho e finalidade da história, essas etapas podem se acumular, ou mesmo serem removidas do processo. Uma história feita para publicação em preto-e-branco não terá tratamento de cor, assim com um desenhista pode muito bem fazer o desenho e a arte-final das páginas.

1.3.2 Elementos da Linguagem Gráfica dos Quadrinhos

Podemos dizer que a linguagem gráfica dos quadrinhos é estruturada a partir de elementos básicos, e que sua configuração dentro de uma história em quadrinhos caracteriza histórias de gêneros diversos, bem como serve como identificador dos mais variados estilos artísticos. Podemos dividir esses elementos em um total de cinco: Traço, arte-final, cor, diagramação e letreiramento. Como característico de uma indústria, é muito comum que os quadrinhos produzidos em série possuam uma configuração de linha de montagem, muitas vezes com uma pessoa designada para cada um desses processos. Não por acaso, alguns dos elementos da linguagem gráfica são também etapas da elaboração dos quadrinhos, descritas anteriormente. Durante os anos 1940, a produção começou a se intensificar e os artistas começaram a se especializar por processo na elaboração da arte. Criou-se tanto uma etapa de processo quanto estilos de execução diferentes. Aqui, apresentam-se definições embasadas nos trabalhos de Scott McCloud(2005, 2008) e Will Eisner(2001, 2006), dois grandes teóricos dos quadrinhos da atualidade, além da experiência do autor como leitor de quadrinhos e ilustrador²⁶.

²⁵ O termo 'letreiramento' é um neologismo derivado do termo em inglês '*lettering*', que é um termo muito específico do vocabulário de quadrinhos. Esse neologismo já é comumente utilizado entre consumidores e produtores de quadrinhos.

²⁶ Desde os oito anos, comecei a me interessar pelo desenho, inspirado pelas animações japonesas que assistia na televisão. A prática descompromissada foi crescendo e se tornando mais séria. Este trabalho

Traço:

O traço, ou desenho, é o cerne do desenvolvimento da linguagem gráfica no quadrinho. Por se tratar do elemento gráfico predominante, o traço existe para representar pessoas, lugares, sentimentos, ações, objetos, etc. Apesar de ser uma expressão muitas vezes individual de um desenhista, o desenvolvimento do traço pode ser moldado para cumprir determinado objetivo ou demanda. Dentro de um contexto de mercado, é muito comum que um desenhista possua diversos estilos de traço em seu repertório para manter uma maior quantidade de clientes.

Scott McCloud (2005) mostra que há diferentes níveis de representação através do desenho. O desenho pode ir do mais realístico até a simplificação mais icônica possível, geralmente como um cartum. Mas além dessa transição da realidade para a linguagem, também há um terceiro ponto que define o traço, a representação gráfica daquilo que significa apenas o que é: tinta no papel.

Mesmo com a grande variação de traços, podemos caracterizar alguns grupos por sua semelhança representativa e herança cultural. A esses grupos damos o nome de estilos. Há diversos estilos e variações de estilo no mundo, e seria difícil categorizá-los todos. Para fins deste estudo, eles serão diferenciados em quatro: o *comics*, o mangá, o quadrinho europeu e o cartum. Essa categorização é baseada em meu conhecimento empírico sobre o tema, a partir da observação de estilos e características culturais associadas aos grandes centros de produção de quadrinhos.

O estilo *comics* é o estilo característico das publicações americanas de super-heróis. Toda a representação gráfica tende para o realismo na sua reprodução. A figura humana mais detalhada, envolvendo um estudo de anatomia mais elaborado do que nos demais estilos. A representação dos personagens geralmente é mais idealizada, com proporções esbeltas e musculatura definida.

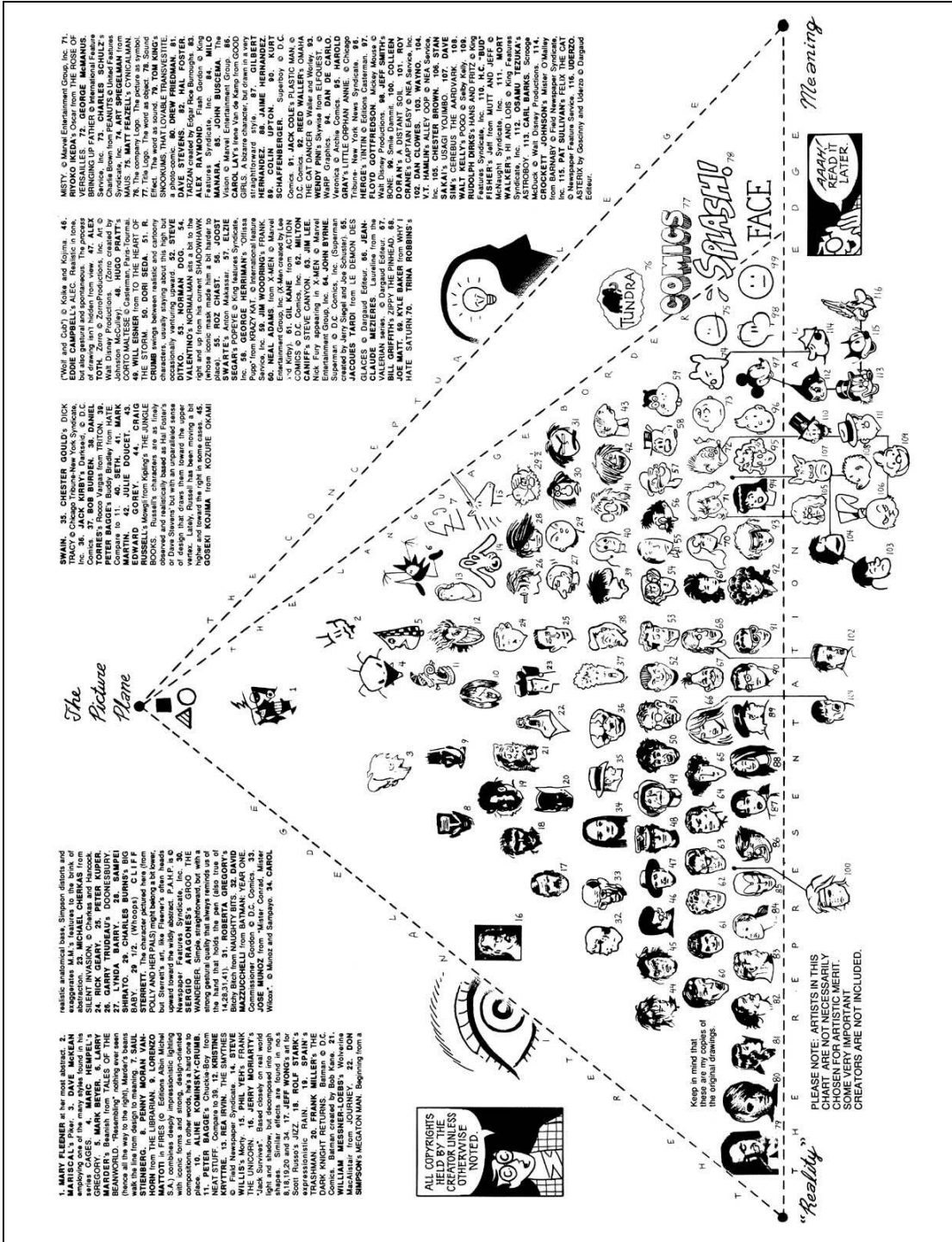


Figura 11 - A pirâmide dos quadrinhos: Relações entre o plano da figura, o plano da realidade e o plano do significado. Fonte: MCCLLOUD, 2005:52-53.

Um exemplo desse estilo com um caráter mais realista se encontra na obra do desenhista Alex Ross e John Buscema, enquanto uma representação mais icônica pode ser vista nos traços do animador Bruce Timm (fig. 12).

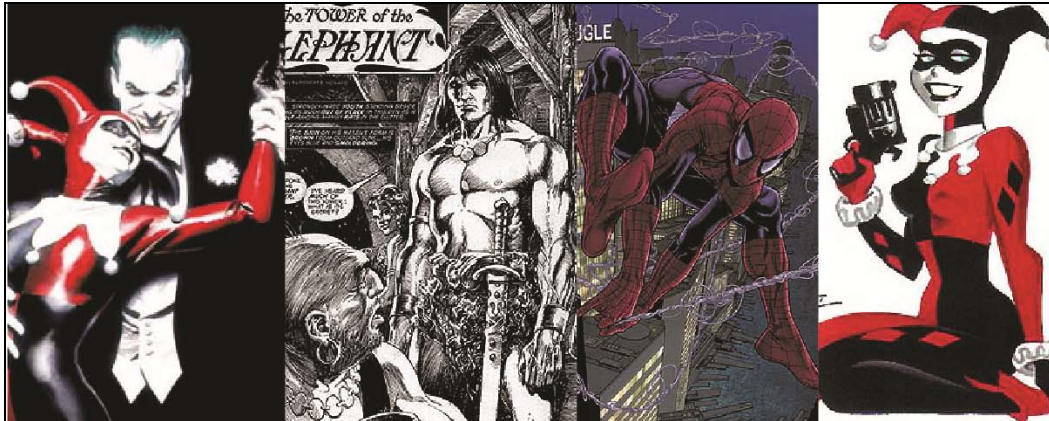


Figura 12 - Estilos de comics: Da esquerda para a direita, Coringa e Harley Quinn, por Alex Ross, Homem-Aranha, arte de Steve McNiven e Dexter Vines, Conan, no traço de John Buscema, e a personagem Harley Quinn, no traço de Bruce Timm. FONTE: Wikipédia.

O estilo mangá, proveniente do Japão, possui uma abordagem bem mais icônica que os *comics*, se aproximando mais do cartum. A figura humana é muito mais simplificada que nos quadrinhos americanos, apesar dos cenários serem tratados com tanto realismo ou mais do que nos *comics*. As características marcantes desse estilo encontram-se na expressão corporal e facial de seus personagens, conhecidos pelos seus olhos grandes e cabelos extravagantes. Como acontece no quadrinho americano, existem representações mais icônicas, como alguns trabalhos de Osamu Tezuka, e mais realistas, como a arte de Miura Kentarou, escritor e desenhista da série *Berserk* (fig. 13).|



Figura 13: Estilos de Mangá: Da esquerda para a direita, o traço mais realista de Takehiko Inoue, os traços de Miura Kentarou e o estilo icônico de Osamu Tezuka. FONTE: Wikipédia.

O cartum é uma grande fronteira, abrigando diversos estilos de traços, mas todos em sua maioria possuindo o mesmo caráter icônico. O cartum é uma expressão individual do artista, com um desenho que não se apega às técnicas de representação realistas. Esse estilo é regido muito mais pelo plano do significado e está ligado à publicação de humor. Pode ser extremamente simplificado enquanto icônico, e quando aplicado mais realisticamente tende ao exagerado, como as caricaturas (Fig. 14).

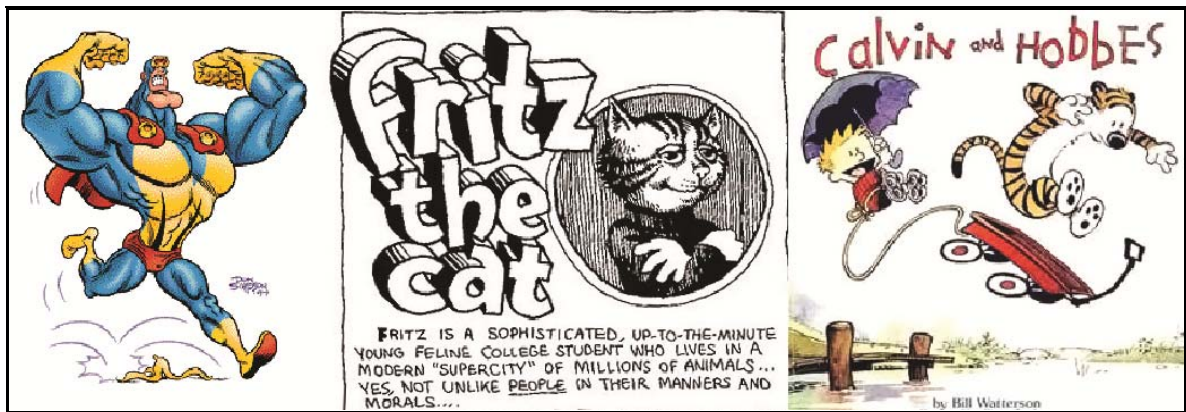


Figura 14: Estilos de Cartum: O caricato traço do personagem Megaton Man, por Don Simpson, o cartum antropomórfico de Robert Crumb e seu personagem Fritz, o gato, e o traço minimalista de Bill Watterson e seus personagens Calvin e Haroldo. Fonte: Wikipédia.

O quadrinho europeu aparece aqui com uma variedade de estilos característica de uma produção continental, sendo um grupo tão abrangente quanto o cartum (fig. 15). As publicações italianas mais famosas possuem um realismo e um emprego de técnicas de representação fascinantes, bem como representações gráficas muito próximas aos *comics*. Enquanto isso, o quadrinho francês apresenta, além do lado realista, uma produção que não deixa de ser similar ao cartum, como *Asterix* e os *Smurfs*. Hergé também trabalha com seu personagem Tintin elementos icônicos em seu traço com a técnica de *Ligne Claire*, com linhas totalmente objetivas. O que se nota da produção europeia é que, mesmo em tempos de aplicações digitais, muito do trabalho de cor ainda é desenvolvido pelos métodos tradicionais, com tintas como guache e aquarelas, provavelmente porque, na Europa, os quadrinhos são geralmente vendidos em formato de álbum de quadrinhos, e não em pequenas revistas periódicas, o que aumenta o tempo de produção.

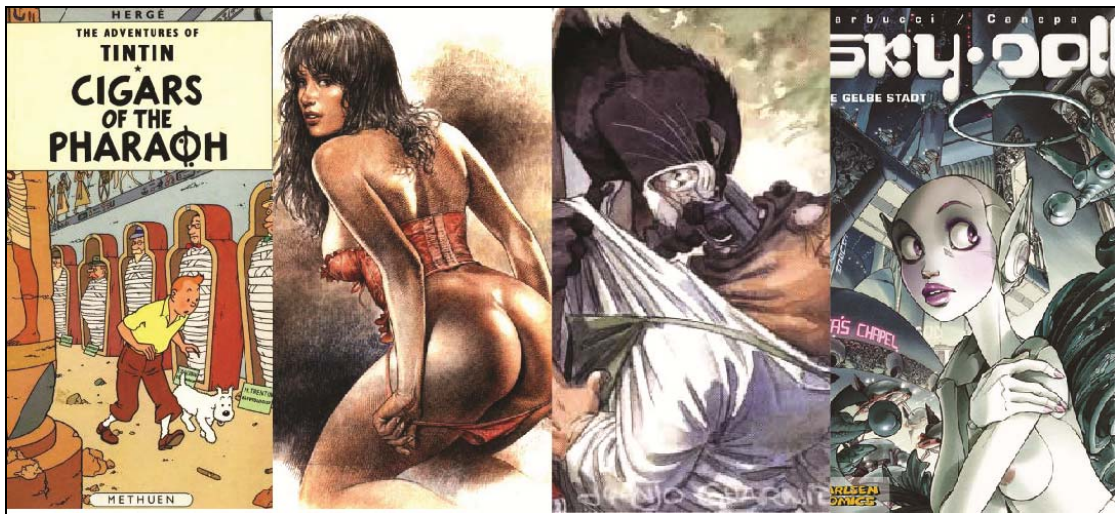


Figura 15 - Da esquerda para a direita: O quadrinho europeu ao longo do tempo: Tintin, de Hergé (1930), Druuna, de Serpieri (1985), Blacksad, de Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido (2000), e Skydoll, de Alessandro Barbucci e Barbara Canepa (2000). Fonte: Wikipédia

Arte-final:

Depois que o desenho está definido nas páginas, entra em cena o trabalho de arte-final. Esse trabalho consiste geralmente no uso de tinta nanquim com pincel ou caneta descartável na página a lápis, de maneira a reforçar a expressividade do traço do desenhista (fig. 16). O trabalho pode parecer simplesmente traçar por cima do desenho, mas é muito mais complexo, envolvendo dar peso às linhas do desenho, aplicar texturas, efeitos e corrigir eventuais defeitos. O arte-finalista deve ter percepção e sensibilidade para adaptar a representação gráfica à lápis, com seus tons de cinza, para uma representação feita a tinta, que resulta em um desenho preto e branco. O domínio de técnicas de hachuras, emprego de áreas chapadas e outras técnicas são essenciais para o arte-finalista. Enquanto o mercado americano geralmente trabalha a arte-final apenas a nanquim, os mangás muitas vezes utilizam retículas para a criação de áreas de cinza.

Atualmente, esses métodos de arte-final podem ser reproduzidos no computador facilmente com a utilização de softwares de edição de imagem, como Adobe Photoshop, Corel DRAW, Manga Studio, Paint Tool SAI, GIMP, entre outros. A arte-final digital costuma demorar muito mais tempo.



Figura 16 - Do lápis para a Arte final: diferentes maneiras de elaboração. Fonte: MARTIN, Gary; RUDE, Steve, 1997:74,76, 80.

Cor:

O emprego da cor nos quadrinhos foi o resultado de avanços tecnológicos na área. Segundo McCloud (2005:187), “a cor aumentou sensivelmente as vendas, mas também aumentou os custos”. Ainda segundo o autor, para compensar o “efeito empobrecedor” do papel jornal e se destacarem da concorrência, os heróis da época eram trajados com cores primárias e brilhantes. As cores também adquiriram um caráter icônico no quadrinho americano, representando para o leitor os personagens a partir das cores de seus uniformes. Segundo McCloud (grifos do autor):

De repente, parecia possível a cor assumir *um papel central*. Elas podiam expressar um estado de *espírito*. Tons e modelação podiam acrescentar *profundidade*. Cenas inteiras podiam mostrar só *cores!* (MCCLLOUD, 2005:192)

A cor altera sensivelmente a percepção do quadrinho, transformando a representação gráfica, conforme ela for implementada em uma narrativa gráfica. Para Scott Mccloud, há uma diferença profunda entre quadrinhos coloridos e preto-e-branco, afetando cada nível da experiência de leitura. De acordo com o autor (grifos do autor):

Em preto e branco, as idéias *por trás* da arte são comunicadas de maneira mais *direta*. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um playground de *forma e espaço*. E, através de cores mais *expressivas*, os quadrinhos podem transmitir sensações que só a *cor* é capaz de proporcionar. (MCCLLOUD, 2005:192)

Diagramação:

Por diagramação, entenda-se não somente a disposição do texto em um quadrinho, como também a disposição dos quadros em uma página de revista em quadrinhos. Esse trabalho não é uma função especializada de produção, mas é um processo importante para a disposição de informações na página, visto que estilos diferentes de narrativa para quadrinhos trabalham formas de diagramação diferentes. É desenvolvido pelo desenhista, sob orientação do roteirista da história, se houver.

A página em si é como um grande quadro que contém os acontecimentos de uma história em quadrinhos. Dentro dela estarão inseridos, em quadros menores, uma série de eventos que serão dispostos de maneira organizada para que o leitor receba a informação de maneira fluída e organizada. Os quadrinhos servem como um recurso narrativo muito importante. É através deles que o desenhista imprime ritmo a história e consegue prender a atenção do leitor.

De acordo com Eisner (2001), para criar um quadrinho, é necessário a seleção dos elementos importantes na narração, escolha da perspectiva que permitirá o leitor ver o acontecimento e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. O restante da cena, que não aparece no quadrinho, fica por conta da suposição do leitor, dentro do seu repertório disponível (Fig. 17).

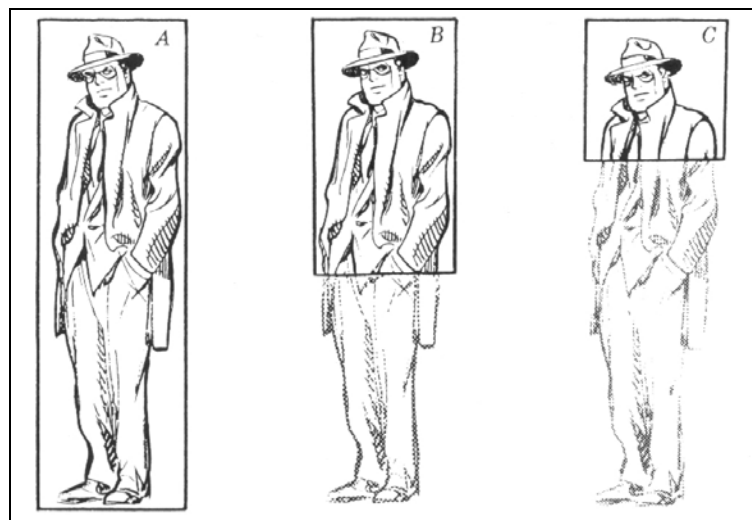


Figura 17 - A figura, o corte pelo quadrinho e a abstração pelo leitor. Fonte EISNER, 2001:42.

Para Eisner(2001), além de servir de moldura ao desenho, o requadro, traço que delimita o quadrinho, também pode ser usado como parte da linguagem gráfica de uma história em quadrinhos. É possível utilizá-lo para identificar uma quebra no tempo da narrativa, como um *flashback*, ou ainda utilizá-lo como parte integrada do cenário, para aumentar a ambientação e imersão dentro da história.

Outro ponto importante da diagramação e disposição dos quadros na página é o desenhista ou roteirista saber trabalhar a transição entre esses quadros. O quadrinho, serve como um controle narrativo e um referencial de tempo dentro da história. Nos quadrinhos, o tempo, é 'elástico', e as transições de quadro deixam isso muito claro. Enquanto dois quadros podem representar a transição de um dia, também podem representar um instante, como um piscar de olhos.

Em seu estudo sobre a construção dos quadrinhos, Scott McCloud (2005:74, 2008:15), caracteriza as transições de quadros em seis tipos: Momento a momento, ação a ação, sujeito a sujeito, cena a cena, aspecto a aspecto e *non sequitur*.

1. Momento a momento: Quando apenas uma ação é retratada em uma série de momentos. Essas transições são particularmente úteis para gerar uma situação de suspense. Geram um movimento cinematográfico na página.

2. Ação a ação: Quando há apenas um sujeito (pessoa ou objeto) retratado em uma série de ações. Esse tipo de transição colabora para manter o ritmo acelerado de uma história.

3. Sujeito a sujeito: Quando são retratados diversos sujeitos alternadamente em uma mesma cena. Servem para dar continuidade a história. A alternância de ângulos nessas transições ajuda a direcionar a atenção do leitor.

4. Cena a cena: Quando há uma transição significativa de tempo ou espaço sendo retratada. Essa transição permite uma grande compressão de tempo e alteração de espaço. É um bom elemento para o corte de momento em uma história.

5. Aspecto a aspecto: Transições de um para outro aspecto de determinado lugar, idéia ou estado de espírito. Possui um caráter de ambientação forte, e serve para que o leitor se aprofunde na atmosfera do local ou sentimento sendo representado.

6. *Non sequitur*: Quando não há ordem entre as transições, sendo aparentemente não relacionadas. Esse tipo de transição é pouco utilizado, sendo um recurso mais utilizado no quadrinho experimental.

É a partir da combinação de alternância de quadros que é possível criar um ritmo de leitura. E assim, da mesma forma que cada cultura possui um estilo de traço, cada uma possui também um ritmo de leitura. McCloud(2005) constata que a maioria dos quadrinhos americanos utiliza mais as transições de ação para ação, tema para tema e cena para cena. No quadrinho europeu, essa tendência também aparece, mas ainda sim em menor intensidade. Enquanto isso, o quadrinho japonês também utiliza muito as transições de aspecto a aspecto, bem como traz uma tímida utilização das transições momento a momento.

Letreiramento:

O letreiramento diz respeito a todo o trabalho de inserção do conteúdo textual da história na narrativa gráfica, desde os diálogos e o desenho dos balões, como também onomatopéias e caixas de texto complementares. Diferente da diagramação, que deve prever o espaço para o conteúdo textual, a função do letreiramento é, por sua vez, ocupar o espaço reservado para o texto da maneira adequada.

No início dos quadrinhos, o letreiramento e o desenho de balões era feito à mão. Desde os anos 1990, os avanços tecnológicos dos computadores permitem que esse trabalho seja feito digitalmente. Apesar da facilidade que a máquina confere ao trabalho, alguns ainda criticam os métodos de letreiramento digital, pois removem a organicidade e originalidade dos recursos textuais, como as onomatopéias.

A formatação do texto, como tipografia adequada e corpo de fonte, são de extrema importância para proporcionar legibilidade e conforto visual para o leitor. Mais ainda, o uso dos grifos em negrito e itálico em uma informação contida em um balão de fala ou caixa de texto confere 'voz' aos personagens na imaginação do leitor, garantindo uma entonação apropriada de acordo com o termo grifado. Essa voz também pode ser demonstrada pelo próprio desenho dos balões, incorporados na linguagem gráfica para transmitir os sentimentos da voz, ou mesmo que nada está sendo dito, como os balões de pensamento.

As onomatopéias também são uma peça importante do letramento. Para McCloud(2008), as palavras traduzem os efeitos sonoros graficamente naquilo que estão descrevendo, e permitem aos leitores “uma chance de *ouvir* com os *olhos*”(grifos do autor). A partir da representação gráfica é possível representar volume, pela espessura do traço, tamanho da fonte e uso de pontos de exclamação, o timbre, sua ondulação, agudeza e imprecisão, associar formas de fontes à fonte emissora do som, e a interação gráfica entre elemento gráfico e onomatopéia.

1.3.3 Relação Clareza e Intensidade

Todo o elemento gráfico que compete com outro estímulo visual (um pôster nas ruas, um anúncio em uma revista, uma sinalização em uma estação de trem) deve atrair e manter a atenção do leitor. Para atrair, deve ser forte o suficiente para emergir claramente do seu contexto. Isso é feito por elementos de forma e conteúdo. A imagem precisa ser visualmente forte, isto é, deve ter alta coesão interna e deve ao mesmo tempo diferir do contexto ao seu redor. Além disso, o conteúdo deve ser relevante aos interesses do leitor. Frascara (2004) exemplifica que:

A poster with a general look that is not connected to its content will most likely be missed by the target public, while other groups interested in the visual structure of the poster —but not in its subject—might be the only ones paying attention to it. ²⁷(FRASCARA, 2004:60)

Nesse sentido, o quadrinho não foge a essa regra: é uma peça gráfica, elaborada para a leitura, e é necessário atrair e prender a atenção do leitor. Mas, enquanto cartazes, sinais e anúncios são peças gráficas fechadas em si mesmas, uma página de quadrinhos é uma peça composta de diversas subpeças. Por se tratar de uma seqüência narrativa, essas subpeças precisam conversar entre si para dar continuidade à informação que está sendo enviada para o leitor. Para gerar esse entrosamento de

²⁷ Um pôster com uma aparência que não está conectada com seu conteúdo provavelmente não será visto pelo público alvo, enquanto outros grupos interessados na estrutura visual do pôster – mas não em seu tema – podem ser os únicos prestando atenção. (tradução do Autor)

quadros, é necessário trabalhar o fluxo narrativo. Segundo McCloud (2008:36), a melhoria do fluxo “pode ajudar o público a entrar no mundo de sua história e ir de uma ponta a outra sem ser, em momento algum, *distraído* pelo mundo exterior” (grifos do autor). Para tanto, o autor cita cinco escolhas diferentes para que seja conferida a devida clareza na comunicação do quadrinho com o leitor. São eles:

Escolha do momento: Refere-se ao momento a ser representado no quadrinho. Deve-se mostrar os momentos mais relevantes e cortar os menos relevantes. Como ferramenta para atingir esse objetivo, McCloud retoma os elementos de transição de cena, já mencionados anteriormente: Momento a momento, Ação a ação, Sujeito a sujeito, Cena a cena, Aspecto a aspecto, e *Non sequitur*. Como exemplos desta escolha, estão a redução dos quadrinhos para eficiência narrativa ou sua adição para dar ênfase.

Escolha do enquadramento: O quadrinho funciona como uma “câmera” pela qual o leitor enxerga a ação que está se desenvolvendo. Escolher o enquadramento dessa câmera significa mostrar o que o leitor efetivamente precisa visualizar: dar um senso de espaço (onde a cena está se desenvolvendo neste quadro?), posição (de onde o leitor está vendo essa cena neste quadro?) e enfoque (qual é o ponto principal para o qual a atenção do leitor deve ser direcionada?). Como ferramentas, temos o tamanho e forma da moldura do quadrinho, escolha dos ângulos, a distância, altura, o equilíbrio e a centralização dessa “câmera”. Um dos recursos comuns do enquadramento é a tomada panorâmica, que situa o leitor no local onde ele está, ou algum aspecto global do qual ele deva tomar nota.

Escolha das imagens: As imagens são a base de tudo, são o que representam as cenas e o desenrolar da ação nos quadrinhos. Aqui, os objetivos são “evocar clara e rapidamente a aparência dos personagens, objetos, ambientes e símbolos”(MCCLOUD, 2008:37). Como ferramentas, temos a aplicação de todos os recursos gráficos disponíveis e a utilização da linguagem gráfica em si. Aqui entra o uso de recursos gráficos que confirmem semelhança, especificidade, expressão e linguagem corporal. Como exemplo, a utilização dos recursos estilísticos para conferir e realçar o estado de espírito da cena ou emoção sendo veiculada.

Escolha das palavras: As palavras servem para comunicar não só aquilo que não está representado visualmente no quadrinho, como também aquilo que visualmente

é impossível de comunicar. Como um elemento de complementação, as palavras devem “comunicar idéias, vozes e sons de maneira clara e persuasiva, numa combinação sem emenda com imagens”(MCCLLOUD, 2008:37). As ferramentas deste recurso são os recursos literários e lingüísticos, utilizados para conferir alcance, especificidade, o tom de voz do personagem, conceitos abstratos da obra e a evocação de outros sentidos. Aqui se utilizam os balões, efeitos sonoros, interação palavra e desenho, bem como a própria tipografia e formatação de texto para conferir profundidade, como uma fonte manuscrita para simbolizar a leitura de uma carta, ou o negrito para saber qual a ênfase no escrito pelo personagem.

Escolha do fluxo: O fluxo entre quadrinhos é uma ferramenta chave para conferir ritmo à história sendo desenvolvida. Tem como objetivo “guiar os leitores entre e dentro dos quadrinhos e criar uma experiência de leitura transparente e intuitiva” (MCCLLOUD, 2008:37). Como ferramentas, temos “o arranjo dos quadrinhos em uma página ou tela e o arranjo dos elementos dentro de um quadrinho, dirigir o olhar mediante as expectativas do leitor e do conteúdo e usar o momento, enquadramento e palavras simultaneamente.”(MCCLLOUD, 2008:37)

O autor lembra que esses passos não possuem uma ordem definida, e que o comum é misturá-los conforme a necessidade. Assim como essas escolhas nascem em pontos diferentes da execução de uma história em quadrinhos, conforme o método de trabalho sendo utilizado.

Entretanto, uma história que possua apenas clareza visual não é eficiente o bastante para manter presa a atenção do leitor. Nesse sentido, para conferir mais destaque, dramaticidade e conferir destaques que estimulam a narrativa, existe o contraponto do elemento de clareza, que Scott McCloud caracteriza como intensidade, que ele caracteriza como “*técnicas visuais* que conferem a um quadrinho *contraste, dinamismo, empolgação gráfica*, ou uma sensação de *urgência*” (MCCLLOUD, 2008:45, grifos do autor).

Para garantir essa intensidade, o autor cita alguns exemplos, como indícios de profundidade, variação no formato e tamanho das molduras do quadrinho, o contraste gráfico, a partir de justaposições de cores, formas e brilhos, poses e expressões corporais exageradas, uma técnica de representação gráfica ultra-realista, rupturas da

quarta parede, quando objetos ou personagens não possuem moldura ou rompem a moldura dos quadinhos, o uso de ângulos diagonais para conferir dinamismo a uma cena, entre outros aspectos. Com esses recursos, espera-se atrair e empolgar o leitor, de maneira a prendê-lo na história, bem como uma representação gráfica prenderia um leitor em um cartaz. Mas, como em pontos opostos da balança, dar ênfase a um dos elementos, clareza ou intensidade, significa reduzir a presença do outro. Também, segundo o autor, não há um ponto constante de intensidade que funcione em todos os quadinhos. É a variação dessa intensidade que proporciona os efeitos de dinamismo desejados, exemplificados na figura 18:

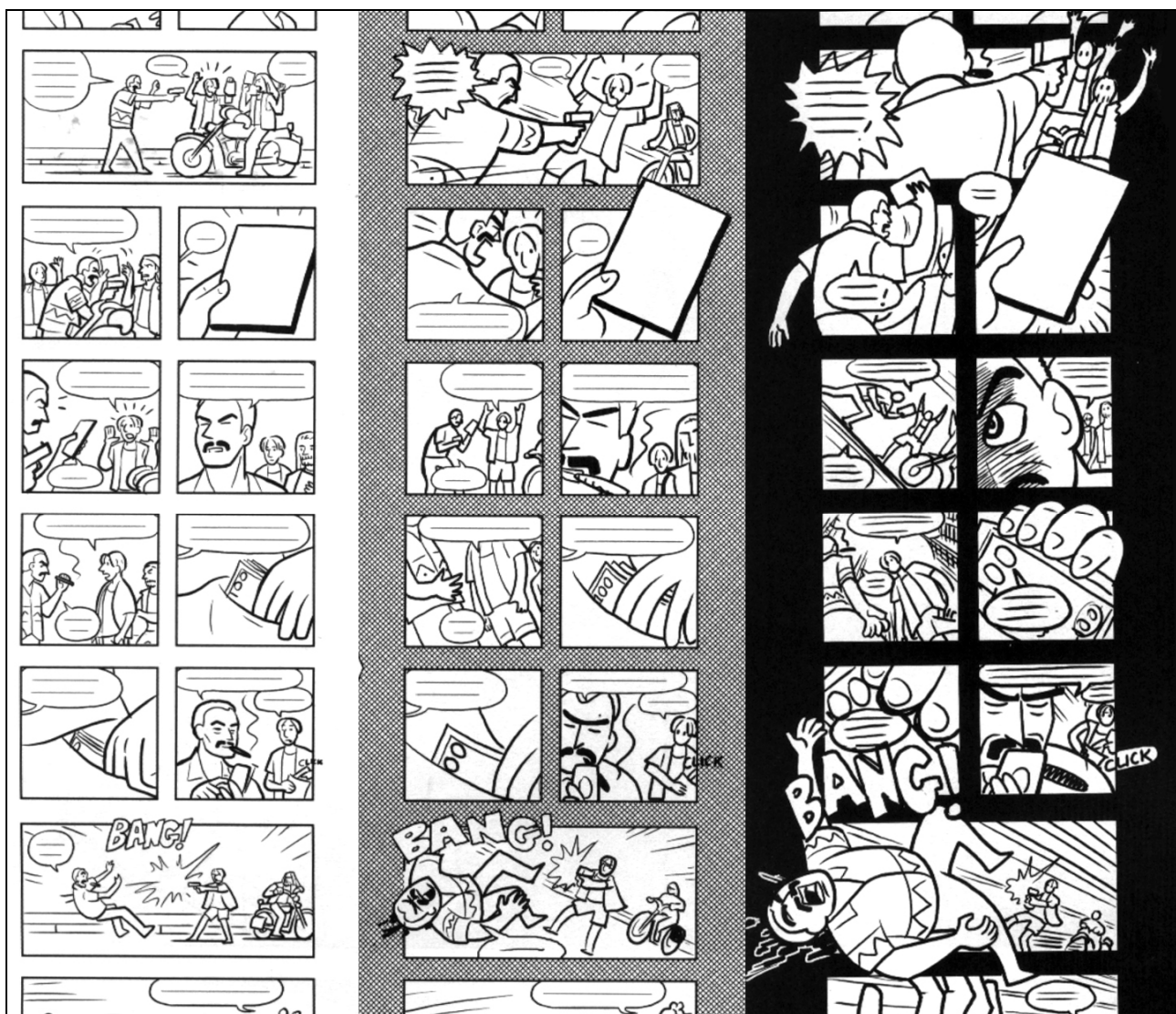


Figura 18 - Clareza vs. intensidade: A necessidade de equilibrar as duas características. Fonte: MCCLLOUD, 2008:48-49.

1.3.4 Relação Palavra e Imagem

Apesar do contato visual ser muito importante nos quadrinhos, e da representação gráfica ser de extrema importância para situar a história, a informação textual é de vital importância na compreensão e leitura dos quadrinhos. Segundo McCloud:

Os quadrinhos são uma mídia de *fragmentos* – um pouco de texto aqui, uma figura recortada ali – mas quando dão certo, seus leitores *combinam* esses fragmentos conforme lêem e experimentam sua história como um *todo* contínuo (MCCLOUD, 2008:129, grifos do autor).

Do mesmo modo que é necessário que haja balanço entre clareza e intensidade na representação gráfica, é necessário balancear o uso de palavras e imagens, não apenas nos balões de fala, mas também nos efeitos sonoros, caixas de texto etc. Scott McCloud (2008:130) define algumas das categorias de combinações entre palavra e imagem como:

1. Específica da palavra: Quando as palavras proporcionam tudo que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo escrita. São úteis para comprimir quantidades de informações muito grandes, ou adicionar informações que são requeridas que o leitor imagine ao invés de visualizar no quadrinho. Essa combinação dá maior liberdade quanto ao que representar nos quadrinhos, visto que a informação está essencialmente na palavra.

2. Específica da imagem: Quando as imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida. Essa combinação está mais próxima com a natureza do quadrinho de narrativa seqüencial visual, e permite que a ação se desenvolva sem o uso da palavra pelo tempo necessário. Enquanto isso, uma seqüência específica da palavra não persiste por muito tempo sem se tornar uma prosa. As palavras nessa categoria assumem um caráter complementar de ambientação, como os sons de uma cidade, ou também representar as sensações de um personagem, através de seu pensamento.

3. Específica da dupla: Quando palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem. Essa combinação é redundante e foi utilizada muito no início dos quadrinhos, sendo pouco utilizada atualmente nos quadrinhos de

entretenimento. Mesmo assim, possui ainda sua utilidade, como nos quadrinhos informativos. Essa redundância confere o máximo de clareza possível. Em um certo nível, é possível dizer que livros infantis também utilizam muito essa linguagem, trazendo a representação de uma cena com um texto de apoio que a descreve.

4. Interseccional: Palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentemente. Aqui as imagens e as palavras representam uma parte em comum, mas ambas conferem mais detalhes ou pontos de vista à cena.

5. Interdependente: Palavras e imagens combinando-se para transmitir uma idéia que não transmitiriam sozinhas. Pouco comuns, mas com efeitos impactantes em uma história. A combinação de imagem e palavra difere muito do que elas poderiam dizer se utilizadas separadamente. Esse tipo de combinação mantém o leitor envolvido, pois é ele que montará o sentido da cena a partir da interação imagem e palavra.

6. Paralela: Palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas, sem intersecção. Apesar de não se conectarem em um primeiro momento, nada impede que imagem e palavra possam convergir em quadrinhos posteriores. Esse recurso pode ser utilizado também para inserir diálogos de uma cena em outra, a fim de poupar espaço e também gerar uma narrativa profunda, ou ainda como meio de transição de uma cena a outra.

7. Montagem: Palavras e imagens quando combinadas pictoricamente. Aqui as letras assumem um caráter pictórico e fundem com as imagens. Will Eisner era um grande utilizador desta técnica no desenvolvimento dos títulos de suas histórias. As onomatopéias figuram muito nesse tipo de categoria, onde a tipografia é muitas vezes desenhada para conferir muito mais sonoridade à cena.

McCloud (2005) ressalta que não há regras para utilizar esse tipo de narrativa, e muitos narradores acabam utilizando apenas o seu instinto e conhecimento empírico. Mesmo assim, prender a atenção dos leitores recai na dosagem das palavras e na utilização da combinação de categorias citadas.

Essas relações ficam explicitadas no diagrama abaixo, elaborado por Scott McCloud:

EM DESVENDANDO OS QUADRINHOS, IDENTIFIQUEI ALGUMAS CATEGORIAS DISTINTAS DE COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS.*

1. ESPECÍFICA DA PALAVRA

AS PALAVRAS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER, ENQUANTO AS IMAGENS ILUSTRAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO DESCRITA.

2. ESPECÍFICA DA IMAGEM

AS IMAGENS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA, ENQUANTO AS PALAVRAS ACENTUAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO EXIBIDA.

3. ESPECÍFICA DA DUPLA

PALAVRAS E IMAGENS TRANSMITEM APROXIMADAMENTE A MESMA MENSAGEM.

4. INTERSECCIONAL

PALAVRAS E IMAGENS ATUAM JUNTAS EM ALGUNS SENTIDOS, ALÉM DE OFERECEREM INFORMAÇÕES INDEPENDENTEMENTE.

5. INTERDEPENDENTE

PALAVRAS E IMAGENS COMBINANDO-SE PARA TRANSMITIR UMA IDÉIA QUE NÃO TRANSMITIRIAM SOZINHAS.

6. PARALELA

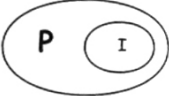
PALAVRAS E IMAGENS SEGUINDO TRILHAS APARENTEMENTE DIVERSAS, SEM INTERSECÇÃO.

7. MONTAGEM


PALAVRAS E IMAGENS COMBINADAS PICTORICAMENTE.

TALVEZ AJUDE CONSIDERAR ESSAS SETE CATEGORIAS EM FORMA DE DIAGRAMAS

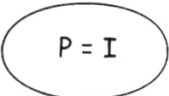
ESPECÍFICA DA PALAVRA



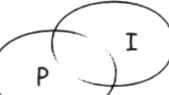
ESPECÍFICA DA IMAGEM



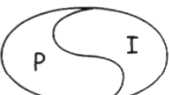
ESPECÍFICA DA DUPLA



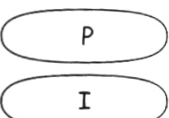
INTERSECCIONAL




INTERDEPENDENTE




PARALELA




MONTAGEM




MIRANDA ME DEU AS CHAVES E SORRIU...




ELE CONSEGUIU!




ELE APOUNTOU O DEDO!




O QUE ACHA DE MINHAS NOVAS CORRENTES, BONECA?



ESTOU TÃO FELIZ POR VOCÊ...



"NÃO ESQUEÇA A COMIDA DE CACHORRO!"



PARE ENTRADA PROIBIDA




Figura 19 – As relações entre Palavra e Imagem. Fonte: MCCLLOUD, 2008:130.

Todas essas categorias, além de tratar como imagem e texto se relacionam, também tratam de como ambos se relacionam com o leitor. A leitura de quadrinhos passa pela interpretação do leitor, mais especificamente no que o quadrinista quer que o leitor interprete. Essa interpretação existe em dois níveis: denotativo e conotativo. Segundo Frascara:

The interpretation of a message involves two levels: denotation and connotation. Denotation refers to the relatively objective dimensions of a message, such as descriptions or representations in images or texts. Connotation refers to more subjective aspects of a message, and it is particularly important when the message strives for an emotional appeal, as in the case of persuasive messages. At the level of connotation, the public participates more actively in the construction of meaning. The connoted message is more culture dependent, and it is built as a combination of the designer's concept and the target public's experience.(FRASCARA, 2004:69)²⁸

Nesse sentido, a combinação de palavras e imagens auxilia na comunicação com o leitor e permite que ele participe na construção conotativa da interpretação, no momento em que a mistura de ambos gera um embasamento para uma ambientação ou cena mais profunda. Will Eisner(2001) explicita muito bem a relação entre palavras e imagens de maneira complementar na figura a seguir. A expressão corporal do personagem conota um sentimento completamente diferente para a mesma frase (fig. 20).

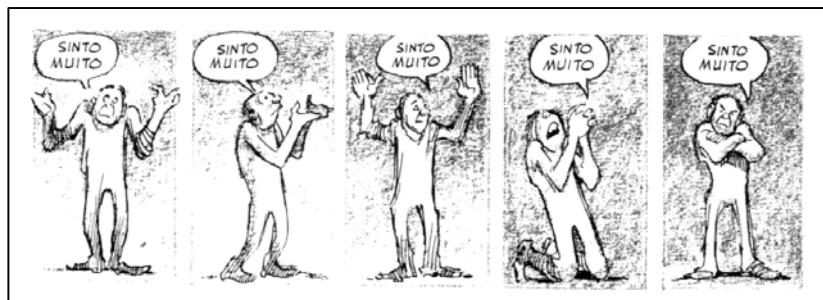


Figura 20 - A expressão da imagem alterando o sentido do texto. Fonte: EISNER, 2001:103;

²⁸ A interpretação da mensagem envolve dois níveis: denotação e conotação. A denotação se refere às dimensões relativamente objetivas de uma mensagem, como descrições ou representações em imagens e textos. A conotação se refere a aspectos mais subjetivos da mensagem, e é particularmente importante quando a mensagem se esforça para conseguir um apelo emocional, como no caso de mensagens persuasivas. No nível da conotação, o público participa mais ativamente na construção do significado. A mensagem conotativa é mais dependente da cultura, e é construída como uma combinação do conceito do designer e da experiência do público alvo.(Tradução do Autor)

1.3.5 Caracterização de personagens

Uma história não existe sem personagens para desenvolvê-la. O processo de design de personagens é uma prática em qualquer meio narrativo, seja na literatura, cinema ou quadrinhos. Temos como personagens as entidades que atuam durante o desenvolvimento de uma história. Cada um deles possui um papel dentro da narrativa, sendo ele grande ou pequeno. Independente do papel, o que torna um personagem bem apresentado é sua caracterização: As idéias e personalidade por trás de uma figura imaginária, explorada de maneira plausível o bastante. A caracterização do personagem é o que o torna plausível, humano o bastante para que o leitor possa conectar com ele. Secundo McCloud:

Encontrar um terreno comum entre as experiências de seus personagens e as do leitor podem ajudar a conectá-los emocionalmente, enquanto as diferenças em experiência de vida entre um personagem e outro podem dar origem a muitas histórias. (MCCLLOUD, 2008:65)

A conexão do leitor com o personagem torna a história muito mais atrativa para o leitor. O elo de identificação com os personagens, e a personalidade diferente de cada personagem, garante uma narrativa muito mais rica. No caso dos quadrinhos, essa personalidade também é representada pelo visual do personagem: roupas que usa, marcas que ele possua, etc. Como a arte dos quadrinhos é feita à mão, para manter a consistência do desenho, uma das práticas comum é o uso e *model sheets*, fichas modelo que contém informações importantes a respeito do visual dos personagens. McCloud salienta que:

Assim que houver decidido o design básico de seu personagem, você pode querer fixá-lo em uma “ficha modelo”. Trata-se de uma série de desenhos de seu personagem em vários ângulos, uma espécie de planta arquitetônica que você pode consultar quando estiver desenhando. (MCCLLOUD, 2008:74)

Will Eisner (2008) ressalta que a caracterização dos personagens a partir de estereótipos permite facilidade de relação com o leitor:

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis na conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2008: 21)

Nesse sentido, a boa caracterização dos personagens contribui para uma leitura mais clara e ajuda no desenvolvimento da narrativa e na transmissão de conteúdo para o leitor.

Caracterizar os personagens é uma parte muito importante no processo de criação de quadrinhos. Se, em um projeto autoral, o criador do projeto tem liberdade para desenhar e escrever seus personagens, no contexto deste trabalho, a adaptação do conto A Cor que Veio do Espaço para HQ, os personagens encontram-se caracterizados no conteúdo textual do conto. Para desenhar os personagens e cenários, seria necessário pinçar trechos do conto que possuam os elementos necessários para a caracterização dos personagens.

1.4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E PERCEPÇÃO: ERGONOMIA, SEMIÓTICA E GESTALT

Como já foi salientado, as histórias em quadrinhos possuem diversos níveis de leitura. Quando lemos uma página, estamos lendo uma configuração de quadros, que por sua vez são feitos de palavras e imagens combinadas de maneira a veicular uma informação. Nesse sentido, a história em quadrinhos é um meio de comunicação. GOMES FILHO (2003:40) salienta que “A comunicação só ocorre quando o receptor recebe e interpreta corretamente a mensagem que o emissor desejava transmitir”. A recepção e interpretação da mensagem depende dos processos cognitivos do leitor:

Cognição é um conjunto de processos mentais que permite às pessoas buscarem, tratarem, armazenarem e utilizarem diferentes tipos de informações do ambiente. É a partir dos processos cognitivos que o indivíduo adquire e produz conhecimentos. (ABRAHÃO ET AL, 2009:148)

Para que essa recepção e interpretação ocorram de maneira correta, é necessário qualificar a comunicação, pois a melhoria do processo de recebimento da mensagem reduz a margem de erro na interpretação da informação, facilitando os processos cognitivos na sua apreensão. Segundo Gomes Filho:

Os elementos da informação emitem estímulos que podem não ter significado para o receptor. Diversas características e tipos de linguagens desses estímulos, tais como frequência, intensidade e duração, podem ser importantes para que esses possam ser corretamente percebidos e interpretados. (GOMES FILHO, 2003:40)

Dessa forma, os estudos em ergonomia cognitiva permitem que o gerador da mensagem qualifique a transmissão da mensagem para o receptor. A não qualificação dessa transmissão resulta na má interpretação da mensagem sendo veiculada. Gomes Filho indica a visão como uma das ações de percepção, e salienta dois aspectos mais importantes na percepção visual: a Acuidade, capacidade para discriminar pequenos detalhes, relacionado com a iluminação e o tempo de exposição à mensagem; e a Legibilidade, a capacidade de receber uma informação e reconhecer, por comparação, como uma palavra. A falta de cuidado com a percepção visual gera problemas de leitura e recepção da mensagem:

Os problemas ergonômicos com relação a esse fator dizem respeito à dificuldade ou a não compreensão e decodificação de informações (consubstanciadas em textos e/ou imagens, representadas por tipografias, gráficos, símbolos, grifos e outros sinais) em termos de dimensionamento, contraste figura-fundo, cores, diagramação e organização visual da informação como um todo. (GOMES FILHO, 2003:41)

Enquanto meio de comunicação, uma história em quadrinhos também enfrenta dos mesmos problemas ergonômicos. Os elementos de linguagem gráfica como o traço, a arte final, a cor e as relações de palavra e imagem e de clareza e intensidade determinam a eficiência da compreensão da informação e seu dimensionamento, bem como a adequação de textos e imagens. Portanto, se faz necessário utilizar os conhecimentos de ergonomia cognitiva, enquanto abordagem da percepção visual, para que a informação contida na HQ seja transmitida da melhor maneira possível, para ser compreendida de maneira clara:

Os fatores cognitivos compreendem aspecto fundamental na interação com o público. Destacam-se a compreensibilidade, consistência da lógica de

codificação e representação, compatibilização de repertórios, significação das mensagens; processamento de informações, coerências dos estímulos, das instruções e das ações e decisões envolvidas na tarefa, compatibilidade entre a quantidade de informações, complexidade e/ou riscos envolvidos na tarefa; qualificação, competência e proficiência do operador. (MORAES e MONT'ALVÃO, 1998:14)

Nesse caso, o projeto gráfico de uma HQ precisa considerar os seguintes fatores: relação figura-fundo em cada quadro e em relação à composição dos quadros enquanto uma página inteira, o contraste da relação figura-fundo, o enquadramento, de maneira a criar um ritmo que estimule a leitura e esteja alinhado com o conteúdo da narrativa e a escolha das fontes e grifos nas falas de personagens, caixas de texto e onomatopéias.

A representação gráfica espacial de personagens, objetos e cenários também é importante. Através do traço o desenhista da história deve ser capaz de gerar a sensação de profundidade em suas cenas, de maneira a situar o leitor espacialmente. Incongruências nessa representação, como o desenho de uma cena em que os personagens e objetos estão fora de escala, geram desconforto na leitura e prejudicam a veiculação da informação desejada, desviando a atenção do leitor da história para os erros de representação. Além disso, o enquadramento de uma cena deve ser claro e objetivo ao mostrar o foco da ação naquele determinado quadro. O detalhamento de espaços e cenários deve ser dosado para não prejudicar a relação figura-fundo.

Para elaborar a representação gráfica dos quadros, muitos desenhistas se valem de conhecimentos teóricos e sua experiência quanto ao desenho. Como estamos tratando sobre a percepção visual do leitor, uma das abordagens que auxilia na composição gráfica são as teorias de percepção da forma da Gestalt. Gomes Filho toma por código morfológico o tratamento gestáltico das informações escritas nos objetos de acordo com os princípios básicos da percepção. O Código morfológico se identifica na Gestalt, a qual é definida pelo autor como:

Gestalt: organização visual, segundo a lei básica de sua percepção ou pregnância, da forma, traduzida na sua melhor organização de harmonia, equilíbrio e clareza visual. Para isso, se faz necessário o uso talentoso de seus princípios básicos de boa continuação, fechamento, proximidade e semelhança, em função das forças de segregação e unificação da percepção da forma. (GOMES FILHO, 2003:52)

O autor também cita as demais características da organização visual da forma e conceitos para melhor ajuste da percepção da forma, como equilíbrio, harmonia, ordem, coerência, clareza, simplicidade, regularidade, arredondamento, proporção, escala ruído visual, etc. Também ressalta o uso das regras gerais como parte desse código:

Adequação do espaço formal, compositivo, em função de recursos, como fórmulas matematicamente determinadas (triângulo, quadrado, retângulo, elipse, etc); formas naturais (irregulares e/ou orgânicas); espaços determinados por cálculos de proporção (proporção áurea); série de Fibonacci, Princípio de Vitruvio, etc; e esquemas formais, esquemas pictóricos, e outros. (GOMES FILHO, 2003:52)

Sendo um sistema de comunicação visual e baseado na representação gráfica, as HQs também são regidas pelos conceitos apresentados. Sobre esse aspecto, o próprio autor cita que valem os mesmos princípios ergonômicos e gestálticos para priorizar a legibilidade adequada e compreensão do texto:

A organização visual deve, de preferência, se adaptar aos padrões de harmonia, ordem e equilíbrio. Dessa forma, há o favorecimento da segregação dos elementos visuais com clareza, fluidez e seqüencialidade da história, independentemente do número de elementos ou unidades visuais que configuram a narrativa. E também se esses elementos são simples, complexos ou profusos.

Assim, devem-se evitar (não importando o estilo ou partido estético-formal adotado) determinadas soluções que comprovadamente são inadequadas e prejudiciais à leitura e compreensão da historiado ponto de vista ergonômico. (GOMES FILHO, 2003:189)

Alguns dessas soluções prejudiciais à leitura incluem o excesso de tiras por páginas (um problema de diagramação das páginas da história em quadrinhos), textos e diálogos muito extensos (decorrente da má utilização da diagramação e da relação palavra e intensidade) e a estética rebuscada (aspectos do traço, base da linguagem gráfica, e das relações de clareza e intensidade).

Porém, não adianta a informação ser ordenada se não possuir a linguagem correta. A legibilidade garante maior facilidade de assimilação da mensagem pelos processos cognitivos através da linguagem que está sendo utilizada. Lucy Niemeyer define linguagem como “a base de toda e qualquer forma de comunicação” (2007:26). A autora também agrupa as linguagens pela natureza dos códigos empregados nas

mesmas: Linguagem verbal, a linguagem da palavra oral ou escrita; Linguagem não verbal: formada por elementos imagéticos, gestos, movimentos, etc; e a Linguagem Síncrética, com códigos de naturezas variadas. Ainda segundo a autora, a maioria da produção em design se enquadra na linguagem sincrética.

Mas a legibilidade de uma mensagem em um sistema de informação é apenas uma parte da comunicação. A outra parte se refere ao significado da mensagem. Para tanto, a semiótica oferece embasamento teórico para a qualificação do sentido da mensagem a ser enviada pelo meio de comunicação, através da linguagem que está sendo utilizada:

A semiótica, assim, permite a compreensão do jogo complexo de relações que se estabelecem numa semiose. Ao ordenar esse conjunto de relações, podemos antever algumas das suas significações e seu desempenho no mundo das linguagens. É nesse processo que os dados da realidade podem ganhar status de informação e conhecimento. A partir disso a semiótica olha para o objeto apresentado e seus possíveis significados. (NIEMEYER, 2007:26)

Esses significados em questão dependem diretamente da percepção e do repertório do leitor, ou seja, o receptor da mensagem. Ele avalia se aquela mensagem é importante para ele ou não, de acordo com seus critérios de seleção. O produto assim interage com o indivíduo, e por meio de seus critérios, o indivíduo reagirá ou responderá ao produto, mesmo que essa reação seja ignorar o produto. O processo de seleção da mensagem se dá a partir de diversos filtros:

Em sua interação com o indivíduo entram em ação os filtros que atuam nesse processo, filtros fisiológicos (acuidade de percepção), filtros culturais (ambiente, experiência individual) e emocionais (atenção, motivação). A percepção do produto dependerá do julgamento a que for submetido. (NIEMEYER, 2007:27)

O cerne dos filtros de seleção é, na realidade, o uso do repertório do indivíduo. Niemeyer caracteriza o repertório como sendo “um recorte do acervo que cada indivíduo constrói no decorrer da sua vida” (2007:30). Curiosamente, é a partir do repertório, sua experiência de vida, que grande parte da população exclui as histórias em quadrinhos como uma mídia válida. Minha observação empírica ao longo da minha vida me faz concluir que, pela escassez de títulos sólidos para o público adulto e jovem, não há uma ponte para as histórias em quadrinhos prosseguirem no desenvolvimento do leitor. A

saída mais comum é abandonar as HQs e fazer com que a sua leitura constitua-se apenas de livros, ou, pior ainda, não ler nada. Por esse motivo, a história em quadrinhos, enquanto signo, remete à infância e não à vida adulta, ou até mesmo temas adultos nos quadrinhos. Há aqui também um outro conflito causado pelo repertório: Histórias em quadrinhos com temas adultos são diretamente relacionadas com conteúdo sexual. O fato deste trabalho contemplar uma história de temática mais séria pode ampliar o público adulto dessa mídia.

É também a partir do repertório que se dá a leitura correta do significado da mensagem sendo veiculada. Niemeyer salienta que “quanto mais o gerador tem conhecimentos do repertório do interpretador (e os aplica) maior será a possibilidade de êxito de seu propósito comunicacional.” (2007:30). Para tanto, o processo de comunicação pode ser resumido conforme a figura abaixo, que apresenta os interlocutores do processo de comunicação, o gerador, aquele que desenvolve a mensagem a ser transmitida, e o interpretador, que recebe a mensagem criada pelo gerador e a interpreta, seja esta mensagem uma informação ou um produto. Pode-se visualizar o processo de comunicação em esquemática na figura 21, a seguir:

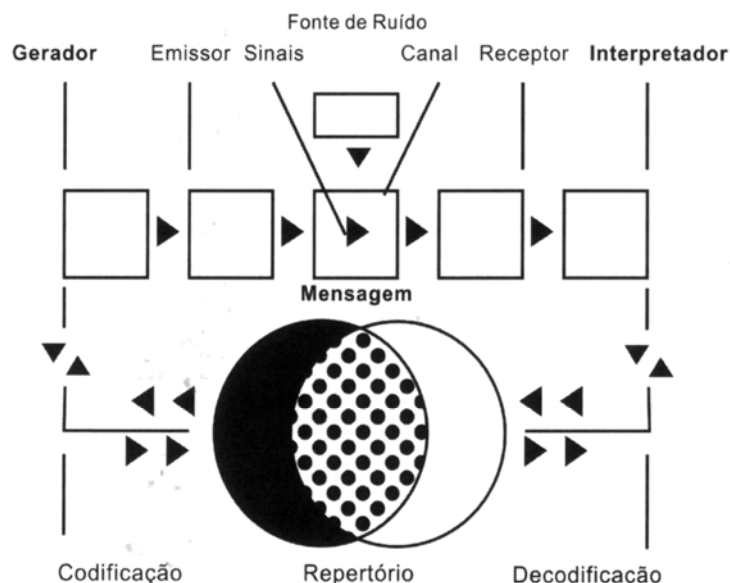


Figura 21: Etapas do processo de comunicação. Fonte: NIEMEYER, 2007: 30.

Como todo o processo de comunicação, existe um propósito ao comunicar, seja a mudança de uma situação ou estado, do desconhecimento para o conhecimento. Para que essa mudança ocorra, Lucy Niemeyer (2007) salienta que existem dois tipos de processo para essa mudança: A persuasão e a manipulação. A autora define esses processos como (grifos da autora):

A persuasão utilizada pelo **Gerador** para fazer o **Interpretador** crer em algo. O objetivo final é dar credibilidade à **mensagem** veiculada. O **Interpretador** da **mensagem** precisa estar ou se tornar predisposto à **mensagem** e isso só acontecerá se ele acreditar no que for apresentado. Estabelece-se assim entre as partes um contrato fiduciário, que é um acordo tácito de confiança.

No segundo momento, a **mensagem** comunica pela manipulação do destinatário. A manipulação é a estratégia utilizada pelo **Gerador** para que o **Interpretador** assumira atitudes, comportamentos, conforme a **mensagem** especificou. Trata-se de um fazer-fazer. Nessa conduta o objetivo do **Gerador** é levar o **Interpretador** a algum tipo de ação. Há, portanto, um componente persuasivo prévio na **mensagem** e o estabelecimento também de um novo contrato fiduciário: o prometido vai se efetivar se as pré-condições foram atendidas. (NIEMEYER, 2007:31)

A manipulação ainda faz uso de táticas para se tornar mais eficaz, como intimidar (quando há possibilidade de punição), provocar (quando suscita um desafio), tentar (se há possibilidade de premiação) ou seduzir (evocando sentimentos) o interpretador. É possível dizer que a maioria das narrativas, gráficas ou escritas, faz uso da provocação, da sedução e tentação combinadas. É a partir desses elementos que o leitor é instigado a continuar sua leitura. Uma história de mistério, por exemplo, provoca no sentido de deixar o leitor em dúvida e envolto nas incógnitas da história, bem como a tentação, referente a descoberta do mistério ao fim da leitura da história. O traço de uma história em quadrinhos também pode evocar a manipulação pela sedução, caso o leitor conheça o traço desse artista em questão e aprecie o seu trabalho.

Outro ponto importante a ressaltar é a relação signica da representação gráfica com o interpretador. Conforme a autora, podemos conceituar signo como:

O signo é uma manifestação que representa algo que lhe deu origem. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir um outro diferente dele (...) Ele só pode representar esse algo de um certo modo e numa certa capacidade. (NIEMEYER, 2007:36)

A partir desta conceituação, podemos dizer que a representação gráfica nos quadrinhos apresenta uma carga s gnica, pois grande parte do trabalho se dedica a representa es de objetos, como casas, locais e cidades, bem como a representa o das formas naturais, como  rvores, folhas, animais e a pr pria figura humana.

Teoricamente, o signo em si pode ser dividido em tr s elementos chaves, cada um deles divididos em tr s rela es, sendo denominados Tricotomias por Pierce: O signo em si, ou Represent men, dividido em quali-signo, sinsigno e legi-signo; o modo como o signo se refere ao que ele representa, ou Objeto, dividido em  cone,  ndice e s mbolo; e a rela o do signo com o interpretador, ou Interpretante, dividido em rema, d cente e argumento.

Enquanto Represent men, o quali-signo diz respeito  s caracter sticas do Represent men que “menos o particularizam, como as cores, os materiais, a textura, o acabamento” (PIERCE apud NIEMEYER, 2007:39). Para ilustrar esse aspecto, Rodrigo Guedes que indica a cor amarela em uma HQ ou outra representa o gr fica, que “tem a capacidade de funcionar como, por exemplo, *quase-signo* do sol, mas n o   o sol em si.” (GUEDES, 2009:17)²⁹

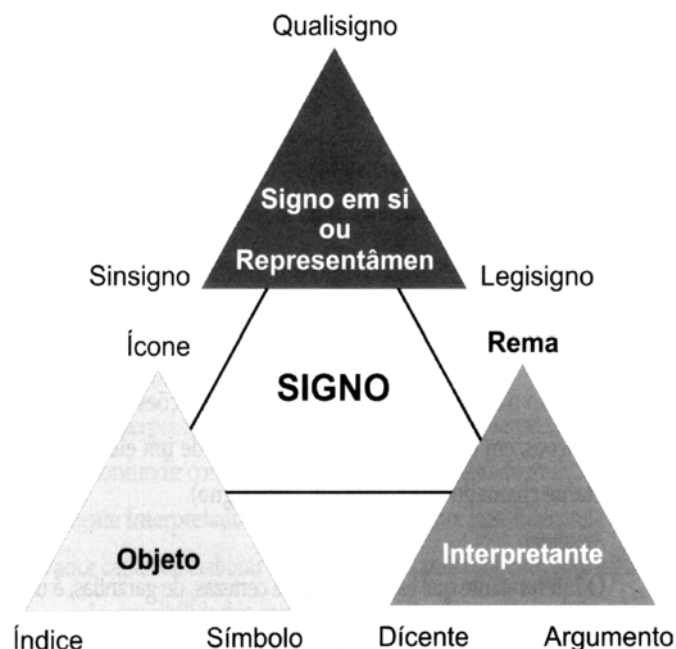


Figura 22: Estrutura o do signo. Fonte: NIEMEYER, 2007:44.

²⁹ grifos do autor

Por sua vez, o sin-signo “é o aspecto do signo que já particulariza e individualiza como ocorrência: sua forma, suas dimensões.” (NIEMEYER, 2009:39) é a materialização do signo dentro de um contexto. Os quadros de uma história em quadrinhos se encaixam nessa definição, pois, como uma seqüência gráfica, estão atrelados a uma ordem e não fazem sentido absoluto sozinhos.

O legi-signo traz consigo “as conversões e as regras, os padrões se manifestam no Representâmen: as aplicações de perspectiva, o atendimento a normas.” (NIEMEYER, 2007:39). No caso das HQ, palavras, convenções e elementos de uso comum nos quadrinhos, como os balões para representar falas, as expressões corporais que imitam as emoções humanas podem ser citadas como legi-signo.

A segunda tricotomia, o Objeto, é constituído das estratégias pelas quais algo, passível de representação, se torna possível ser representado. O Objeto é a “natureza da mediação que o signo estabelece com o Objeto Dinâmico. O Objeto (ou Meio) é o modo como o signo se refere àquilo que ele representa” (NIEMEYER, 2007:40). É no objeto que residem os estilos de representação gráfica, já explorados anteriormente no item 1.3.2. Seja no mangá, *comics* ou cartum, o desenho de uma pessoa continua representando uma pessoa.

Como uma parte da tricotomia do objeto, o ícone é a representação do Objeto Dinâmico quando feita por semelhança:

Um modo icônico exhibe traços análogos aos de seu Objeto Dinâmico para uma mente interpretadora. Do ícone deriva Interpretantes diversos, até mesmo díspares ou insuspeitados. (NIEMEYER, 2007:40).

Ainda segundo Niemeyer, o ícone possui grande expressividade pela “gama de possibilidades interpretativas que ele pode gerar, em especial, de natureza sensorial, estética” (2007:40). A representação gráfica é considerada icônica quando ela tenta se assemelhar a alguma coisa. Quanto maior for a redução de detalhes e simplicidade, maior o caráter icônico de uma representação, e maior o número de Interpretantes. Essa representação se dá através da imagem, o nível primeiro do ícone. O diagrama é um segundo nível do ícone, e “estabelece a relação de semelhança pelas relações análogas entre as partes do signo e as do algo representado”. A metáfora é o terceiro nível do

ícone, onde “atributos do caráter do Objeto Dinâmico se fazem sentir no signo. É um nível mais abstrato do Ícone.” (NIEMEYER, 2007:41).

Por sua vez, o Índice se refere ao Objeto Dinâmico a partir de marcas que o objeto causa. Ao invés de uma analogia, está criada uma relação de causalidade. A representação de uma nuvem negra, por exemplo, indica que haverá chuva.

Enquanto isso, o Símbolo representa a relação entre Objeto Imediato e Objeto Dinâmico de maneira não arbitrária, mas “determinada por princípios pré-existentes, inerentes ao tipo de código a que pertence o signo” Aqui encontramos as onomatopéias e balões de texto dos quadrinhos, bem como as expressões corporais enfatizadas. Essas características são símbolos encontrados freqüentemente nos quadrinhos.

Enquanto o Objeto estabelece as relações em nível semântico e o representâmen em nível sintático, o Interpretante relaciona em nível pragmático. O sentido dado ao signo pelo interpretador é chamado de Interpretante e definido por Niemeyer como:

Possibilidades interpretativas do signo, que são inúmeras, podendo até mesmo ser infinitas. A cada momento o intérprete acessa o âmbito dele, sem, contudo, necessariamente esgotá-lo. Portanto, o Interpretante é o que um signo pode gerar na mente de alguém. (NIEMEYER, 2007:42)

Por exemplo, na representação de uma pessoa se agachando para pegar um objeto do chão, o grafismo da cena em nada consegue representar o movimento da pessoa se agachando para juntar o objeto no chão, mesmo assim a nossa mente interpreta esse signo dessa maneira. Neste aspecto, é importante ressaltar que as narrativas escritas possibilitam inúmeros interpretantes, dado que a palavra necessita da abstração do leitor para que a mensagem seja entendida. Por outro lado, a representação gráfica nas histórias em quadrinhos reduz drasticamente o número de interpretantes possíveis, visto que a imagem registra visualmente a informação. Mesmo assim, se a representação da ação que ocorre na cena não for clara o bastante, há margem para outros interpretantes que não interessam na decodificação da mensagem.

O primeiro nível da tricotomia do Interpretante é aquele de sugestão de sentido. Esse nível chama-se Rema, e é “um âmbito de conotações, amplo e impreciso” (NIEMEYER, 2007:43). Assim o leitor inicia cada leitura de quadro: o que está

acontecendo nessa cena? Quais são os personagens? Qual o centro da ação? Onde está ocorrendo essa ação?

Em um segundo momento, “quando o Interpretante enseja particularizações interpretativas, afirmações, em que há a denotação, trata-se de um elemento do Interpretante chamado Dícete”. Aqui a decodificação da cena ou representação gráfica se expande. Seguindo o exemplo, temos noção de que esse personagem está agachado, mas o motivo ainda não se torna preciso.

Posteriormente, quando há certeza do Interpretante, ele é um argumento. NIEMEYER (2007:43) salienta que “nele há precisão, o rigor científico, o caráter inequívoco sobressai. Nele estão regras precisas, fundamentadas e, até certo ponto, não refutadas. A pessoa está agachada pois procura um objeto no chão.

Desse modo, a autora nos indica que a interpretação do signo em si ocorre em diversos níveis e etapas. As categorias de experiência sêmica são definidas como primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade consiste do caráter qualitativo, pré-reflexivo e sensível. O interpretante é o mais amplo possível. Na secundidade existe a manifestação específica baseada na existência. O interpretador faz a leitura compreendendo o conteúdo. A terceiridade, por fim, “é o lugar da regra, da lei, da convenção, do controle” (NIEMEYER, 2007:45).

Vale ressaltar que a HQ enquanto produto também possui uma identidade, e “quanto mais um produto informar, mais forte é sua identidade” (NIEMEYER, 2007:55). Uma história em quadrinhos possui identidade enquanto veículo de comunicação, e essa identidade molda a comunicação. Além disso, o estilo da linguagem gráfica utilizada na representação da história também possui uma identidade, a qual faz parte da mensagem que está sendo veiculada. A identidade do produto pode, segundo Niemeyer, ser vista segundo três tipos de informação:

Informação sobre existência: sendo uma ocorrência como Objeto material, o produto estabelece sua própria condição fenomênica;

Informação sobre origem: o produto informa sobre seu designer, fabricante, país e cultura;

Informação sobre a qualidade: o produto informa sobre sua função, seu uso e sua manutenção. (NIEMEYER, 2007:55)

De modo geral, essas categorias se manifestam no produto por elementos da configuração, materiais empregados, esquema cromático, etc. Em uma publicação, a

identidade provém da sua conceituação enquanto projeto de design. No presente caso, trata-se de uma HQ que tem como proposta a transposição de uma narrativa literária para a linguagem sincrética das HQ, portanto se apóia também na conceituação da própria narrativa.

Outro processo importante diz respeito às referências que estão incutidas no produto:

Em uma abordagem fundamentada em semiótica, as questões sógnicas no produto devem ser consideradas segundo o contexto cultural no qual se dá o processo comunicacional. Portanto, os signos têm vinculação cultural e seus Objetos de referência devem ser considerados como unidades culturais. (NIEMEYER, 2007:57)

Ainda segundo a autora, aspectos culturais como tradições, costumes, valores religião entre outros devem ser mapeados para reforçar a solução adotada. Essa pesquisa referencial é abordada nos quadrinhos e se reflete na representação postural, movimentos, vestimentas e personalidade dos personagens. Se um logotipo possui como referência uma cor ou um padrão de determinada cultura, o recurso gráfico das histórias em quadrinhos permite representar culturas inteiras a partir da aparência de seus personagens. A carga cognitiva presente nessa representação é suficiente para situar a origem de determinados personagens. A vestimenta do personagem Capitão América, por exemplo, é praticamente um signo da bandeira americana.

Assim, abordar as HQs em relação a percepção, através dos aportes teóricos da ergonomia cognitiva, da Gestalt e da semiótica, nos permitem compreender que a boa legibilidade de uma página depende de uma série de fatores interconectados entre si. Dentre os quais, se destacam aspectos formais da representação gráfica, que facilitam a comunicação ao transmitir a mensagem de acordo com a intenção do gerador, ou seja, com menor, ou maior, margem de interpretação ao leitor.

Parte desse processo também implica em ordenar a forma de acordo com a possível interpretação que o leitor poderá conferir a determinado grafismo, isto é, partindo do repertório do público de maneira a contornar a representação para alinhar o máximo possível os Interpretantes com o significado original da mensagem elaborada pelo emissor.

2. LITERATURA E ADAPTAÇÃO

Mais que uma mera transposição, adaptar é atribuir o significado original a uma nova forma sem perda de sentido. Desse modo, quando tentamos traduzir de um idioma para outro, se tentarmos utilizar traduções literais, o texto enfraquece, fica descaracterizado, perde o sentido. Uma adaptação, analogamente, é uma tradução de uma linguagem para a outra.

2.1 ADAPTAÇÃO DE PROSA PARA QUADRINHOS

Apesar de serem mídias impressas, livro e quadrinhos são meios de comunicação diferentes. O livro possui um caráter completamente descritivo, pois não conta com o uso constante de imagens para sua contextualização como o quadrinho, que é uma narrativa gráfica. Como já comentado anteriormente, as histórias em quadrinhos possuem um ritmo de leitura e um nível de abstração diferenciados quando comparados a um livro. Por utilizar apenas palavras, o livro possui uma leitura mais lenta, que conta com a abstração do leitor e o seu repertório, bem como vocabulário, para dar sentido à informação que está sendo veiculada. Os quadrinhos conferem muito mais imersão na narrativa do que apenas palavras. Segundo Ralph Macchio(2009), renomado editor de quadrinhos, conhecido por seu trabalho na editora Marvel Comics:

The graphic format may allow readers to enter the world of the novel a bit more easily because you have illustrations. You see the progression of the story visually, and this is a different layer of experience than reading the prose and imagining on your own. This supplements the author's work by providing the reader with a visual framework that goes beyond the words themselves. (MACCHIO, 2009)³⁰

Estruturalmente falando, Will Eisner (2001) afirma que uma das diferenças principais entre escrever um livro texto e uma narrativa gráfica começa na tipografia. Ela não possui envolvimento nenhum na história e na qualidade da mesma. Enquanto isso, as imagens traduzem a história em cenas, e a qualidade estética afeta a percepção do leitor. Macchio afirma que um dos desafios para a adaptação da prosa para os quadrinhos é trazer a mesma experiência de leitura do livro para os quadrinhos:

Of course, you can't perfectly imitate the experience of reading the book, but you have to strive to achieve it. This is why familiarity with the source material is so important. (MACCHIO, 2009)³¹

Outro fator da adaptação de literatura para os quadrinhos se encontra nesse ritmo de leitura. Uma narrativa literária possui um número de páginas com um volume geralmente maior do que sua transposição para os quadrinhos. Por isso, nem tudo que é narrado no livro é encontrado nas páginas dos quadrinhos. O roteirista da história deve saber pinçar os elementos mais relevantes para que o sentido da história e sua experiência de leitura do quadrinho continue similar a experiência da leitura do livro, mesmo que nem todo o conteúdo da narrativa esteja lá. Além disso, nem toda passagem do livro alcança a mesma expressividade se transposto para as páginas de quadrinhos. O enredo literário, quando traduzido 'literalmente', pode acarretar em diversas cenas desnecessárias, que ocupam um espaço precioso nas páginas dos quadrinhos e não contribuem para o desenvolvimento da narrativa.

³⁰ O formato gráfico permite os leitores a entrar no mundo da história um pouco mais facilmente, porque você tem ilustrações. Você vê a progressão da história visualmente, e isso é uma camada de experiência diferente do que lendo a prosa e imaginando por você mesmo. Isso suplementa o trabalho do autor, provendo ao leitor uma estrutura visual que vai além das palavras em si. (Tradução do Autor).

³¹ É claro que você não pode imitar a experiência da leitura do livro perfeitamente, mas você deve se esforçar para alcançá-lo. É por isso que a familiaridade com a fonte da adaptação é tão importante. (tradução do Autor).

2.2 HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

Um dos grandes nomes da literatura de horror norte-americana, Howard Phillips Lovecraft só alcançou o reconhecimento pelo seu trabalho postumamente. Enquanto vivo, passou por dificuldades financeiras, perdas familiares desde a sua juventude e problemas de saúde durante sua vida. Mesmo com tantas dificuldades, Lovecraft continuava escrevendo, e ainda conseguiu elaborar uma grande rede de contatos com diversos escritores de terror da época.

2.2.1 Biografia

De acordo com o biógrafo Sunand Tryambak Joshi³², Lovecraft nasceu em 20 de Agosto de 1890 em Providence, Rhode Island. Sua mãe era Sarah Susan Phillips Lovecraft, e seu pai era Winfield Scott Lovecraft, um caixeiro viajante da empresa Gorham & Co. Silversmiths, de Providence. Quando Howard tinha três anos de idade, seu pai sofreu de um colapso nervoso em um quarto de hotel de Chicago durante uma viagem de negócios. Ele foi levado de volta a Providence e colocado no Hospital Butler, onde permaneceu até sua morte em 1898. Lovecraft afirmou toda a sua vida que seu pai morreu de uma condição advinda de 'exaustão de nervos' por excesso de trabalho, mas, atualmente, se tem quase certeza que a causa real seria paralisia geral. Não se sabe se o jovem Lovecraft sabia da real natureza da doença de seu pai ou sua causa (sífilis), mas provavelmente sua mãe sabia, tendo recebido tintura de arsênico como um medicamento preventivo.

Depois da hospitalização de seu pai, Lovecraft foi criado pela sua mãe, suas duas tias e seu avô materno, um homem de negócios. Howard era um prodígio, recitando poesias aos três anos e escrevendo poemas completos aos seis anos. Seu avô o encorajava o hábito da leitura, dando-lhe clássicos como *As Mil e uma Noites*, *The Age of Fable*, por Thomas Bulfinch e versões infantis da *Ilíada* e da *Odisséia*. Ele mesmo também mexia com o interesse do garoto sobre coisas estranhas, contando seus

32 Um dos mantenedores do site www.hplovecraft.com e considerado uma autoridade sobre a vida de Lovecraft.

próprios contos de horror gótico. Em contrapartida, sua mãe se preocupava que as histórias fossem chateá-lo.

Lovecraft estava freqüentemente doente enquanto criança, pelo menos uma parte tinha-se certeza que era psicossomático, apesar dele atribuir suas enfermidades a causas físicas apenas. Por causa de sua condição e indisciplina, consciência argumentativa, ele pouco atendia a escola até os 8 anos, e retirado após um ano. Ele lia vorazmente durante esse período e se tornou especialmente interessado por química e astronomia. Ele produziu várias publicações hectografadas³³ com uma pequena circulação, em 1899, para publicar na *Scientific Gazette*. Quatro anos depois ele voltaria à escola, agora em Hope Street High School. No início de sua vida, acredita-se que Lovecraft sofreu de 'terrores noturnos', um tipo de parassonia³⁴, acreditando ser atacado à noite por terríveis monstros. Muito de seu trabalho viria inspirar diretamente desses terrores.

Seu avô morreu em 1904, afetando profundamente a vida de Lovecraft. Os erros de gerência da propriedade do seu avô deixaram a família em um estado financeiro tão ruim que tiveram de se mudar para acomodações menores. Lovecraft foi afetado tão profundamente pela perda de sua casa e local de nascimento que ele pensava em se matar. Em 1908, antes de sua formatura, ele disse ter sofrido o que ele descreveu posteriormente como 'colapso nervoso' e conseqüentemente nunca recebeu seu diploma de colégio. O biógrafo S.T. Joshi sugere que esse colapso venha da dificuldade de Lovecraft para matemática avançada, disciplina necessária para se tornar um astrônomo. A falha em completar sua educação foi uma fonte de decepção e vergonha mesmo no fim da sua vida.

Lovecraft escreveu quando jovem, mas de 1908 a 1913 ele elaborou primariamente poesias. Durante esse tempo, vivia uma existência solitária, tendo contato com ninguém a não ser sua mãe. Isso mudou quando ele escreveu uma carta para a revista *The Argosy*, revista de ficção, reclamando da insipiência das histórias de amor dos escritores populares. Esse debate chamou a atenção de Edward Daas, presidente

³³ A Hectografia é um processo de impressão que utiliza uma base gelatinosa matricial com a aplicação de tintas para reprodução.

³⁴ Grupo de distúrbios do sono, que incluem pesadelos durante a noite, bruxismo, sonambulismo, etc.

da United Amateur Press Association (APAR), que o convidou a se juntar a eles em 1914. Esse ambiente revigorou Lovecraft e o incitou a contribuir com poemas e ensaios. Em 1917 ele retornou a ficção com histórias como *A Tumba e Dagon*, sendo a segunda seu primeiro trabalho publicado profissionalmente. Durante essa época, ele começou a construir uma grande rede de correspondentes. Suas longas e freqüentes cartas faziam dele um dos maiores escritores de cartas do século. Entre seus correspondentes estariam Robert Bloch (*Psycho*), Clark Ashton Smith e Robert E. Howard (*Conan o Bárbaro*).

Em 1919, depois de sofrer de histeria e depressão por um longo período de tempo, a mãe de Lovecraft foi admitida no Hospital Butler, como seu marido antes dela. Mesmo assim, ela escrevia freqüentemente a Lovecraft e eles eram muito próximos até ela falecer em maio de 1921 por complicações cirúrgicas. Lovecraft fica desolado com a perda.

Semanas depois da morte de sua mãe, Lovecraft vai a uma convenção de jornalistas amadores em Boston, Massachusetts, onde ele conhece Sonia Greene. Eles se casaram em 1924 e se mudaram para o Brooklyn. Inicialmente, Howard estava maravilhado com Nova Iorque, mas logo o casal enfrentaria dificuldades financeiras. Greene perdeu sua loja de chapéus e tinha saúde fraca. Lovecraft não conseguia se manter em nenhum emprego para sustentar os dois, então sua mulher se mudou para Cleveland para arranjar emprego. Lovecraft viveu sozinho no distrito de Red Hook no Brooklyn e começou a desgostar de Nova Iorque. De fato, sua incapacidade para segurar um emprego em meio a uma população imigrante é teorizada como um catalisador de seu racismo ao ponto do medo, um sentimento sublimado na história *O Horror em Red Hook*. Depois de alguns anos, Lovecraft e sua mulher, ainda vivendo separadamente, resolvem se separar.

Após o seu divórcio ele volta a Providence e fica morando com suas tias. Nessa época, ele produz suas histórias mais conhecidas, desde contos até pequenos romances como o *Caso de Charles Dexter Ward* e *Nas montanhas da Loucura*. Ele fazia trabalho de revisão para autores e freqüentemente fazia o trabalho de *Ghost Writer*³⁵.

³⁵ *Ghost writer* é um termo em inglês que caracteriza um escritor que é pago para desenvolver romances, artigos, contos entre outros textos que são oficialmente creditados a outras pessoas. FONTE: Wikipédia (<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ghost-writer&oldid=22687682>)

Mesmo assim, ele ficava cada vez mais pobre. Foi obrigado a ir para locais cada vez menores e piores com a tia que lhe restara. Ele também foi muito afetado pelo suicídio de Robert E. Howard, autor dos livros de Conan, o Bárbaro e grande correspondente de Lovecraft por longos anos. Em 1936, Lovecraft é diagnosticado com câncer no intestino e também sofria de desnutrição. Ele viveu com dores constantes até 15 de março de 1937.

2.2.2 Obra Literária

O princípio literário que guiava Lovecraft era o que ele chamava de "cosmicismo" ou "horror cósmico", a idéia de que a vida é incompreensível para as mentes humanas e que o universo é fundamentalmente alienígena. Aqueles que genuinamente tentam racionalizar, como seus protagonistas, jogam com a sanidade. Ele deu início e incentivou diversos escritores de ficção com os quais se correspondia a escreverem sobre os mitos de Cthulhu, uma série de ficções vagamente interconectadas que mostrava um panteão de entidades não humanas, bem como o Necronomicon, um grimório místico de ritos mágicos e conhecimentos proibidos. Seus trabalhos eram profundamente pessimistas e cínicos, desafiando os valores da Iluminação, Romantismo e Humanismo Cristão. Os protagonistas de Lovecraft geralmente alcançam um estado antagônico à gnose tradicional apenas por tentarem racionalizar, jogam com a sanidade.

A contribuição literária de maior expressividade na obra de Lovecraft são os mitos de Cthulhu. Termo cunhado pelo seu associado August Derleth, os mitos se referem à coletânea de elementos em comum das histórias de Lovecraft, que conferem continuidade e profundidade aos seus trabalhos. Lovecraft muitas vezes incentivava o uso das criaturas dos mitos pelos seus amigos escritores, e muitos deles o faziam, trocando elementos de suas histórias entre si. Depois da morte do autor, os mitos foram continuados e expandidos por Derleth.

Os mitos são permeados por um panteão de deuses de outras dimensões e realidades que influenciam os acontecimentos na Terra. Algumas dessas criaturas tentam efetivamente se manifestar no nosso mundo e, para isso, contam com a ajuda de adoradores cegos pelo desejo de poder e pela loucura. Esse panteão é formado por

diversos deuses, que possuem nomes exóticos e diversas alcunhas. Existem os Grandes Antigos (The Great Old Ones), como Cthulhu, o Deus Adormecido e Hastur, o Rei em Amarelo, os Deuses Externos (Outer Gods), como Yog-Sothoth, A Chave e O Portal, e Azathoth, o Sultão Demônio, e os Deuses Anciões (Elder Gods), como Hypnos, Senhor dos Sonhos, e Nodens, Lorde do Grande Abismo. Há um vasto acervo de criaturas sobrenaturais que desafiam a realidade e a percepção humana.

Lovecraft possuía vários temas recorrentes em suas obras. Além do conhecimento proibido, era comum tratar sobre influências não humanas na humanidade. Muitas de suas histórias possuem cultos a entidades do seu panteão antinatural, como a história *O Chamado de Cthulhu*. O destino também aparece muito em suas obras, o caráter inevitável das ações e rumos que os personagens de suas histórias tomam durante a narrativa, como no conto *A cor que veio do espaço*. A herança da culpa também aparece entre seus temas mais freqüentes. Nessas histórias, os descendentes de uma linhagem não podem escapar dos crimes cometidos por seus antecessores, como na história *Ratos nas paredes*. Outro tema recorrente em sua obra é a civilização em constante ameaça, retratada no conto *Nas montanhas da loucura*.

Apesar do limitado número de leitores durante a sua vida, sua reputação cresceu ao longo das décadas, e ele é agora conhecido como um dos escritores de horror mais influentes do século XX. De acordo com Joyce Carol Oates³⁶, Lovecraft, como Edgar Allan Poe no século XIX, exerceu "uma influência incalculável em gerações subseqüentes de escritores de ficção e horror." Stephen King³⁷ chamou Lovecraft de "O maior praticante do conto de horror clássico do século XX".

2.2.3 A Influência da Obra de Lovecraft

Além de sua obra ter sido adaptada para outras mídias, as histórias de Lovecraft tiveram um profundo impacto na cultura popular e foram elogiadas por muitos escritores modernos. Alguma influência foi direta, pois ele foi amigo, inspiração e correspondente

³⁶ Escritora americana.

³⁷ Escritor americano de terror, conhecido como o Mestre do Terror. Conhecido por livros que deram origem às adaptações como *O Iluminado*, *O Apanhador de Sonhos*, *Louca Obsessão*, entre outros.

de muitos de seus contemporâneos, como August Derleth, Robert E. Howard e Robert Bloch, com os quais mantinha uma rede de correspondência incrível para a época, e incentivava no uso dos mitos em suas obras. Muitas figuras posteriores foram influenciadas por trabalhos de Lovecraft, incluindo o autor e artista Clive Barker, o escritor Stephen King, escritores de quadrinhos como Alan Moore e Neil Gaiman, diretores de filmes como John Carpenter, Stuart Gordon e Guillermo Del Toro, o artista H. R. Giger. Os brasileiros Carlos Orsi e Miguel Carqueija também publicaram trabalhos inspirados nas obras de Lovecraft. A sua influência pode ser ilustrada na imagem abaixo:



Figura 23: Obras influenciadas pela literatura lovecraftiana: O Labirinto de Fauno, de Guillermo del Toro, os jogos Call of Cthulhu e Arkham Horror, o Best Seller It, de Stephen King, entre diversos títulos, e até mesmo o satírico Pokéthulhu, misturando os Pokémon com as criaturas fantásticas da obra de Lovecraft. Fonte: Wikipédia.

Elementos lovecraftianos podem ser encontrados em romances, filmes (como a adaptação *Dagon* e filmes B como *Evil Dead*) quadrinhos (como o Asilo Arkham para Insanos na série de quadrinhos *Batman*), música (*Call of Ktulu*, do grupo Metallica, baseada no conto *A Sombra sobre Innsmouth*, a banda de rock psicodélico Lovecraft e a música *Behind the Wall of Sleep*, da banda Black Sabbath, fazendo referência ao conto homônimo). Há também um jogo de tabuleiro Arkham Horror, publicado pela Fantastic Flight Games, atualmente em sua quarta edição e com expansões regulares 22 anos depois do seu lançamento inicial pela empresa Chaosium, bem como jogos eletrônicos inspirados e baseados na obra, como o jogo *Alone in the Dark* (1992), publicado pela Infogames, e o jogo *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005), publicado pela Bethesda Softworks em conjunto com a 2K Games.

2.2.4 Conto: A Cor que Veio do Espaço

Dentro dos trabalhos de Lovecraft, o conto *A Cor que veio do espaço* é um de seus trabalhos mais expressivos. A história conta sobre um topógrafo em Massachussets realizando medições para um novo reservatório de água, próximo a cidade de Arkham e, durante suas inspeções, ele se depara com uma terra arrasada onde nada cresce. Voltando à cidade ele começa a perguntar sobre o local, encontrando respostas apenas no velho e desacreditado Ammi Pierce, que revela o mistério da Terra Arrasada, quando um meteoro caiu nas terras dos Gardner em 1880, e sobre como a família Gardner foi destruída por uma entidade estranha sem forma, parecendo apenas uma cor, proveniente desse estranho meteorito.

Lovecraft considerava essa a melhor de suas histórias. Uma possível explicação é que alguns pontos de vista pessoais estão somados ali. O biógrafo L. Sprague de Camp afirma que Lovecraft ficava enojado com a representação popular de alienígenas pelos escritores de ficção do seu tempo, porque eles pareciam muito humanos ou antropomórficos. Lovecraft tenta utilizar uma abordagem realmente ousada para época, inserindo um alienígena como uma ‘presença’ sentida pelos personagens, geralmente associada ao elemento da desconfiança. Em seu texto, a família se torna mais reclusa: “Ninguém sabia determinar a causa dessa reserva ou melancolia, se bem que, vez por outra, toda a família se queixava da saúde e de estar atacada de uma vaga sensação de intranqüilidade”. Ao mesmo tempo, dá o seu toque de insólito, característico de seus contos: Essa presença está associada a uma ‘cor’ nunca vista na face da terra. O texto nos traz que “A cor, que se assemelhava a algumas das faixas no estranho espectro do meteoro, era quase impossível de descrever; e apenas por analogia a chamavam de cor”. O horror fica por conta da deterioração dos personagens, sendo consumidos por essa criatura, sem conseguir escapar dessa influência maligna.

No conto em questão, a presença alienígena é desconhecida, não apenas pelo personagem, mas pelo leitor também. Se essa forma de vida tem quaisquer motivos ou objetivos, nunca são revelados. De fato, não é possível identificar se a forma de vida sequer possui inteligência. A criatura divide os campos com os Gardner, mas nenhum diálogo é travado. Ela parece viver apenas para se alimentar para sobreviver, como um

animal selvagem. Também é impossível lhe atribuir qualquer tipo de fraqueza, o que aumenta a sensação de impotência contra a criatura.

O conto também evoca um dos temas freqüentes da obra de Lovecraft: a inevitabilidade do destino. Os personagens poderiam simplesmente fugir do perigo que sentiam, do medo e desconfiança que tomava conta de suas mentes. Mesmo assim, a família Gardner é consumida pouco a pouco por algo que é mais forte do que eles, imersos em uma influência irresistível, imutável. Talvez o exemplo moderno mais forte dessa simbologia se reflita na condição atual da sociedade, refém de medos invisíveis e intangíveis, como “a violência” ou “o trânsito”, gerados por seus próprios problemas sociais e de uma degradação aparentemente irreversível, onde predominam os vícios e irregularidades. Cada vez mais parecemos caminhar adiante, sob esta forte influência, para um fim inexorável.

Ao mesmo tempo, os tempos modernos se assemelham muito com a época de Lovecraft. Sua obra sempre tratou do choque entre razão e irracional, do lógico e do mágico, real e surreal. Se por um lado a ciência avança cada vez mais e tenta recriar, mesmo que em escala, a explosão que teria criado o universo, a religiosidade também cresce de maneira escalar. As pessoas necessitam de uma âncora espiritual, uma crença que lhes dê paz de espírito num mundo onde os problemas enfrentados no dia-a-dia são muitos e as oportunidades de mudança são poucas.

3. METODOLOGIA

Segundo Maria Luísa Peón (2000:51), entende-se por metodologia como o “conjunto e a coordenação de procedimentos para a realização de um dado objetivo”. A aplicação da metodologia serve aos propósitos de organização de um projeto e auxilia na resolução de problemas relacionados ao mesmo. Sobre a aplicação da metodologia, Peón afirma:

É possível o desenvolvimento de um projeto sem uso de uma metodologia, mas certamente isso ocorrerá de forma mais difícil, truncada, cansativa. Também é possível que o projeto, desenvolvido desta forma, resulte numa boa solução – mas a possibilidade de erros e imprevistos é bem maior, já que a ausência de metodologia leva também à ausência de controle das variáveis envolvidas e a ocorrência de distrações e omissões.(PEÓN, 2000:51)

A metodologia ajuda na organização das informações sobre o projeto e orienta a execução do mesmo. Para fins deste trabalho, a metodologia utilizada se baseia na metodologia de projeto de Maria Luísa Peón com alterações para se adaptar ao tema deste projeto. O processo descrito pela autora está orientado para Sistemas de Identidade Visual, portanto, não segue as mesmas diretrizes que o projeto gráfico de uma história em quadrinhos. O desenvolvimento do projeto será primeiramente dividido em fases, conforme a metodologia da autora: Problematização, Concepção e Especificação

A problematização é a primeira fase do projeto, e onde ocorre o “reconhecimento da situação de projeto e seu equacionamento, para posterior desenvolvimento de uma

solução” (PEÓN, 2000:53). Ainda de acordo com a autora, essa fase é essencial para o projeto, pois contempla o reconhecimento das necessidades do cliente e do público-alvo, o que contribui para a maior eficiência do projeto. Essa fase projetual consiste na coleta de informações a respeito do produto, do cliente e do público-alvo e, a partir dessas informações, na criação de um conceito sólido embasado nas informações coletadas. Esse processo ocorrerá nas seguintes etapas:

Delimitação do projeto: Caracterização do problema de projeto, requisitos e restrições de projeto e análise do problema.

Análise de similares: Pesquisa e identificação de produtos similares ao que está sendo desenvolvido e a análise dos componentes desses produtos.

Análise de público alvo: Delineamento do perfil do público-alvo, coleta de dados a respeito do público-alvo e análise dos dados obtidos.

Conceituação: Estabelecimento do conceito geral do produto, a partir do conceito geral do trabalho e a sua contextualização simbólica, definida como a conceituação a partir do público-alvo, bem como o estabelecimento de referenciais para o desenvolvimento do projeto.

A Concepção compreende o delineamento do produto a partir das informações, conceitos e referenciais estabelecidos na etapa anterior. Essa fase compreende as seguintes etapas:

Geração de Alternativas: Elaboração de diversos esboços e estudos baseados no conceito, requisitos, necessidades e referenciais estéticos estabelecidos na conceituação. Neste trabalho, a geração de alternativa será composta na geração de alternativas de traço, arte-final, layouts para os elementos gráficos da história e alternativas de diagramação para o conteúdo textual, junto com estudos de tipografia para a informação textual.

Escolha da alternativa: A partir de critérios de seleção embasados nas informações adquiridas na fase de concepção, as alternativas serão filtradas de maneira a selecionar a alternativa mais adequada para o projeto.

Definição da solução final: Sendo escolhida a alternativa final para o projeto, dá-se início a composição e aperfeiçoamento da proposta para, enfim, criar uma solução final para o produto.

A Especificação é a última etapa projetual, e consiste nas especificações para que a solução final seja implementada. Como este trabalho se trata de uma história em quadrinhos, o processo de Especificação aqui será orientado para a produção de uma HQ e contará com as seguintes etapas:

Detalhamento técnico: Especificações para a publicação da HQ, como tipo de papel para a capa, papel interno, cores utilizadas, processo de impressão e formato de impressão.

Model Sheets: As *model sheets* são as folhas de referência gráficas para os personagens da história. Explicitam posturas do personagem, bem como vestimentas e expressões faciais. Também servirão como modelos ilustrativos dos cenários onde a história se passa. Também serão produzidas folhas de referências para os cenários. Essas especificações, ao final, comporão um Manual de Caracterização da História.

Assim, podemos esquematizar a metodologia conforme a imagem a seguir:

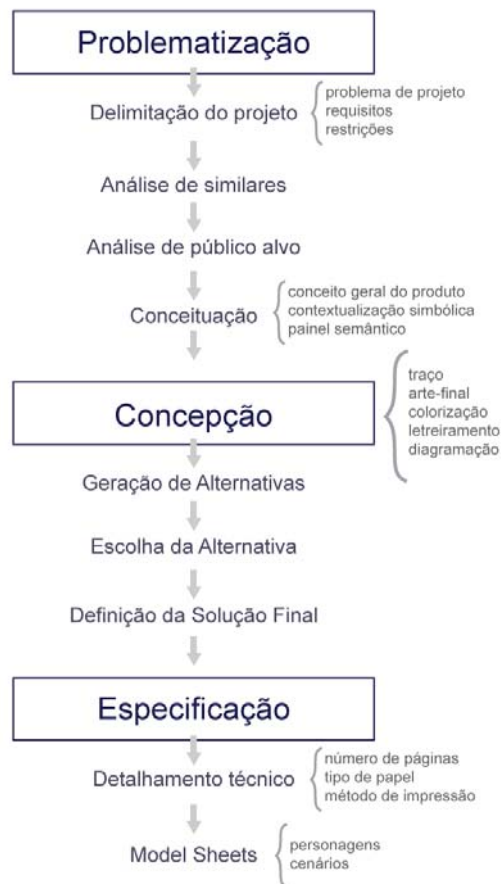


Figura 24 - Esquema da metodologia utilizada

4. PROBLEMATIZAÇÃO

Esta etapa consiste no alicerce do projeto. Aqui ficaram definidos os principais pontos de orientação da proposta, como perfil do público-alvo, requisitos e restrições do projeto, similares existentes e a conceituação do projeto. Com os dados adquiridos durante essa etapa, foi possível avançar na pesquisa para o desenvolvimento das soluções gráficas do projeto de adaptação para histórias em quadrinhos.

4.1 DELIMITAÇÕES DO PROJETO

Ao realizar uma série de levantamentos relativos ao tema proposto é preciso estabelecer seus requisitos e restrições. Entende-se por requisitos as demandas que constituem o trabalho e as restrições indicam os fatores que o limitam, como dificuldades nos recursos operacionais, físicos ou econômicos.

Dentro do objetivo de elaborar uma adaptação, um dos principais requisitos é que o conteúdo da história seja semelhante ao da narrativa original. Do mesmo modo, se faz necessário achar uma representação gráfica que se enquadre no estilo do autor, de maneira a que o traço represente a atmosfera do conto.

A história em quadrinhos também deve ser elaborada de maneira a construir uma narrativa atrativa ao público alvo, sabendo balancear o uso dos elementos dos estilos gráficos, bem como as relações de clareza e intensidade e imagem e palavra para deixar a narrativa mais atrativa.

A história em quadrinhos deve ser desenvolvida visando sua leitura como mídia impressa. Para limitar o volume do projeto, o conto escolhido deverá ser adaptado em

no máximo 20 páginas de história em quadrinhos. Esse volume de páginas é padrão para uma publicação pequena de quadrinhos, e pode servir de modelo para ser enviado a uma editora. Ao mesmo tempo, a pequena dimensão da história permite que o projeto seja publicado de maneira independente, como um fanzine.

Para fins de reprodução nos quadrinhos, a arte original sempre é maior que a arte para impressão, pois isso permite o trabalho com mais detalhes na página. Para tanto, o substrato de elaboração da arte será uma folha A3 preparada para redução no formato final. O tamanho A3 permite o trabalho em detalhes e a posterior redução para o formato final de publicação.

A história em quadrinhos será feita sendo pensada para publicação em grande escala, portanto, estará restrita à impressão offset, utilizado como padrão nos quadrinhos. Também utilizará como formato de publicação o formato americano, de 17cm por 26cm, padrão da indústria americana e também utilizado em publicações no Brasil.

Uma restrição de ordem operacional diz respeito à natureza da proposta de pesquisa: ser uma transposição, uma adaptação de narrativa literária para HQ, portanto há, primordialmente, o desafio de buscar a representação gráfica de uma idéia.

4.2 ANÁLISE DE SIMILARES

Para compor a linguagem gráfica e a estruturação da história em quadrinhos, faz-se necessário observar as publicações de terror inspiradas no trabalho de Lovecraft e adaptações já elaboradas de sua obra para os quadrinhos. Nessa análise serão comparados os recursos gráficos utilizados pelos realizadores dos quadrinhos, já detalhados anteriormente, bem como sua adequação em relação ao tema. Os autores pesquisados aqui possuem trabalhos publicados relativos à obra de Lovecraft ou usam o trabalho do escritor como referência.

Também foram procuradas histórias que possuíssem o tom da narrativa do conto de Lovecraft escolhido, que segue uma linha de terror muito mais ligado à tensão psicológica e ao suspense. Isso se reflete na representação de ambientes mais

sombrios e melancólicos, situações de tensão mais acentuadas do que de violência explícitas.

4.2.1 Quadrinhos de Terror e Outras Adaptações

O mundo dos quadrinhos é permeado ocasionalmente por publicações de terror. O gênero como um todo, seja cinema, televisão, literatura e quadrinhos, encontra ocasionalmente o reconhecimento do grande público. Histórias de fantasmas, vampiros, lobisomens, bruxas e outros seres obscuros sempre trouxeram certo fascínio, e um medo respeitoso por parte dos mais jovens, quando retratados nessas mídias. Nos quadrinhos americanos, as histórias de terror também foram muito exploradas, especialmente no início do desenvolvimento dos quadrinhos, antes do grande domínio dos super-heróis. O gênero foi enfraquecendo por conta do avanço da censura, e atualmente encontra algum espaço no mercado, possuindo escritores e desenhistas de qualidade.

Para realizar a análise de similares foi avaliada a utilização dos elementos da linguagem gráfica dos quadrinhos, como o uso do traço e seu estilo, como a arte-final é trabalhada, a presença ou ausência de cor, como a diagramação dos quadros e das páginas interage entre si, bem como o uso do texto como elemento de suporte à narrativa. Também foi avaliado como o desenhista utiliza as relações de clareza e intensidade, bem como as relações de palavra e imagem.

1. O enigma da falha de Amigara (Junji Ito, 2001)

Junji Ito é um autor de mangás de terror que tem Lovecraft como uma de suas referências. A história *O Enigma da falha de Amigara* possui um elemento lovecraftiano característico em seu enredo. Na história, os personagens são atraídos irresistivelmente para algo misterioso e desconhecido que existe nas falhas da montanha Amigara, descobrindo um segredo de um passado remoto, do qual não podem escapar.

Traço: Ito possui o traço característico do mangá, com uma tendência ao realismo. Seus personagens possuem os olhos mais acentuados, assim como a boca e

o nariz são pouco pronunciados. As mãos são desprovidas de detalhes, como no traço mangá em geral. O lado realista fica muito mais implícito no cenário, ricamente texturizado em sua representação da região montanhosa.

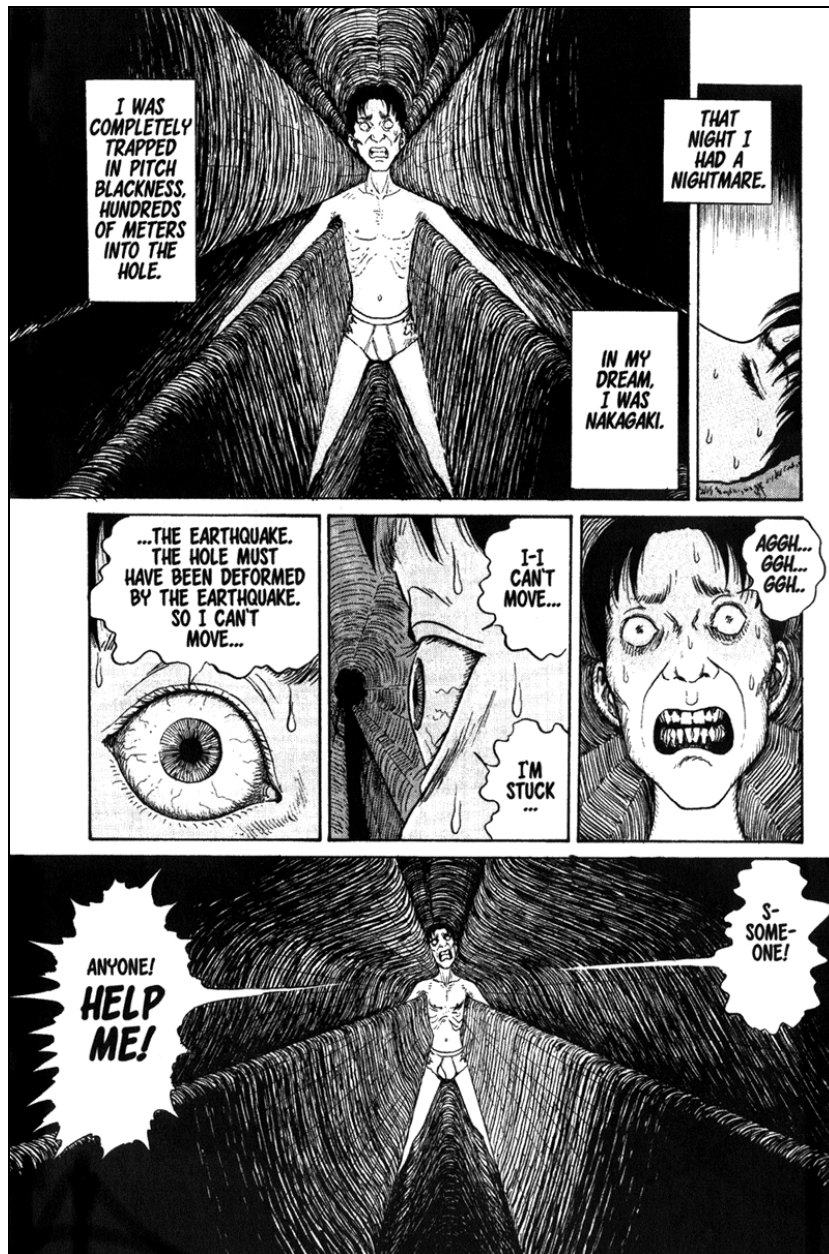


Figura 25 - Página de *O enigma da falha de Amigara*, de Junji Ito. Fonte: Revista *Gyo* Vol. 2 (2001:174)

Arte-final: Ito utiliza muito a linha e a hachura em seu trabalho, de modo que as áreas de preto são muito reduzidas nessa história, presente geralmente no cabelo dos

personagens, outro traço mais realista da publicação em questão: Os personagens parecem com japoneses comuns, sem cabelos coloridos ou extravagâncias visuais. Os preenchimentos em preto entram em cena para representar as cenas noturnas.

Diagramação: Durante a história, Ito utiliza variações nos tamanhos de requadro para dar mais enfoque a uma cena, assim como conduz algumas seqüências narrativas apenas graficamente, sem o suporte das palavras, característica comum às narrativas de mangá. Predominam na história transições sujeito a sujeito e ação a ação, com algumas poucas transições momento a momento.

Letreiramento: No letreiramento fica claro o uso dos balões de fala para dar ênfase às 'vozes' dos personagens, bem como o recurso do aumento da fonte para dar a idéia de grito, enquanto a caixa de texto retangular nos permite saber o que o personagem principal da história está pensando.

Relação clareza e Intensidade: A história de Ito possui boa clareza narrativa. Por se tratar de uma história sem cenas de ação, há poucas cenas onde é possível dar intensidade, mas quando elas aparecem, o autor consegue trazer dar emoção às cenas.

Relação Imagem e Palavra: Na história em questão, texto e imagem possuem uma função complementar muito grande, mas há momentos em que a imagem toma conta, e por um instante, a narrativa dá continuidade sem a necessidade de palavras. Em outros, a palavra carrega toda a informação. As combinações mais comuns são as categorias de específica da palavra, específica da imagem e interseccional.

2. The Courtyard (Allan Moore, Anthony Johnston, Jacen Burrows, Nimbus, 2003)

Dos artistas que tem Lovecraft como referência, Allan Moore, criou o conto *The Courtyard*, também inspirado nos mitos de Cthulhu, que foi adaptado para os quadrinhos em 2003 e publicado pela editora Avatar Press. A adaptação é de Antony Johnston e a arte ficou por conta de Jacen Burrows no traço e Nimbus nas cores e tons de cinza. Na história, um detetive do FBI está investigando um caso de tráfico de drogas, quando acaba se deparando com o desconhecido.

Traço: O desenhista em questão utiliza um traço muito familiar ao *comics*, centrado em uma representação bem realista. Cenários são desenhados e detalhados



Figura 26 - Arte de *The Courtyard*, por Jacen Burrows e Nimbus. Fonte: *The Courtyard*, Vol. 2. 2003:3.

com precisão, recriando uma arquitetura antiga da cidade representada. Mesmo se tratando de uma história realista, o não possui a mesma expressividade corporal e facial encontrada no mangá, mesmo no ponto alto da ação.

Arte-final: Na arte-final, a linha é bem limpa e clara, utilizando algumas áreas em preto e a predominância de tons de cinza, feitos em computador, para representar os efeitos de luz e sombra. É interessante notar que, por um breve momento, o artista utiliza uma arte final diferenciada do resto da história para representar o efeito alucinógeno que o protagonista está sentindo, pela ingestão de uma substância alucinógena.

Diagramação: Quase todas as páginas na história estão estruturadas sob dois quadros, criados a partir da divisão vertical simétrica da página. Sem essa variação, o leitor não precisa ‘perseguir’ os quadros com o olhar, o que acelera a leitura da história. As páginas que não seguem essa configuração são dispostas como uma página dupla, onde todo o painel de desenho ocupa duas páginas. Do mesmo modo que a arte-final foi alterada para simbolizar a alteração no estado de consciência do protagonista, aqui a ausência de quadros representa outro plano, como se fosse a mente do personagem, onde não existem barreiras. A maioria das transições entre quadros é de ação a ação, com algumas transições de sujeito a sujeito e aspecto a aspecto.

Letreiramento: A história é essencialmente composta pelo pensamento do personagem principal, que recebe uma moldura diferenciada para a caixa de texto, mas pouco é executado em termos de letreiramento. Para caracterizar o personagem Johnny Carcosa, é utilizado uma escrita fonética de maneira a mostrar os problemas de dicção do personagem. A palavra *See*, ver em inglês, pronuncia-se normalmente como ‘sí’. Para Johnny, a palavra é escrita como *Thee*, pronunciado ‘fí’.

Relação clareza e Intensidade: A linha trabalhada na arte-final também é de fácil assimilação, o que torna a história extremamente clara, mas com raros momentos de contraste. A ausência de alternância entre quadros também contribui para a clareza, como também para uma leitura mais ágil. A combinação de traço e arte-final confere quase nenhuma intensidade, mesmo nos momentos de maior clímax.

Relação Imagem e Palavra: Boa parte da narrativa se desenvolve nos monólogos do personagem principal em sua mente. Isso faz com que sua mente

descreva as ações, predominando assim muitas cenas com interação específica da palavra, enquanto as demais são interseccionais e paralela. A informação textual é pequena em volume, mas com a estrutura da diagramação, e a história sendo basicamente narrada pelo protagonista, o peso da narrativa fica todo nas palavras.

3. Lovecraft (Hans Rodionoff, Keith Giffen e Enrique Breccia, 2003)

Enrique Breccia também trabalhou com histórias relacionadas aos mitos. Ele ilustrou a história *Lovecraft*, publicação do selo Vertigo da editora DC Comics, com texto original de Hans Rodionoff e adaptada por Keith Giffen para os quadrinhos. A premissa da história é escrever uma biografia fantástica de Lovecraft, onde todos os seres sobre os quais ele escreve são reais, e habitam na cidade fantasmagórica de Arkham. Lovecraft viaja para esta outra dimensão utilizando o livro *Necronomicon*.

Traço: Breccia possui um traço extremamente realista, ainda que com algumas nuances caricatas, pela expressividade e traços detalhados nos rostos. Os cenários, bem como as vestimentas, também são trabalhados de maneira realista e tem por objetivo conferir um caráter histórico a narrativa, em uma tentativa de reproduzir visualmente aspectos da vida em Providence e em Nova Iorque no período de 1880 a 1930.

Arte-final: O artista combina muito bem a composição de claro e escuro, com as derivações de meio tom pelo uso intenso de hachuras. O preenchimento de preto fica reservado para os quadros onde não é necessária a inserção de cenário, ainda que até mesmo o preto seja permeado por hachuras claras, de maneira a suavizar a transição do estilo leve de desenho para o preenchimento sólido do preto. Como em outras histórias citadas, aqui também há uma alternância entre percepções, e isso resulta em uma alteração na arte-final. Aqui, a linha desaparece quase por completo, de maneira que a cor aquarelada predomina na representação gráfica.

Cor: Enrique Breccia faz um ótimo uso da cor por meio da aquarela, que confere muita expressividade ao desenho e a atmosfera à narrativa. Mesmo se tratando de uma tinta muito leve, Breccia consegue conferir peso às cenas, utilizando uma tonalidade bem escura e com uma representação simples e extremamente objetiva. Como visto no



Figura 27 - Página de *Lovecraft*, ilustrada por Enrique Breccia. Fonte: GIFFEN, Keith. 2003:07.

preenchimento em preto, a cor também nunca é utilizada como um preenchimento uniforme e por completo.

Diagramação: Na história em questão, Breccia utiliza como apoio uma estrutura de página dividida em 6 ou 9 módulos iguais, muito utilizada nos quadrinhos. A partir dessa grade, o artista altera os quadros da maneira que acha mais conveniente, podendo criar um requadro com três módulos, dois, ou ainda quebrar com a proporção regular dos mesmos. É interessante notar o uso da cor na página para simbolizar a alternância entre percepções. Enquanto narrada no 'mundo real', o fundo da página é branco, enquanto que no 'outro mundo', o mundo sobrenatural das criaturas de Lovecraft, o fundo da página é preto. Algumas vezes há alternância entre esses dois 'mundos' na mesma página, fazendo com que o fundo da página alterne entre preto e branco.

Letreiramento: A utilização dos balões é extremamente comum e chega a contrastar com a riqueza da representação gráfica da obra, como se estivesse deslocada. Talvez fosse necessário outro tipo de abordagem. Na história em questão, há um maior uso das onomatopéias, sendo trabalhadas como recurso gráfico.

Relação clareza e Intensidade: Breccia e Giffen conseguem trazer o melhor de dois mundos. Enquanto a arte possui clareza na representação e na diagramação, a narrativa intercala as situações de tensão e clímax de maneira eficaz, que recebem o apoio da representação gráfica.

Relação Imagem e Palavra: A composição imagem e palavra funciona bem nessa história. O conteúdo textual não satura a história, o que a impede de se tornar uma narrativa ilustrada. Ao mesmo tempo, momentos que possuem apenas narrativa gráfica prendem a atenção do leitor.

4. The Bookroom of Terror (Mike Mignola e Ryan Sook, 1999)

Mike Mignola escreve a história *The Bookroom of Terror*, desenhada por Ryan Sook, lançada em uma edição da revista *Codex Arcana* em 1999, publicada pela editora Dark Horse.

Traço: Nessa história, Ryan Sook utiliza um traço que contém elementos de *comics* e *cartum*. Sook garante muita expressão corporal a seus personagens e também a expressividade através do rosto.



Figura 28 - Arte de *The Bookroom of Terror*, por Ryan Sook. Fonte: Revista *Codex Arcana* #142 (1999:5).

Arte-final: Sook utiliza muito o preenchimento de áreas em preto e sem o uso da cor, conferindo uma atmosfera muito mais sombria. Além de conseguir representar, mesmo com uma técnica mais pesada, sem meio-tom, a aparição de uma criatura fantasmagórica, a partir de linhas pertencentes ao cenário que ‘atravessam’ esse personagem, bem como uma apropriação do preenchimento em preto e branco que faz com que o fantasma se confunda com o cenário. Outra característica muito recorrente de aparições sobrenaturais, quando representadas graficamente, é evocada nas ilustrações: não estão desenhadas as pernas do fantasma. Mesmo com o peso dos preenchimentos em preto, o desenho da figura humana de Sook permanece leve e fluído.

Diagramação: Apesar da estrutura dos quadrinhos ser bem definida, a disposição dos mesmos nas páginas é um tanto confusa. A disposição de determinados quadros faz com que os nossos olhos acabam cruzando com outras informações nessa mudança entre quadros.

Letreiramento: Existem alguns ruídos no letreiramento provenientes do excesso de textos trabalhados em alguns quadros.

Relação clareza e Intensidade: Nesta história, pelo estilo de aplicação do preto e branco, há uma grande intensidade presente em toda a narrativa. Ao mesmo tempo, a disposição da diagramação e o uso intenso do preto fazem a história perder um pouco de clareza narrativa.

Relação Imagem e Palavra: Fora alguns excessos de informação, as palavras estão bem distribuídas, e atuam na complementação da imagem na narrativa, poucas vezes tomando para si a continuidade da história, independente da história.

4.2.2 Adaptações de Histórias de Lovecraft Para Quadrinhos

Há uma grande quantidade de materiais adaptados e baseados na literatura de Lovecraft, incluindo quadrinhos. As publicações mais antigas que se tem notícia datam do final de 1960 e 1970. Algumas publicações feitas em 1990, sendo que uma parte dessas releituras foi contextualizada no presente.

1. El color que cayó Del Cielo (Norberto Buscaglia Alberto Breccia, 1973)

Em 1973, Alberto Breccia, pai de Enrique Breccia, e Norberto Buscaglia lançaram uma coletânea de quadrinhos adaptados dos contos de Lovecraft, intitulada *Los Mitos de Cthulhu*, contendo até mesmo uma adaptação do conto *A cor que veio do espaço*.



Figura 29 - Arte de *El Color que Cayó del Cielo*, por Alberto Breccia. Fonte: BUSCAGLIA, Norberto; BRECCIA, Alberto (1975:19).

Traço: Nesse conto, Alberto Breccia utiliza uma representação de caráter expressionista. Dos estilos associados nesse trabalho, essa representação gráfica poderia estar vinculada ao quadrinho europeu. Se por um lado o conceito dessa linguagem é pertinente à narrativa, a estrutura de traço, arte-final e composição é muito confusa e dificulta a leitura. Os ambientes são pouco contextualizados, bem como as indumentárias.

Arte-final: Nessa história, predomina o uso do nanquim com pincel, aplicado desde chapadas até algumas variações tonais. O resultado final é de fato mais vinculado a pintura do que a um estilo de desenho em si, pois há definições de forma apenas nos rostos dos personagens.

Diagramação: Mesmo com uma arte confusa, a disposição dos quadros e seqüenciamento de páginas alcança uma uniformidade e dá um sentido a leitura. Alberto também faz uso do mesmo estilo de estrutura de página de 9 e 6 módulos, utilizado por Enrique Breccia.

Letreiramento: Não há muita participação do letreiramento na obra de Alberto. As caixas e balões de texto são utilizados de maneira comum, em contraste com a arte de nuances expressionistas. As caixas de texto são colocadas de maneira isolada, ficando à margem do desenho. Também não se usam onomatopéias na história, o que contribui para a ausência de ambientação dentro da narrativa.

Relação clareza e Intensidade: Na adaptação em questão, a representação gráfica é constantemente intensa. É difícil para o leitor perceber elementos de destaque. Ao mesmo tempo, cada quadrinho possui uma leitura de difícil reconhecimento, tornando a leitura pouco clara.

Relação Imagem e Palavra: Há uma quantidade excessiva de conteúdo textual na história, inserida como caixas de texto que atuam como o narrador da história. Por isso, há muitas combinações onde predomina a palavra sobre o texto, quase configurando um livro ilustrado.

2. A Música de Eric Zann (Steven Phillip Jones e Aldin Baroza, 1993)

Há também uma adaptação livre para o conto *A Música de Eric Zann*, escrita por Steven Phillip Jones e ilustrada por Aldin Baroza, tomando a liberdade de ocorrer no presente.

Traço: Baroza utiliza um traço alinhado com o estilo *comics*, sem muita expressividade corporal ou facial dos personagens. Os cenários são essencialmente realistas, alternando entre representações mais simplificadas ou mais elaboradas.

Arte-final: A arte final utilizada por Baroza é apenas em preto-e-branco. Nota-se bem o uso do pincel em suas páginas para aplicação no cenário, como também a organicidade do preenchimento em preto quando aplicado em roupas e tecidos em contraste com o uso nas casas e construções, onde o preto serve como um elemento de contraste e gera a sensação de volume. Baroza faz pouco uso de hachuras, mas elas estão presentes em alguns pontos para gerar uma noção de volumetria.

Diagramação: A disposição dos quadros dá um bom seqüenciamento narrativo. Destaque para o uso de requadros circulares em algumas cenas, bem como o uso da página como um quadro, quando determinados quadros não possuem o requadro delimitando sua área, utilizando a página como moldura. Também se vê as estruturas modulares de 6 e 9 quadros, presentes em outros artistas estudados.

Letreiramento: O letreiramento aqui não foge ao padrão dos *comics*. Os balões não possuem alteração de forma, e as onomatopéias são utilizadas timidamente, mas com um diferencial para expressar o som que caracterizam. Vale notar nas primeiras páginas da leitura o uso de caixas de texto sendo mescladas a mãos, de maneira a apontar os personagens na cena.

Relação clareza e Intensidade: Em termos de clareza, o enredo se desenvolve com objetividade, sem dificuldades na leitura. Apesar de um traço pouco expressivo, desenhista consegue conferir certas cenas certa intensidade a algumas cenas, mesmo com a falta de expressividade no traço.

Relação Imagem e Palavra: As porções de texto estão bem equilibradas com a fala. Apesar de haver muita informação textual relativa ao pensamento do narrador, elas não atuam como descritivas ou se sobrepõe a imagem, atuando na maior parte do tempo como informação complementar.



Figura 30 – Página de *A Música de Eric Zann*, por Aldin Baroza. Fonte: JONES, Steven Phillip; BAROZA, Aldin, 1993xx.

3. *Dreams in the Witch House* (Ivan Brandon e Dennis Callero, 2006)

A história *Dreams in the Witch House* também foi adaptada para os quadrinhos em 2006 nas páginas da revista *Masters of Horror*, por Ivan Brandon e com arte de Dennis Callero.

Traço: O estilo de representação utilizado se assemelha ao *comics*, muito provavelmente executado se baseando em referências fotográficas, pelo resultado alcançado na forma humana.

Arte-final: Callero utiliza muito os preenchimentos em preto na história em questão, com pouca utilização de hachuras. A atmosfera gerada é bastante sombria, e muitas vezes os personagens se confundem ou se sobrepõem ao cenário.

Cor: O preenchimento em cor aparece apenas com a utilização da cor de maneira uniforme, sem variações de claro e escuro como na obra de Enrique Breccia, apenas o uso esparsos de gradientes entre matizes diferentes. Os efeitos de sombra ficam por conta das áreas em preto. É interessante notar que, conforme o avanço da narrativa, as cores se tornam mais escuras, bem como o uso de preenchimentos em preto aumentam gradativamente. O artista intercala muito o uso de preenchimentos de cor entre frio e quente.

Diagramação: Mesmo com a utilização do preto, a transição entre os quadros é bem marcada e de fácil leitura. Uma possível contribuição para isso é a aplicação da estrutura modular de 9 e 6 quadros, utilizadas anteriormente.

Letreiramento: Enquanto a aplicação de balões não se difere muito, nota-se a aplicação das onomatopéias com grande frequência para reproduzir os sons do ambiente, como o barulho de ratos andando pelo chão, apresentado na história, o choro de uma criança e grito dos personagens, dispensando o uso do balão de fala.

Relação clareza e Intensidade: Apesar da atmosfera escura, a narrativa se sustenta. Apesar disso, não há grandes momentos de intensidade, pois o preenchimento em preto é utilizado indiscriminadamente na arte-final, tornando difícil o destaque a uma cena. A falta de expressividade no traço, provavelmente por causa das referências fotográficas, também dificulta o destaque das cenas.

Relação Imagem e Palavra: Na história em questão, o texto dá muito suporte a narrativa gráfica. Predominam interações interseccionais e específica da imagem. Há muitas seqüências que não utilizam diálogos.



Figura 31 - Página de *Dreams in the Witch-House, part 1.*, por Dennis Callero. Fonte: BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis 2006:18.

Podemos concluir que existem diversos estilos aceitáveis para uma narrativa gráfica de terror. A presença de um clima sombrio é quase uma constante, bem como a utilização dos preenchimentos em preto, e o uso de cor fica restrito a poucas publicações, fazendo com que a estética preto-e-branco se destaque, e contribua para a atmosfera da história em quadrinhos. É possível perceber que a maioria dos estilos representados possui origem nos *comics* e tende à representação realista. Mesmo assim, há espaço para representações estilizadas como do mangá.

4.3 ANÁLISE DO PÚBLICO-ALVO

Como parte do desenvolvimento de projeto, é necessário especificar em função de quem o produto final, a história em quadrinhos, está sendo projetada. Para tanto, foi delineado um público alvo para o projeto e utilizado um questionário para fazer a avaliação sobre as características do público, bem como a pertinência do projeto.

4.3.1 Delineamento do Perfil

Conforme os objetivos do trabalho, o projeto pretende divulgar a obra do autor entre o público jovem que consome quadrinhos. Portanto, o público alvo é composto por pré-adolescentes, adolescentes e jovens consumidores desse tipo de mídia. Espera-se que esse público tenha muito mais contato com as histórias em quadrinhos do que com a literatura, ou ao menos não possua contato com a obra do escritor, para que a narrativa gráfica entre como um elemento de conexão entre o leitor e a obra do escritor.

Além de leitores de quadrinhos, o público em questão deve estar interessado na temática de terror e suspense. É possível que ele não se relacione diretamente com o gênero de terror, mas consuma histórias de suspense, como a história apresentada, mesmo que de maneira latente. Também é de interesse saber quais autores que se inspiram na obra de Lovecraft são conhecidos pelo leitor. Isso gera indícios de que, indiretamente, o indivíduo possua algum contato com o universo de Lovecraft.

Em razão da temática de terror e do autor trabalhado, existe um público secundário em potencial para esse tipo de publicação. Esse público é jovem adulto e

adulto, consumidor de quadrinhos e possui mais conhecimento sobre o autor, podendo se interessar pela obra adaptada.

4.3.2 Coleta de Dados

Com base no referencial teórico pesquisado sobre HQ e o trabalho de Howard Lovecraft, é possível dar início às delimitações mais específicas do projeto. Esta etapa do trabalho inicia com o perfil do público alvo e, posteriormente, com a seleção do estilo da linguagem gráfica para execução da HQ.

Considera-se importante a pesquisa junto ao público alvo a fim de verificar a validade da proposta. Ou seja, constatar empiricamente se a realização de uma adaptação do conto *A cor que veio do espaço* de H. Lovecraft é uma iniciativa que interessa ao público leitor de HQ. E, outro aspecto a ser investigado nesta etapa da pesquisa refere-se ao estilo da linguagem gráfica a ser empregado no projeto, o questionário proporciona obter do público informações relevantes as quais serão consideradas indicadores importantes na geração de alternativas.

Para contextualizar o consumo de quadrinhos do público e a viabilidade de comercialização do produto final, bem como o conhecimento sobre Lovecraft pelo público-alvo selecionado, foi aplicado um questionário digital para a coleta de dados. O questionário foi repassado para amigos e conhecidos que sabidamente liam histórias em quadrinhos. Para esses, por sua vez, foi orientado que o questionário fosse repassado para seus conhecidos e amigos que também lessem quadrinhos, e assim sucessivamente.

Nesse questionário, é relevante saber se o jovem de hoje já tem algum contato com o autor ou com autores que foram influenciados pela sua obra, pois a abrangência desses autores é muito maior do que a do próprio Lovecraft, e, até certo ponto, o leitor desses autores consome a obra de Lovecraft, mesmo que de maneira referencial. Também é interessante saber se há interesse pelo público consumidor em adaptações literárias para histórias em quadrinhos.

Outra questão importante se dá quanto ao consumo de quadrinhos impressos pelos participantes e seus meios de acesso, para verificar se haveria saída comercial para a publicação do projeto.

O questionário também procura avaliar a percepção do público e identificação com as linguagens gráficas estudadas na análise de similares. Para tanto, três questões foram utilizadas nessa pesquisa:

1. Qual a opinião do público sobre os três estilos abordados neste trabalho: Mangá, Comics, Quadrinho Europeu ou Cartum;

2. A partir de imagens coletadas na análise de similares, qual das linguagens gráficas o público acha mais adequada para uma história de terror;

3. A partir de imagens coletadas na análise de similares, qual o público gosta mais;

Com essas três perguntas espera-se delinear qual representação gráfica agrada mais o público e qual agradam menos, recurso que irá orientar parte do processo de desenvolvimento da linguagem gráfica.

4.3.3 Análise dos Dados Obtidos

O questionário teve um total de 56 respostas. Havia duas perguntas condicionais que encerravam o questionário. A primeira era sobre a leitura de quadrinhos, pois o produto é destinado a um público leitor desse tipo de mídia. Dos entrevistados, 89% é efetivamente leitor de quadrinhos, enquanto houve um índice de 11% de não leitores.

A segunda era sobre o interesse na temática não apenas de terror, mas com o clima de suspense e ficção que existe no conto escolhido. Admite-se que o leitor que se interesse em uma dessas três temáticas terá interesse em ler a adaptação do conto em questão. Do público efetivamente leitor de quadrinhos, 86% possuem interesse na obra de terror, ficção ou suspense. Dessa amostra, 7% dos entrevistados têm de 12 a 15 anos, 13% possuem de 16 a 19 anos, 27% possuem de 20 a 23 anos, 30% possuem de 24 a 30 anos, e 7% possuem 31 anos ou mais, conforme o gráfico abaixo:

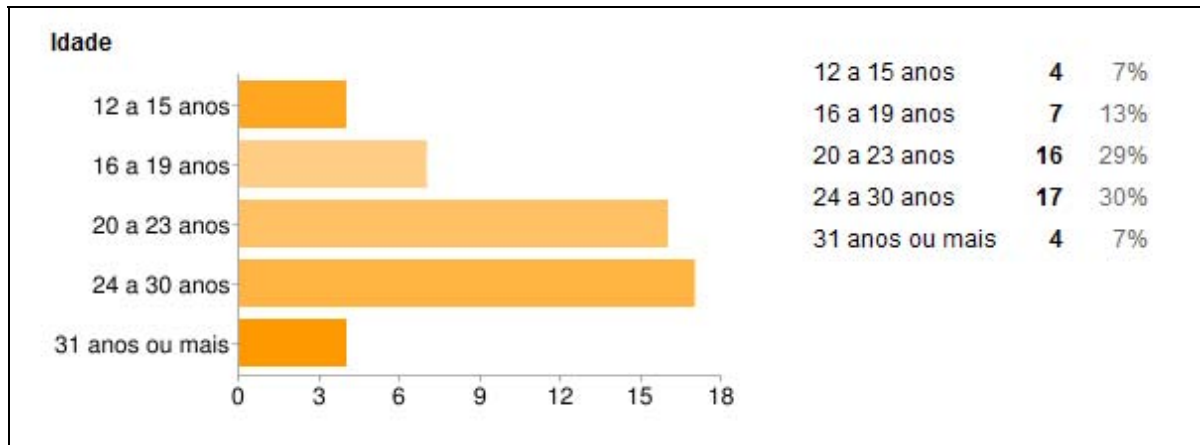


Figura 32 – Distribuição da amostra por faixa etária.

Verifica-se um público mais expressivo entre os jovens e jovens adultos, seguido pelos adolescentes de 16 a 19 anos. O baixo índice de público entre 12 a 15 anos parece um tanto natural, visto que a temática pode ser pouco atrativa para a idade. De fato, um possível efeito da realização desse trabalho, se bem executado, é a ampliação do público leitor de histórias em quadrinhos com essa temática na faixa etária mais jovem.

Já em relação ao consumo, foi perguntado aos entrevistados como eles tinham acesso a publicações em quadrinhos. Esses dados podem ser encontrados no gráfico da figura 30.

Era esperado que a maioria dos entrevistados tivesse mais contato com as publicações online e o download de quadrinhos sem pagar (caracterizado como pirataria pela lei), mas há ainda um número relevante de leitores que compram quadrinhos, seja pelas lojas especializadas ou nas bancas de rua. A compra de quadrinhos online, seja impresso ou digital, não figura entre as preferências. Baseado em minha experiência, a pouca aderência ao primeiro se dá pelos altos custos de importação e frete, visto que a maioria dos sites que vendem esse tipo de material é estrangeira, enquanto o segundo se dá pela falta de atrativos na compra, visto que as interfaces utilizadas para leitura de quadrinhos digitais (aparelhos eletrônicos como os iPod Touch, iPhone e iPad) são pouco difundidas entre o público brasileiro, e a presença da pirataria pode interferir com esse novo modelo de negócio.

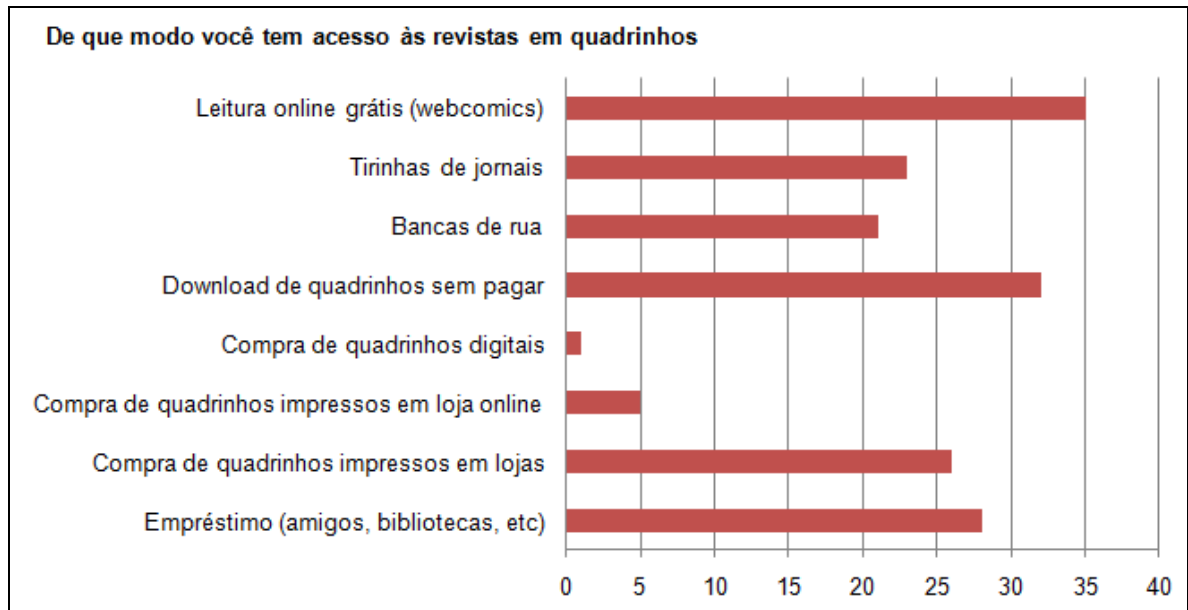


Figura 33 - Relação de acesso a publicação de quadrinhos entre os entrevistados.

Dos entrevistados, quando perguntados sobre a leitura de obras de autores que se inspiram ou contribuíram para o trabalho de Lovecraft, além do próprio autor, a porcentagem de pessoas que conhecem o autor é de apenas 25%, conforme o gráfico da figura 30.

É interessante notar a popularidade de escritores modernos que o citam como grande influência, como Stephen King, Allan Moore e Neil Gaiman, bem como o escritor que foi grande influência do próprio Lovecraft, Edgar Allan Poe. Mesmo assim, o autor em questão continua sendo pouco conhecido entre os entrevistados. Apenas 4% da amostra desconhecem totalmente os autores citados.

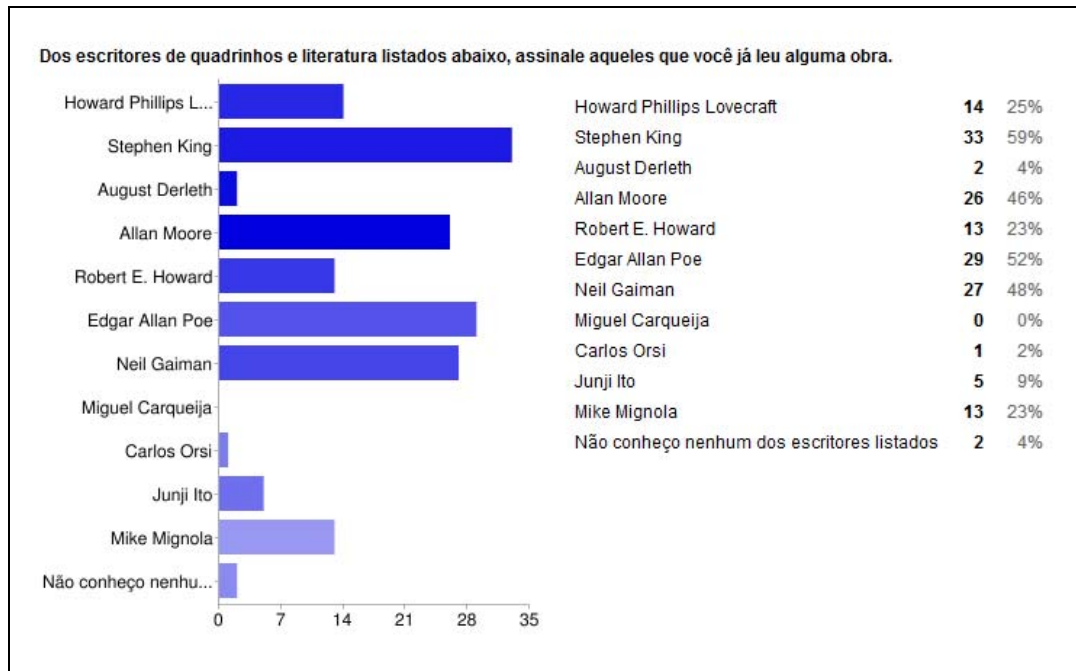


Figura 34 – Relação de escritores inspirados e relacionados à temática de Lovecraft e o consumo do público alvo.

Quando questionados sobre os seus estilos de quadrinhos favoritos, os entrevistados podiam votar entre os quatro tipos especificados nesse trabalho, *comics*, mangá, quadrinho europeu e cartum, podendo elencá-los entre quatro níveis de apreciação, partindo do mais baixo, 'não gosto', para o mais alto, 'gosto muito'. O resultado fica explícito nos gráficos abaixo (fig. 32):

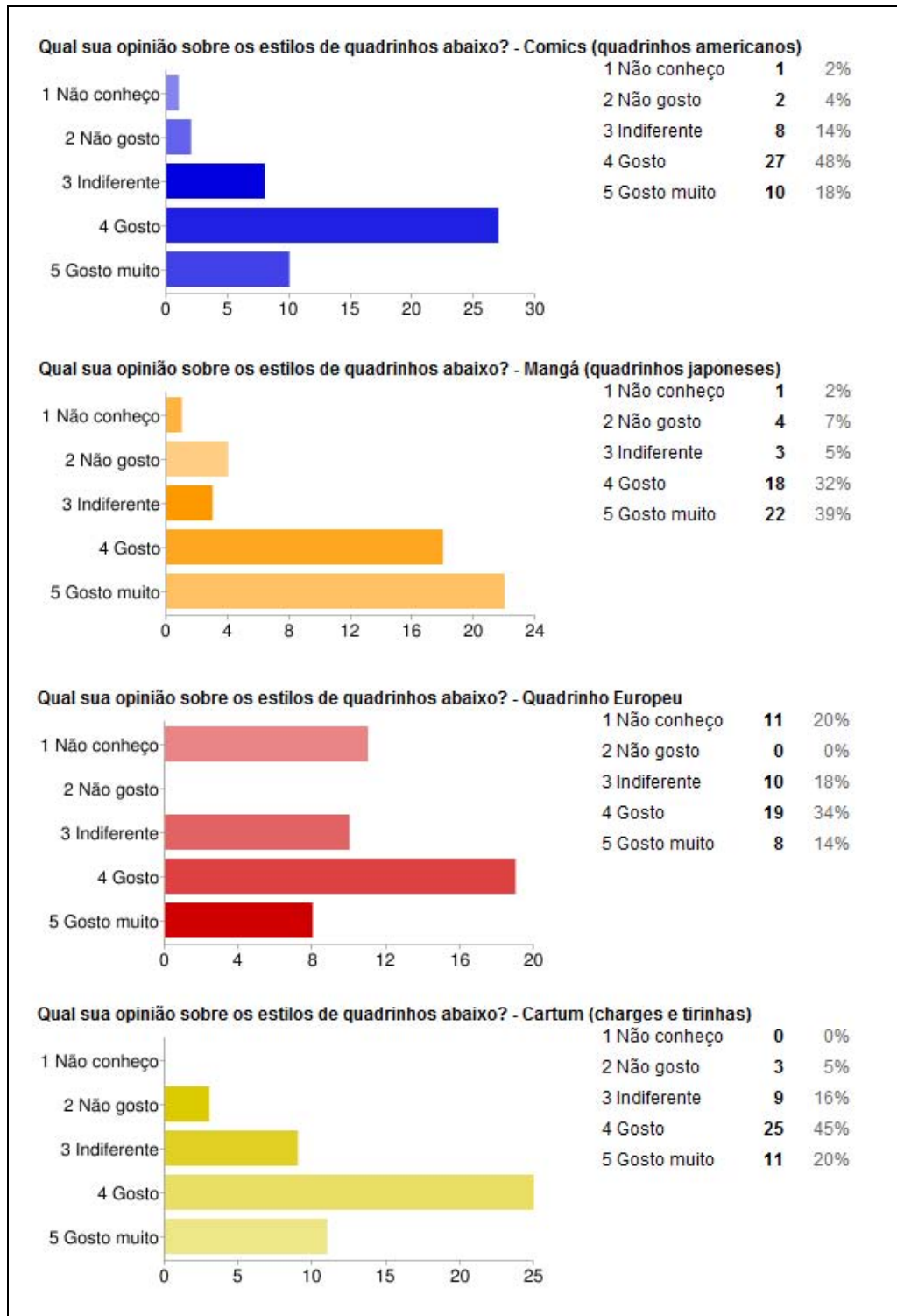


Figura 35 - Relação entre o gosto pessoal do leitor e os estilos gráficos abordados no trabalho.

O mangá figura como o estilo mais apreciado entre os entrevistados, conseqüência de uma evolução e aumento de publicações no mercado. Em segundo lugar estão os *comics* americanos, e em seguida os cartuns, caracterizados no questionário como as tirinhas de jornais. O quadrinho europeu aparenta ser muito desconhecido. Isso se explica pois as publicações mais conhecidas, os quadrinhos italianos e franceses dos anos 1970 e 1980, possuem uma temática adulta e por vezes erótica, não sendo nem conhecidas, pois são publicações caras e às vezes fora de circulação, e tampouco consumidas pelo público mais jovem, pelo teor da temática. Junto com o mangá, os quadrinhos americanos possuem grande expressividade e encontram muitos apreciadores entre os entrevistados.

Quanto à leitura de adaptações de histórias de Lovecraft, a maioria dos entrevistados se mostra favorável a experiência, como mostra o gráfico abaixo:

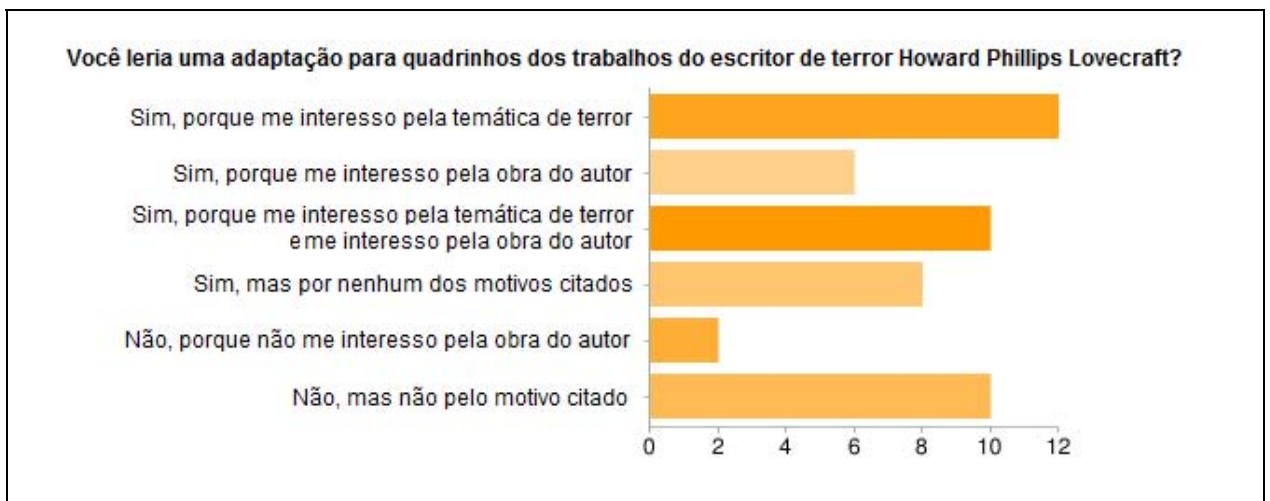


Figura 36 - Interesse dos entrevistados na leitura de adaptação de quadrinhos de Howard Phillips Lovecraft.

As respostas negativas a essa pergunta sem o motivo explícito são intrigantes. Ao mesmo tempo, revelam um público em potencial, visto que os entrevistados em questão não são interessados nem desinteressados na obra do autor. É possível que, com a história em quadrinhos, essas respostas negativas se revertam em mais leitores com a publicação.

Para os entrevistados que teriam interesse na leitura de uma obra de Lovecraft, foi elaborada uma compilação de estilos gráficos, baseados na análise de similares, de maneira, a saber, qual a percepção do público quanto à adequação do estilo de traço,

arte final e cor, para uma história em quadrinhos de terror. As opções seguem a mesma ordem numérica observada na sessão de análise de similares. Para responder a questão, os entrevistados eram colocados diante de uma montagem com momentos um uma imagem de cada um dos similares. As três perguntas e os resultados podem ser encontrados abaixo:

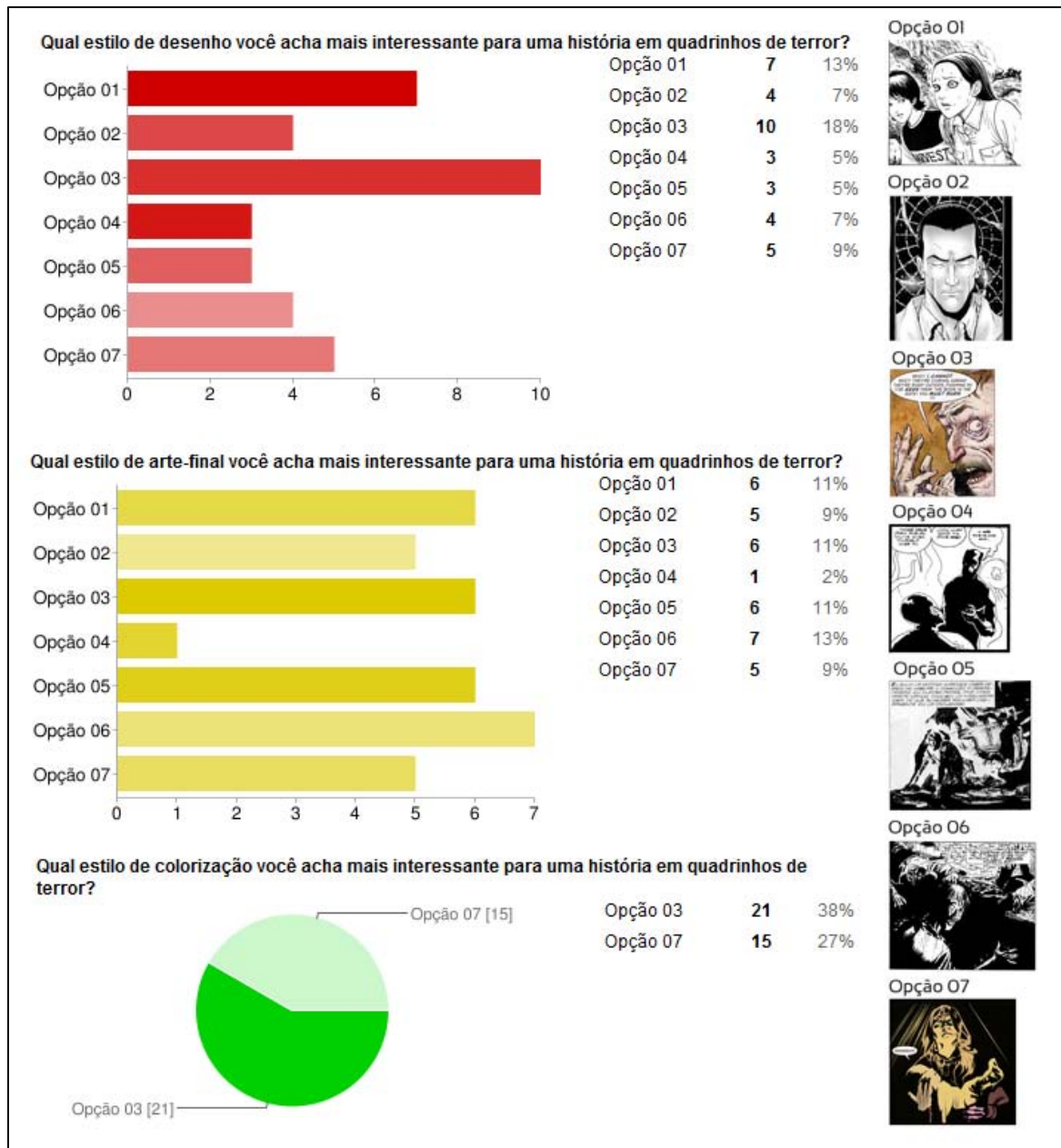


Figura 37 - Comparação entre estilos gráficos e adequação a uma história em quadrinhos de terror.

Os termos de traço e arte final, apesar de parecerem técnicos, são difundidos entre os leitores de quadrinhos, até mesmo os mais iniciantes, por isso foram utilizados na elaboração do questionário. Na primeira questão, fica evidente a preferência pelo estilo de Enrique Breccia, que possui uma expressividade muito forte. Já na segunda questão, a arte-final de Aldin Baroza, o acabamento de Enrique e Alberto Breccia, e a arte de Junji Ito possuem níveis muito equiparados de adequação, segundo os entrevistados. Enrique Breccia também é considerado mais adequado no seu emprego da cor.

A última questão feita aos entrevistados também dizia respeito às linguagens gráficas, focando no gosto pessoal do entrevistado em relação às representações gráficas demonstradas. A imagem abaixo compila os resultados:

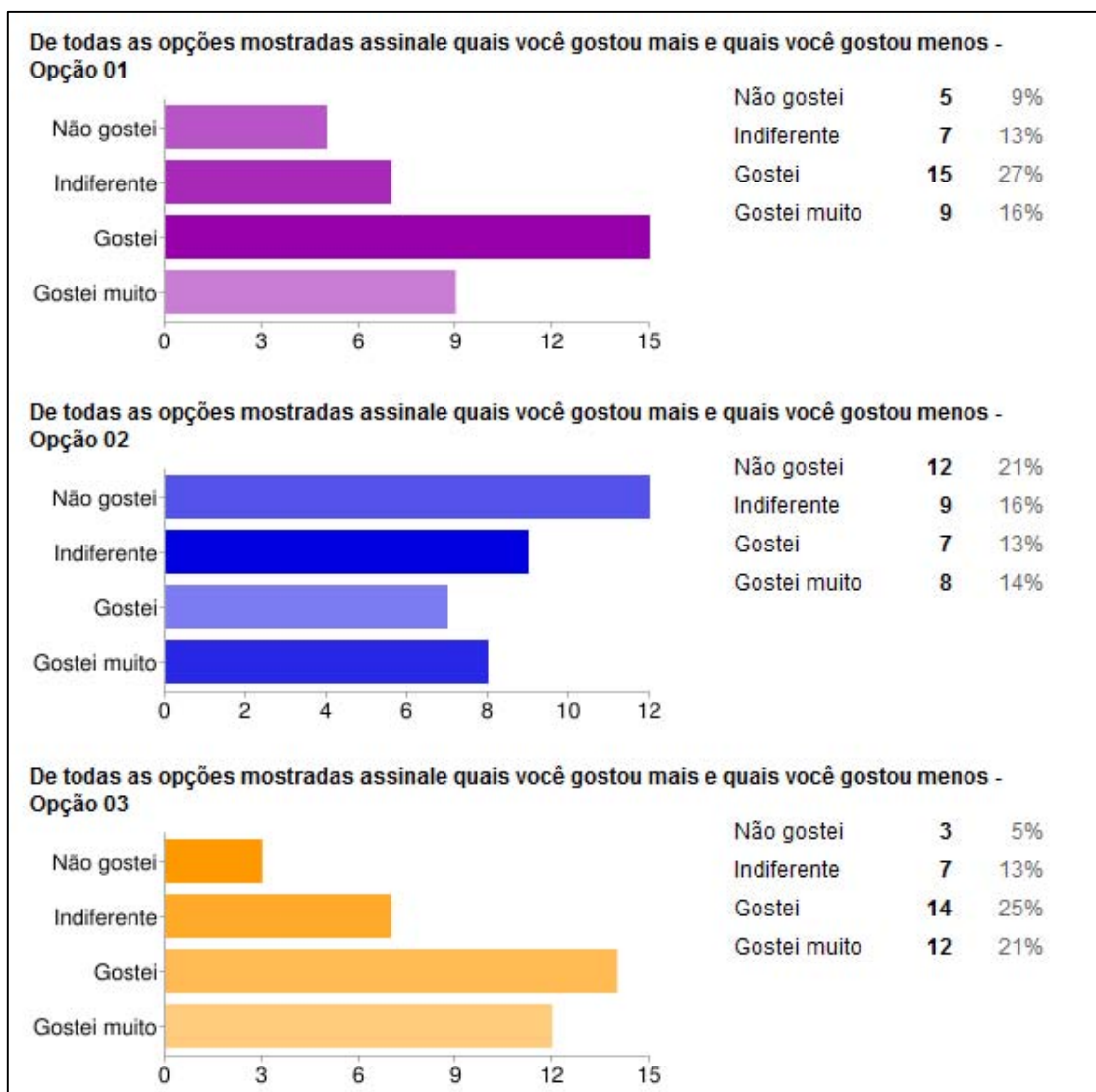


Figura 38 - Estilos gráficos e gosto pessoal

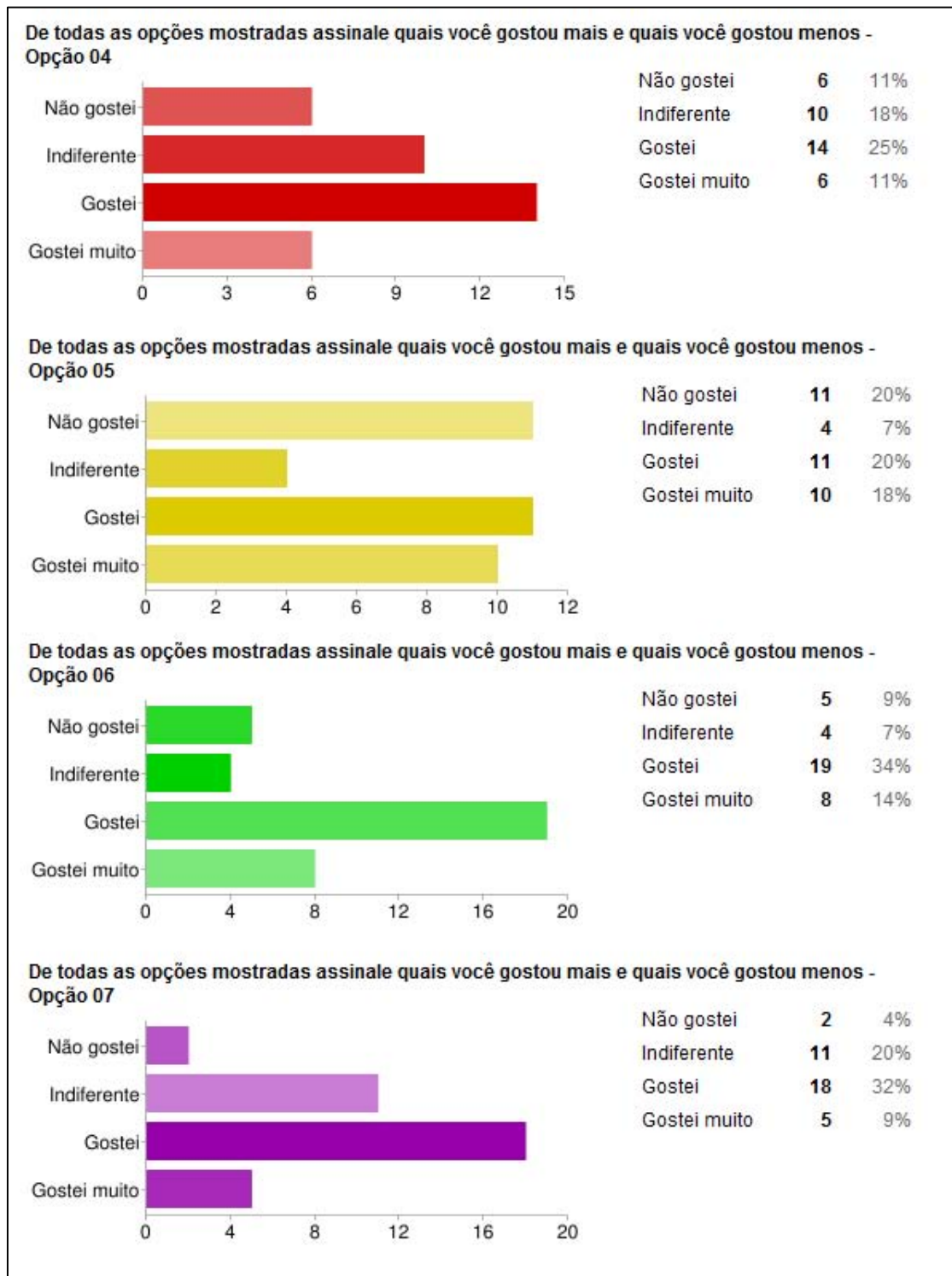


Figura 39 Estilos gráficos e gosto pessoal (Continuação)

É notável que a opção 2, arte de Jacen Burrow e Nimbus, apesar de ter recebido muitos votos como arte final adequada, é a representação gráfica menos apreciada pelos entrevistados. Ao mesmo tempo, a arte da opção 3, de Enrique Breccia, é a representação mais bem-aceita entre o público, juntamente com a opção 6, de Baroza, que confirma a aceitação de quando foi considerada a arte-final mais adequada para uma história em quadrinhos de terror. Também percebe-se que, apesar de muito apreciada pelo público, a arte de Alberto Breccia, opção 5, junta uma das maiores rejeições quanto ao gosto do público.

Em uma tentativa de conferir hierarquia ao gosto do público, elencou-se as opções e foi atribuída uma pontuação de acordo com os níveis de apreciação, 'não gosto' (-2), 'indiferente' (-1), 'gosto'(+1) e 'gosto muito' +2, para cada voto dos entrevistados. O resultado fica visível no quadro a baixo.

Quadro 2 - Relação entre arte e gosto dos entrevistados:

Artista	Não gosto (-2)	Indiferente (-1)	Gosto (+1)	Gosto Muito (+2)	Soma
Ito	5	7	15	9	15
Burrows	12	9	7	8	-10
E.Breccia	3	7	14	12	25
Sook	6	10	14	6	4
A.Breccia	11	4	11	10	5
Baroza	5	4	19	8	21
Calero	2	11	18	5	13

Utilizando a soma total como base, podemos ver que, em termos absolutos, o estilo de Enrique Breccia é o estilo mais apreciado pelo público, seguido pelo de Aldin Baroza e, posteriormente, Junji Ito. É interessante notar que apenas um estilo obteve pontuações negativas. Apesar de seguir a linha dos demais estilos, o traço de Burrows não alcança o público.

4.4 CONCEITUAÇÃO

O conceito é o cerne do desenvolvimento projetual. São características inerentes ao produto que devem nortear o processo de desenvolvimento do mesmo. A elaboração do conceito começa na explanação do problema.

O trabalho consiste na elaboração de um projeto gráfico de Histórias em Quadrinhos que tem como base uma adaptação do conto de terror *A Cor que veio do Espaço*, de Howard Phillips Lovecraft, para Histórias em Quadrinhos. Para tanto, será necessário trabalhar os elementos gráficos das histórias em quadrinhos de maneira a criar uma representação gráfica e organização das informações atrativa para o leitor, com boa legibilidade e boa composição gráfica.

4.4.1 Conceito Geral

Como se trata de um conto onde o terror é muito mais implícito do que explícito, é necessário criar uma atmosfera que remeta essa sensação de medo. Essa ambientação só será possível com o trabalho da representação gráfica e sua adequação ao teor da narrativa. Um de seus aspectos mais marcantes é a questão do real *versus* o extraordinário, onde pessoas comuns se deparam com acontecimentos insólitos. Para corroborar com a ambientação da narrativa, o traço deverá ser orientado para a representação mais realista e menos icônica, conforme os conceitos já estudados.

Outro aspecto que não pode ser ignorado é a transição de tempo. Toda a ação do conto se desenvolve ao longo de um ano e meio, período no qual os personagens são degradados até o seu derradeiro fim. A narrativa possui muitos módulos temporais, no qual estações do ano e os hábitos dos personagens são caracterizados. O conto é extremamente descritivo e de ritmo lento, até se aproximar do fim da narrativa, onde a história que se desenrolou por meses recebe desfecho em apenas um dia.

Em termos de narrativas gráficas, no contexto das HQ, as longas transições de tempo se traduziram em grandes painéis, com focos em planos abertos, de maneira a prender o leitor mais em cada quadro. Estarão também presentes as transições de momento a momento, para deslocar a história no espaço e no tempo mais facilmente.

Essa situação se inverte no final da narrativa, quando a história se aproxima do seu clímax, onde a seqüência de ação e suspense se desenrola em quadros mais curtos, conferindo maior dinamismo às cenas.

Além da diagramação, a transição do tempo também se refletirá na linguagem gráfica em fatores como a aparência e as expressões dos personagens, que lentamente são dominados pela estranheza, inquietação e, finalmente, a loucura. Graficamente, a transição do tempo entre estações e o avanço da degradação do ambiente e dos personagens também exerce função rítmica dentro da narrativa gráfica. Pelo que a narrativa literária de Lovecraft nos dá a entender, durante o período no qual o alienígena se alimenta dos personagens, eles ficam cada vez mais abatidos. E, esses sinais podem ser explorados na representação gráfica, para mostrar claramente ao leitor que esses personagens estão se deteriorando tanto fisicamente, quanto mentalmente. As alterações se refletem, fisicamente, na magreza, alteração na postura, aparência desagradável e, mentalmente, na representação dos humores dos personagens, transmitidos principalmente nas expressões faciais.

É competência também desse processo de transposição a busca por referências iconográficas da paisagem e moda da época, a fim de caracterizar os personagens de maneira historicamente convincente. Essa caracterização dá mais credibilidade à representação da época da narrativa, pois esses referenciais visuais proporcionam a visualização do contexto histórico característico do século XIX. Mesmo que o leitor não domine este tipo de repertório, a representação gráfica de elementos da época da narrativa reforça a impressão de que essa história se passa no passado, o que fortalece a proposta original. Para constituir a configuração dos personagens, o cenário, a ambientação da HQ que narra “A cor que veio do espaço” será necessário evocar características culturais como a moda, arquitetura e tecnologia da época, que estarão representadas através do traço, bem como trazer a paisagem característica do local onde se passa a história, a Massachusetts dos anos de 1880.

Outro grande desafio da linguagem gráfica se encontra na representação da criatura alienígena. Que artifícios utilizar para traduzir em imagens uma presença oculta que pode ser apenas sentida pelos personagens? Como situar o leitor que essa presença divide a cena com os protagonistas da ação? Mais ainda, é preciso situar o

leitor? Nesse sentido, é preciso levar em conta que o mistério da criatura é um ponto chave da história. Portanto, se a representação gráfica deve manter-se alinhada ao conto, essa presença alienígena permanecerá apenas na imaginação do leitor. Em uma leitura semiótica, poderíamos dizer que a criatura permanece na primeiridade, sendo apenas uma sensação, sem conseguir progredir no processo de decodificação de sua presença por parte das pessoas, pois não há como o cérebro humano definir a existência dessa criatura.

Assim sendo, o projeto será norteado pelos seguintes critérios de desenvolvimento, também tratados como características inerentes do produto:

Adaptação: Transpor com o máximo de fidelidade possível o conteúdo do conto para a história em quadrinhos.

Realismo e Ambientação: Procurar desenvolver uma representação realista, como o *comics* ou quadrinho europeu, de maneira a transmitir fidelidade aos cenários representados e caracterizar ricamente os personagens em suas roupas, hábitos e demais traços culturais de acordo com o contexto histórico da obra original.

Decadência: Explicitar a partir da representação gráfica os efeitos de degradação do ambiente transmitidos na narrativa do conto, bem como a degradação do físico e mental dos personagens que estão sendo lentamente consumidos pela criatura espacial.

Terror: Explicitar através da representação gráfica o medo e demais sensações dos personagens, através das expressões faciais e corporais, assim como a representação do cenário para denotar a atmosfera de terror do conto.

Mistério: Manter o clima de mistério e suspense da narrativa quanto a real forma e entidade da criatura vinda do espaço, de maneira a utilizar a criatura como uma presença sutil, apenas sugerida.

Contextualização simbólica:

A Contextualização simbólica visa resgatar conceitos que embasem a proposta de acordo com o público-alvo. Segundo Maria Luisa Peón:

Estes conceitos, por sua vez, são construções do imaginário dos sujeitos daquele universo: são conceitos subjetivos, simbólicos, que muitas vezes só

fazem sentido naquele universo próprio. Assim, é preciso compreender esse universo e apreender a sua lógica para lançar mão de elementos que o exprimam de uma forma tão "natural" que leve a uma identificação também "natural" entre o público-alvo e o objeto. (PEÓN, 2000:65).

Nesse sentido, é necessário adquirir os conceitos os quais o próprio público-alvo agrega ao produto. De acordo com a teoria semiótica, esses conceitos seriam intepretantes a nível coletivo, visto que os conceitos só poderiam ser abordados como público em si, e os interpretantes, apesar de impressões individuais, em um aspecto maior, podem ser agrupados em conceitos. Ainda segundo Peón, é necessário filtrar quais conceitos do público-alvo serão efetivamente aplicados, pois "é raríssimo que uma solução abarque dezenas de conceitos e não se configure numa alternativa excessiva, redundante..." (PEÓN, 2000:65). Assim sendo, foi feita uma pesquisa exploratória em relação ao autor e a obra trabalhada.

Devido ao pouco conhecimento sobre a obra de Howard Phillips Lovecraft, como apontado na pesquisa exploratória, é difícil achar informações sobre a opinião do público sobre o autor. Entretanto, é possível associar o autor a conceitos através de pesquisas online e sites que utilizam folksonomia³⁸ como método de organização de conteúdo. Para realizar essa pesquisa, foi utilizado o site *Delicious.com* com os resultados de pesquisas relativas aos termos deste TCC. O resultado das palavras-chave associadas pelos usuários pode ser visto abaixo:³⁹

Horror, Terror, Cthulhu, Mythos, Literature, Monsters, Fiction, Comics

Há também relações com a palavra 'humour', referindo-se a paródias feitas por terceiros a partir dos trabalhos de Lovecraft. Como este trabalho não versa nem sobre uma adaptação humorística ou parodiada do conto de Lovecraft, tais palavras não foram consideradas nesse estudo. Também podem ser ressaltadas as preferências no âmbito visual pelos entrevistados na pesquisa exploratória como parte da contextualização,

³⁸ É um sistema de classificação derivado da prática e método de criação e gerenciamento de categorias colaborativamente. A folksonomia se tornou popular na internet em meados de 2004, quando iniciou a disseminação das ferramentas colaborativas.

³⁹ Retiradas a partir do site www.delicious.com. Vocábulos em idiomas estrangeiros em itálico.

visto que nessas preferências encontram-se informações sobre como o público imagina uma história de quadrinhos de terror. Das palavras apresentadas, podemos dizer que se alinham com a proposta e reforçam o conceito geral as palavras-chave '*Horror*' e '*Terror*'. Mesmo não associadas diretamente ao conceito, a palavra-chave '*Comics*' está intimamente ligada ao conceito geral de adaptação para quadrinhos. Do mesmo modo, até mesmo a palavra-chave '*monster*' estaria associada à criatura espacial.

A partir da conceituação do projeto e da contextualização simbólica, podemos elaborar o painel semântico do projeto conforme a figura 40:



Figura 40: Painel semântico

4.4.2 Referenciais Estéticos

Os referenciais estéticos são elementos gráficos norteadores do desenvolvimento de um projeto gráfico. A partir de elementos ou características que eles expressam e que almejam ser atingidas no desenvolvimento do projeto, o designer combina as propriedades dessas referências de maneira a trazer maior fundamentação para o desenvolvimento inicial do trabalho. Em suma, são pontos de partida gráfico-visuais para o desenvolvimento do projeto.

Primeiramente, serão utilizados no desenvolvimento do projeto gráfico para quadrinhos os referenciais mais votados pelo público-alvo dentro da abordagem conceitual já definida. Sendo assim, farão parte do resultado os dois referenciais mais votados na preferência geral dos entrevistados e também os dois considerados mais adequados à temática de terror, nas categorias traço e arte-final, enquanto o trabalho de Eduardo Breccia, um dos similares analisados, serve como referencia estética também para a utilização da cor. Os referenciais são ilustrados na imagem abaixo:



Figura 41 - Similares apontados como os mais relevantes na pesquisa exploratória, segundo o público alvo. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006); ITO, Junji (2001); JONES, Steven Phillip; BAROSA, Aldin (1993).

A partir dos referenciais estéticos e da conceituação elaboradas, será possível dar início a geração de alternativas, embasada nos conceitos estudados e nas informações coletadas.

Segundo os resultados da pesquisa exploratória, o traço de Enrique Breccia foi cotado como um dos mais preferidos pelos entrevistados, bem como o mais adequado enquanto estilo de traço para uma história de terror. Nesse sentido, o trabalho de

Enrique Breccia será o principal norteador enquanto estilo de linha e suas qualidades visuais, por ser o estilo que mais remete ao realismo, conceito chave do painel semântico.

A arte-final presente nos trabalhos de Jun Ji Ito e Aldin Baroza foram as mais citadas enquanto na apreciação pessoal dos entrevistados e consideradas adequadas para uma história de terror. Seus trabalhos são referenciais fortes quanto à questão da arte-final, porque remetem ao caráter mais sombrio da narrativa, gerando a impressão de medo e terror, parte integrante do conceito geral do trabalho e essencial para o clima da narrativa.

Quanto à utilização da cor, o trabalho de Eduardo Breccia foi muito apreciado e considerado adequado pelos leitores, em detrimento ao trabalho de Denis Callero. Mesmo assim, ambos foram considerados referenciais pela ausência de pontos comparativos entre si, visto que a maioria das histórias encontradas é em preto e branco, e as duas propostas utilizadas como similares possuem conceitos completamente distintos, bem como qualidades diferentes na sua potencial aplicação para a história sendo desenvolvida. Portanto, ambas serão consideradas referenciais.

5. CONCEPÇÃO

Durante a concepção foram desenvolvidas as alternativas para alguns elementos que são fundamentais no projeto gráfico de uma história em quadrinhos, sendo eles o traço, a arte-final, a cor, a caracterização de personagens, criação de cenários, layouts e o letreiramento.

O processo de definição desses elementos passou pela pesquisa de referências gráficas e iconográficas, a geração de alternativas baseadas nessas referências, para, enfim, obter a definição da solução final de elemento do projeto gráfico da HQ.

A adaptação da linguagem escrita para a linguagem dos quadrinhos passa pela definição dos elementos gráficos da narrativa. Como o trabalho de adaptação em questão preza pela fidelidade ao conto original, é necessário seguir à risca as delimitações estabelecidas por Lovecraft quando ele define determinados elementos de cenário, aparência e personalidade dos personagens. Para tanto, a consulta do texto é de suma importância.

Para este trabalho, foi feita uma primeira consulta ao texto traduzido em português, para uma posterior consulta ao texto em inglês. É importante ressaltar que ambos os textos possuem sua validade enquanto referencial para o trabalho. O texto traduzido é excelente no tocante ao contexto geral da narrativa. Para pessoas que não possuam treinamento apropriado na língua inglesa, o conto traduzido traz a idéia geral e algumas caracterizações. Porém, a consulta apercebeu-se ao longo do trabalho que a consulta ao texto original do conto oferecia subsídios concretos para algumas

caracterizações visuais que se tornam inconsistentes em português. É importante comparar os textos para saber onde o trabalho de tradução influencia na compreensão do conto.

A pesquisa textual consistiu da pinça de trechos da história que caracterizassem os personagens, tanto por traços fisionômicos como, idade, altura, peso, como também trechos que justificassem traços de personalidade. Até mesmo esses traços de personalidade são também fundamentais para a representação visual dos mesmos.

5.1 TRAÇO

Como já foi mencionado anteriormente, o traço é um aspecto importante na representação gráfica. Suas variações estéticas vão do complexo realismo até a arte mais simplificada, subtraindo elementos até chegar a uma forma universal, icônica. Para fins deste trabalho, dividimos os traços entre quatro estilos básicos baseado em suas origens culturais: *comics*, mangá, europeu e cartum.

O estilo do traço, em combinação com a arte-final e a cor, constituem a caracterização da história que está sendo desenvolvida. O estilo do traço e a capacidade de representação do desenhista influenciam diretamente na percepção da história. Em geral, os cartuns possuem traços mais simplificados, popularmente consumidos nas tirinhas humorísticas de jornais e com elementos mais abstratos, afastados da realidade. Já traço mais realista, seja dentro dos estilos mangá, europeu ou *comics*, é característico de histórias mais pesadas, ou um conteúdo que é tratado de maneira mais séria. Isso não constitui uma regra. De um modo geral, o traço é um importante elemento gráfico que o quadrinista explora para se conectar com o público. Por exemplo, ao observar um desenho que representa uma pessoa com traço mais realista, pode-se inferir que o conteúdo da HQ é mais sério. Portanto o estilo do traço do desenho da HQ assinala a natureza da narrativa da HQ. Há uma relação inerente entre a forma gráfica escolhida e o conteúdo abordado.

É importante ressaltar que mesmo a representação realista ainda é uma representação, portanto não corresponde ao objeto ou forma real, mas se assemelha o bastante para gerar no leitor o entendimento de que o desenho representa o objeto ou forma real. Também vale ressaltar que a realização do desenho está limitada às

capacidades de representação do próprio desenhista e de seu repertório, bem como o seu estilo pessoal de expressão gráfica.

A partir disso, fica perceptível que a definição do traço passa pela junção desses dois elementos: o traço propício para o desenvolvimento da história com o repertório/habilidade do criador ou desenhista contratado para o desenvolvimento das páginas.

No desenvolvimento do projeto gráfico deste TCC, podemos caracterizar como traço ideal para a adaptação do conto “A Cor que veio do espaço” para história em quadrinhos os traços destacados pelo público-alvo durante a pesquisa exploratória (detalhada no capítulo 4: Problematização). As artes de Enrique Breccia e Junji Ito foram apontadas pelos participantes da pesquisa como as mais adequadas para uma história de terror. A proposta de Enrique Breccia foi votada como a mais adequada, bem como uma das mais apreciadas entre os entrevistados. Sua arte possui um estilo muito realista e com forte influência em artistas europeus. Ambos os artistas serão os principais referenciais gráficos para composição do estilo de traço do projeto gráfico da adaptação do conto “A cor que veio do espaço”:



Figura 42 – Apreciação do público em relação aos estilos de traço dos similares. Fonte: ITO, Junji (2001); RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003).

Ao analisar o trabalho de Breccia, fica perceptível um problema contornado pelo artista quanto à expressividade de seu traço. No tocante ao realismo, o traço real demais pode resultar em um desenho onde a figura humana aparece pouco expressiva: movimentos que aparentam ser mais enrijecidos e expressões faciais suavizadas. Existe um nível de simplificação que acentua a expressividade corporal e facial dos

personagens, seja em suas expressões faciais ou seu movimento. Um dos artistas da análise de similares, Dennis Calero, baseia muito de seu traço em referências fotográficas e, mesmo com o uso do peso das sombras para criar dramaticidade, a expressividade da figura humana representada é inferior à expressividade apresentada por Breccia.



Figura 43 - A expressividade corporal e facial estilizada no traço de Enrique Breccia e o realismo pouco expressivo da arte de Dennis Calero. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006).

Portanto, para o presente trabalho de TCC, considera-se que a melhor opção de traço é um meio-termo entre a representação realista, que contribui para obter a ambientação da história, e a representação estilizada, simplificada o bastante para dar mais expressividade aos desenhos. Vale destacar que essa representação não se refere somente à figura humana, incluindo também objetos e ambientes externos e internos.

Outro aspecto importante neste projeto é a questão da passagem do tempo. No conto “A Cor que veio do espaço”, a transição do tempo é um elemento importante para a narrativa. A ação se desenrola ao longo de um ano e meio, período no qual os personagens e cenário são progressivamente degradados. No geral, o ritmo é lento, porém ao se aproximar do fim a passagem temporal é acelerada. Para expressar graficamente a passagem do tempo ao longo da história o traço também pode contribuir significativamente. Enquanto representação formal, o traço deve fazer transparecer os aspectos relativos à degradação do ambiente, à medida que a história se desenrola.

Nesse sentido, foram explorados efeitos como a representação das plantas fragilizadas, a expressão fisionômica dos personagens abatidos, a melancolia presente nos personagens. Esses efeitos ficarão evidentes através do desenho dessas características.

Para obter uma solução gráfica que representasse adequadamente realismo e expressividade, foram feitos diversos testes de simplificação a partir de referências fotográficas coletadas na internet referentes ao contexto histórico em que a narrativa ocorre, época em que a história se passa. Foram coletadas imagens de homens e mulheres, em diferentes idades, conforme os personagens do conto. Essa coleta será posteriormente utilizada para a caracterização de personagens e já contribui para o trabalho de desenho situando o momento vivido na época onde a história acontece.

Com uma folha de papel vegetal, os primeiros testes foram traçados sobre uma das fotos coletadas. A imagem fotográfica utilizada foi uma referência julgada adequada para a condução dos testes. O critério adotado para a seleção da imagem foi optar por um rosto genérico, sem qualquer relação com algum personagem da história para poder experimentar as técnicas e não divagar em ajustes fisionômicos que faziam parte da caracterização dos personagens, focando o trabalho apenas nas alternativas para os elementos gráficos de representação.

Primeiramente, o traçado era o mais objetivo e fiel a foto possível. Posteriormente, foram feitas as simplificações necessárias de maneira a tentar tornar o traço mais expressivo. Como suporte a este trabalho foram utilizados os livros de Andrew Loomis⁴⁰ *Figure Drawing for All it's Worth* (1943) e *Drawing the head and hands* (1956).

⁴⁰ Andrew Loomis (1892-1959) foi um ilustrador norte-americano. Ele é mais conhecido por uma série de livros de desenho que continuam a influenciar artistas realistas.

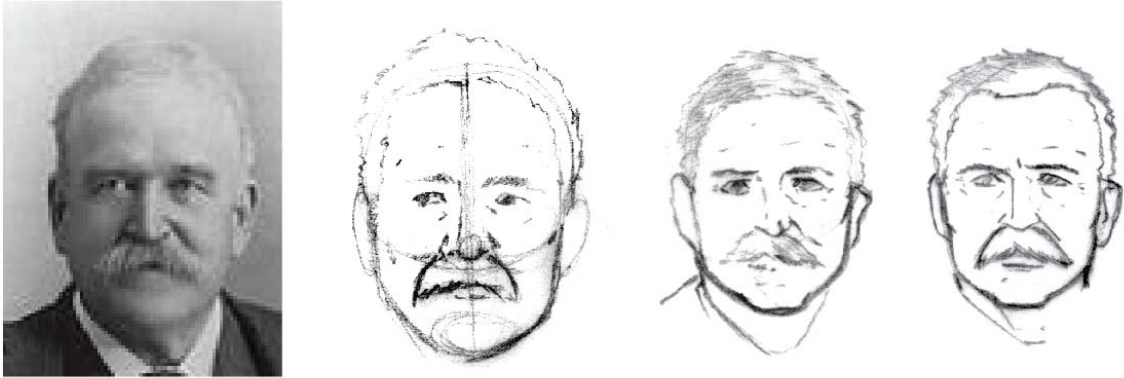


Figura 44 – Testes de simplificação do traço da figura humana em referência fotográfica para testes.

A partir desse processo foi possível reproduzir o resultado desejado já sem o suporte da foto e chegar a uma definição para o rosto de maneira satisfatória. Esse exercício foi feito de maneira mais focada no rosto, pois o rosto carrega a maior carga cognitiva de uma história. Isso vem da própria reação humana a olhar no olho ou rosto de outra pessoa, e essa identificação permanece também nos quadrinhos. Ao mesmo tempo, o rosto é a grande fonte de expressões para o personagem, e é nele que a simplificação necessária para maior expressividade será mais evidente. Para realizar essa simplificação, as linhas, suaves e orgânicas em um rosto feito apenas com contorno, foram mais geometrizadas e objetivas, ou seja, certas formas do rosto foram gradativamente sendo eliminadas ou ressaltadas com linhas mais geometrizadas, fossem retas ou curvas. O resultado final dos testes se caracteriza pelo estilo demonstrado abaixo:



Figura 45 - Estilo de traço caracterizado como o mais adequado para a representação gráfica da HQ.

5.2 ARTE-FINAL

Como visto anteriormente, a arte-final, faz a transposição do grafite para a tinta, transformando o cinza do lápis em preto-e-branco. Por ter essa característica, existem diversas técnicas para executar o trabalho de arte-finalista, cujo objetivo final é dar mais vida ao traço do artista. Bem como o traço, o trabalho de arte-final depende do repertório, técnicas e materiais que o desenhista utilizará para executá-la.

Os referenciais gráficos utilizados para nortear o desenvolvimento desse conjunto de técnicas também parte da pesquisa exploratória. Basicamente, três estilos de arte-final foram apontados pelos participantes da pesquisa como ideais para uma história de terror, dentro dos similares propostos: Os trabalhos de Aldin Baroza, Enrique Breccia, Jun Ji Ito e Alberto Breccia se destacam como os mais adequados, em números quase equivalentes de votantes. Porém, quando levados para a apreciação do público, ponto explorado anteriormente na pesquisa, os trabalhos de Enrique Breccia e Aldin Baroza aparecem em evidente destaque na sua pontuação. Para tanto, seus trabalhos serão adotados como os referenciais norteadores do processo de arte-final.

Enrique Breccia

Não Gostei	5%
Indiferente	13%
Gostei	25%
Gostei Muito	21%



Aldin Baroza

Não Gostei	9%
Indiferente	7%
Gostei	34%
Gostei Muito	14%



Figura 46 - Apreciação geral da arte de Enrique Breccia e Aldin Baroza pelos participantes da pesquisa.

A escolha de utilizar as sombras de Aldin Baroza não foge o senso comum. Ao considerar que o presente projeto trata de uma história de terror, convém utilizar áreas escuras com preenchimento em preto para obter uma ambientação sombria, característica do gênero. Esse preenchimento em preto é feito na arte-final, que traduz as linhas feitas a lápis para a representação preto e branco do nanquim.

Além da sombra, o uso de áreas em preto produz um efeito dramático e sombrio à narrativa gráfica, qualidades importantes para manter o clima de terror e medo, estilo característico de Lovecraft. O uso de áreas em preto garante não só o efeito de sombra, mas dá dramaticidade e um ar sombrio a história. Isso é visto claramente no trabalho

The Music of Erich Zahn, de Aldin Baroza, bem como nos trabalhos de Bruce Timm, conhecido como animador e character designer de animações da DC Comics, como *Batman: The Animated Series*, *Justice League* e *Justice League Unlimited*. No trabalho deste quadrinista é possível constatar que, mesmo fazendo uso de um desenho altamente minimalista e próximo da linguagem do cartum, sua proposta adquire peso conforme o uso de sombras em preenchimento de preto e devido à redução icônica do seu traço.

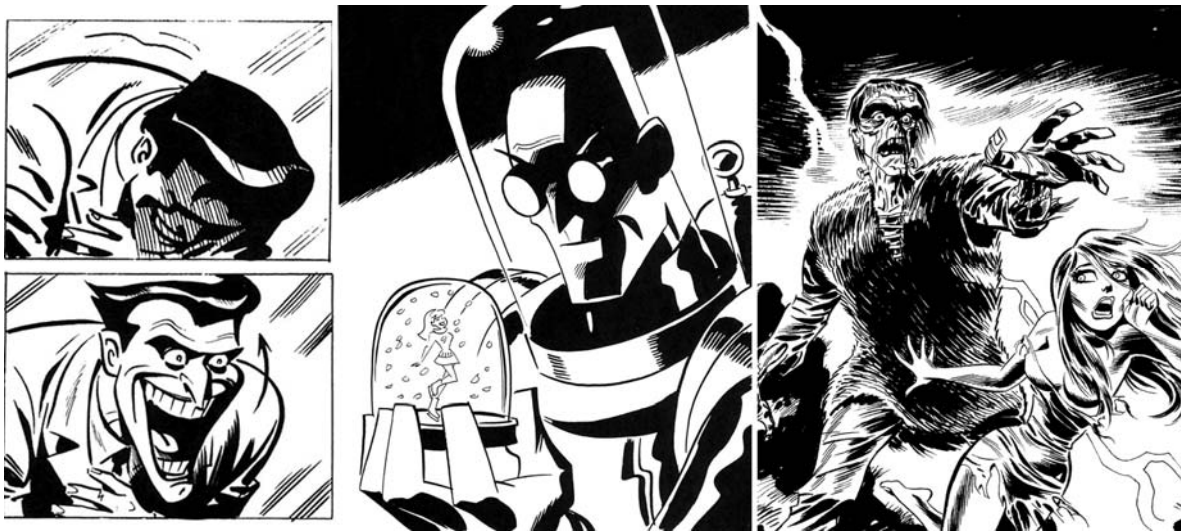


Figura 47 - A arte-final de Bruce Timm. Ainda que um traço cartunizado, o uso do preto e branco confere grande dramaticidade e expressividade às cenas. Fonte: NOLEN-WEATHINGTON, Eric; TIMM, Bruce (2004).

Para não marcar sempre com o alto-contraste, os arte-finalistas combinam as massas de sombra com uma técnica conhecida como *feathering*⁴¹, que consiste na utilização de linhas, provenientes do preenchimento em preto, em direção a área branca, de maneira a suavizar o contraste de uma área para outra. Cumpre o mesmo papel da hachura, mas não há cruzamento de linhas nessa técnica.

Segundo Gary Martin (1997), o uso do *feathering* tem três funções básicas: suavizar uma extremidade, gerar graduação de luz e sombra, dar forma e volume para objetos e figuras.

⁴¹ Suavização (tradução livre).

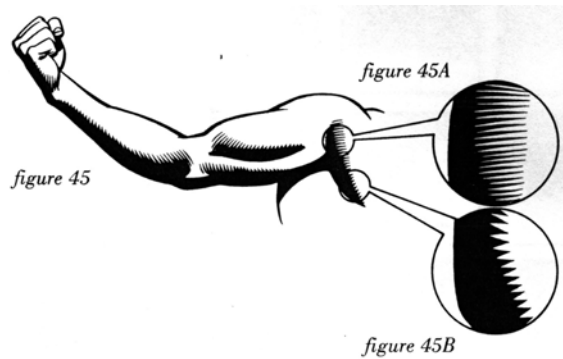


Figura 48 - Aplicação prática do uso do *feathering*. Fonte: MARTIN, 1997:29.

Para fins deste estudo, foi feito um teste com as principais alternativas de técnicas para a arte-final: O uso de massa de sombra, a combinação massa de sombra com *feathering* e o uso de hachuras. Os estilos foram aplicados no mesmo desenho teste, simulando uma iluminação proveniente do mesmo ponto.

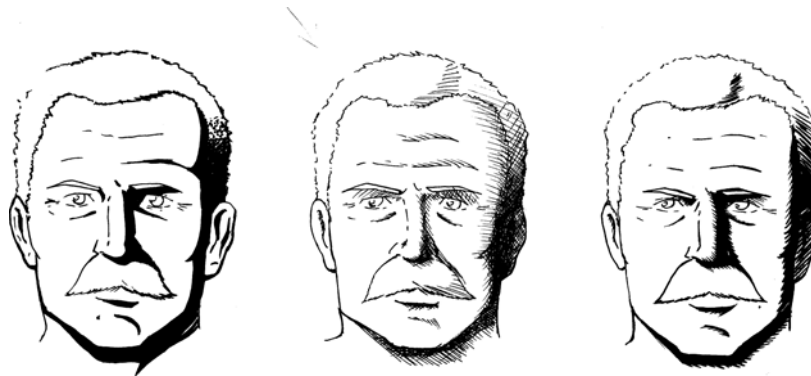


Figura 49 - A arte-final e suas variantes de luz e sombra: massa de sombra, hachuras e *feathering*.

O hachurado possui pouco peso e dramaticidade. Por outro lado, a hachura em si, por seu aspecto mais leve, contribui para a sensação de fragilidade, como mostra a imagem abaixo. Essa leveza contribui também para uma aparência mais frágil dos objetos representados. Este efeito pode contribuir para demonstrar a fragilização do ambiente na história, resultado da presença da criatura alienígena na fazenda dos Gardner.

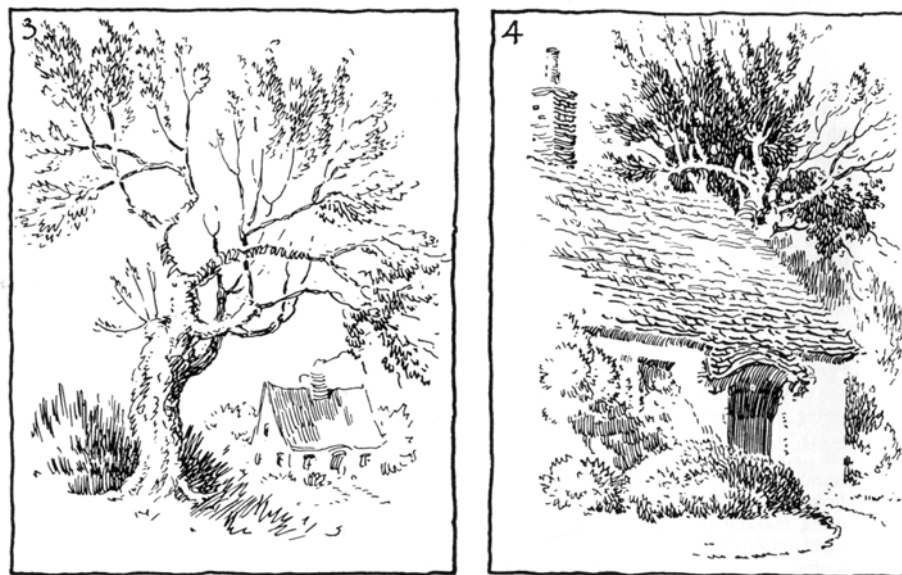


Figura 50 - Técnicas de renderização de bico de pena. A imagem torna a representação aparentemente frágil.
Fonte: GUPTILL, 1997:128.

A partir dos testes realizados, ficou estabelecido que a arte-final trabalhará principalmente com a massa de sombra. O *feathering* será pouco utilizado, deixado para alguma situação onde seja necessário fazer uma graduação de claro e escuro ou acentuar volume da forma. Por último, as hachuras podem ser utilizadas no estágio final da história, onde o ambiente ao redor começa a se fragilizar por causa da presença alienígena.

5.3 COR

Como foi visto anteriormente no item 1.3, a cor é um elemento complementar importante para os quadros. A adequada utilização da cor ajuda a caracterizar personagens, cenários e serve como recurso narrativo para expressar sentimentos.

Na história em questão, além de comunicar o caráter expressivo de cada quadro, a cor ainda possui um papel chave na trama. A história gira em torno de uma criatura que veio do espaço e que não é nada similar a vida encontrada na Terra. O próprio meteoro no qual essa criatura estava contida possui uma 'cor' indefinível para o ser humano. O conto cita que os observadores desse estranho meteoro apenas chamam de 'cor' analogamente, porque não havia outra palavra que pudesse descrever essa sensação visual. Lovecraft brinca com nossas próprias limitações perceptivas por toda a

sua obra, mostrando o quão rasa é a nossa visão de mundo através dos nossos sentidos:

“They had uncovered what seemed to be the side of a large coloured globule embedded in the substance. The colour, which resembled some of the bands in the meteor's strange spectrum, was almost impossible to describe; and it was only by analogy that they called it colour at all.” (LOVECRAFT, 1927:8)⁴²

Ao mesmo tempo, enquanto a história avança, esse alienígena começa a se “alimentar” das pessoas que vivem próximo ao local da queda do meteoro, a família Gardner, bem como da vegetação. Essa ação do alienígena começa a provocar transformações visíveis na vegetação e nos personagens. Em um primeiro estágio, cores atípicas brotam na vegetação ao redor da fazenda dos Gardner. Depois, a vegetação começa a se acinzentar e se fragilizar. Enquanto isso, a família e a vegetação adquirem uma leve fosforescência durante a noite. Portanto, um dos sinais de degradação que pode ser representado na história é justamente a mudança da cor da vegetação para cores insólitas, nunca vistas antes, como o posterior acinzentar e fragilização da mesma. Do ponto de vista da linguagem gráfica, o desafio reside em caracterizar visualmente uma ‘cor’ que não é definível pelo ser humano, de maneira que o leitor esteja convencido que essa presença é incompreensível e também ameaçadora.

Desse modo, a solução para a linguagem gráfica neste aspecto é usar a cor como recurso gráfico que contribui de modo estratégico na expressão visual da progressiva degradação do ambiente e dos personagens que o autor apresenta.

Ao analisar a estrutura narrativa do conto evidencia-se que, basicamente, existem três estágios diferentes na utilização da cor. No início, o ambiente e os personagens estão situados num contexto de normalidade, assim a cor representa o mundo real, ou seja, a colorização da história preza pela similaridade com a realidade.

À medida que a narrativa avança, a cor serve como elemento da linguagem visual que expressa a progressiva degradação, quando a vegetação se fragiliza e o alienígena se alimenta da fauna e da flora. E, por fim, a cor da criatura alienígena, cuja imagem não é interpretada pelos personagens, nem pelo leitor porque sua cor não é

⁴² Eles haviam descoberto o que parecia ser o lado de um grande globo colorido incrustado na substância. A cor, que parecia alguma das faixas do estranho espectro do meteoro, era quase impossível de descrever; E era apenas por analogia que eles chamavam de cor (Tradução do Autor).

perceptível pelo ser humano. No âmbito da semiótica, é possível classificar o alienígena na categoria de experiência sígnica como primeiridade, pois o caráter qualitativo deste signo, de acordo com a concepção de Lovecraft, é pré-reflexivo e sensível. A percepção humana não consegue defini-lo como um signo completo.

Nesse estudo, foram desenvolvidas três alternativas para essa representação a partir da manipulação de fotos no software de edição de imagens Adobe Photoshop. A primeira alternativa trabalha com a predominância da ausência de cor. A metáfora por trás dessa aplicação se baseia em um mundo representado em preto-e-branco, no qual a utilização de cor se dá apenas para as caracterizações da criatura espacial. Essa alternativa parte do princípio de que, em um mundo representado por preto-e-branco, a aplicação de cor adquire um significante alienígena, estando fora do contexto do mundo, ou seja, a própria cor adquire um significado alienígena:

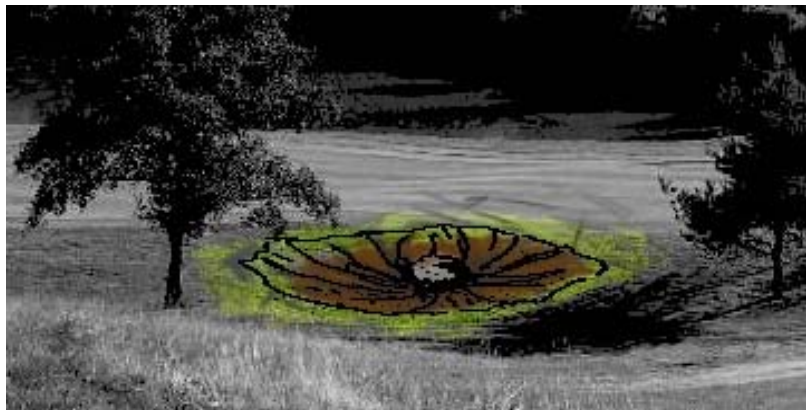


Figura 51 – Aplicação de cor: O Colorido da foto como elemento visual que refere a presença da criatura alienígena.

A segunda alternativa é diretamente oposta à primeira. Definindo os ambientes e cenários onde a história é contada a partir da aplicação verossímil da cor, a presença alienígena seria caracterizada pela ausência completa de cor, sendo sua presença caracterizada em preto-e-branco. As áreas fragilizadas adquirem o acinzentado que é descrito no conto:



Figura 52 - Aplicação de cor: Os tons de cinza servem como representâme para a presença alienígena.

A terceira alternativa foi concebida após o conhecimento de que o jogo de tabuleiro Arkham Horror⁴³, em uma de suas expansões⁴⁴, trazia para o jogo uma adaptação dos personagens do conto A Cor que Veio do Espaço. O propósito do jogo é envolver os jogadores no papel de investigadores que devem combater as criaturas malignas baseadas na obra de Lovecraft. Nesse jogo, o alienígena recebe o nome de "A Cor que veio do Espaço" e é apresentado como uma das criaturas a serem combatidas. O alienígena é representado graficamente pela imagem de uma nuvem verde, conforme a imagem abaixo:



Figura 53 – Caracterização do alienígena, personagem do conto *A Cor que Veio do Espaço*, para o jogo *Arkham Horror*.

43 Arkham Horror é um jogo de tabuleiro projetado por Richard Launius e originalmente publicado em 1987 pela empresa Chaosium e recentemente relançado pela Fantasy Flight Games em 2005 e revisado em 2007.

De certo modo, essa representação é plausível, visto que o tom de verde utilizado na representação carrega um significado relacionado à toxicidade/radiação. A criatura aparenta ser tóxica para o ambiente e as pessoas ao seu redor. Ao mesmo tempo, o verde também remete à fosforescência adquirida pelos personagens e ambiente devido à ação do alienígena. A partir dessas evidências, foi montada a terceira alternativa:



Figura 54 - Caracterização do alienígena com a utilização da cor verde como índice da sua presença.

A alternativa 1, apesar de possuir um conceito forte, não se sustenta enquanto proposta para esse trabalho. Comparando com as três alternativas, fica claro que a adição de cor conforme a presença do alienígena se alastra não configura a situação de degradação que é desejada durante o transcorrer da narrativa. Ao mesmo tempo, o alienígena, denominado de 'cor', é apenas uma analogia. Ou seja, utilizar alguma cor para representar o alienígena seria traduzir erroneamente a idéia de Lovecraft, seguindo a 'pista falsa' do nosso cérebro, ou seja, de que existe alguma cor a ser representada, quando na realidade não há.

A terceira proposta, apesar de mais elaborada, incorre no mesmo erro da

44 Uma expansão de um jogo de tabuleiro é um módulo que pode ser adicionado ao jogo original, contribuindo com novas regras e peças para o jogo original. Um jogo modular que possua expansões pode ser jogado sem a utilização das mesmas, mas expansões não podem ser jogadas sem o jogo principal.

primeira. Mesmo que a cor verde possua interpretante associado a toxicidade, a caracterização do alienígena como uma cor visível apenas dissolve a idéia por trás dessa forma de vida ininteligível. Ambas as propostas falham pois não conseguem fazer prevalecer o alienígena ainda no plano da idéia, manter sua aura de mistério. É uma alternativa que funciona em nível do jogo, pois não possui vínculo direto com a atmosfera da narrativa de Lovecraft.

A segunda proposta, pela utilização do cinza e do branco, consegue caracterizar melhor o alienígena e o mundo ao redor do que as alternativas sem cor. A chave para isso é, em uma história em quadrinhos que faz uso da cor para representar o ambiente, é possível, por convenção, identificar o branco com a ausência de cor⁴⁵. Portanto, associá-lo a idéia de cor se torna igualmente misterioso. A partir do conceito do trabalho, esta é a melhor alternativa que melhor se adequa para utilização da cor enquanto transposição da obra. Portanto, será a alternativa implementada neste trabalho.

Além do estudo a respeito da alternativa de utilização da cor articulada ao significante alienígena, também foi necessário pensar nos materiais e métodos para a aplicação de cor. Dos sete similares mostrados e analisados no item 4.1 deste trabalho, apenas dois possuem colorização. Esses dois trabalhos apresentam alternativas de colorização completamente diferentes, de forma que não existe um padrão a ser seguido. Os similares possuem propostas praticamente opostas de aplicação de cor. A colorização de Enrique Breccia é feita com o uso aquarela, um meio de expressão gráfica tradicional, enquanto as cores de Dennis Calero foram aplicadas digitalmente, além de imprimir um caráter muito mais contemporâneo e experimental à linguagem gráfica.

A aplicação da aquarela de Breccia requer uma habilidade muito grande com o material utilizado pelo desenhista, bem como sua própria aplicação está atrelada a um estilo de arte-final característico: A aquarela é um estilo de pintura tradicionalmente leve, que, se utilizado com a arte-final que tem como base muitas massas de sombra, acaba perdendo a força. O próprio Enrique Breccia trabalha muito com a utilização de hachuras

45 Enquanto sistema de cor subtrativo, ou seja, cor matéria, o branco existe pela ausência de qualquer pigmento aplicado a uma superfície, e é nesse sentido que o branco é dado como ausência de cor. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_das_cores).

e poucas áreas com preenchimento em preto, de modo a valorizar o caráter mais sutil do tratamento dado à cor, como podemos ver na imagem comparativa abaixo:



Figura 55 - A diferença de técnicas de aplicação de cor entre Enrique Breccia e Dennis Calero. Fonte: RODIONOFF, Hans; BRECCIA, Enrique; GIFFEN, Keith (2003); BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis (2006).

Os estudos de aplicação de cor foram feitos pensando na aplicação de cores digitais. Ao contrário dos estudos de traço, que reduziam a forma complexa até as formas simples, o estudo da cor começou da aplicação da cor básica até aplicações mais complexas, na tentativa de simular a pintura tradicional.

A forma mais básica de aplicação de cor são os chamados *flats*⁴⁶. Aplicando apenas uma camada simples de cor, os preenchimentos interagem bem com a arte-final, pois o sombreado fica por conta apenas do preto.

Em um segundo momento, foram adicionadas áreas de sombras coloridas, na tentativa de conferir mais volumetria ao desenho. Nesse estágio, a aplicação da cor ainda é estilizada, ou seja, não tende a renderização hiper-realista. De um modo geral, as combinações desse estágio se encaixam com o conceito do traço: tende ao realismo, utilizando as cores de maneira semelhante as encontradas na realidade, mas com aplicação simplificada. O processo de variação tonal iniciou com apenas uma cor utilizada na sombra. Posteriormente uma variação mais escura e, depois, a mistura entre

⁴⁶ Do inglês 'chato', significa a aplicação de cor em preenchimentos simples, sem a utilização de técnicas de renderização ou trabalho de volumetria na cor. Na indústria de quadrinhos, ocasionalmente coloristas contratam assistentes para aplicar a camada de cores *flats* nas páginas. São conhecidos como *Flatters*.

os dois tons, adicionando mais camadas de complexidade à representação de luz e sombra através da cor.

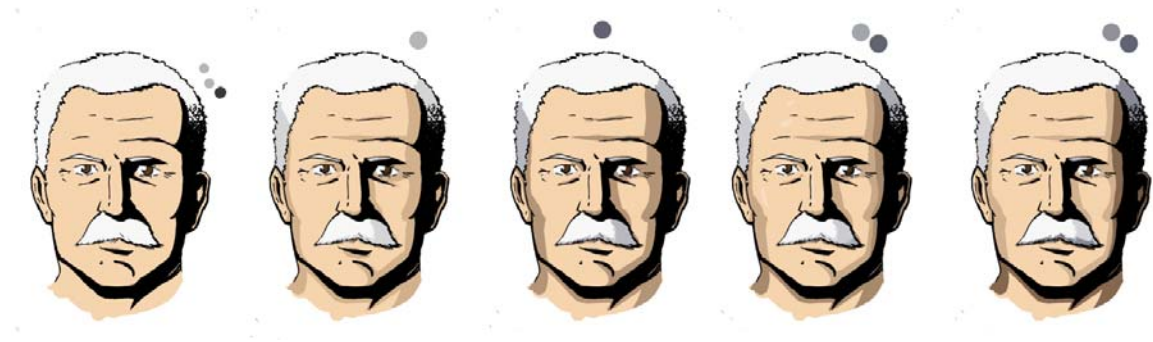


Figura 56 - Aplicações de cor no estilo de arte-final utilizado na história. Aplicação simplificada de cor.

Para criar um ponto de comparação, foi utilizada uma segunda abordagem na pintura, que deixa a transição entre tons mais suavizada. O experimento tinha por objetivo tentar recriar uma leve semelhança com o estilo artístico de Breccia, mas por limitações técnicas, tanto de colorização quanto domínio do software utilizado, o resultado não parece tão efetivo. Contudo, as opções empregadas conseguem suavizar mais a variação tonal entre cores, podendo se caracterizar como um caminho válido.



Figura 57 – Alteração na técnica de representação da cor com transições mais suaves de tons.

Apesar de contribuir para uma aplicação de cor mais suave, esse tipo de colorização não se mistura bem com a proposta de renderização de luz e sombra utilizada na arte-final. Ao mesmo tempo, as variações com mais de uma tonalidade também não cumpriram bem sua tarefa. Em vista de que a mescla de tons e os múltiplos tons não interagem bem com a proposta de arte-final, a técnica escolhida para o emprego da cor se apresenta abaixo. Esse método é comumente utilizado para aplicação de cor nos quadinhos. Um exemplo disso pode ser visto no trabalho de Dave

McCaig na revista *American Vampire*, parte do selo Vertigo da editora DC Comics. Tanto as cores quanto o sombreamento em preto atuam em área delimitadas por contorno, ambos interagindo da mesma maneira com o desenho.



Figura 58 - À esquerda, solução final de traço, arte-final e cor combinadas. À direita, método de colorização utilizado na revista *American Vampire*, por Dav McCaig. Arte de Rafael Albuquerque. Fonte: *American Vampire* #1.

5.4 CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

A caracterização dos personagens é o processo de definição, a partir da representação gráfica, de suas qualidades físicas e psicológicas. Em se tratando de uma adaptação literária para HQ, esse processo será embasado no conteúdo textual do conto, na apreciação de referências fotográficas, na análise de similares e no estudo dos elementos da linguagem gráfica, assim como na percepção.

Alguns aspectos do detalhamento dos personagens não são definidos no conto, assim a caracterização demanda inferências por parte do quadrinista, a partir dos elementos que possam ser retirados do texto. Vale ressaltar que essa pesquisa foi feita no texto original em inglês, que oferece muito mais subsídios para as representações gráficas do que a tradução do conto, pois oferece maior especificação e contempla a intenção do autor de modo direto, sem interferência da interpretação do tradutor. Trechos da narrativa que caracterizam os personagens foram pinçados de maneira a mostrar como esses personagens se comportam.

Ao abordar este assunto, é importante salientar que o cartunista Spacca, em sua palestra no Instituto Goethe em Porto Alegre dia 29 de outubro de 2010 durante o I Encontro Internacional de Jornalismo em Quadrinhos, comentou sobre seu processo de caracterização de personagens para seus quadrinhos históricos, como *Santô e os Pais da Aviação* e *D. João carioca*, parceria com Lília Schwarcz, e adaptações literárias como o Romance *Jubiabá*, de Jorge Amado. Para Spacca⁴⁷, a pesquisa iconográfica é essencial, bem como conhecimento do texto e do papel do personagem no desenrolar da história, seja ela fictícia ou real. A aparência de um personagem também é um reflexo de seu comportamento. O desenhista tem o trabalho de construir um rosto a uma personalidade, como um ator deve encontrar a maneira correta de interpretar determinado personagem e fazê-lo plausível ao público.⁴⁸

Em paralelo à consulta no texto original do conto, foi feita uma pesquisa em referenciais fotográficos para complementar as informações encontradas na narrativa escrita. Esse procedimento ajuda a caracterizar de maneira consistente o período no qual se passa a história, porque serve de referência iconográfica para conceber a indumentária, arquitetura, paisagens, informações importantes para compor a representação visual dos personagens, ambientes internos e externos. E, a linguagem escrita do texto não exprime essas informações em detalhes o suficiente para conceber graficamente a caracterização.

Para dar início a esse processo, primeiro foi necessário realizar um inventário dos personagens que seriam realmente caracterizados. Uma história geralmente possui muitos personagens envolvidos. Em uma história em quadrinhos, às vezes há personagens que não perduram ao longo da narrativa, como coadjuvantes ou figurantes em um filme. A partir dessa constatação foi necessário categorizar os personagens em dois grupos: principais e secundários. Os personagens principais são detalhados completamente, criando-se uma *model sheet* para cada um. Os personagens secundários podem ou não receber alguma definição sobre sua caracterização.

47 João Spacca de Oliveira é cartunista e possui diversos trabalhos publicados. Mais informações sobre seu trabalho no site: <http://www.spacca.com.br>

48 Esta frase é resultado das conversas ocorridas com o cartunista Spacca, no Instituto Goethe, junto com conversas ocorridas com o professor Maurício Dias, do Curso de Histórias em Quadrinhos do Dínamo Estúdio, que ocorrem no Museu de Comunicação Hipólito José da Costa.

Ao analisar a estrutura narrativa do conto fica evidente que existem oito personagens chave para a trama. O Narrador da história, que não possui nome e por isso será chamado de Narrador, um topógrafo fazendo pesquisa para a construção do reservatório para a cidade de Arkham. É através dele que a história é narrada para o leitor. Ammi Pierce, o velho que conviveu com a Família Gardner e que conta ao narrador a triste história que ocorreu em 1880, onde os Gardner sucumbiram à presença alienígena. A senhora Pierce, esposa de Ammi Pierce, já falecida em 1920, quando o narrador encontra Ammi Pierce. Os Gardner, por sua vez, são uma família de cinco integrantes: Nahum Gardner, o pai da família, Nabby Gardner, sua esposa, e seus três filhos homens, Zenas, Thaddeus e Merwin. Os personagens secundários podem ser divididos a partir de suas ocupações. São jornalistas, veterinários, policiais, médicos e professores. Suas profissões conseguem servir de base para o mínimo de caracterização consistente, caso seja necessário. Por conta da grande quantidade de personagens presentes, os personagens secundários não terão o processo de caracterização desenvolvido.

Para a caracterização dos personagens, foi necessário conceber sua visualidade com os fragmentos do texto que ofereciam algum subsídio para que esse processo fosse realizado.. A consulta ao texto também possibilitou inferir qual o papel que cada personagem exerce ao longo do desenrolar da história. Esse mapeamento na trama narrativa também agrega consistência à caracterização do personagem, ou seja, o papel exercido na trama da narrativa literária reflete sua configuração formal. A partir desses elementos é possível chegar em características visuais que componham um Signo, Objeto e Interpretante que se assemelhem às características aos acontecimentos encontrados no texto. Isso toma forma a partir de um processo de conceito reverso, onde é necessário partir de conceitos de terceiridade para gerar a representação gráfica desse conceito.

Narrador:

O Narrador é um topógrafo vindo de Boston para fazer medições no terreno que será inundado para se tornar um futuro reservatório. Curioso com o local devastado que encontrou em suas medições e a conversa dos locais sobre os dias estranhos, ele

procura Ammi Pierce para descobrir o que aconteceu há 40 anos. Optou-se por caracterizar o narrador pois ele é peça-chave de interação com Ammi Pierce na história. A narrativa contada é sua versão do diálogo ocorrido com o velho fazendeiro. Nesse sentido, as ações que o levam até Pierce, enquanto descritas no livro, devem ser representadas graficamente.

Para trajar o personagem, foi feita uma coleta de fotos de topógrafos que viveram em 1920 para descobrir o modo que se vestiam em seu trabalho de campo, bem como equipamentos utilizados em atividade. Pouco se encontra no texto que possa ser utilizado para traçar sua personalidade. O Narrador, apesar de um personagem, funciona apenas como uma entidade. Não há nada descrito sobre ele, a não ser sua ocupação e função no local da história. Sua função na trama é investigativa, e ele, além de contar a história como um observador externo, é o personagem que transmite a história ao leitor. É possível que Lovecraft utilize do personagem para narrar o conto a partir de um ponto de vista distinto, da perspectiva de alguém que é duplamente estranho: no tempo e no espaço. A trama ocorre 40 anos antes e o narrador é urbano num contexto rural.

Para desenhar o personagem, imaginou-se um homem de estatura média, com aproximadamente 30 anos. Sendo um topógrafo vindo de Boston, supõe-se que ele possua alguma instrução, bem como hábitos urbanos. Para contrastar com os personagens que moram no campo, pensou-se em desenhá-lo sem barba. A história nos faz crer que, apesar do relato insólito com o qual se depara, o Narrador ainda assim consegue ser analítico e calmo, provavelmente sendo uma pessoa estável emocionalmente.

A partir dessas informações, os primeiros testes de desenho foram desenvolvidos, também relacionando as informações levantadas com as fotos. O resultado final pode ser visto abaixo:



Figura 59 - Processo de desenvolvimento do personagem Narrador.

O casal Pierce:

O casal Pierce era vizinho dos Gardner em 1880. O texto enfatiza a boa relação deles com os Gardner, sendo Ammi e Nahum bons amigos, bem como suas esposas. Segundo a descrição oferecida no conto, os Pierce provavelmente possuem menos posse que os Gardner e moram a alguma distância de sua casa.

Ammi Pierce é visto como um bom amigo de Nahum Gardner. Além de ser a voz sobre os fatos ocorridos em 1880 para o Narrador, Ammi é também um dos protagonistas dos acontecimentos. É ele que continua visitando os Gardner e sendo solidário, dentro de suas limitações, bem como ele próprio vai ao socorro de Nahum, apesar de seu medo. Ammi é o personagem de ação da história, e possivelmente o herói da narrativa.

Para construir a fisionomia de Ammi Pierce foi necessário um trabalho de 'rejuvenescimento' a partir do conteúdo do texto. Ammi é descrito apenas nas características de 1920, onde teria aproximadamente 80 anos. Uma das poucas informações disponíveis é a respeito que o personagem usa barba, prática comum da época. É seguro dizer que, mesmo com 40 anos, Ammi provavelmente também utilizava algum tipo de barba. A barba, como recurso visual, pode oferecer, enquanto Interpretante, a sensação de que o personagem tem força ou coragem, sendo considerado um símbolo de masculinidade e virilidade, bem como a utilização de

cabelos muito curtos pelo personagem, índices de pouca vaidade ou de um senso de praticidade/objetividade.

Das imagens adquiridas na pesquisa fotográfica, uma grande referência utilizada foi a do presidente americano Ulysses S. Grant (1822-1885) por sua postura e aparência facial, sendo utilizada como referência principal para o desenho de Ammi Pierce.



Figura 60 - Ammi Pierce - Processo de caracterização em dois momentos: 1880 e 1920

A Senhora Pierce não possui descrição formal na história, por isso sua aparência visual foi inferida das ações que ela desenvolve na história, que também são poucas. É ela quem nota o tamanho reduzido do meteorito coletado pelos professores. Além disso, a Senhora Pierce se mantém em quase toda a história em sua casa, muito provavelmente cuidando das tarefas do lar. Em relação à indumentária, é uma mulher tão simples quanto o marido, não utilizando muito adereços ou adornos. A falta de descrição física, apesar de não conferir subsídios precisos para sua caracterização visual, por outro lado, nos deixa concluir que ela não possui características visuais peculiares a serem trabalhadas, sendo uma mulher de aparência comum a época em que viveu.

Das fotos coletadas sobre a época, quase todas as mulheres possuem cabelos negros, sendo assim essa a cor utilizada para a Senhora Pierce. Em um primeiro momento foi cogitado desenhar a personagem acima do peso, mas essa idéia foi descartada pela pesquisa iconográfica, indicando uma tendência a um peso normal, especialmente por se tratar de uma família que vive no campo, trabalhando ativamente e não possui muitos luxos. O desenvolvimento foi feito a partir dos referenciais fotográficos, e seu posterior refinamento, como mostra a imagem abaixo.



Figura 61 - Senhora Pierce - Processo de caracterização de personagem

Família Gardner

Os Gardner habitam os vales a Oeste de Arkham. São uma família com algumas posses e conviviam bem com a comunidade. A família possui 5 integrantes, pai, mãe e três filhos. A partir da minha leitura do texto, conclui que a família Gardner possui 15 acres de terra próximo à Arkham. O texto fala na Terra Devastada (*blasted heath*, no original)

Nahum Gardner

Nahum é o grande pivô da trama. É através de seus diálogos com Ammi Pierce que a história toma forma. No texto, ele é descrito como “a lean, genial person of about fifty” (LOVECRAFT, 1927:9). Traduzindo, Nahum é um homem de 50 anos, magro e afável, brando, caracterizando um senhor de família, de boa índole. É possível deduzir dessa descrição que ele é um homem de acordo com a moral e os costumes da época, sendo assim, tradicional.

Se Ammi é o personagem ativo da história, Nahum é o personagem inerte. Quando suas terras começam a se deteriorar em consequência do que ele supõe ser a exposição ao meteoro, Nahum espera que a própria natureza vá se recuperar dos efeitos em algum tempo. Enquanto tudo definha, Nahum permanece absorvido, resignado em relação ao mundo ao seu redor. Nas investidas de Ammi para tomar providências para sua situação, Nahum permanece negativo, resistindo a mudança e aos problemas. Curiosamente, do ponto de vista físico, o fazendeiro também é muito resistente. Enquanto a criatura do espaço suga a vida ao redor, ele permanece estóico, e é o último a sucumbir de todos os membros de sua família.

Dentro dessas características, junto à pesquisa fotográfica, iniciou-se o estudo de alternativas pra o personagem. O bigode alongado foi uma escolha baseada um pouco no tradicional, ao mesmo tempo em que o cabelo penteado para trás também lhe confere um ar de seriedade. O nariz alongado demonstra austeridade, também refletida no penteado objetivo.



Figura 62 - Nahum Gardner - Processo de caracterização de personagem

No geral, as roupas dos Gardner parecerão equivalentes ou melhores que a dos moradores de Arkham. Nahum veste nesse desenho roupas mais sociais, mas não se exclui também o uso de uma roupa para trabalho.

Nabby Gardner

A esposa de Nahum também possui poucas descrições físicas no conto, sendo possível apenas supor sobre sua aparência a partir de sua participação na história. Talvez a informação mais relevante a respeito da senhora Gardner seja o fato de que ela é o primeiro membro da família a enlouquecer. Os motivos não são efetivamente explicitados, mas isso garante a ela um ar de fragilidade em relação aos demais. Essa

fragilidade foi alcançada com a cor de pele mais clara, assim como sobrancelhas levemente arqueadas, conferindo-lhe uma expressão mais triste ou preocupada. De outras informações, sabemos apenas que ela gostava de gatos, o que não garante muitos subsídios para a caracterização do personagem em si. A partir dos dados obtidos, o desenho em combinação com as referências fotográficas resultou na seguinte solução final:



Figura 63 - Caracterização de Nabby Gardner

Zenas Gardner

Zenas é o filho mais velho de Nahum Gardner. Sua idade não é explicitada na narrativa, apenas que ele é o filho mais velho. A participação de Zenas na história também é pequena. Dos fatos relevantes, podemos salientar que ele provavelmente é o penúltimo Gardner a sucumbir à criatura vinda do espaço.

Apesar dos motivos da alta resistência de Zenas não serem explicitados, o fato é que apenas seu pai resiste à criatura por mais tempo que ele. Sendo Zenas filho de Nahum e Nabby, nada mais natural que sua aparência visual seja elaborada a partir do rosto de seus pais. Por se mostrar resistente como o pai à presença alienígena, Zenas foi pensado e representado com grande semelhança a Nahum, de forma que o filho carregue características visuais similares ao pai e apresente os signos visuais associado a resistência consigo. Traços que caracterizam essa familiaridade ficaram nos olhos, no nariz e no queixo, que formam uma área de identificação característica do rosto. O resultado final pode ser conferido abaixo:

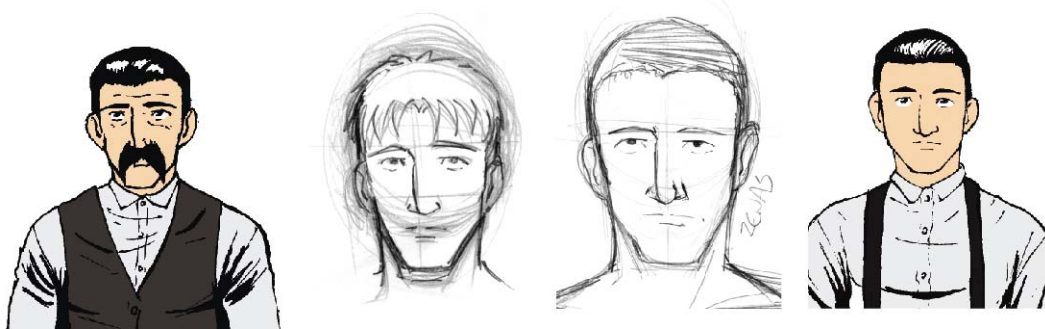


Figura 64 - Caracterização de Zenas Garder, elaborada a partir da caracterização de Nahum Gardner

Thaddeus Gardner

Thaddeus é o filho do meio dos Gardner. Sua aparência física não é descrita, mas, segundo o conto, o jovem possui 15 anos e é descrito como um garoto sensível. Ele é consideravelmente afetado tanto pela presença alienígena quanto pelos fatos decorrentes dessa presença habitar as terras de sua família: o lento isolar da comunidade em que vivem, a loucura da mãe, etc.

Nesse sentido, podemos dizer que, se Zenas possui a resistência do Pai, Thaddeus possui a fragilidade e sensibilidade da mãe. O texto corrobora com essa inferência apontando que Thaddeus é o segundo dos Gardner a enlouquecer. Seu destino não é diferente do de Nabby: acaba trancado em um quarto do Sótão.

Se Zenas possui características psicológicas similares ao pai que se manifestam visualmente em sua aparência, nada mais natural que o mesmo ocorra na relação entre Thaddeus e Nabby Gardner. Tomando como base a aparência materna e seu signo de sensibilidade/fragilidade, a tez mais clara e as sobrancelhas 'tristes'. O resultado pode ser conferido a seguir:



Figura 65 - Processo de caracterização de Thaddeus Gardner

Merwin Gardner

Merwin é o filho mais novo dos Gardner. Sua idade ou aparência não é explicitada no conto, mas o texto nos permite inferir que Merwin possua de três a cinco anos a menos que Thaddeus. Novamente, muito pouco é oferecido sobre esse personagem. Pelo conto, o jovem Merwin se mostra uma criança muito assustada, e fica visivelmente vulnerável depois que Thaddeus enlouquece. Por isso, também se procurou maior familiaridade com o lado materno. O trabalho feito a partir da fisionomia dos pais foi o resultado para sua aparência, mostrado abaixo:



Figura 66 - Caracterização de Merwin Gardner

5.5 CARACTERIZAÇÃO DOS CENÁRIOS

Consideram-se cenários todos os ambientes no qual a história será desenvolvida. No conto em questão, bem como no caso dos personagens, existem cenários principais, onde a maior parte da história se passa, e, por isso, precisam de uma caracterização particularizada, e cenários secundários, que não demandam tantas especificações.

Como nos demais processos, os cenários também tiveram suporte em uma pesquisa iconográfica. Foram pesquisadas imagens de paisagens, arquitetura, bem como um pouco de inferência para que os cenários fossem compostos de maneira a situar o desenhista da história para que este possa dar desenvolvimento ao desenho das páginas. Um detalhe curioso é que Arkham é uma cidade fictícia criada pelo próprio Lovecraft, mas existem indícios, nesse texto e em outras obras, de que a cidade se localizaria no estado de Massachusetts, estado onde Lovecraft nasceu e viveu grande

parte da vida adulta. Por isso a pesquisa iconográfica focou-se em procurar imagens relacionadas a esse estado.

Na história em questão, o palco principal da narrativa é a fazenda dos Gardner. Lá se desenrolam todos os eventos ligados à criatura vinda do espaço e lá será a Terra Devastada⁴⁹ pela qual o Narrador cruzará e tomará interesse pelas histórias misteriosas daquele local. Montar a área da fazenda dos Gardner é um pequeno quebra-cabeça quanto a disposição de seus terrenos.

De acordo com o texto, a área de Terra Devastada possui acres de terra. É o primeiro indício de dimensão que o texto nos proporciona. Posteriormente, também nos é informado que os Gardner possuem dez acres de campo para pastagem. A terra dos Gardner é fértil, e dentro de seu território existem jardins e pomares. Nesse território também está a casa branca dos Gardner, assim como um celeiro para os animais. A terra dos Gardner segue ao longo da estrada que cruza o vale.

As informações colhidas no texto não indicam um valor absoluto nas dimensões do campo. Por inferência, foi decidido que o campo trabalhado seriam 15 acres, a partir da informação do texto: cinco acres relativos à Terra Devastada, de 1920, e dez acres relativos aos pastos. As terras foram divididas entre terços, mais longitudinais que profundos, de maneira a ocupar mais o espaço ao longo da estrada, como descrito no conto. Outra informação pertinente é a respeito da casa. Sabemos que ela está voltada de 'costas' para o campo de pasto, pois, ao final do conto, Ammi escapa junto com os policiais, veterinários e médicos presentes na casa de Nahum, para o pasto, através da porta dos fundos da casa. Assim, a partir dessas informações e conclusões embasadas no material textual, foi elaborado o seguinte layout para as terras dos Gardners:

⁴⁹ *Blasted Heath*, no original. É o termo cunhado pelos habitantes de Arkham e arredores para a terra dos Gardner, dominada pela presença da criatura alienígena. Nas traduções consultadas, o termo varia para Charneca Crestada e Charneca Maldita.

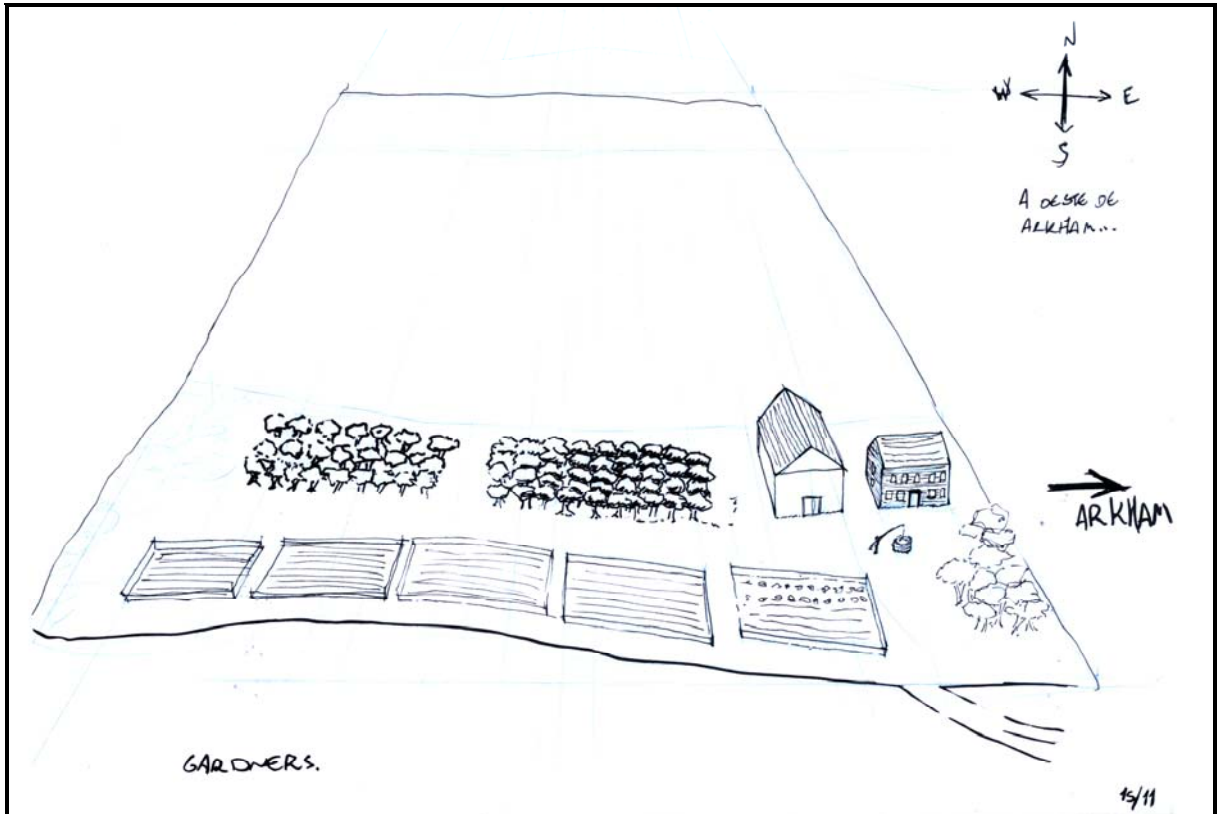


Figura 67 - Esboço de layout para a fazenda dos Gardner

Na pesquisa fotográfica para representar a casa, foi utilizada como principal referência a fazenda de Henry David Thoreau⁵⁰, situada em Concord, Massachusetts. Essa referência foi escolhida muito em função de sua localização, sendo o exemplo mais concreto de arquitetura daquela região. O fato da casa possuir dois andares reforça a idéia de que os Gardner detinham um pouco mais de posses que os Pierce. Muitas das casas apresentadas na pesquisa iconográfica também eram de dois andares.

A partir das conclusões obtidas na leitura dos fragmentos de texto e, com apoio na pesquisa iconográfica, montou-se um layout esboçado em cores da visão da casa dos Gardners e arredores de seu terreno:

⁵⁰ Autor americano, poeta, naturalista e pesquisador. Conhecido pelos seu livro *Walden* e por seu ensaio *Desobediência Civil*.



Figura 68 - Sketch representando a disposição de elementos na fazenda dos Gardner. À direita, foto da casa de Thoreau (Fonte: <http://www.thoreaufarm.org/>).

Também foi necessário criar uma representação noturna dos arredores da casa dos Gardner, pois a história se desenvolve tanto no dia quanto à noite. O resultado da representação noturna pode ser visto na imagem a seguir. Vale ressaltar que, nesse estágio, ainda não há interação da presença alienígena no local.

Como a história se desenvolve ao longo do período aproximado de um ano e meio, a paisagem no entorno da casa dos Gardner se modifica conforme as estações vão passando. Segundo dados retirados da Wikipédia, o estado de Massachusetts possui clima temperado, com grandes amplitudes de temperatura. Característico do clima temperado, o local onde se passa a história possui quatro estações bem definidas: primavera, verão, outono e inverno. A representação gráfica das estações do ano também sofre interferência da presença alienígena. Os estados da paisagem foram concebidos graficamente de acordo com a transição de tempo da narrativa.



Figura 69 - Representação da fazenda dos Gardner durante a noite.

Segundo Lovecraft, o inverno na região onde se passa a história possui neve e é frio. Para ilustrar a paisagem de inverno, foi efetuada uma pesquisa fotográfica do inverno de Massachusetts. Como a neve cobre a maioria dos campos, o preenchimento em verde deu espaço para o preenchimento em branco, para caracterizar a camada de neve por cima da vegetação. A representação também foi feita de maneira a ilustrar o dia e a noite na paisagem das terras dos Gardner. O resultado pode ser observado nas imagens abaixo.



Figura 70 - Representação da fazenda dos Gardner e arredores durante o período de inverno, durante o dia.



Figura 71 - Representação da fazenda dos Gardner e arredores durante o período de inverno, durante a noite.

Além do branco representando a neve, parte das árvores foi representada sem folhas ou flores, característica comum de algumas árvores daquela região do inverno, especialmente as árvores frutíferas, enquanto outras, como pinheiros, permanecem com suas folhagens, essas cobertas pela neve.

Em um primeiro momento, pode haver uma confusão entre o que é a vegetação fragilizada, cinza, e a diferença desse estado para a Neve. De um modo geral, para evitar essa dissonância cognitiva, foi utilizado um cinza mais escuro que a neve para representar a marca da presença alienígena no local. Diferente do inverno, as árvores caducifólias, que perdem suas folhas nas estações frias, ainda possuem folhagem apesar de acinzentada. O mesmo vale para as demais árvores que não perdem sua folhagem de maneira sazonal e a frutas e hortaliças que venham a ser representadas.

Para a representação noturna, foram usados efeitos e filtros do software Adobe Photoshop para deixar evidente a luminescência da vegetação. Se comparado com a representação inicial do período noturno, fica evidente que o ambiente está mais claro. O efeito da fosforescência pode ser visto nas edificações, que ficam com uma aura levemente mais clara que o período noturno proporcionaria, apesar das edificações não

possuírem a fosforescência em si. Essas paisagens podem ser apreciadas nas representações abaixo.



Figura 72 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença alienígena, durante o dia.



Figura 73 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença alienígena, durante a noite.

Posteriormente, foi desenvolvida a representação da terra dos Gardner em um estágio mais avançado de degradação. Nesse ponto, a terra se modifica ainda mais:

Em setembro, toda a vegetação estava se desfazendo em pó cinzento, e Nahum receava que as árvores morressem antes de todo o veneno ter saído do solo. (LOVECRAFT, 1966:7).



Figura 74 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença prolongada do alienígena, durante o dia.

A luminescência noturna foi intensificada nesse estágio. A partir da manipulação de camadas⁵¹, foi criado um efeito de luminescência mais forte, envolvendo a residência, o celeiro e as plantas. O resultado pode ser visualizado abaixo.

⁵¹ O Software Adobe Photoshop possui um sistema de camadas e filtros que permitiram as mudanças no arquivo de cenário para dia e noite.



Figura 75 - Representação da terra dos Gardner marcada pela presença prolongada do alienígena, durante a noite

Por fim, foi elaborada a representação da Terra Devastada, que corresponde à propriedade dos Gardner e como ela é encontrada em 1920 pelo Narrador. Sua descrição é bem pormenorizada na narrativa de Lovecraft, sendo o pivô principal do desenvolvimento da história:

Era como se o poeta tivesse cunhado a frase após ter visto essa região particular. Deve ser a consequência de um incêndio, pensei ao vê-lo; mas por que nunca mais crescera coisa alguma nesses cinco acres de desolação cinzenta que se espalhavam sob o céu aberto como uma mancha de corrosão deixada por algum ácido nos bosques e nos campos? A maior parte ficava ao norte da estrada antiga, mas invadia um tanto o outro lado.

Senti uma estranha relutância de me aproximar, e acabei por fazê-lo apenas porque minha comissão me obrigava a atravessá-la. Não havia vegetação de qualquer espécie na ampla área, mas sim apenas uma fina poeira ou cinza que vento algum parecia jamais agitar. As árvores das cercanias eram doentias e enfezadas, e muitos troncos mortos se erguiam ou estavam a apodrecer no chão a sua beira. Ao caminhar apressado, vi os tijolos e pedras tombadas de uma velha chaminé e um porão a minha direita, bem como as fauces escancaradas de um poço abandonado, cujas emanações estagnadas produziam estranhos efeitos à luz do sol. (LOVECRAFT, 1966:1-2).

A partir dessa descrição, foi elaborado o desenho encontrado a seguir. Apesar de terem se passado apenas quarenta anos desde os acontecimentos da narrativa e as estruturas poderiam estar em melhor estado, o conto nos traz que, quando os policiais e investigadores voltam ao local na manhã seguinte a morte de Nahum, não encontram

quase nada além da desolação. O resultado final dessa representação é apresentado a seguir:



Figura 76 - Representação da terra dos Gardner em 1920, como ela é encontrada pelo Narrador.

A partir dessas representações, é possível visualizar claramente a transição do ambiente onde se passa a história do seu aspecto natural para o estado de devastação resultante da presença da criatura alienígena. Munido dessas ilustrações como referência, um desenhista poderia representar o cenário onde se passa a história de maneira mais eficiente e com menos erros de continuidade, as falhas do desenho que acontecem quando determinado elemento é representado de um modo em um instante e em outro momento é desenhado de maneira diferente. O layout preliminar mostrado inicialmente garante também os referenciais necessários para a disposição espacial dos elementos do cenário. A partir dele, o desenhista pode representar a paisagem de diversos ângulos.

Também fazem parte dos cenários elementos de mobiliário como estantes, mesas e mobílias, bem como os meios de transporte. Durante a pesquisa por referenciais gráficos desses elementos, encontrou-se uma divergência entre a tradução do conto e o texto original. No fim do conto, depois que Ammi Pierce descobre Nahum morto em sua fazenda, Ammi vai até a cidade buscar ajuda, encontrando policiais, um

legista e um médico que o fazem retornar às terras de Nahum. Na tradução do conto, encontramos a narrativa estruturada da seguinte maneira:

Os seis homens seguiram numa carroça, atrás da charrete de Ammi, e chegaram à fazenda infestada cerca das quatro horas. (LOVECRAFT, 1966:11)

A pesquisa por referências gráficas revelou uma grande variedade de carroças, sem apontar um modelo específico. Por inferência, sabemos que é uma carroça grande que comporta seis homens. Mesmo assim, não há algo que nos faça concluir o estilo de carroça. Também podemos inferir que não é uma carroça de fazendeiro, visto que estão nela os policiais, um veterinário, um legista e um médico. Ao consultar o texto original, vemos a idéia expressada de maneira diferente:

The six men drove out in a democrat-wagon, following Ammi's buggy, and arrived at the pest-ridden farmhouse about four o'clock. (LOVECRAFT, 1922:19)

Sabemos agora que a carroça que leva os homens da polícia, em inglês, é chamada de *democrat-wagon*. Aparentemente, não uma tradução direta para este determinado tipo de carroça, mas a pesquisa iconográfica já possui outro resultado quando procurando por carroças do tipo *democrat-wagon*, como podemos ver na figura 77:



Figura 77 - À esquerda, a carroça Democrat Wagon (Fonte: <http://www.theold-tiquecarriageshop.com/data/storage/attachments/f8c6e7328c35e6d229b75f6dbcf491c0.jpg>), à direita, o resultado dominante na pesquisa por 'carroça' (Fonte: <http://mapauniversal.files.wordpress.com/2010/07/carroca21.jpg>)

5.6 LAYOUTS

O layout corresponde à diagramação das páginas da história em quadrinhos. É senso comum que a maioria das histórias em quadrinhos varia o número de quadros por página. Isso acontece em função do ritmo da narrativa: determinadas cenas necessitam de mais quadros por páginas do que outras. O momento de ação da história representa isso. Nesse sentido, diferente da diagramação de uma página de texto que é constante, as páginas de quadrinhos possuem disposições independentes de quadros, apesar dessas disposições se repetirem ocasionalmente.

A maioria dos desenhistas trabalha com um *grid* para orientar a diagramação das páginas. O processo de construção do *grid* varia de desenhista para desenhista, mas o resultado final é um módulo que pode ser replicado de maneira a criar diferentes tamanhos de requadros na página.



Figura 78 - Exemplo de utilização do grid com 9 requadros (3x3). Fonte: GIEFFEN, Keith. Lovecraft. Editora Dark Horse, 2004.

Para este trabalho, a construção do *grid* para a diagramação das páginas utilizou como base um *grid* de nove quadros, em disposição 3x3. Essa alternativa tem suas origens no quadrinho europeu e até hoje comumente utilizado por desenhistas, com algumas variações de módulo e espaçamento entre quadros.

Apesar de funcional e flexível, ao possibilitar diversas combinações de requadros, a modulação de nove quadros não permite a divisão vertical simétrica da página, ou seja, não é possível fazer dois quadros de tamanhos iguais adjacentes um ao outro. Para que isso fosse possível, foi adicionada uma modulação complementar à modulação 3x3. Ao invés de fazer uma modulação 3x2, com três linhas de requadros com duas colunas, optou-se por ampliar o número de colunas, deixando assim a disposição de quadros em 3x4, a fim de expandir o número de quadros, para cenas onde fosse necessário um ritmo mais intenso. Também foi pensado em expandir o número de linhas para 6, de maneira a garantir quadros longilíneos, onde a narrativa da história diminui de ritmo.

O resultado final é uma modulação híbrida 3x3 e 3x4 para garantir a flexibilidade na diagramação das páginas e pode ser vista abaixo:



Figura 79 - Grid utilizado na proposta e suas possibilidades de utilização dos requadros.

Definido o grid para o layout, é preciso pensar a organização das páginas e quais momentos da história elas retratarão. Como o conto de Lovecraft é extremamente descritivo, não há uma grande quantidade de diálogos, sendo quase totalmente narrado. É possível prever que, das interações palavra e imagem, abordadas anteriormente no

item 1.3.4, predominará as combinações classificadas como específicas da palavra, específicas da imagem e interseccional.

A organização formal dos balões e caixas de texto em um requadro ajudam ou prejudicam a leitura dependendo de como são posicionados. É preciso ter em mente esse posicionamento no encadeamento de requadros, de maneira que o leitor não encontre dificuldades na leitura. Esse posicionamento depende de como o desenho é elaborado. Como é uma organização muito particular da elaboração das páginas, será apenas exemplificado na solução final, não cabendo a esta etapa desenvolver mais sobre o tema. O resultado de uma boa diagramação pode ser conferido abaixo em um exemplo comparativo retirado da série de quadrinhos *Scott Pilgrim*. Uma página com seus textos ordenados e equilibrados garante uma assimilação cognitiva melhor, assim como a boa continuidade da narrativa.

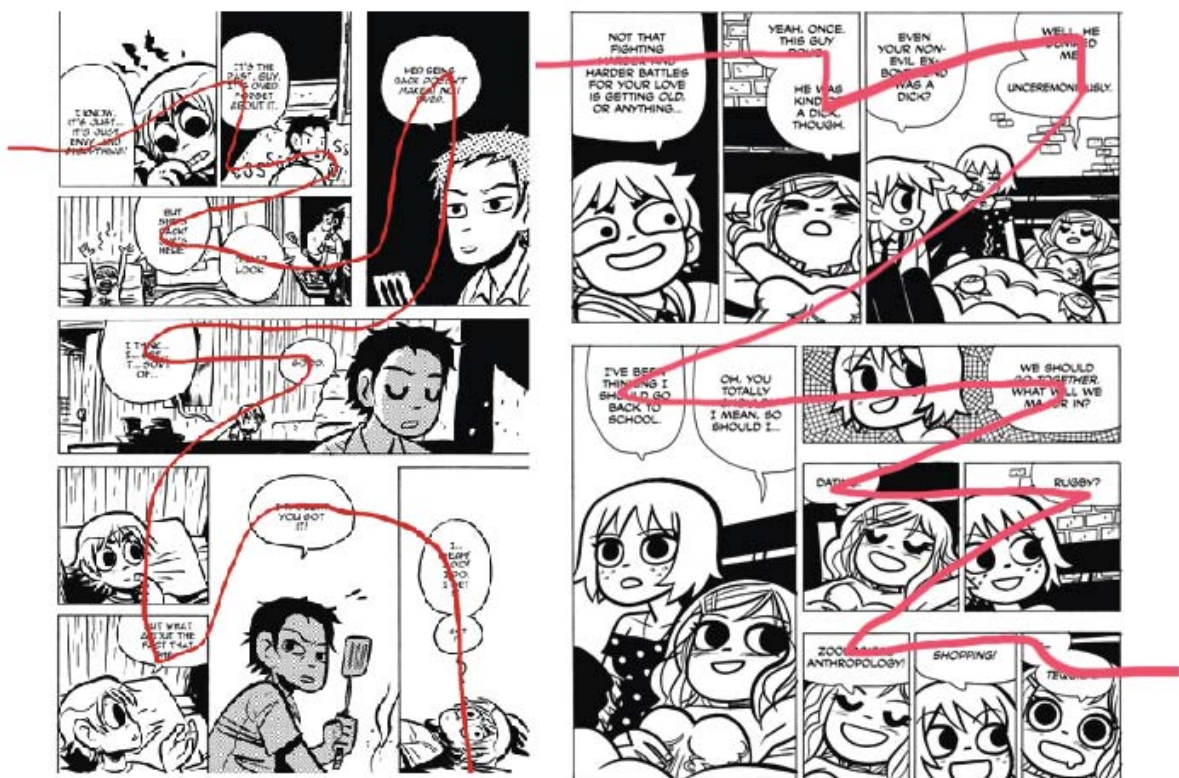


Figura 80 – Comparação da ordem de leitura (linha vermelha simulando o olho) em um layout poluído (à esquerda) em relação a um layout ordenado (à direita).

5.7 LETREIRAMENTO

O letreiramento, abordado anteriormente no item 1.3.2, consiste na diagramação do conteúdo textual da história. Assim como uma revista, os blocos textuais devem ser organizados de maneira a se integrar com o conteúdo visual, mas nos quadrinhos, é a imagem que predomina como fonte de informação, e não o texto. Além disso, os balões de fala e caixas de texto são utilizados de maneira integrada com a imagem, não como blocos de informações ordenados, como em um artigo de um periódico.

O letreiramento dos quadrinhos se reflete no uso das caixas de texto e balões de fala, na tipografia utilizada e nas onomatopéias presentes. Como a leitura de um requadro em uma página combina palavra e imagem, eles devem ser dosados de maneira a não sobrecarregar o espaço de informações visuais com informação textual. Aqui as questões de legibilidade requerem atenção. A fonte precisa ser legível e também adequada ao meio no qual está sendo empregada, de maneira que não haja dissonância entre a fonte e o conteúdo. O tamanho da fonte também precisa ser pensado. A fonte legível reduz o ruído na comunicação escrita e permite que os processos cognitivos atuem com maior agilidade. Vale lembrar que a disposição das caixas de texto, balões de fala e onomatopéias também estão pautados nos padrões de harmonia, ordem e equilíbrio, citados por Gomes Filho (2003:189).

A tipografia padrão para histórias em quadrinhos é baseada na escrita manual. Isso é uma herança das histórias feitas antes da utilização do computador, onde era o desenhista ou um letrista contratado que realizava a tarefa de desenhar as letras. Apesar dos avanços tecnológicos para produção de quadrinhos, a maioria das pessoas ainda utiliza fontes digitais que imitam a escrita dos antigos quadrinhos. Mesmo com diversos experimentos nesse sentido, até mesmo com adição de outras fontes para complementar a experiência de leitura, as fontes manuscritas permanecem ainda como principais fontes para diálogos nas HQs.

Dos similares observados, nenhum deles utiliza fontes alternativas à tipografia padrão para diálogos. É curioso notar que, mesmo com tantos estilos diferentes, do mangá ao europeu, a linguagem tipográfica ainda continua a mesma. Das fontes disponíveis gratuitamente para o letreiramento de quadrinhos, apenas duas possuem acentuação para o português, visto que a maior parte da produção de letreiramento

ainda é em inglês. Para saber qual fonte era a mais adequada, foi elaborado um grupo focal com 10 integrantes, entre alunos e professores do Curso de Quadrinhos do Estúdio Dinamo. No teste também foram incluídas fontes atípicas para quadrinhos, como serifadas e sans-serifs como Century Gothic e Helvetica, em caixa alta e caixa baixa. A pesquisa foi feita através de pergunta simples, onde o entrevistado assinalava qual das opções ele achava a mais adequada para uma história em quadrinhos.

Das opções apresentadas, a opção numero um (canto superior esquerdo), a fonte CCAstroCityInt, foi a mais votada, seguido pela Comics Sans MS em caixa alta. As outras fontes serifadas e sem serifa foram ignoradas pelos entrevistados. A partir do resultado do teste, ficou estabelecida a fonte CCAstroCityInt como fonte padrão para os diálogos e caixas de texto da história em quadrinhos. A folha utilizada na pesquisa com o grupo focal pode ser vista na figura 81.

Para as cores dos balões de fala preferiu-se pela utilização do branco, pois interfere pouco na composição dos quadros, bem como é o padrão utilizado para vozes nos quadrinhos. Enquanto isso, as caixas de texto foram coloridas, ainda alinhadas com o padrão dos quadrinhos. Procurou-se utilizar um tom mais amarelado e sépia pois se trata de uma narrativa antiga. No preenchimento dos balões de fala foi possível investir em uma caracterização mais alinhada com a época, enquanto a tipografia permanece alinhada com o conceito dos quadrinhos.

Cabe ressaltar que as onomatopéias, textos que representam efeitos sonoros nas histórias em quadrinhos, e outros efeitos, onde o texto atua também como um referencial gráfico, ocorrem de maneira pontual e não caracterizam um padrão ou ordem. Antigamente, as onomatopéias também eram desenhadas pelo letrista. O processo de tipografia digital permite o uso de fontes elaboradas no lugar das onomatopéias. Mesmo assim, as onomatopéias devem seguir os mesmos princípios de posicionamento, ordem e harmonia, bem como legibilidade para fácil assimilação cognitiva. Um exemplo de layout diagramado da história sendo produzida nesse TCC pode ser encontrado a seguir, na figura 82.

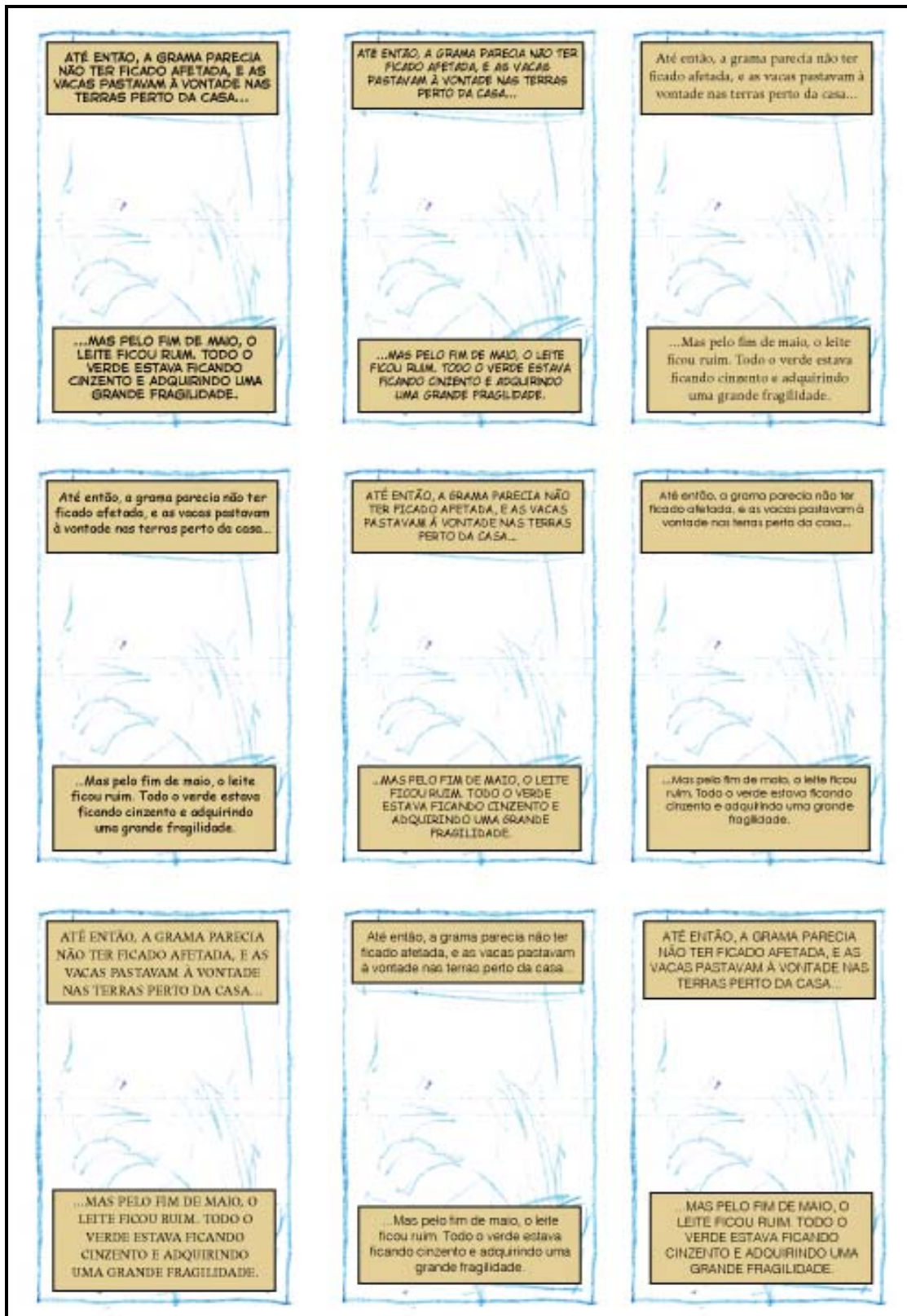


Figura 81 - Folha de teste para seleção de tipografia, diagramada a partir de layout

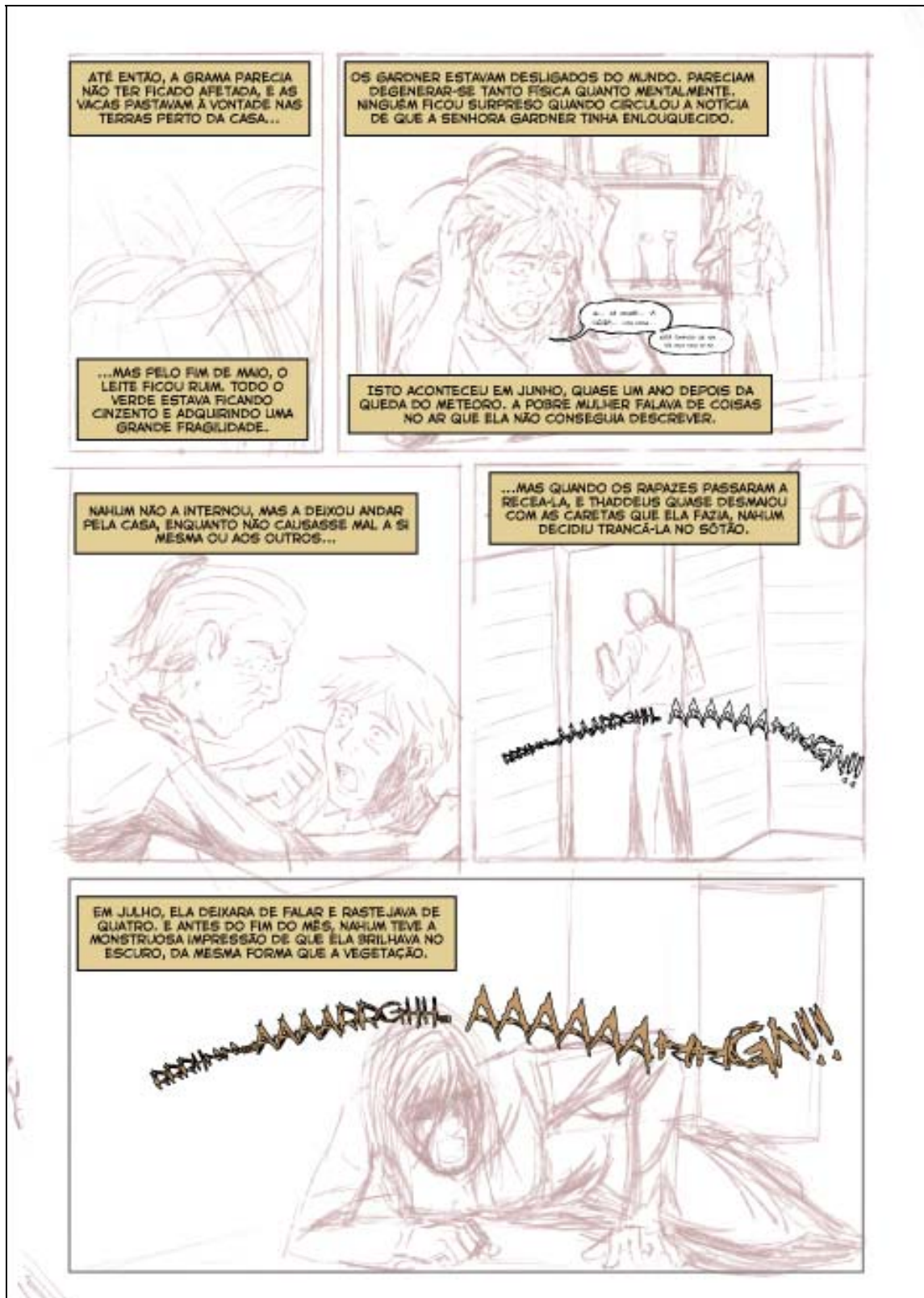


Figura 82 - Exemplo de diagramação a partir de layout de página

5.8 RITMO DA NARRATIVA

Para funcionar como uma história em quadrinhos, é necessário que o fluxo narrativo do conto também seja adaptado para a arte seqüencial. O conto em si possui em torno de 36 páginas de texto em prosa, enquanto foi estabelecido que a narrativa deve se desenvolver em 20 páginas de história em quadrinhos. Se, em um primeiro momento, parece uma tarefa difícil, vale lembrar que a representação visual de uma narrativa gráfica resume diversos parágrafos descritivos de uma narrativa textual através da comunicação visual.

Em termos cronologia da história, o conto sendo trabalhado se estende por aproximadamente 1 ano e 6 meses, tempo da queda do meteoro até a criação da terra devastada. Apesar disso, não existem acontecimentos relevantes durante todo o transcorrer desse tempo. Também vale ressaltar que esse período é narrado em forma de *flashback*, durante a conversa do Narrador com Ammi Pierce.

Os momentos-chave da trama são destacados e narrados por Lovecraft. A partir dessas informações e do volume de acontecimentos, por meio de um pré-roteiro, as informações foram organizadas nas páginas de acordo com sua relevância e dinamismo dentro da narrativa original. Abaixo, podemos identificar essas situações principais de acordo com o tempo da narrativa, organizado conforme os períodos são indicados por Lovecraft e o número de páginas esperado para desenvolver esses momentos da narrativa.

Quadro 3 - Relação da cronologia com os acontecimentos da história e o número de páginas:

Data	Eventos ocorridos no período	Páginas
Um dia em 1922	Narrador conhece a terra devastada	1
Um dia em 1922	Narrador vai em busca de Ammi Pierce e conhece toda a história da família Gardner e do meteoro	2
Junho de	- O meteoro cai na terra dos Gardner e é motivo da	3

1882	curiosidade dos cientistas. - O meteoro é consumido por trovões durante uma tempestade	
Outono de 1882	- Época da colheita, segundo o conto (Lovecraft, 1966:5) Início dos efeitos do meteoro nas terras dos Gardner	1
Inverno de 1882	- Inverno rigoroso em Massachusetts. Os Gardner começam a desconfiar de algo (Lovecraft, 1966:5)	1
Fevereiro de 1883	- Os rapazes McGregor encontram um animal estranho durante uma caçada perto da terra dos Gardner	0
Abril de 1883	- Os campônios param de utilizar a estrada que passava pela casa de Nahum. (Lovecraft, 1966:6)	1
Mai de 1883	- Chegam os insetos, com comportamento estranho. A grama começa a se transformar (LOVECRAFT, 1966:6-7)	
Junho de 1883	- Cavalos debandam e são encontrados inúteis - Nabby Gardner enlouquece (Lovecraft, 1966:7)	2
Setembro de 1883	- A vegetação se torna pó cinzento (Lovecraft, 1966:7) - Thaddeus enlouquece (Lovecraft, 1966:7-8) - Animais começam a morrer (Lovecraft, 1966:8)	2
19 de Outubro de 1883	- Nahum vai até a casa de Ammi e relata a morte de Thaddeus	1
22 de Outubro de 1883	- Três dias depois da morte de Thaddeus, Merwin desaparece.	1
Aprox. 5 de Novembro de 1883	- Após duas semanas sem ouvir de Nahum, Ammi decide ir até sua casa e o encontra moribundo. Os eventos que criam a terra devastada se desenrolam	3

	neste dia.	
6 de Novembro de 1883	- Os policiais voltam à terra dos Gardner para tentar encontrar alguma coisa, mas só encontram desolação.	1
Um dia em 1922	Epílogo da história, voltando à época de 1922, encerrando a história contada pelo narrador	1

A partir do dimensionamento das páginas para os fatos ocorridos, foi possível montar os esboços para cada uma das páginas, bem como o dimensionamento de quadros para cada ação sendo retratada. Também foram encaixados os diálogos junto com as páginas de maneira a montar um roteiro ilustrado, um esboço de como será a página final, com os diálogos e textos já em composição. Esse método de roteirização é uma alternativa ao roteiro escrito, mas depende da capacidade de desenho do roteirista.

Conforme visto no item 1.3.3, para dar ritmo à narrativa gráfica, é necessário equilibrar a relação entre quadros com clareza na leitura e quadros de grande intensidade. Os quadros que possuem clareza geralmente se traduzem em grandes quadros representando ângulos abertos, ou seja, sem muitos closes, e com uma visão mais horizontal, como se a 'câmera' da cena estivesse posicionada na altura dos personagens. As cenas de planos abertos são úteis para situar o leitor do ambiente onde a ação está se desenvolvendo.

Em contrapartida, os quadros com maior intensidade possuem um maior jogo de câmera, com closes ou ângulos muito altos ou muito baixos. Esses quadros servem para chamar atenção do leitor para algum detalhe que é necessário para a história, ou ainda dramatizar uma determinada ação do personagem.

Na história, temos cenas de menor intensidade como a apresentação de planos gerais dentro da narrativa, bem como closes que adicionam detalhes e mais dramaticidade na narrativa. A combinação deles pode ser vista na seqüência de páginas 1 a 3 do roteiro ilustrado. A página 1 apresenta cenas mais amplas, mostrando a paisagem natural das terras próximas a Arkham, com o close na cara surpresa do narrador no quarto quadro. Enquanto isso, no último quadro na segunda página, temos um close na cara de Ammi Pierce, ainda envolto nas sombras, dando maior mistério em

relação a sua real natureza. Na terceira página, o close funciona como um detalhe do semblante calmo do velho Ammi, assim como o último quadro é mais aberto e intenso, dando destaque ao início da narrativa de Ammi.

O seqüenciamento de páginas e a alternância de planos, gerando os momentos de intensidade, pode ser vista no layout diagramado das três páginas iniciais da adaptação, a seguir:

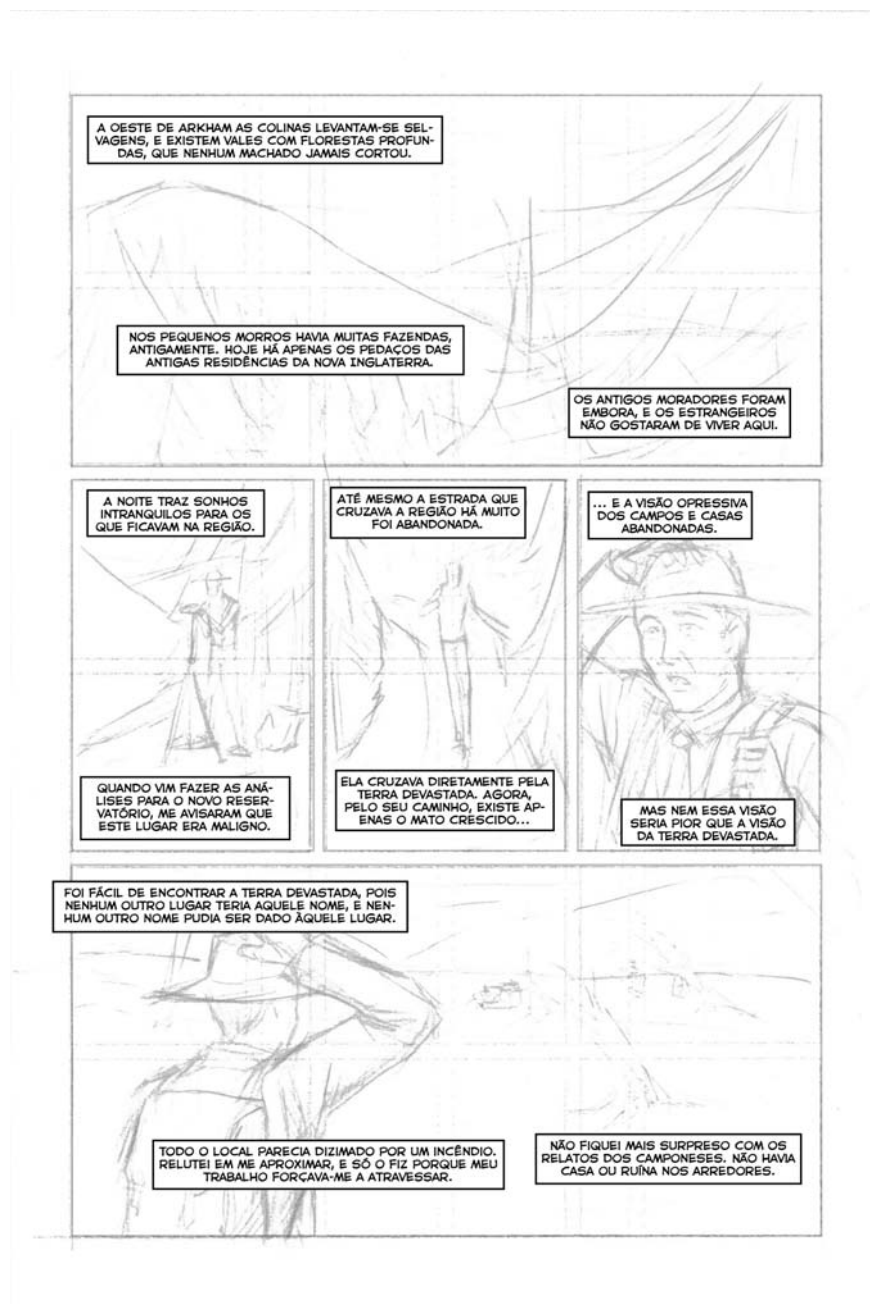


Figura 83 - Layout diagramado da página 1.



Figura 84 - Layout diagramado da página 2.

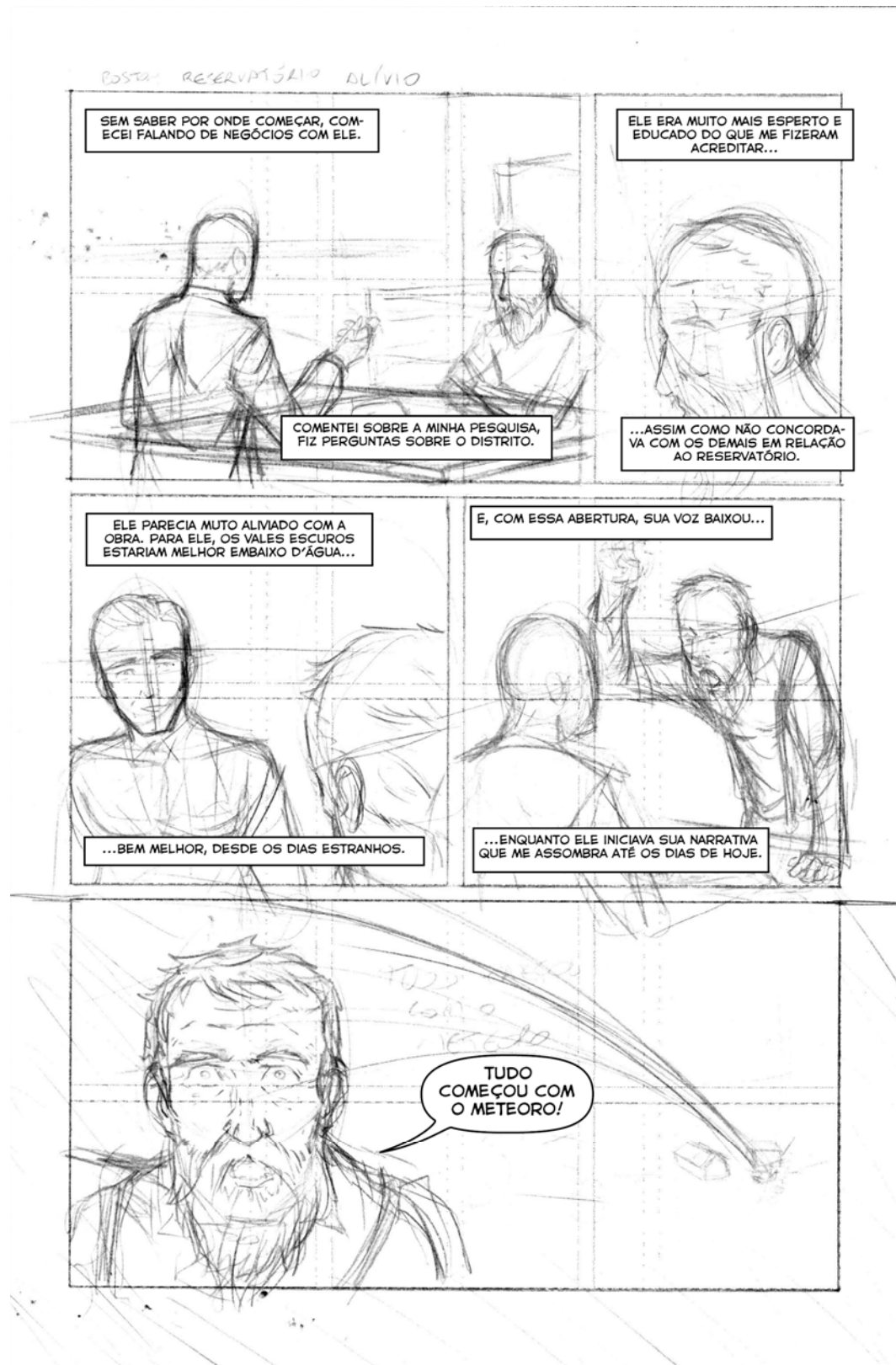


Figura 85 - Layout diagramado da página 3

6. ESPECIFICAÇÃO

6.1 DETALHAMENTO TÉCNICO

O presente trabalho foi pensado para uma história em quadrinhos em formato padrão: americano (17cmx26cm), 20 páginas papel couché fosco 90g/cm² interno, e couché brilho 120g/cm² externo. Este tratamento de papel é característico para *graphic novels*. O projeto também é feito de maneira a preparar a HQ para impressão em offset, uma das restrições do projeto. Como tipografia principal utilizada, ficou estabelecida a fonte CCAstroCityInt.

6.2 MANUAL DE CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGEM

O Manual de Caracterização de Personagem serve como um guia de referência para a aplicação dos visuais da história pelo desenhista selecionado para produzi-la. Contém todas as *model sheets* necessárias para a representação dos personagens principais, bem como a palheta de cores que o personagem utiliza. Um exemplo de *model sheet* pode ser visto abaixo:

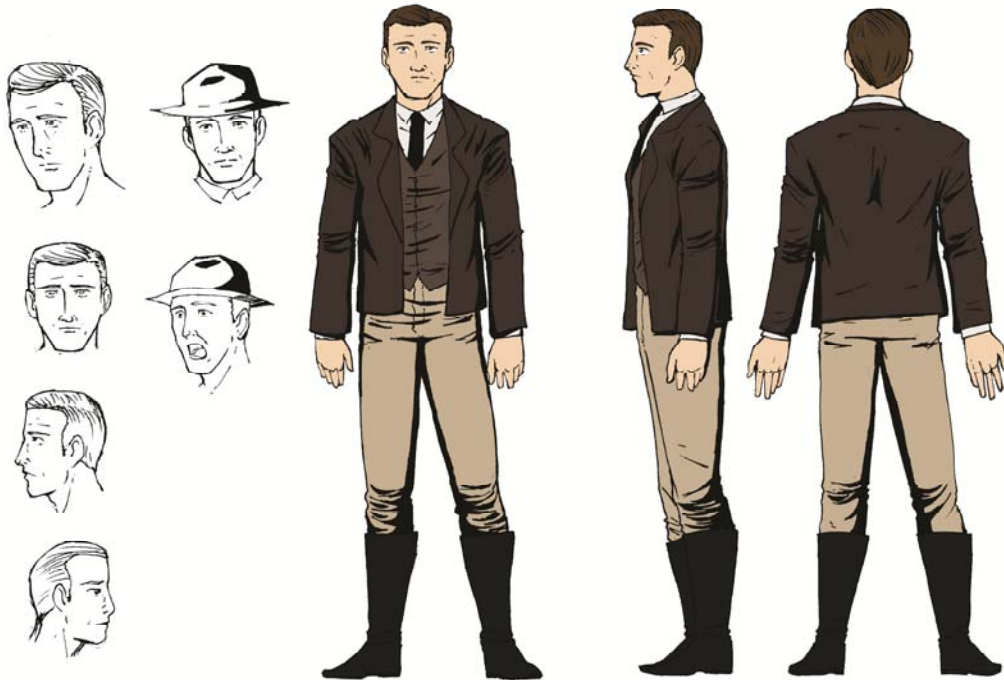


Figura 86 - Model sheet do Narrador

A *model sheet*, ou ficha modelo, contém o personagem em vistas frontal, lateral e posterior, bem como expressões faciais e a representação de determinados adereços como, no caso do Narrador, o chapéu. A palheta de cores é aplicada apenas em *flats* para mostrar quais são as cores básicas das quais o trabalho de coloração deve partir. Utilizar a renderização de cor na *model sheet* poderia acarretar em confusão quanto as cores a serem utilizadas.

Além das fichas modelo, também é útil criar um mapa de altura dos personagens, mostrando a escala real de tamanho entre eles. O mapa de altura ajuda o desenhista a manter a referência de proporção enquanto desenha a história, diminuindo erros na execução dos desenhos. O mapa de altura dos personagens da HQ *A Cor que Veio do Espaço* pode ser visualizado abaixo:

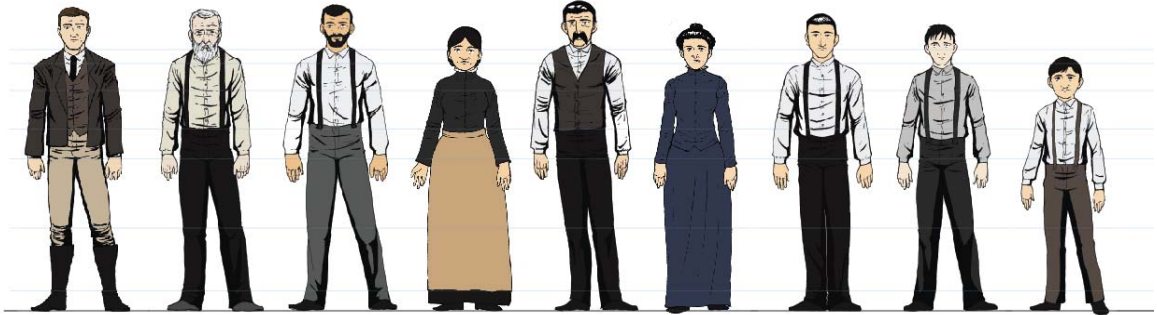


Figura 87 - Mapa de altura dos personagens principais da história

O manual também trará os referenciais para aplicação do cenário, já mostrados anteriormente, da localização espacial dentro da fazenda Gardner, palco principal da narrativa.

6.3 EXECUÇÃO DAS PÁGINAS

Para demonstrar a aplicação dos elementos estudados até agora, foi elaborada uma página de exemplo que traz as questões de traço, cor e arte-final em evidência. A página em questão é a página 10 da narrativa em quadrinhos. Nela podemos ver o sofrimento dos Gardner em Nabby Gardner, que enlouquece e é trancada em um quarto no sótão.

Posteriormente, demonstra-se a aplicação de tipografia e conteúdo textual para a HQ. Para fazer as onomatopéias, foram utilizadas fontes diferentes do padrão estabelecido pelos motivos citados no item 5.7. As onomatopéias são uma tipografia ilustrativa, e demandam maior liberdade de opções a fim de representar os mais diversos efeitos sonoros da narrativa.



Figura 88 - Página colorida e arte-finalizada da história em quadrinhos.



Figura 89 - Aplicação do texto na HQ.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este trabalho de conclusão do curso de Design Visual, a percepção do que seria um projeto para histórias em quadrinhos foi ganhando horizontes cada vez maiores. Essa transformação se refletiu na alteração dos objetivos gerais e específicos deste TCC, as mudanças no escopo do projeto refletem o refinamento da proposta, chegando ao cerne do que realmente caracteriza um projeto para quadrinhos: as diretrizes para a produção de HQ, e não a produção em si. Isso fica registrado com o Manual de Caracterização de Personagens da HQ e a utilização de um roteiro ilustrado, que balizam sua posterior implementação.

Também foi possível perceber ao longo da elaboração deste trabalho o quanto teorias como a Gestalt estão presentes na organização da forma, nos elementos gráficos, e na composição do *grid*, base para a construção das páginas, bem como na escolha da fonte tipográfica de boa leitura e a facilidade de leitura entre quadros.

Por sua vez, a ergonomia cognitiva foi o princípio norteador para a configuração de informações textuais e visuais da história, junto com a Gestalt, de maneira a reduzir ruídos na comunicação do conteúdo da história, visto que o público ao qual a história se destina possui um pensamento não linear, com mais facilidade para apreender informações visuais e com dificuldades de se ater a leituras muito extensas. Nisso, utilizar a linguagem gráfico-textual dos quadrinhos parece ideal para uma geração que, cognitivamente, se caracteriza pelo pensamento não linear. A utilização da Gestalt aliada à ergonomia cognitiva permite maior controle do designer para imprimir os diferentes ritmos de leitura da HQ.

Em relação ao público alvo, o trabalho cognitivo encontra-se bem alinhado. A HQ é um meio muito popular entre os jovens, a representação gráfica proposta está adequada e existe um repertório comum. Na condição de autor da proposta, também me identifico com o público, portanto, partilho do repertório.

A utilização da semiótica ajudou a desconstruir a personalidade dos personagens de maneira a trabalhar com uma caracterização mais precisa e bem embasada no texto, ferramenta essencial para a caracterização dos personagens, atribuindo os representâmens necessários para sua caracterização visual mais precisa,

qualificando a mensagem através da redução de interpretantes para o leitor. Este processo resulta de uma engenharia reversa dentro da teoria semiótica: partir dos interpretantes possíveis para o conceito do personagem e chegar a um determinado representâmen gráfico que efetivamente demonstrasse a característica desejada no conceito. Além disso, a semiótica também serviu enquanto base teórica para contemplar a relação sensação-imagem e orientou aspectos da aplicação do desenho, da arte-final, da utilização da cor e tipografia.

Ao fim desse processo, fica claro que a familiaridade com o texto é essencial no contexto de adaptação. É a partir da obra escrita que o trabalho de caracterização poderá ser definido de maneira precisa e, quando não for possível obter descrições objetivas, é o texto que oferece subsídios para inferência. Nota-se que a consulta do texto original é necessária, pois lá estarão as caracterizações pretendidas pelo autor. Durante a execução deste trabalho, a versão traduzida omitia muitos detalhes, muitas vezes pela ausência de vocabulário equivalente na língua portuguesa. Isso se tornou evidente no problema de tradução de *democrat wagon* para carroça, explicitado neste trabalho. Essa relação evidencia que o texto traduzido depende muito do vocabulário disponível e do próprio repertório do tradutor, que pode, mesmo não intencionalmente, alterar a percepção do texto, atribuindo a narrativa conceitos e imagens com as quais não eram inicialmente relacionadas. Para o leitor leigo, essa alteração não afetará sua leitura. Para o processo de adaptação, a alteração de detalhes ou contextualizações pode ser a diferença entre conduzir uma boa história ou não, além de manter as prerrogativas de significado atribuídas pelo autor da história.

Assim sendo, para realizar uma adaptação cujo objetivo é ser fiel à época e aos personagens da obra original, a consulta ao texto torna-se indispensável, bem como a pesquisa iconográfica para ambientação da história.

Também vale ressaltar a experiência adquirida sob a tutela dos professores do Curso de Quadrinhos do Estúdio Dínamo, ministrado pelos professores Daniel HDR e Maurício Dias, antes e durante o curso deste TCC. A experiência de ambos enquanto professores da representação gráfica através do desenho, somada a experiência profissional e ao vasto repertório disponível dos professores e monitores sobre o mundo dos quadrinhos contribuiu significativamente para o resultado final deste trabalho.

Ainda assim, talvez o maior desafio deste trabalho se encontre em sua conformação à metodologia de design. Todo o conhecimento dos profissionais consultados provou-se de grande valia, porém, toda a experiência estava associada à aplicação empírica dos conhecimentos estudados e desenvolvidos neste trabalho. Sisematizar esses conhecimentos dentro de uma metodologia para organizar este trabalho foi um imprescindível, pois assim foi possível visualizar claramente todas as etapas desse trabalho que, espero, sirva como referência para aplicações futuras.

Por fim, notou-se que a prática do design nas histórias em quadrinhos utilizou de todos os conceitos e práticas estudadas nesta graduação. Os conhecimentos de análise e representação da forma, metodologia, tipografia, entre outros trabalhados nesse curso foram utilizados. Vale ressaltar que um projeto de quadrinhos é uma atividade complexa que, no mercado, utiliza uma equipe para a realização das diferentes etapas aqui descritas e realizadas. É possível dizer que o design participa de todas essas etapas, mas o projeto de design se concentra na pré-produção e nas definições para a produção de uma história, independente do quão longa seja essa história.

Em uma última análise, fica registrado que o trabalho do design em relação à narrativa em quadrinhos pode ser considerado sob duas óticas diferentes. Este TCC concentrou a pesquisa na aplicação do design gráfico para adaptação do conto para a HQ. Uma segunda abordagem se daria no nível narrativo, através do design de histórias.

REFERÊNCIAS:

ABRAHÃO, Júlia, et al. Introdução à ergonomia: da prática à teoria. São Paulo: Blucher, 2009.

American Comic Book. **Wikipedia, the free encyclopedia** Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/American_comic_book>. Acesso em: 20 jul. 2010.

BRANDON, Ivan; CALLERO, Dennis; Dreams in the With-House Part 1. **Masters of Horror #3**. San Diego: IDW, 2006.

British Comics. **Wikipedia, the free encyclopedia** .Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/British_comics >. Acesso em: 20 jul. 2010.

BUSCAGLIA, Norberto; BRECCIA, Alberto. El Color que cayó del Cielo. Los Mitos de Cthulhu. Ediciones Periferia , 1975.

Banda Desenhada. **Wikipédia, a enciclopédia livre**. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada>. Acesso em: 14 jun. 2010.

CAUSO, Roberto Souza. **O impacto de Lovecraft**. Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI1013113-El6622,00.html>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

Comic Books Sales Charts and Analysis. **CBG Extra**. Disponível em: <<http://www.cbgxtra.com/Default.aspx?tabid=695>>. Acesso em: 25 jul. 2010.

Comics. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>>. Acesso em: 15 jun. 2010.

Comics. **Wikipédia, a enciclopédia livre**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Comics>>. Acesso em: 16 jun. 2010.

Comics Code Authority. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority >. Acesso em: 20 jul. 2010.

CRUZ, Bruno. Editoras – Guia de Histórias em Quadrinhos. **Sobre sites**. Disponível em: <<http://www.sobresites.com/quadrinhos/editoras.htm>>. Acesso em 01 ago. 2008.

Cthulhu Mythos. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Cthulhu_Mythos>. Acesso em: 01 ago. 2010.

EBAL. **Wikipédia, a enciclopédia livre**. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/EBAL>>. Acesos em: 20 jul. 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2008.

Entrevista com Marcelo Cassaro. Disponível em: <<http://video.google.com/videoplay?docid=4903679266284753778#>>. Acesso em: 25 jul. 2010. Mídia audiovisual.

European Comics. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/European_comics>. Acesso em: 20 jul. 2010

Franco-Belgian Comics. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Franco-Belgian_comics>. Acesso em 20 jul. 2010.

FRASCARA, Jorge. **Communication Design: Principles, Methods and Practice**. New York: Allworth Press, 2004.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto**. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

GUEGES, Rodrigo. **Semiótica e Quadrinhos**. Disponível em <<http://www.slideshare.net/rodguedes/semiotica-quadrinhos>> Acesso em 08 de set. 2010

História em Quadrinhos no Brasil. **Wikipédia, a enciclopédia livre**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadrinhos_no_Brasil>. Acesso em: 28 jun. 2010.

Inker. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <<http://en.wikipedia.org/wiki/Inker> >. Aceso em 26 jul. 2010.

Italian Comics. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Italian_comics >. Acesso em: 20 jul. 2010.

ITO, Junji. The Enigma of the Amigara Fault. **Gyo Vol 2**. San Francisco: Viz Media, 2004.

JONES, Steven Phillip; BAROZA, Aldin. **The music of Erich Zann**. Plymouth: Caliber Press, 1993

JÚNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Letterer. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <<http://en.wikipedia.org/wiki/Letterer> >. Acesso em: 26 jul. 2010.

Literatura em HQ - Histórias em Quadrinhos contam clássicos como o Alienista. Disponível em: <<http://www.metodista.br/jornal-metodista/90/literatura-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 11 jun. 2010.

LOOMIS, Andrew. **Drawing the head and hands**. Nova Iorque: The Viking Press, 1956.

LOOMIS, Andrew. **Figure drawing for all it's worth**. Nova Iorque: The Viking Press, 1943.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **The Colour out of Space**. 1927. Disponível em <www.feedbooks.com/book/19.pdf> Acesso em: 16 nov. 2010

LOVECRAFT, Howard Phillips. **A Cor que Veio do Espaço**. 1966. Disponível em < www.sitelovecraft.com> Acesso em: 16 nov. 2010

MACCHIO, Ralph; MITCHELL, Betsy; JAYATILLEKE, Ruwan et al. Adapting prose to comics. **Graphic Novel Reporter**, 2009. Disponível em <<http://www.graphicnovelreporter.com/content/adapting-prose-comics-roundtable>>. Acesso em: 01 ago. 2010.

MARTIN, Gary; RUDE, Steve. **The Art of Comic Book Inking**. Dark Horse, 1997.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2004.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2007.

MIGNOLA, Mike; SOOK, Ryan. The Bookroom of Horror. **Dark Horse Presents #142**. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1999.

MOORE, Alan; BURROWS, Jacen; JOHNSTON, Antony, NUMBUS. **Alan Moore's The Courtyard Part 1**. Rantoul: Avatar Press, 2003.

MOORE, Alan; BURROWS, Jacen; JOHNSTON, Antony, NUMBUS. **Alan Moore's The Courtyard Part 2**. Rantoul: Avatar Press, 2003.

MORAES, Ana Maria e MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia, Conceitos e Aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

NETO, Elydio dos Santos. **Minami Keizi, a Edrel e as HQs brasileiras: Memórias do desenhista, do roteirista e do editor**. São Paulo: UESP, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. São Paulo: 2AB, 2007.

NOLEN-WEATHINGTON, Eric; TIMM, Bruce. **Modern Masters Volume Three: Bruce Timm**. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2004.

RODIONOFF, Hans; GIFFEN, Keith; BRECCIA, Enrique. **Lovecraft**. New York: DC Comics, 2003.

RODRIGUES, Toni. Ebal 60 anos: Uma celebração. **Universo HQ**. Disponível em <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/hq_ebal.cfm>. Acesso em: 25 jul. 2010.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

SILVA, Adriana Ribeiro de Brito; BERTOLETTI, Estela Natalia Mantovani. A importância das histórias em quadrinhos para a formação do leitor. **Revista Querubim** – revista eletrônica de trabalhos científicos nas áreas de Letras, Ciências Humanas e Ciências Sociais – Ano 04 Nº 07 – 2008. p 11-22.

The Colour out of space. **Wikipedia, the free encyclopedia**. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Colour_Out_of_Space>. Acesso em: 26 jul. 2010.

TOSHI, Sunand Tryambak. **The H.P. Lovecraft Archive**. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com>> . Acesso em: 28 jun. 2010.

Turma da Mônica Jovem bate recorde de vendas. **Bem Paraná**. Disponível em: <<http://www.bemparana.com.br/index.php?n=96080&t=turma-da-monica-jovem-bate-recorde-de-vendas>>. Acesso em: 25 jul. 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

ZENI, Lielson. **A metamorfose da linguagem**: Análise de 'A Metamorfose' em quadrinhos. Curitiba: UFPR, 2007.

ANEXO I:

Questionário da pesquisa exploratória

Questionário de pesquisa com o público-alvo

INFORMAÇÕES GERAIS

Sexo: Masculino () Feminino ()

Idade:

- () 12 a 15 anos
- () 16 a 19 anos
- () 20 a 23 anos
- () 24 a 30 anos
- () 31 anos ou mais

Você lê histórias em quadrinhos? Sim () Não ()

Tem interesse por histórias de terror, ficção ou suspense? Sim () Não ()

CONSUMO DE LIVROS E QUADRINHOS

Com que frequência você costuma ler livros?

- () Não leio livros
- () Menos de 1 livro ao ano
- () De 1 a 4 livros por ano
- () De 5 a 8 livros por ano
- () Mais de 9 livros por ano

Com que frequência você lê histórias em quadrinhos?

- () Menos de uma ao mês
- () De 1 a 3 por mês
- () De 4 a 6 por mês
- () De 6 a 10 por mês
- () Mais que 11 por mês

Qual sua opinião sobre os estilos de quadrinhos abaixo?

Comics

() Não conheço () Não gosto () Indiferente () Gosto () gosto muito

Mangá

() Não conheço () Não gosto () Indiferente () Gosto () gosto muito

Quadrinho

() Não conheço () Não gosto () Indiferente () Gosto () gosto muito

Europeu

() Não conheço () Não gosto () Indiferente () Gosto () gosto muito

Cartum

() Não conheço () Não gosto () Indiferente () Gosto () gosto muito

De que modo você tem acesso às revistas em quadrinhos?

- () Empréstimo (amigos, bibliotecas, etc)
- () Compra de quadrinhos impressos em lojas
- () Compra de quadrinhos impresso em loja online
- () Compra de quadrinhos digitais
- () Download de quadrinhos sem pagar
- () Bancas de rua
- () Tirinhas de jornais
- () Leitura online grátis (webcomics)
- () Outro (especificar)

ADAPTAÇÃO PARA QUADRINHOS**Você tem interesse em ler adaptações de obras da literatura para os quadrinhos?**

(1 – Não tenho interesse; 5- Tenho muito interesse)

()1 ()2 ()3 ()4 ()5

Dos escritores de quadrinhos e literatura listados abaixo, assinale aqueles que você já leu alguma obra:

- | | |
|-------------------------------|--|
| () Howard Phillips Lovecraft | () Neil Gaiman |
| () Stephen King | () Miguel Carqueija |
| () August Derleth | () Carlos Orsi |
| () Allan Moore | () Junji Ito |
| () Robert E. Howard | () Mike Mignola |
| () Edgar Allan Poe | () Não conheço nenhum dos escritores listados |

Você leria uma adaptação para quadrinhos dos trabalhos do escritor de terror Howard Phillips Lovecraft?

- () Sim, porque me interesseo pela temática de terror
- () Sim, porque me interesseo pela obra do autor
- () Sim, porque me interesseo pela temática de terror e pela obra do autor
- () Sim, mas por nenhum dos motivos citados
- () Não, porque não me interesseo pela obra do autor
- () Não, mas não pelo motivo citado

QUADRINHOS E ESTILOS GRÁFICOS

Para responder as próximas três questões, observe atentamente as 7 opções listadas na imagem apresentada.

Qual estilo de desenho você acha mais interessante para uma história em quadrinhos de terror?

Opção 1 Opção 2 Opção 3 Opção 4 Opção 5 Opção 6 Opção 7

Qual estilo de arte-final você acha mais interessante para uma história em quadrinhos de terror?

Opção 1 Opção 2 Opção 3 Opção 4 Opção 5 Opção 6 Opção 7

Qual estilo de colorização você acha mais interessante para uma história em quadrinhos de terror?

Opção 3 Opção 7

De todas as opções mostradas assinale quais você gostou mais e quais você gostou menos:

Opção 1 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 2 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 3 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 4 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 5 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 6 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito
 Opção 7 – Não Gostei Indiferente Gostei Gostei Muito

Imagem Utilizada para questões sobre quadrinhos e estilos gráficos

Opção 01



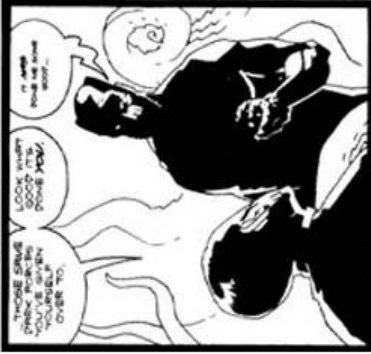
Opção 02



Opção 03



Opção 04



Opção 05



Opção 06



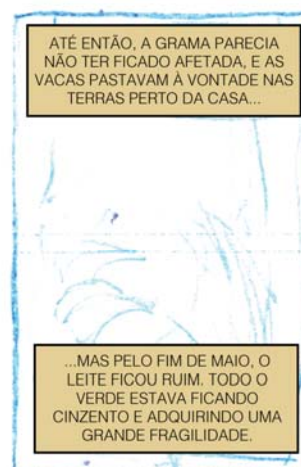
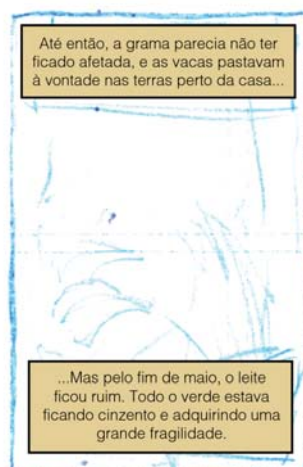
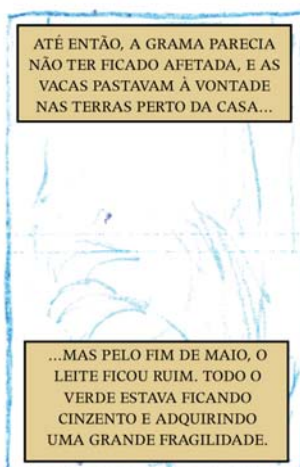
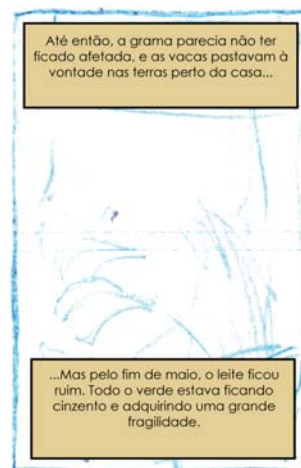
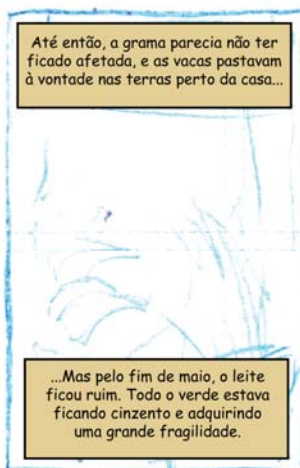
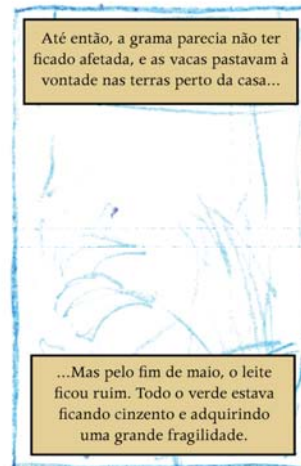
Opção 07



ANEXO II:

Questionário para uso de tipografia

A partir das dos textos abaixo, indique qual fonte tipográfica lhe parece mais adequada para utilização no conteúdo textual de uma história em quadrinhos:



ANEXO III:

Manual digital de caracterização de Personagens e Cenários (em CD)

ANEXO IV:

A Cor que veio do Espaço – Tradução do conto para o Português

A Cor que veio do Espaço⁵²

A oeste de Arkham, as colinas se erguem virgens, e ha vales profundos em que o machado jamais penetrou. Existem ravinas estreitas e escuras, onde as árvores assumem posturas fantásticas e correm pequenos regatos que jamais refletiram a luz do sol. Nas encostas mais suaves, ha fazendas, velhas e pedregosas, com casas acaçapadas, cobertas de musgo, a meditarem eternamente nos segredos da Nova Inglaterra, abrigadas por grandes ressaltos; mas todas elas estão agora desabitadas, as amplas chaminés em ruínas e os lados cobertos de tabuinhas abaulando-se perigosamente sob os telhados baixos.

Os velhos habitantes se foram, e os forasteiros não gostam de viver lá. Tentaram-no os franco-canadenses, como também os italianos, e os poloneses vieram e se foram. Não e devido a alguma coisa que possa ser vista e tocada, mas por algo que e imaginado. O local não e bom para a imaginação e não traz sonhos repousantes de noite. Deve ser isto que mantém os forasteiros a distancia, pois o velho Ammi Pierce nada lhes contou do que ele se lembra daqueles dias estranhos. Ammi, que ha anos já não e certo da cabeça, e o único que ainda resta, ou que ainda fala daqueles dias estranhos; e ele só ousa fazê-lo porque sua casa esta muito próxima dos campos abertos e das estradas em uso na região de Arkham.

Antigamente existia um caminho entre as colinas e os vales, que desembocava onde hoje e a charneca crestada⁵³, mas o povo deixou de usá-la e construiu-se uma nova, que descreve uma ampla curva para o sul. Ainda se encontram traços da antiga estrada entre as ervas de um abandono crescente, e alguns desses traços certamente permanecerão, quando metade das depressões forem inundadas para o novo reservatório. Então as florestas tenebrosas serão abatidas e a charneca crestada dormira no fundo de águas azuis, cuja superfície espelhara o céu e ondulara a luz do sol. E os segredos daqueles dias estranhos fundir-se-ão com os segredos das profundidades, com os arcanos do velho mar e de todos os mistérios da terra primeva.

Quando procurei as colinas e os vales a fim de fazer um levantamento para o novo reservatório, disseram-me que o local era maligno. Foi em Arkham que me

⁵² Fonte: O que Sussurrava nas Trevas. Ed. GRD. Transcrito do primeiro livro de H.P. Lovecraft publicado no Brasil em 1966 para o site WWW.sitelovecraft.com. A ortografia foi revisada para este TCC. Notas de transcrição não constam nos originais da editora.

⁵³ *Blasted Heath*, no original. Este termo é trabalhado como Terra Devastada neste TCC.

disseram isto, e como Arkham e uma cidade muito velha, cheia de lendas de bruxaria, pensei que a malignidade devia ser algo que velhas avós vinham sussurrando às crianças através de séculos. O nome “charneca crestada” soava-me estranho e teatral, e admirei-me de como pudesse ter entrado no folclore do povo. Vi, então, com meus próprios olhos, o emaranhado de vales e encostas, e deixei de me admirar de tudo que não fosse o seu próprio velho mistério. Foi de manhã que vi, mas lá havia sempre sombras. As árvores cresciam agarradas demais e seus troncos eram grandes demais para um bosque da Nova Inglaterra. Havia silêncio demais nas sombrias aléias e o solo era macio demais com o musgo úmido e a vegetação entrelaçada por anos infintos deterioração.

Nos lugares a luz do sol, principalmente a beira da estrada velha, havia pequenas fazendas nas vertentes das colinas; algumas com todas as casas de pé; outras com apenas uma ou duas; e às vezes com apenas uma solitária chaminé e um porão cheio de detritos. As ervas e as sarças imperavam, e seres furtivos roçagavam na vegetação rasteira. Por cima de tudo, pairava uma névoa de intranqüilidade e opressão; um toque irreal e grotesco, como se um elemento vital da perspectiva ou do claro-escuro estivesse fora do lugar. Não me surpreendi de que os forasteiros não quisessem ficar; não era uma região para dormir. Parecia demasiadamente com uma paisagem de Salvador Rosa, ou com uma xilogravura proibida de um conto de terror.

Mas mesmo isto tudo não era tão ruim quanto à charneca crestada. Compreendi-o desde o momento em que a vislumbrei no fundo de um largo vale, pois nenhum outro nome podia adaptar-se a tal coisa, nem outra coisa podia adaptar-se a tal nome. Era como se o poeta tivesse cunhado a frase após ter visto essa região particular. Deve ser a conseqüência de um incêndio, pensei ao vê-lo; mas por que nunca mais crescera coisa alguma nesses cinco acres de desolação cinzenta que se espriavam sob o céu aberto como uma mancha de corrosão deixada por algum ácido nos bosques e nos campos? A maior parte ficava ao norte da estrada antiga, mas invadia um tanto o outro lado.

Senti uma estranha relutância de me aproximar, e acabei por fazê-lo apenas porque minha comissão me obrigava a atravessá-la. Não havia vegetação de qualquer espécie na ampla área, mas sim apenas uma fina poeira ou cinza que vento algum parecia jamais agitar. As árvores das cercanias eram doentias e enfezadas, e muitos troncos mortos se erguiam ou estavam a apodrecer no chão a sua beira. Ao caminhar apressado, vi os tijolos e pedras tombadas de uma velha chaminé e um porão a minha direita, bem como as fauces escancaradas de um poço abandonado, cujas emanções estagnadas produziam estranhos efeitos a luz do sol. Mesmo a longa subida através das escuras matas parecia atraente, em comparação, e deixei de me admirar dos murmúrios temerosos da gente de Arkham. Não havia casas nem ruínas nas proximidades; mesmo nos velhos tempos o local devia ter sido solitário e abandonado. E ao crepúsculo,

receoso de tornar a passar por aquele sítio nefasto, tomei o caminho mais longo da estrada do sul, ao voltar para a cidade. Senti um desejo indefinido de ver amontoarem-se nuvens, pois um estranho medo diante do firmamento infinito invadira-me a alma.

À noite perguntei a alguns velhos de Arkham a respeito da charneca crestada e o que significava a expressão “dias estranhos”, que tantos deles tartamudeavam evasivamente. Contudo, não consegui obter respostas satisfatórias, exceto que todo o mistério era muito mais recente do que eu imaginara. Não se tratava de velhas lendas, mas de algo que ocorrera durante a vida dos que falavam. Acontecera nos anos oitenta, e uma família desaparecera ou fora morta. Nenhum dos meus interlocutores foi preciso; e porque todos me aconselharam a não dar ouvidos as histórias doidas do velho Ammi Pierce, fui procurá-lo na manha seguinte, tendo sido informado de que morava sozinho num velho e cambaleante casebre lá onde as árvores começam a ficar mais densas. Era um local assustadoramente arruinado e já começava a exsudar o dor um tanto mefítico que emana das casas demasiado velhas. Foi apenas após persistentes pancadas a porta que consegui fazer-me ouvir pelo ancião, e quando, arrastando os pés, assomou a porta percebi que não tinha prazer em me ver. Não era tão débil como eu imaginara; mas seus olhos descreiam de forma curiosa, e seus trajas desarrumados e a barba branca desgrenhada davam-lhe um ar alquebrado e lúgubre.

Não sabendo como melhor induzi-lo a contar sua estória, fingi ter vindo a negócios; falei do levantamento e fiz-lhe perguntas vagas a respeito da região. Era bem mais inteligente e educado do que eu fora levado a pensar, e em pouco tempo compreendia tanto do assunto como qualquer dos outros homens com quem eu falara em Arkham. Não era como os aldeões que eu conhecera em outros lugares onde seriam construídos reservatórios. Dele não ouvi protestos contra o fato de serem erradicados quilômetros de velhas florestas e terras aráveis, se bem que talvez fosse devido a estar a sua casa localizada fora dos limites do futuro lago. Alívio era tudo quanto exibia; alívio diante do fim dos velhos e tenebrosos vales, através dos quais errara toda a sua vida. Era melhor que ficassem debaixo d’água - debaixo d’água, desde os dias estranhos. E após esse início sua voz rouquenha descaiu para um sussurro, enquanto seu corpo se inclinava para a frente e o seu indicador direito passou a apontar, tremulo e impressionante.

Foi então que ouvi a estória, e ao escutar a sua palavra divagante, áspera e sussurrante, tremi e voltei a tremer, apesar do dia de verão. Muitas vezes tive que reconduzir o orador para o fio de sua narrativa, interpretar trechos científicos que ele conhecia apenas através da memória falha de um papagaio que repete as preleções de um professor, ou preencher lacunas, quando seu sentido de lógica e continuidade sofria um colapso. Quando terminou, não me surpreendi que sua mente tivesse ficado afetada, ou que a gente de Arkham não gostasse de falar da charneca crestada. Apressei-me a voltar ao hotel antes do por do sol, pois não me apetecia ver as estrelas a surgir acima

de mim, ao ar livre; e no dia seguinte voltei para Boston, a fim de renunciar ao meu posto.

Não podia retornar aquele caos sombrio de florestas velhas e encostas ou voltar a enfrentar a cinzenta charneca crestada, onde o poço negro escancarava a goela ao lado de tijolos e pedras tombadas. O reservatório será agora construído em breve, e os antigos segredos estarão a salvo sob braços de água. Mas mesmo assim não me apraz a idéia de visitar o local de noite. Pelo menos não quando estiverem brilhando as sinistras estrelas; e nada me induziria a beber a nova água municipal de Arkham.

Tudo teve início, disse o velho Ammi, com o meteorito. Antes dessa época, não corriam lendas fantásticas desde os tempos do julgamento das bruxas, e mesmo então os bosques do oeste não eram tão temidos como a pequena ilha do Miskatonic, onde o diabo presidia a reuniões ao pé de um curioso altar de pedras, mais antigo do que os índios. Não havia florestas assombradas, e o crepúsculo fantástico jamais fora terrível, antes dos dias estranhos. Foi então que, ao meio dia, surgira a nuvem branca, a cadeia de explosões no ar e a coluna de fumaça vinda do vale nas entranhas da floresta. E a noite toda Arkham ouvira da grande pedra que caíra do céu e afundara na terra ao lado do poço da casa de Nahum Gardner. Era a casa onde mais tarde seria a charneca crestada. A casa branca e bem cuidada de Nahum Gardner, entre os seus férteis jardins e pomares.

Nahum fora a cidade para contar a respeito da pedra e, no caminho, passara pela casa de Ammi Pierce. Ammi tinha então quarenta anos e todos os estranhos acontecimentos ficaram firmemente gravados na sua memória. Ele e sua mulher haviam ido com os três professores da Universidade de Miskatonic, que chegaram as pressas na manhã seguinte, para ver o fantástico visitante do remoto espaço sideral e estranharam que na véspera Nahum o tivesse descrito como grande. Encolheu, disse Nahum, apontando para a grande escavação de tonalidade castanha na superfície da terra fendida e da grama carbonizada, perto da arcaica cegonha do poço no jardim da frente, mas os sábios responderam que as pedras não encolhem. O seu calor persistia, e Nahum afiançou que a pedra ardia levemente na noite. Os professores experimentaram-na com um martelo de geólogo e acharam-na estranhamente mole. Na verdade, era mole a ponto de ser plástica; era mais fácil arrancar-lhe pedaços do que lascá-la, e foi um espécime arrancado que levaram ao laboratório da universidade. Levaram-no num velho balde tirado da cozinha de Nahum, pois mesmo o pedaço pequeno não queria esfriar. Na caminhada de volta, pararam na casa de Ammi para descansar e quedaram-se pensativos quando a Sra. Pierce observou que o fragmento estava ficando menor e queimando o fundo do balde. Na verdade, não era grande, mas talvez tivessem levado menos do que pensaram.

No dia seguinte - tudo isso aconteceu em junho de 1882 - os professores tornaram a aparecer, grandemente alvoroçados. Ao passarem pela casa de Ammi, contaram-lhe das coisas esquisitas que o espécime fizera, e como desaparecera completamente ao ser colocado num recipiente de vidro. O recipiente se fora também, e os sábios homens falaram da afinidade da estranha pedra pelo silício. Agira de forma inacreditável naquele laboratório bem-organizado; não reagindo nem liberando gases oclusivos quando aquecido no carvão vegetal: mostrando-se inteiramente negativo na perola de borato de sódio, pouco depois exibindo total não-volatilidade em qualquer temperatura possível, inclusive a do maçarico de oxí-hidrogênio. Na bigorna mostrou-se de alta maleabilidade, e no escuro a sua luminosidade era pronunciada. Recusando-se obstinadamente a arrefecer, em breve toda a faculdade se achava num estado de verdadeiro alvoroço; e quando, ao ser aquecido diante do espectroscópio, mostrou brilhantes faixas diferentes de todas as cores conhecidas do espectro, falou-se ofegantemente de novos elementos, bizarras propriedades ópticas e outras coisas que cientistas intrigados costumam dizer quando face a face com o ignoto.

Quente como estava, testaram o espécime num cadinho com todos os reagentes indicados. A água não o afetou. Nem o ácido hidroclorídrico. O ácido nítrico e mesmo a água régia apenas chiaram e respingaram contra a sua tórrida invulnerabilidade. Ammi teve dificuldade em lembrar-se de tudo isso, mas reconheceu alguns dos solventes quando os mencionei na ordem costumeira de uso. Amoníaco e soda caustica, álcool e éter, o nauseabundo dissulfito de carbono e uma dúzia de outras substâncias; mas, se bem que o peso diminuía constantemente a medida que o tempo passava, e o fragmento parecia estar esfriando ligeiramente, não se percebia qualquer alteração nos solventes para mostrar que a substância fora atacada de todo. Contudo, não havia dúvida de que se tratava de um metal. Em primeiro lugar, era magnético, e após imersão nos solventes ácidos deixava transparecer tênues traços das figuras de Widmanstätten encontradas em ferro meteórico. Quando o esfriamento se havia tornado considerável, as experiências continuaram em vidro; e foi num recipiente de vidro que deixaram todas as lascas tiradas do fragmento original durante o trabalho. Na manhã seguinte, tanto as lascas como o recipiente haviam desaparecido sem deixar vestígio, e apenas uma queimadura assinalava o lugar na estante de madeira onde haviam sido colocados.

Tudo isso os professores contaram a Ammi ao pararem a sua porta, e mais uma vez ele acompanhou-os numa visita ao pétreo mensageiro das estrelas, embora nessa oportunidade a mulher não o acompanhasse. A pedra sem dúvida encolhera, e mesmo os cautelosos professores não podiam contestar a verdade com que se deparavam. Em torno do montículo minguante, perto do poço, havia um espaço vazio, exceto nos lugares em que a terra cedera; e, ao passo que na véspera medira uns bons dois metros de diâmetro, agora mal excedia um metro e meio. Ainda estava quente, e os sábios estudaram a sua superfície com curiosidade, ao separarem um outro pedaço maior, com

martelo e talhadeira. Desta vez, apertaram profundamente, e ao separarem o fragmento menor, viram que o centro do objeto não era totalmente homogêneo.

Haviam posto a descoberto o que parecia ser o lado de um grande glóbulo colorido engastado dentro da substancia. A cor, que se assemelhava a algumas das faixas no estranho espectro do meteoro, era quase impossível de descrever; e apenas por analogia a chamavam de cor. Sua contextura era lustrosa, leves pancadas revelaram que era tanto quebradiço como oco. Um dos professores acertou-lhe uma pancada com um martelo, e o glóbulo rebentou com um pequeno estalido nervoso. Nada resultou e a coisa toda desapareceu com a punctura, deixando atrás de si um espaço esférico vazio, cerca de três polegadas de diâmetro, e todos acharam provável que outros glóbulos seriam descobertos a medida em que se esvanecia a substancia circundante.

Conjeturas de nada adiantavam; e assim, apos uma tentativa inútil para encontrar outros glóbulos, por meio de punctura, os pesquisadores se foram com o seu novo espécime, que se revelou tão desconcertante no laboratório como o seu predecessor. A parte o fato de ser quase plástico, possuir calor, magnetismo e uma ligeira luminosidade, de esfriar um pouco em ácidos poderosos, de ter um espectro desconhecido, e de atacar os compostos de silício, tendo como resultado a destruição mutua, não apresentava quaisquer características de identificação; e no fim dos testes os cientistas da Universidade viram-se obrigados a confessar que não sabiam classificado. Não era deste mundo, mas um pedaço de outro universo, e, portanto, possuído de outras propriedades e obediente a outras leis.

Naquela noite houve uma tempestade, e quando os professores, na manha seguinte, foram a casa de Nahum, tiveram uma amarga decepção. A pedra, por magnética que tivesse sido, devia ter tido alguma propriedade elétrica especial, pois “atrair o relâmpago”, segundo se expressou Nahum, com estranha persistência. Por seis vezes, no espaço de uma hora, o fazendeiro viu raios acertando o sulco, no pátio da frente, e quando a tormenta havia passado, nada restara senão uma cova irregular junto da velha cegonha do poço, parcialmente soterrada.

De nada adiantavam as escavações, e os cientistas se certificaram do desaparecimento total. O fracasso foi completo, e nada havia a fazer senão regressar ao laboratório e voltar a testar o fragmento esvaecente, que fora deixado cuidadosamente envolto em chumbo. O fragmento durou uma semana e findo esse prazo nada de útil fora aprendido dele. Ao desaparecer, não deixou qualquer resíduo, e com o tempo os professores quase não mais podiam acreditar que realmente tinham visto, com seus próprios olhos, aquele vestígio críptico dos insondáveis abismos do espaço; aquela mensagem solitária e fantástica de outros universos e outras regiões de matéria, força e entidade.

Como era natural, os jornais de Arkham exploraram o incidente e seu patrocínio universitário, e enviaram repórteres para falar com Nahum Gardner e sua família. Pelo menos um diário de Boston mandou também um jornalista, e Nahum em pouco tempo transformou-se numa celebridade local. Era um homem magro, jovial, de cerca de cinquenta anos, que vivia com a mulher e três filhos numa aprazível granja no vale. Ele e Ammi se visitavam freqüentemente, e o mesmo faziam suas mulheres; e Ammi não tinha para ele senão elogios depois de todos esses anos. Parecia orgulhar-se um tanto da atenção que sua casa atraía e nas semanas seguintes falava repetidamente do meteorito. Agosto e julho daquele ano foram quentes, e Nahum trabalhou duramente fazendo feno no seu pasto de dez acres em frente do Córrego de Chapman; sua carroça chocalhante abria sulcos profundos nas umbrosas veredas próximas. O trabalho cansava-o mais do que em outros anos; já sentia os efeitos da idade.

Em seguida veio a época da colheita. Vagarosamente as peras e macas amadureciam, e Nahum jurou que os seus pomares prosperavam como jamais. As frutas atingiam tamanhos fenomenais e ostentavam brilho inusitado; e eram tão abundantes que foram encomendados barris suplementares para a futura colheita. Mas com o amadurecimento veio a, cruel decepção, pois em toda aquela luxuriante mostra de suculência ilusória não havia só um pedaço que pudesse ser comido. No delicado sabor das peras e macas introduzira-se uma furtiva amargura e insalubridade, causando, mesmo os menores pedaços, prolongada náusea. O mesmo se deu com os melões, e Nenhum compreendeu com tristeza que toda a sua colheita estava perdida. Ligando os acontecimentos, afirmou que o meteorito envenenara o solo, e agradeceu a Deus por se achar a maioria das outras plantações em terras mais acima, ao longo da estrada.

O inverno chegou cedo e foi rigoroso. Ammi via Nahum com menos freqüência do que antes, e notou-lhe um ar de apreensão. Também o resto da família parecia ter-se tornado taciturno, e tinha deixado de ser constante nas suas visitas a igreja e no seu comparecimento aos vários acontecimentos sociais da região. Ninguém sabia determinar a causa dessa reserva ou melancolia, se bem que, vez por outra, toda a família se queixava da saúde e de estar atacada de uma vaga sensação de intranqüilidade. Foi o próprio Nahum que se mostrou o mais preciso de todos ao dizer que certas pegadas na neve o deixavam desassossegado. Eram as costumeiras pegadas de inverno de esquilos vermelhos, coelhos brancos e raposas, mas o pensativo fazendeiro afirmava ver algo de errado na sua natureza e disposição. Jamais foi específico, mas parecia pensar que não eram tão características como deviam ser da anatomia e hábitos dos esquilos, coelhos e raposas. Ammi ouvia suas palavras sem interesse. Até passar certa noite de treno, pela casa de Nahum. A lua brilhava e um coelho através sara a estrada, mas os saltos do animal eram longos demais para o gosto tanto de Ammi como de seu cavalo. Este último, na verdade, ia se pondo em fuga, quando foi retido por uma rédea firme. A partir de então, Ammi passou a ouvir as

estórias de Nahum com mais respeito, e cismava porque os cães dos Gardner pareciam tão trêmulos e acovardados toda manha. Segundo se soube, tinham perdido Até o animo para latir.

Em fevereiro, os rapazes McGregor foram caçar marmotas, e perto da casa dos Gardner abateram um espécime muito peculiar. As proporções de seu corpo pareciam levemente alteradas, de um modo esquisito impossível de descrever, ao passo que sua cara assumira uma expressão que ninguém jamais vira numa marmota. Os meninos ficaram verdadeiramente assustados e sem delongas jogaram fora o animal, de modo que apenas os seus relatos grotescos chegaram aos ouvidas da gente da região. Mas o passarinho de cavalos perto da casa de Nahum tornara-se fato admitido, e toda uma base para um ciclo de lendas sussurradas estava tomando forma.

Havia gente que jurava que a neve em torno da casa de Nahum derretia mais rapidamente do que em qualquer outro local, e no principio de Março houve uma discussão aterrorizada no empório de Potter, em Clark's Corners. Stephen Rice passara pela casa dos Gardner de manha, e notara certas aráceas despontando através da lama, entre as árvores, do outro lado da estrada. Coisas de igual tamanho jamais haviam sido vistas e suas estranhas cores não podiam ser traduzidas em palavras. Sua forma era monstruosa, e o cavalo bufou diante de um odor que impressionou Stephen como inteiramente sem precedentes. Naquela tarde, varias pessoas foram visitar as excrescências, e todas concordaram em que plantas dessa espécie jamais deveriam ter surgido num mundo normal. As frutas ruins do outono passado foram mencionadas com freqüência, e de boca em boca espalhou-se a noticia de que havia veneno nas terras de Nahum. Naturalmente, era o meteorito, e lembrando-se de como a pedra parecera estranha aos homens da universidade, alguns fazendeiros lhes falaram a respeito do assunto.

Um dia foram visitar Nahum; mas, pouco interessados em estórias fantásticas e folclore, foram muito conservadores em suas deduções. As plantas, sem duvida, eram esquisitas, mas todas as aráceas são mais ou menos esquisitas em suas formas e matizes. Talvez algum elemento mineral da pedra tivesse penetrado no solo, mas em breve seria levado pelas águas. Quanto as pegadas e aos cavalos assustados - naturalmente não passava de conversa de camponeses, que um fenômeno como o aerólito inevitavelmente suscitaria. Na realidade, nada havia que homens sérios pudessem fazer diante de bisbilhotices absurdas, pois um campônio supersticioso e capaz de dizer e acreditar em tudo. E assim, por todos aqueles dias estranhos, os professores se conservaram afastados, cheios de desdém. Apenas um deles, ao receber, um ano e meio mais tarde, dois frascos contendo poeira, para analise, num caso policial, lembrou-se de que a cor esquisita das aráceas fora muito semelhante as anômalas faixas de luz mostradas pelo fragmento do meteoro no espectroscópio da universidade e ao frágil glóbulo encontrado dentro da pedra vinda do abismo. As

espécimes nessa análise apresentaram, a principio, as mesmas faixas estranhas, perdendo mais tarde essa propriedade.

As árvores em torno da casa de Nahum floresceram prematuramente, e à noite balouçavam-se ao vento de forma sinistra. Thaddeus, o segundo filho de Nahum, um rapaz de quinze anos, jurou que também balouçavam quando não havia vento; mas nem os faladores acreditavam nisso. Contudo, era certo que havia intranqüilidade no ar. A família Gardner toda adquiriu o hábito de escutar furtivamente, se bem que por som algum que pudessem definir conscientemente. Esse ato de escutar, na verdade, era mais um produto dos momentos quando a consciência parecia fugir em parte. Infelizmente, esses momentos cresciam de semana para semana, Até que se tornou comum dizer “que todos os Gardner estavam ruins”. Quando nasceu a primeira saxífraga, ostentava outra cor estranha; não bem igual a das aráceas, mas claramente semelhante e igualmente desconhecida de todos. Nahum levou alguns botões para Arkham e mostrou-os ao editor da Gazette, mas aquele dignitário não fez senão escrever um artigo humorístico a respeito, em que os tenebrosos receios dos camponeses eram elegantemente ridicularizados. Foi um erro de Nahum contar a um obstinado cidadão como as monstruosas borboletas se comportavam em relação a essas saxífragas.

Abril causou uma espécie de loucura entre a gente local, e foi então que se começou a deixar de usar a estrada que passava pela casa de Nahum, Até o seu completo abandono. A culpa era da vegetação. Todas as árvores do pomar floresceram em cores estranhas, e através do solo pedregoso do pátio e do pasto adjacente brotaram bizarras excrescências, que apenas um botânico poderia relacionar com a flora verdadeira da região. Não se viam cores normais e sadias exceto na verde relva e na folhagem; mas em todo lugar existiam essas violentas variantes prismáticas de uma doentia tonalidade, que não encontrava lugar entre os matizes conhecidos na terra. As jarrinhas transformaram-se em sinistra ameaça, e as sanguinárias tornaram-se insolentes em sua perversão cromática. Ammi e os Gardners achavam que a maioria das cores tinha uma espécie de familiaridade obcecante, e chegaram a conclusão de que fazia lembrar o frágil glóbulo no meteoro. Nahum arou e semeou o pasto de dez acres e o terreno mais afastado, mas deixou em paz a terra em torno da casa. Sabia que de nada adiantaria e esperava que as estranhas plantas do verão sugassem toda peçonha do solo. Estava preparado agora para praticamente tudo, e habituara-se a sensação da existência de algo nas proximidades, que queria ser ouvido. O fato de ser sua casa evitada pelos vizinhos afetou-o, naturalmente; mas afetou-lhe ainda mais a mulher. Os rapazes estavam em melhor situação, pois iam a escola todos os dias; contudo não podiam deixar de se assustar com o que se falava. Thaddeus, um rapaz especialmente sensível, era o que mais sofria.

Em maio chegaram os insetos, e o sítio de Nahum transformou-se num pesadelo de seres que zumbiam e rastejavam. As criaturas, na maioria, pareciam diferentes em seu aspecto e movimentos, e seus hábitos noturnos contradiziam todas as experiências anteriores. Os Gardners deram para vigiar de noite - vigiar de todos os lados, a esmo, a espera de algo, algo que não sabiam o que era. Foi então que reconheceram que Thaddeus tivera razão a respeito das árvores. A Sra. Gardner foi a segunda pessoa a notá-lo através da janela, ao observar os galhos intumescidos de um ácer contra o céu iluminado pelo luar. Não havia dúvida de que os ramos se moviam. Na certa era a seiva. O inexplicável invadira agora toda a vegetação. No entanto, não foi um membro da família de Nahum que fez a descoberta imediata. A familiaridade entorpecera-os, e o que eles não podiam ver foi notado por um tímido vendedor de moinhos de Boston, que, desconhecendo as lendas da região, por lá passou certa noite. O que ele relatou em Arkham mereceu um curto parágrafo na Gasette, e foi através do jornal que todos os fazendeiros, inclusive Nahum, tomaram conhecimento do fato. A noite fora escura e fraca a luz das lanternas da pequena carruagem, mas em torno de uma fazenda do vale, que todos deduziram ser a de Nahum, a escuridão era menos densa. Uma luminosidade tênue mas distinta parecia emanar de toda a vegetação, relva, folhas e flores, ao passo que em dado instante um fragmento de fosforescência parecia mover-se furtivamente no pátio perto do celeiro.

Até então, a grama parecia não ter ficado afetada, e as vacas pastavam a vontade nas terras perto da casa; mas, pelo fim de maio, o leite ficou ruim. Nahum mandou levar as reses para os terrenos mais afastados, e o problema desapareceu. Pouco depois, a transformação da grama e das folhas tornou-se evidente. Todo verde estava ficando cinzento e adquirindo uma qualidade muito singular de fragilidade. Ammi era o único a visitar o lugar e as suas visitas se tornavam cada vez menos freqüentes. Quando a escola fechou, os Gardners estavam virtualmente desligados do mundo, e às vezes deixavam Ammi fazer as suas compras na cidade. Pareciam estar degenerando tanto física como mentalmente, e ninguém ficou surpreso quando passou a circular a nova de que a Sra. Gardner havia enlouquecido.

Isto aconteceu em junho, cerca um ano depois da queda do meteoro, e a pobre mulher, aos berros, falava de coisas no ar que ela não podia descrever. Em seus delírios não havia um só substantivo específico, mas apenas verbos e pronomes. Coisas se mexiam e mudavam e esvoaçavam, e ouvidos vibravam com impulsos que não eram bem sons. Algo estava sendo levado - estava sendo extraído dela - algo que não devia existir estava se agarrando a ela - alguém devia afastá-lo. Nada ficava quieto de noite - as paredes e as janelas se moviam. Nahum não a internou no hospício municipal, mas deixou-a errar pela casa, enquanto não causasse mal a si mesma ou aos outros. Mesmo quando sua expressão se alterou, ele nada fez. Mas quando os rapazes passaram a receá-la, e Thaddeus quase desmaiou com as caretas que ela lhe fazia, Nahum decidiu

trancá-la no sótão. Em julho deixara de falar e rastejava de quatro, e antes do fim do mês Nahum teve a monstruosa impressão de que ela brilhava levemente no escuro, da mesma forma como a vegetação circunvizinha, fato que se tornara obvio.

Foi um pouco antes disso que os cavalos debandaram. Algo os assustara de noite, e seus relinchos e coices na cocheira haviam sido terríveis. Não havia como utilizá-los e quando Nahum abriu a porta do estábulo, dispararam como corças assustadas. Foi necessária uma semana para localizá-los, e quando foram achados não mais serviam para coisa alguma. Algo lhes afetara o cérebro e todos tiveram de ser sacrificados. Nahum tomou emprestado um cavalo de Ammi para fazer feno, mas o animal não queria aproximar-se do celeiro, recuando, empacando e relinchando, e no fim não pode fazer mais do que levá-lo ao pátio, enquanto os homens usavam de suas próprias forcas para aproximar a carroça do palheiro, para permitir o carregamento. Enquanto isso, a vegetação se tornava cada vez mais cinzenta e frágil. Mesmo as flores, cujos matizes eram tão estranhos, adquiriam tom cinza, e as frutas nasciam cinzentas, enfezadas e sem sabor. Os astropolios e as varas de ouro tomavam a mesma cor e pareciam deformados, e as rosas, zinias e malva-rosas, do pátio fronteiro, eram coisas de aparência tão revoltante que Zenas, o filho mais velho de Nahum, resolveu cortá-las. Os insetos, estranhamente inchados, morreram na mesma época, e Até as abelhas haviam abandonado suas colméias, partindo para a floresta.

Em setembro, toda a vegetação estava se desfazendo em pó cinzento, e Nahum receava que as árvores morressem antes de todo o veneno ter saído do solo. Sua mulher tinha agora acessos de berros terríveis, e ele e os rapazes viviam num estado de constante tensão nervosa. Evitavam seus semelhantes agora, e quando a escola reabriu, os rapazes não voltaram a freqüentá-la. Mas foi Ammi, numa de suas visitas, o primeiro a compreender que a água do poço não mais era aproveitável. Tinha um sabor ruim, que não era exatamente fétido nem exatamente salgado, e Ammi aconselhou o amigo a cavar um outro poço, em terreno mais alto, Até que o solo voltasse ao normal. Nahum, porem, não deu atenção a advertência, pois aquela época já se acostumara a coisas estranhas e desagradáveis. Ele e os rapazes continuaram a usar a água contaminada, bebendo-a tão indiferente e mecanicamente como comiam as suas magras e mal-preparadas refeições e cumpriam suas tarefas ingratas e monótonas durante os dias intermináveis. Havia neles todos uma espécie de resignação impassível, como se estivessem num outro mundo, a passar entre fileiras de sinistros guardas, a caminho de um fim inevitável e familiar.

Thaddeus enlouqueceu em setembro, depois de uma visita ao poço. Fora levando um balde e voltara de mãos vazias, urrando e agitando os braços, por vezes dando risadas insanas ou falando num sussurro a respeito “das cores que se moviam lá embaixo”. Dois loucos numa família era bem ruim, mas Nahum se mostrou muito corajoso. Deixou o menino a solta durante uma semana, mas quando ele começou a

tropeçar e a se ferir, trancou-o num quarto do sótão, em frente do ocupado pela mãe. O modo como gritavam um para o outro, atrás de suas portas trancadas, era assustador, especialmente para o pequeno Merwin, o qual julgava ouvi-los usar uma língua terrível, que não era deste mundo. Merwin estava-se tornando tremendamente imaginativo, e a sua inquietude agravou-se apos o trancafiamento do irmão, que era o seu maior companheiro de brinquedos.

Quase a mesma época começou a mortandade entre os animais. As aves tornavam-se cinzentas e morriam rapidamente; no talho sua carne mostrou-se dura e fétida. Os porcos engordaram descomedidamente, e de súbito passaram a sofrer transformações repelentes, que ninguém podia explicar. Sua carne, naturalmente, era inaproveitável, e Nahum não mais sabia o que fazer. Nenhum veterinário rural queria aproximar-se do lugar, e o veterinário municipal de Arkham estava francamente perplexo. Os porcos começaram a ficar cinzentos e frágeis, desfazendo-se antes de morrer, e seus olhos e focinhos mostraram mudanças peculiares. O fato era inexplicável, pois jamais tinham sido alimentados com a vegetação contaminada. A seguir, algo atingiu as vacas. Certas áreas ou, às vezes o corpo todo, ficavam incrivelmente murchos ou comprimidos, e colapsos impressionantes e desintegração tornaram-se comuns. Na ultima fase - e o resultado era sempre a morte -ficavam cinzentas e frágeis, como os porcos. Não era possível que se tratasse de veneno, pois todos os casos ocorreram num celeiro fechado do qual ninguém se aproximava. Não foram mordidas que transmitiram o vírus, pois que animal da terra pode atravessar obstáculos sólidos? Devia tratar-se apenas de doença natural - mas ninguém podia sequer adivinhar a natureza da doença que pudesse causar tais estragos. Quando chegou a época da colheita, não havia um só animal vivo no local, pois o gado e as aves estavam mortas e os cachorros haviam fugido. Estes tinham desaparecido certa noite e jamais se voltou a ouvir deles. Os cinco gatos haviam partido antes, mas sua ausência mal foi sentida, já que parecia não haver mais ratos, e apenas a Sra. Gardner votava algum carinho aos graciosos felinos.

No dia dezenove de outubro, Nahum entrou cambaleante na casa de Ammi, com notícias terríveis. A morte viera buscar o pobre Thaddeus no quarto do sótão, e viera de uma forma que não podia ser relatada. Nahum abrira uma cova no pequeno cemitério cercado atrás da fazenda e lá pusera o que havia achado. Nada poderia ter entrado de fora, pois a pequena janela gradeada e a porta trancada estavam intactas; mas tudo era semelhante ao ocorrido no celeiro. Um terror violento parecia cercar os Gardners e tudo quanto tocavam, e a mera presença de um deles na casa era como um sopro de regiões sem nome e inomináveis. Foi com a maior relutância que Ammi acompanhou Nahum Até a casa, e fez o que pode para acalmar o choro histérico do pequeno Merwin. Zenas não precisava ser acalmado. Ultimamente não fazia senão olhar fixamente para o ar e obedecer as ordens do pai; e Ammi achou que o destino se mostrara misericordioso com ele. Vez por outra, os gritos de Merwin suscitavam uma resposta débil do sótão, e em

resposta a um olhar inquiridor, Nahum disse que sua mulher estava ficando muito fraca. Ao cair da noite, Ammi conseguiu fugir; nem mesmo a amizade poderia levá-lo a quedar-se naquele lugar, quando as plantas comesçassem a irradiar a sua fraca luminosidade e as árvores se pusessem a balouçar, com ou sem vento. Ammi tinha sorte em não ser mais imaginativo. Mesmo assim, sua mente ficou levemente afetada. Mas se tivesse podido relacionar e refletir sobre todos os presságios em seu torno, teria inevitavelmente ficado louco furioso. Correu para casa no crepúsculo, os berros da louca e da criança nervosa ecoando horrendamente em seus ouvidos.

Três dias depois, cedo de manha, Nahum irrompeu pela cozinha de Ammi, e na ausência do dono da casa, a gaguejar, fez um novo relato de desespero, que a Sra. Pierce ouvira com crescente pavor. Desta feita, tratava-se do pequeno Merwin. Desaparecera. Saíra tarde da noite, com um lampião e um balde, em busca de água e não regressara. Há dias já vinha se desintegrando mentalmente e mal sabia o que lhe ia em redor. Gritava o tempo todo. O pai escutara um berro frenético do pátio, mas antes que pudesse chegar à porta, o menino desaparecera. Não se via a luz da lanterna que havia levado, e da criança nem traço. Na hora, Nahum pensou que o lampião e o balde também haviam desaparecido; mas quando rompeu a aurora, e o homem vinha voltando de sua busca dos bosques e campos, encontrou alguns objetos muito curiosos perto do poço. Havia uma pequena massa de ferro esmagado e aparentemente levemente fundido que, sem dúvida, era o lampião; ao passo que uma alça vergada e alguns aros de ferro retorcidos, tudo meio derretido, pareciam constituir os restos do balde. Era só. Nahum perdera a capacidade de imaginar, a Sra. Pierce estava prestes a desmaiar, e Ammi, ao chegar em casa e ouvir o relato, não sabia o que dizer. Merwin se fora, e de nada adiantava falar com a gente das cercanias, que agora evitava todos os Gardners. Tampouco adiantava falar com a gente da cidade de Arkham, que ria de tudo. Thad se fora, e agora também Merwin. Algo se acercava, algo que queria ser visto e ouvido. Nahum iria dentro em breve, e pediu a Ammi que cuidasse da mulher e de Zenas, caso lhe sobrevivessem. Na certa, era algum julgamento, se bem que não pudesse imaginar por que, pois, ao que sabia, sempre caminhara nas veredas do Senhor.

Por duas semanas, Ammi não viu Nahum; depois, preocupado com o que lhes poderia ter sucedido, venceu seus temores e visitou a casa dos Gardner. Não se via fumaça na grande chaminé, e por um momento receou o pior. O aspecto da fazenda toda era impressionante - grama e folhas cinzentas e fenecidas pelo chão; a hera caindo em fragmentos frágeis de paredes e frontões arcaicos, e grandes árvores nuas procurando atingir o céu plúmbeo de novembro com uma malevolência estudada, que, Ammi não pode deixar de sentir, provinha de uma sutil mudança na inclinação dos ramos. Mas, Nahum vivia. Estava fraco, deitado num sofá na cozinha de teto baixo, mas perfeitamente consciente e capaz de dar instruções simples a Zenas. Fazia um frio mortal no recinto, e quando Ammi tremeu visivelmente, o dono da casa, em voz

rouquenha, deu ordens a Zenas para trazer mais lenha. Na verdade, a lenha era urgentemente necessária, pois a cavernosa lareira estava apagada e vazia, e uma nuvem de fuligem esvoaçava com o vento que descia pela chaminé. Pouco depois, Nahum perguntou se a lenha o fizera sentir-se mais confortável, e então Ammi compreendeu o que acontecera. A corda mais resistente rompera-se por fim, e o cérebro do infeliz fazendeiro estava imune contra novas aflições.

Interrogando-o cuidadosamente, Ammi não conseguiu obter informações claras acerca do desaparecido Zenas. “No poço - ele vive no poço -” era tudo quanto o obnubilado pai repetia. Um pensamento súbito a respeito da esposa louca através sou a mente de Ammi, e ele mudou a tática de suas perguntas. “Nabby? Ora, aqui esta”, foi a resposta surpreendida de Nahum, e Ammi compreendeu que ele mesmo teria de procurá-la. Deixando o pobre homem a balbuciar coisas sem nexos, tirou as chaves dependuradas num prego ao lado da porta e subiu a escada rangente Até o sótão. O ar em cima era abafado e fétido, e não se ouvia qualquer ruído. Das quatro portas a vista, apenas uma estava trancada, e ele experimentou varias das chaves da argola que apanhara. A terceira chave era a certa, e apos algumas tentativas, Ammi abriu a porta branca e baixa.

La dentro estava escuro, pois a janela era pequena e semi-obscurecida pelas toscas barras de madeira, e Ammi não conseguiu distinguir coisa alguma sobre o assoalho construído de taboas largas. O fedor era insuportável, e antes de prosseguir, teve que ir Até outro quarto para voltar com os pulmões cheios de ar respirável. Quando tornou a entrar, viu alguma coisa escura no canto, e ao vê-la mais claramente soltou um grito. Enquanto gritava, parecia-lhe que uma nuvem momentânea encobriria a janela, e um segundo mais tarde sentiu-se roçado como por alguma emanção nauseabunda. Estranhas cores dançavam diante de seus olhos, e se não estivesse entorpecido por um sentimento de horror, ter-se-ia lembrado do glóbulo no meteoro, estilhaçado pelo martelo do geólogo, e da mórbida vegetação que surgira na primavera. No momento, porem, pensou apenas na monstruosidade repugnante com que se defrontava, e que obviamente partilhara da sorte inominável do jovem Thaddeus e dos animais. Mas o fato terrível era que o objeto se movia vagarosa e perceptivelmente, enquanto continuava a se desfazer.

Ammi não queria dar-me maiores detalhes da cena, mas a forma no canto não reaparece no seu relato como um objeto móvel. Existem coisas que não podem ser mencionadas, e o que e feito com intenção humanitária às vezes e cruelmente condenado pela lei. Compreendi que nenhum objeto móvel fora deixado naquele quarto de sótão, e que deixar lá alguma coisa capaz de movimento teria sido um ato tão monstruoso, que um ser responsável que o cometesse mereceria ser condenado ao tormento eterno. só um fazendeiro fleumático não teria desmaiado ou enlouquecido, e Ammi estava consciente quando através sou a porta baixa e trancou atrás de si o

segredo nefando. Nahum exigia atenção: era preciso alimentá-lo e cuidar dele, e remove-lo para algum lugar onde pudesse ser tratado.

Começando a descer na escuridão, Ammi ouviu um baque embaixo. Teve Até mesmo a impressão de ter escutado um grito estrangulado, e, nervoso, lembrou-se da emanção pegajosa que o roçara no horrendo quarto de cima. Que presença fora despertada com a sua chegada e o seu grito? Paralisado por um terror indefinido, ouviu outros sons vindos de baixo. Escutou o inconfundível ruído de algo pesado sendo arrastado e um barulho detestavelmente viscoso, como de alguma sucção diabólica e imunda. Com um sentido de associação elevado Até uma altura febril, lembrou-se inexplicavelmente do que vira em cima. Bom Deus! Que mundo espectral era este que invadira? não ousou avançar nem recuar, mas ficou parado a tremer na curva negra da escadaria embutida. Os menores detalhes da cena estavam gravados a fogo em seu cérebro. Os ruídos, a sensação de espera aterrorizada, as trevas, os íngremes e estreitos degraus e - Senhor dos céus! A leve mas inconfundível luminosidade de todo o madeirame visível: degraus, corrimãos, ripas e vigas expostas.

Ouviu, então, um relincho frenético do cavalo que deixara a porta, seguido, imediatamente, por um galopar que denunciava uma fuga desenfreada. Em poucos momentos, charrete e cavalo estavam fora do alcance de sua voz, deixando o homem amedrontado na escada a pensar na causa da fuga. Mas isto não era tudo. Ouvira-se um outro ruído lá fora. Uma espécie de pancada líquida - água - devia ter sido o poço. Deixara "Herói" desamarrado perto do poço e uma roda da charrete devia ter roçado a amurada e derrubado uma pedra. E a pálida fosforescência continuava a emanar daquele detestável madeirame antigo. Senhor, como era velha a casa! Na maior parte construída antes de 1670, e o telhado de mansarda não mais tarde do que 1730.

Ouvia-se agora distintamente um leve arranhar no assoalho do rés-do-chão e Ammi crispou a mão em torno da pesada vara que apanhara no sótão, com algum propósito. Recobrando o animo aos poucos, terminou a descida e dirigiu-se resolutamente para a cozinha. Mas não completou a caminhada, pois aquilo que procurava não mais se achava lá. Viera ao seu encontro e, de certa forma, ainda vivia. Se viera rastejando ou se fora arrastado por forcas externas, Ammi não podia distinguir; mas a morte ali estivera. Tudo acontecera na última meia hora, mas o colapso, a cor cinzenta e a desintegração estavam bem adiantadas. A deterioração era horrenda, e fragmentos secos estavam se descamando. Ammi não teve coragem para tocar a coisa, mas olhou horrorizado para a paródia que fora um rosto. "Que foi, Nahum, que foi?" sussurrou, e os lábios rachados e entumecidos mal conseguiram balbuciar uma última resposta:

- Nada... Nada... A cor... Queima... Fria e molhada, mas queima... Vivia no poço... Eu vi... uma espécie de fumaça... Igual as flores da última primavera... O poço brilhava

de noite... Thad e Merwin e Zenas... Tudo quanto vivia... Sugando a vida de tudo... Naquela pedra... Deve ter vindo naquela pedra... Envenenou tudo... Não sei o que quer... Aquela coisa redonda que os homens da universidade tiraram da pedra... Quebraram ela... Era da mesma cor... A cor das flores e das plantas... deve ter havido mais... Sementes... Sementes... Elas cresceram... vi pela primeira vez esta semana... Deve ter pegado o Zenas de jeito... Era um rapaz grande, cheio de vida... Pega o cérebro da gente e não larga mais... Queima a gente... Na água do poço... Você tinha razão... Água ruim... Zenas não voltou do poço... Não se pode fugir... Pega a gente... Mesmo sabendo que a coisa esta vindo não se pode fugir... vi muitas vezes desde que Zenas foi agarrado... Onde esta Nabby, Ammi?... Minha cabeça esta ruim... Não sei quando foi a ultima vez que lhe dei comida... Ela também se vai se a gente não toma cuidado... Só uma cor... a cara dela vai ficando daquela cor, às vezes, de noite... E queima e suga... Vem de algum lugar onde as coisas não são como aqui... foi um dos professores que disse... Ele tinha razão... Cuidado, Ammi, vai acontecer mais alguma coisa... Suga a vida...

E isto foi tudo. Aquilo que falara não podia falar mais porque acabava de se desintegrar. Ammi pôs uma toalha de mesa de xadrez vermelho, sobre o que restara, e saiu cambaleando pela porta dos fundos, para o campo. Subiu a encosta Até o pasto e aos tropeços foi para casa, pela estrada do norte e a floresta. Não se sentia com animo de passar pelo poço de onde fugira seu cavalo. Olhara pela já nela e vira que não faltava uma só pedra da amurada. Isto queria dizer que a charrete não deslocara coisa alguma, afinal a causa da pancada n'água fora outra - algo que entrou no poço depois de ter dado cabo do pobre Nahum...

Quando Ammi chegou em casa, o cavalo e o carro já haviam chegado, deixando sua mulher presa da maior ansiedade. Tranqüilizando-a, sem maiores explicações, pôs-se imediatamente a caminho de Arkham e informou as autoridades de que a família Gardner não mais existia. Não ofereceu detalhes, mas apenas deu conhecimento das mortes de Nahum e Nabby (a de Thaddeus já era conhecida) e mencionou que a causa parecia ser o estranho mal que exterminara os animais. Declarou também que Marwin e Zenas haviam desaparecido. O interrogatório no posto policial foi cerrado, e por fim Ammi foi obrigado a acompanhar três guardas Até a casa dos Gardner, juntamente com o magistrado especial, o medico legista e o veterinário, que tratara dos animais doentes. Seguiu muito contra a vontade, pois a tarde estava adiantada e ele temia o cair da noite naquela casa maldita, mas sentiu-se Até certo ponto confortado, por estar em companhia de tanta gente.

Os seis homens seguiram numa carroça, atrás da charrete de Ammi, e chegaram a fazenda infestada cerca das quatro horas. Embora acostumados a experiências dantescas, nenhum dos policiais ficou indiferente as coisas encontradas no sótão e sob a toalha vermelha, no rés-do-chão. Todo o aspecto da fazenda, em sua desolação

cinzenta, já era terrível bastante, mas aqueles dois objetos deteriorados excediam a tudo. Ninguém conseguiu fitá-los por muito tempo, e mesmo o médico legista admitiu que havia muito pouco para ver. Os espécimes podiam, naturalmente, ser analisados, e, portanto, ele se dedicou a obtê-los - e mais tarde ocorreu um intrigante episódio no laboratório da universidade, para onde foram finalmente levados os dois frascos contendo o pó. Sob o espectroscópico, ambas as amostras apresentaram um espectro desconhecido, no qual muitas das esquisitas faixas eram exatamente iguais as que o estranho meteoro apresentara no ano anterior. A propriedade de emitir esse espectro desapareceu num mês, passando a poeira a constituir-se, a partir de então, principalmente de fosfatos alcalinos e carbonatos.

Ammi nada teria revelado a respeito do poço, se soubesse que os homens estavam dispostos a ocupar-se dele imediatamente. O por do sol se avizinhava e ele estava ansioso para sair de lá. Mas não pode deixar de olhar para a amurada de pedras perto da grande cegonha, e quando um detetive o interrogou a respeito, admitiu que Nahum temia algo dentro do poço, a ponto de jamais lhe ter ocorrido examiná-lo a procura de Merwin ou Zenas. Depois disso não queriam saber senão de esvaziar e explorar o poço sem delongas, e assim Ammi teve que esperar, trêmulo, enquanto balde após balde de água-cheirosa era levantado e derramado no solo encharcado. Os homens, enojados, fungavam a vista do líquido, e, já no fim, taparam seus narizes contra o odor fétido que estavam trazendo a luz do dia. O trabalho demorou muito menos do que pensaram, pois o nível da água estava surpreendentemente baixo. Não há necessidade de falar do que encontraram exatamente. Merwin e Zenas estavam ambos lá, em parte, embora os vestígios fossem principalmente esqueléticos. Encontraram também um pequeno veado e um cachorro grande, aproximadamente no mesmo estado, e um grande número de ossos de animais pequenos. O limo e o lodo no fundo pareciam inexplicavelmente porosos e borbulhantes, e um homem que desceu com uma longa vara, pode enterrá-la até qualquer profundidade dentro da lama no fundo, sem encontrar obstáculo sólido.

O crepúsculo caíra agora e lampiões foram trazidos da casa. Depois, quando viram que nada mais obteriam do poço, todos foram para dentro conferenciar na velha sala de estar, enquanto a luz intermitente da espectral meia lua derramava-se palidamente sobre a desolação cinzenta lá fora. Os homens estavam francamente perplexos com o caso todo e não sabiam como encontrar um elemento comum convincente que estabelecesse uma ligação entre as estranhas condições vegetais, a misteriosa doença dos animais e dos seres humanos, e as inexplicáveis mortes de Merwin e Zenas no poço contaminado. E verdade que ouviram o que dizia o pessoal da região, mas não podiam acreditar que houvesse ocorrido algo contrário as leis da natureza. Sem dúvida, o meteoro envenenara o solo, mas a doença das pessoas e animais, que nada comeram do que fora plantado naquele solo, era outra coisa. Teria

sido a água do poço? Bem possível. Talvez fosse uma boa idéia analisá-la. Mas que espécie de loucura poderia ter levado os dois rapazes a saltarem no poço? Seu ato foi tão semelhante - e os fragmentos mostravam que ambos sofriam da morte cinzenta. Por que tudo estava tão cinzento e deteriorado?

Foi o magistrado, sentado a janela que dava para o pátio, que primeiro notou a fosforescência em torno do poço. A noite caíra plenamente, e todo o horrendo local parecia levemente luminoso, não apenas graças aos incertos raios de luar: esse novo fulgor era algo de definido e distinto e parecia emanar do poço negro como a luz abafada de um holofote, com reflexos opacos nas pequenas poças da água despejada. Sua cor era muito esquisita, e quando todos os homens se agruparam junto a janela, Ammi teve um sobressalto violento. Pois as estranhas irradiações do horrendo miasma eram de um matiz que não lhe era desconhecido. Vira essa cor anteriormente e temia o que ela pudesse significar. Vira-a no frágil glóbulo no aerólito de há dois verões, na repelente vegetação da primavera, e pensara tê-la visto por um momento naquela mesma manha, na pequena janela gradeada daquele terrível quarto de sótão, onde haviam ocorrido coisas inomináveis. Resplendera ali por um segundo e a seguir sentira-se roçado por uma emanção viscosa e nojenta. E depois o pobre Nahum fora destruído por alguma coisa da mesma cor. Foi o que ele dissera no fim - que haviam sido o glóbulo e as plantas. A seguir viera a fuga no pátio e o ruído no poço - e agora esse poço lançava noite adentro um raio pálido e insidioso da mesma cor demoníaca.

Merece louvor a agudeza da inteligência de Ammi, por estar, mesmo naquele momento tenso, a refletir sobre um ponto de natureza essencialmente científica. Não podia deixar de se admirar de ter obtido impressão idêntica de uma emanção em pleno dia, diante de uma janela aberta para o céu matinal, e de uma exalação noturna, vista como uma neblina fosforescente contra uma paisagem negra e crestada. Não estava certo - era contra a natureza - e ele recordou-se das últimas e terríveis palavras do amigo moribundo: "... vem de algum lugar onde as coisas não são como aqui... foi um dos professores que disse...".

Todos os três cavalos, amarrados a um casal de árvores ressequidas perto da estrada, estavam agora relinchando e escoiceando freneticamente. O condutor do carro encaminhou-se para a porta, a fim de tomar alguma providência, mas Ammi colocou-lhe a mão tremula no ombro:

- Não va lá - sussurrou. - Tem coisas que a gente não conhece. Nahum disse que alguma coisa vivia no poço que suga a vida. Ele disse que devia ser alguma coisa que cresceu de uma bola redonda como aquela que vimos no meteoro que caiu fez um ano em junho. Suga e queima, disse ele, e não é mais que uma nuvem de cor, como aquela luz lá fora, que quase não se vê e que ninguém sabe o que é. Nahum pensava que ela se alimenta de tudo que é vivo e vai ficando cada vez mais forte. Ele disse que viu na

semana passada. Deve ser alguma coisa lá de longe no céu, igual a pedra do meteoro, como disseram os homens da universidade, no ano passado. Não é do feitio das coisas do mundo de Deus. É alguma coisa de outro lugar.

E assim, os homens pararam indecisos, enquanto a luz do poço tornava-se cada vez mais intensa, e os cavalos amarrados escoiceavam e relinchavam numa excitação cada vez maior. Foi verdadeiramente um momento horrendo, com o terror reinando dentro daquela casa velha e amaldiçoada, quatro monstruosas pilhas de fragmentos - dois da casa e dois do poço - no alpendre dos fundos, e aquele raio de iridiscência desconhecida e medonha das profundezas lodosas em frente da casa. Ammi detivera o condutor, movido por um impulso, esquecendo-se de que ele mesmo saíra intacto do encontro com o vapor colorido no quarto do sótão, mas é provável que tivesse agido bem. Ninguém jamais saberá o que rondava a casa naquela noite; e se bem que a maldição do alem não tivesse, Até então, atacado algum ser humano que não estivesse com a mente já debilitada, não se podia prever o que faria no último momento, com sua força aparentemente aumentada e com os sinais de sua intenção que brevemente veríamos sob o céu meio-nublado e enluarado.

Subitamente, um dos detetives perto da janela teve um sobressalto abrupto. Os outros fitaram-no e rapidamente seguiram-lhe o olhar para cima, onde por acaso fora cair. Não havia necessidade de palavras. O que fora discutido em conversas locais já não era mais discutível, e por causa daquilo que todos, em sussurros, afirmaram ter visto, que jamais se fala dos dias estranhos em Arkham. É necessário deixar claro, antes de mais nada, que não havia vento naquela hora da noite. Ventou mais tarde, mas aquele momento era de absoluta calma. Mesmo as pontas secas das plantas, cinzentas e doentias, e a franja da cobertura da carroça estavam imóveis. E não obstante, em meio a essa calma tensa e demoníaca moviam-se os galhos nus de todas as árvores do pátio. Contorciam-se mórbida e espasmodicamente, procurando alcançar as nuvens enluaradas numa loucura convulsiva e epilética; arranhando, impotentes, o ar peçonhento, como que articuladas por uma linha de comunicação com horrores subterrâneos que se retorciam e debatiam debaixo de suas negras raízes.

Durante vários segundos ninguém sequer respirou. Depois uma nuvem de tom mais escuro devorou a lua e a silhueta de galhos desapareceu momentaneamente. O fato provocou uma exclamação geral, abafada pelo terror, mas rouca e quase idêntica. Pois o pavor não desapareceu com a silhueta, e num instante horrível de escuridão profunda, os observadores viram, a altura das copas das árvores, mil pequenos pontos de radiação fraca e fantasmagórica, encimando cada ramo como o fogo de Santelmo ou as chamas que desceram as cabeças dos apóstolos, em Pentecoste. Era uma constelação monstruosa de luz desnatural, como um enxame de vagalumes intumescidos de carniça, a dançarem sarabandas infernais num pântano monstruoso, e a sua cor era a mesma intrusão inominável que Ammi aprendera a reconhecer e a

recrear. Durante todo esse tempo, o fecho de fosforescência do poço tornava-se cada vez mais intenso, invadindo as mentes dos homens encolhidos com uma sensação de perdição e anormalidade, que excedia de muito qualquer imagem que suas consciências poderiam formar. A luz não mais estava emanando do poço, e sim derramando-se para fora; e a medida que a corrente informe de cor não identificável saía do poço, parecia fluir diretamente para o céu.

O veterinário estremeceu e foi até a porta da frente para reforçá-la com a barra de ferro especial. Ammi não tremia menos; faltando-lhe a voz, teve que cutucar e apontar quando queria chamar a atenção para a crescente luminosidade das árvores. O relinchar e espernear dos cavalos tornara-se assustador, mas nenhuma só alma do grupo na velha casa ter-se-ia aventurado a sair, por qualquer recompensa material. Com a passagem dos minutos, a luminosidade das árvores aumentou, enquanto seus ramos agitados pareciam cada vez mais procurar atingir a verticalidade. A madeira da cegonha do poço brilhava agora, e, daí a pouco, um oficial apontava, mudo, para alguns alpendres de madeira e colméias perto do muro de pedras do lado oeste. Estavam começando a brilhar, se bem que os veículos dos visitantes parecessem ainda inafetados. Depois houve uma violenta comoção e o ruído de cascos na estrada, e quando Ammi apagou o lampião para ver melhor, compreenderam que a frenética parelha quebrara a árvore e ia fugindo com a carroça.

O choque soltou as línguas de alguns e houve uma troca de sussurros embaraçados. “A coisa atinge tudo que é orgânico,” murmurou o médico legista. Ninguém respondeu, mas o homem que estivera no poço deu a entender que despertara algo de intangível com a vara. “Foi horrível” - acrescentou. - “Não tinha fundo. Apenas lodo e bolhas e a sensação de alguma coisa espreitando lá em baixo”. O cavalo de Ammi continuava a espernear e a urrar de forma ensurdecidora lá na estrada, quase abafando a voz tremula de seu proprietário, que tartamudeava suas reflexões incoerentes:

- Veio daquela pedra... Cresceu lá embaixo... Pegou todos os seres vivos... Sugava-lhes corpo e alma... Thad e Merwin, Zenas e Nabby... Nahum foi o último... Todos beberam da água... Dominou eles... Veio do além, onde as coisas não são como aqui... e agora volta para lá...

Nesse momento, enquanto a coluna de cor misteriosa começava a brilhar com mais intensidade, formando contornos fantásticos, mais tarde descritos de maneira diferente por todos os espectadores, o pobre “Herói”, amarrado, emitiu um som que homem algum já ouviu ou ouvira, provindo de um cavalo. Cada uma das pessoas naquela pequena sala tapou os ouvidos, e Ammi virou as costas à janela, dominado pelo horror e pela náusea. Não há palavras para descrevê-lo - quando Ammi tornou a olhar para fora, o infeliz animal estava caído no solo coberto de luar, entre as lanças

estilhaçadas da charrete. Este foi o fim de “Herói”, Até que o enterraram no dia seguinte. Mas no momento não havia tempo para choros, pois naquele mesmo instante um detetive silenciosamente chamou atenção para algo terrível dentro do próprio quarto. Na ausência da luz de lampião, uma leve fosforescência começara a invadir todo o recinto. Brilhava nas taboas largas do assoalho e no fragmento de tapete, e bruxuleava nos caixilhos das pequenas vidraças. Subia e descia pelas vigas expostas e coruscava sobre a estante e o consolo da lareira, e contaminava até as próprias portas e a mobília. Aumentava de minuto em minuto e por fim tornou-se claro que os seres vivos normais tinham de abandonar a casa.

Ammi mostrou-lhes a porta dos fundos e o caminho através dos campos, Até o pasto de dez acres. Andando e cambaleando como em sonho, não ousaram olhar para trás até estarem bem no alto. Ficaram satisfeitos por terem encontrado a rota, pois não teriam podido sair pela frente e passar perto daquele poço. Já era terrível passar pelo celeiro, os alpendres ardentes e as brilhantes árvores do pomar, com seus contornos retorcidos e demoníacos; mas, graças aos céus, os galhos procuravam apenas alcançar o alto. A lua desapareceu atrás de pesadas nuvens negras, enquanto atravessavam a rústica ponte sobre o Córrego do Chapman, e de lá Até o campo aberto andaram as cegas.

Quando olharam para trás, para o vale e a distante casa dos Gardner, em baixo, viram um espetáculo horrendo. A fazenda toda irradiava a hedionda e misteriosa mescla de cores: árvores, construções, e mesmo a grama e os arbustos que ainda não haviam adquirido totalmente a letal fragilidade cinzenta. Todos os ramos erguiam-se para o céu, encimados por pontas de repelentes labaredas, e filetes tremulantes do mesmo fogo rastejavam pelas cumeeiras da casa, do celeiro e dos alpendres. Era uma cena de uma visão de Fuseli, e acima do resto reinava essa orgia de luminosa amorfia, esse misterioso arco-íris sem dimensões de veneno críptico do poço - fervilhando, Tateando, lambendo, cintilando, forçando e borbulhando malignamente em seu cromatismo cósmico e irreconhecível.

A seguir, sem aviso, o hediondo objeto disparou verticalmente para o céu, como um foguete ou um meteoro, não deixando qualquer rastro atrás de si e desaparecendo por um buraco redondo e curiosamente regular nas nuvens, antes que qualquer um dos homens pudesse recuperar o alento ou soltar uma exclamação. Nenhum espectador jamais poderá esquecer essa visão, e Ammi lançou um olhar vago para as estrelas de Cisne, com Deneb cintilando mais do que as outras, onde a cor desconhecida se fundira na Via Lactea. Mas o seu olhar foi rapidamente atraído para a terra pelos estalidos no vale. Foi exatamente isso. Apenas o som de madeira se estilhaçando e estalando, e não uma explosão, como muitos do grupo asseveraram. Mas o resultado foi o mesmo, pois num instante febril e caleidoscópico jorrou daquela fazenda condenada e maldita um cataclismo brilhante e eruptivo de fagulhas e substancia que não eram deste mundo;

cegando o olhar dos poucos que o viram e enviando ao zênite uma chuva de fragmentos tão fantásticos e coloridos que o nosso universo precisa repudiá-la. Através de vapores que se fechavam rapidamente a sua passagem, os fragmentos seguiram a grande monstruosidade desaparecida, e no mesmo segundo desapareceram também. Atras e embaixo só havia as trevas as que os homens não ousavam regressar, e em torno deles soprava um vento crescente que parecia levar-lhes rajadas negras e gélidas do espaço sideral. Gemia e uivava, flagelando os campos e 03 bosques deformados num louco frenesi cósmico, ate que o tremulo grupo compreendeu ser inútil esperar a volta da lua para mostrar o que restara das terras de Nahum.

Por demais amedrontados para sequer pensarem em teorias, os sete homens, a tremer, voltaram para Arkham pela estrada do norte. Ammi estava pior do que os seus companheiros, e implorou-lhes para acompanhá-lo Até sua cozinha, ao invés de seguirem diretamente para a cidade. Não queria atravessar sozinho os bosques enfezados e castigados pelo vento, até sua casa, na estrada principal. Pois tivera um choque de que os outros haviam sido poupados, e ficou esmagado para sempre por um medo sombrio que ele não ousou mencionar durante anos. Enquanto os outros espectadores naquela colina tempestuosa haviam voltado seus rostos firmemente para a estrada, Ammi lançara um olhar para trás, por um momento, ao vale de sombras e desolação que Até há pouco ainda abrigara o seu infeliz amigo. E daquele lugar afligido e longínquo, vira algo erguer debilmente, apenas para tornar a cair no mesmo lugar de onde o disforme e imenso horror se lançara aos céus. Era apenas uma cor - mas nenhuma cor de nossa terra ou de nosso céu. E porque Ammi reconheceu essa cor, e sabia que o ultimo remanescente devia estar a espreita dentro do poço, nunca mais voltou a ser o mesmo.

Ammi Jamais voltou ao lugar. já fazem quarenta e quatro anos desde o horror, mas nunca mais foi lá, e ha de ficar contente quando o novo reservatório obliterar tudo. E também eu ficarei contente, pois não me agradou o modo como a luz do sol mudou de cor em torno da boca do poço pelo qual passei. Espero que a água seja bem funda - mesmo assim, porem, jamais hei de bebê-la. Acho que não voltarei a visitar a região de Arkham. Três dos homens que haviam estado com Ammi retornaram na manha seguinte para ver as ruínas à luz do dia, mas não havia ruínas de verdade. Apenas os tijolos da chaminé, as pedras do porão , alguns resíduos minerais e metálicos aqui e acolá e a amurada no nefando poço. Com exceção do cavalo morto de Ammi, que eles levaram de arrastão e enterraram, e a charrete que pouco depois lhe devolveram, tudo quanto era vivo desaparecera. Restaram apenas cinco acres de deserto de poeira cinzenta, e nada voltou a crescer ali. Até o dia de hoje, estende-se sob o céu como uma grande cicatriz deixada por algum ácido nos bosques e nos campos, e os poucos que ousaram visitá-lo, apesar das lendas rurais, apelidaram-no de “a charneca crestada”.

As lendas rurais são esquisitas. Poderiam ter sido ainda mais esquisitas se os homens da cidade e os químicos da universidade quisessem analisar a água do poço em desuso ou a poeira cinzenta que vento algum parece capaz de dispersar. Os botânicos, também, deveriam estudar a flora enfezada nas bordas da cicatriz, pois poderiam lançar luz sobre o pensamento geral de que a praga esta se espalhando - a pouco e pouco, talvez uma polegada por ano. Diz a gente que a cor dos arbustos circunvizinhos, na primavera, não é bem normal, e que os animais silvestres deixam estranhas pegadas na tênue neve de inverno. A neve nunca parece tão pesada na charneca crestada como em outros lugares. Os cavalos - os poucos que restaram nesta era motorizada - tornam-se assustadiços no vale silencioso; e os caçadores não podem depender de seus cães muito perto da mancha de poeira cinzenta.

Dizem também que a influência mental é ruim; muitos ensandeceram nos anos após a morte de Nahum, e sempre lhes faltou a força de vontade para se mudarem. Depois a gente mais forte deixou a região, e apenas os estrangeiros tentaram morar nas velhas casas arruinadas. Todavia, não conseguiram ficar, e freqüentemente fica-se a pensar que idéias lhes terão dado as histórias sussurradas de fantástica magia. Seus sonhos de noite, afirmam eles, são horríveis naquela região grotesca; e não há dúvida até que a simples visão daquele reino tenebroso é suficiente para despertar mórbidas fantasias. Viandante algum conseguiu fugir a sensação de estranheza naquelas profundas ravinas, e os artistas tremem enquanto pintam densos bosques cujo mistério fere tanto o espírito como o olhar. Eu próprio estou curioso a respeito da sensação que me deu o meu passeio solitário, antes de ouvir o relato de Ammi. Ao cair da noite, desejei vagamente que o céu se cobrisse de nuvens, pois sentira a alma invadida por um estranho receio diante do grande vazio celeste acima de minha cabeça.

Não me peçam minha opinião. Não sei - eis tudo. Não havia senão Ammi para ser interrogado, pois a gente de Arkham não fala sobre os dias estranhos, e todos os três professores que viram o aerólito e o seu glóbulo colorido estão mortos. Houve outros glóbulos - podem estar certos. Um deve ter se alimentado, fugindo em seguida, e provavelmente, um outro chegou tarde demais. Sem dúvida ainda está dentro do poço - sei que havia algo de errado com a luz do sol que vi acima do precipício miásmico. Os campônios dizem que o mal avança uma polegada por ano; e possível, pois, que haja algum crescimento ou alimentação ainda agora. Mas qualquer que seja a excrescência diabólica, ela deve estar presa a alguma coisa, de outra forma estaria se espalhando rapidamente. Estará agarrada às raízes das árvores que se estendem para o céu? Uma das lendas correntes em Arkham é de grossos carvalhos que brilham e se agitam de noite de forma anormal.

O que seja, apenas Deus sabe. Em termos de matéria, acho que a coisa descrita por Ammi seria chamada de gás, mas esse gás obedecia a leis que não são do nosso cosmos. Não era o fruto de um dos mundos e sois que reluzem nos telescópios e nas

chapas fotográficas de nossos observatórios. Não era um hálito dos céus cujos movimentos os nossos astrônomos medem ou consideram vastos demais para medir. Era apenas uma cor vinda do espaço - um mensageiro pavoroso de regiões amorfas do infinito, de uma natureza desconhecida por nos; de regiões cuja simples existência atordoava o cérebro e nos entorpece com os negros abismos extra-cósmicos que abre diante de nossos olhos.

Duvido muito que Ammi tenha mentido conscientemente, e não acho que o seu relato tenha sido apenas fruto da loucura, como me havia prevenido a gente da região. Algo de terrível chegou as colinas e aos vales naquele meteoro, e algo de terrível - se bem que não saiba a sua proporção - ainda permanece. Ficarei satisfeito com a chegada das águas. Entrementes, espero que nada aconteça a Ammi. Ele viu tanto da coisa - e a sua influencia foi tão insidiosa. Por que jamais conseguiu mudar-se? Com que clareza se lembrava das ultimas palavras de Nahum - "não se pode fugir... pega a gente... mesmo sabendo que a coisa esta vindo não se pode fugir..." Ammi e um velho tão bom. Quando a turma do reservatório começar os trabalhos, preciso escrever para o engenheiro-chefe pedindo-lhe que não tire os olhos de cima dele. Não gostaria de pensar em Ammi como a monstruosidade cinzenta, deteriorada e deformada que cada vez mais perturba o meu sono.

ANEXO V:

A Cor que veio do Espaço – Texto original em Inglês

West of Arkham the hills rise wild, and there are valleys with deep woods that no axe has ever cut. There are dark narrow glens where the trees slope fantastically, and where thin brooklets trickle without ever having caught the glint of sunlight. On the gentle slopes there are farms, ancient and rocky, with squat, moss-coated cottages brooding eternally over old New England secrets in the lee of great ledges; but these are all vacant now, the wide chimneys crumbling and the shingled sides bulging perilously beneath low gambrel roofs.

The old folk have gone away, and foreigners do not like to live there. French-Canadians have tried it, Italians have tried it, and the Poles have come and departed. It is not because of anything that can be seen or heard or handled, but because of something that is imagined. The place is not good for imagination, and does not bring restful dreams at night. It must be this which keeps the foreigners away, for old Ammi Pierce has never told them of anything he recalls from the strange days. Ammi, whose head has been a little queer for years, is the only one who still remains, or who ever talks of the strange days; and he dares to do this because his house is so near the open fields and the travelled roads around Arkham.

There was once a road over the hills and through the valleys, that ran straight where the blasted heath is now; but people ceased to use it and a new road was laid curving far toward the south. Traces of the old one can still be found amidst the weeds of a returning wilderness, and some of them will doubtless linger even when half the hollows are flooded for the new reservoir. Then the dark woods will be cut down and the blasted heath will slumber far below blue waters whose surface will mirror the sky and ripple in the sun. And the secrets of the strange days will be one with the deep's secrets; one with the hidden lore of old ocean, and all the mystery of primal earth.

When I went into the hills and vales to survey for the new reservoir they told me the place was evil. They told me this in Arkham, and because that is a very old town full of witch legends I thought the evil must be something which grandams had whispered to children through centuries. The name "blasted heath" seemed to me very odd and theatrical, and I wondered how it had come into the folklore of a Puritan people.

Then I saw that dark westward tangle of glens and slopes for myself, and ceased to wonder at anything beside its own elder mystery. It was morning when I saw it, but shadow lurked always there. The trees grew too thickly, and their trunks were too big for any healthy New England wood. There was too much silence in the dim alleys between them, and the floor was too soft with the dank moss and mattings of infinite years of decay.

In the open spaces, mostly along the line of the old road, there were little hillside farms; sometimes with all the buildings standing, sometimes with only one or two, and sometimes with only a lone chimney or fast-filling cellar. Weeds and briars reigned, and furtive wild things rustled in the undergrowth. Upon everything was a haze of restlessness and oppression; a touch of the unreal and the grotesque, as if some vital element of perspective or chiaroscuro were awry. I did not wonder that the foreigners would not stay, for this was no region to sleep in. It was too much like a landscape of *Salvator Rosa*; too much like some forbidden woodcut in a tale of terror.

But even all this was not so bad as the blasted heath. I knew it the moment I came upon it at the bottom of a spacious valley; for no other name could fit such a thing, or any other thing fit such a name. It was as if the poet had coined the phrase from having seen this one particular region. It must, I thought as I viewed it, be the outcome of a fire; but why had nothing new ever grown over these five acres of grey desolation that sprawled open to the sky like a great spot eaten by acid in the woods and fields? It lay largely to the north of the ancient road line, but encroached a little on the other side. I felt an odd reluctance about approaching, and did so at last only because my business took me through and past it.

There was no vegetation of any kind on that broad expanse, but only a fine grey dust or ash which no wind seemed ever to blow about. The trees near it were sickly and stunted, and many dead trunks stood or lay rotting at the rim. As I walked hurriedly by I saw the tumbled bricks and stones of an old chimney and cellar on my right, and the yawning black maw of an abandoned well whose stagnant vapours played strange tricks with the hues of the sunlight. Even the long, dark woodland climb beyond seemed welcome in contrast, and I marvelled no more at the frightened whispers of Arkham

people. There had been no house or ruin near; even in the old days the place must have been lonely and remote.

And at twilight, dreading to repass that ominous spot, I walked circuitously back to the town by the curious road on the south. I vaguely wished some clouds would gather, for an odd timidity about the deep skyey voids above had crept into my soul. In the evening I asked old people in Arkham about the blasted heath, and what was meant by that phrase "strange days" which so many evasively muttered. I could not, however, get any good answers except that all the mystery was much more recent than I had dreamed. It was not a matter of old legendry at all, but something within the lifetime of those who spoke. It had happened in the 'eighties, and a family had disappeared or was killed. Speakers would not be exact; and because they all told me to pay no attention to old Ammi Pierce's crazy tales, I sought him out the next morning, having heard that he lived alone in the ancient tottering cottage where the trees first begin to get very thick. It was a fearsomely ancient place, and had begun to exude the faint miasmal odour which clings about houses that have stood too long. Only with persistent knocking could I rouse the aged man, and when he shuffled timidly to the door could tell he was not glad to see me. He was not so feeble as I had expected; but his eyes drooped in a curious way, and his unkempt clothing and white beard made him seem very worn and dismal.

Not knowing just how he could best be launched on his tales, I feigned a matter of business; told him of my surveying, and asked vague questions about the district. He was far brighter and more educated than I had been led to think, and before I knew it had grasped quite as much of the subject as any man I had talked with in Arkham. He was not like other rustics I had known in the sections where reservoirs were to be. From him there were no protests at the miles of old wood and farmland to be blotted out, though perhaps there would have been had not his home lain outside the bounds of the future lake. Relief was all that he showed; relief at the doom of the dark ancient valleys through which he had roamed all his life. They were better under water now - better under water since the strange days. And with this opening his husky voice sank low, while his body leaned forward and his right forefinger began to point shakily and impressively.

It was then that I heard the story, and as the rambling voice scraped and whispered on I shivered again and again spite the summer day. Often I had to recall the

speaker from ramblings, piece out scientific points which he knew only by a fading parrot memory of professors' talk, or bridge over gaps, where his sense of logic and continuity broke down. When he was done I did not wonder that his mind had snapped a trifle, or that the folk of Arkham would not speak much of the blasted heath. I hurried back before sunset to my hotel, unwilling to have the stars come out above me in the open; and the next day returned to – Boston to give up my position. I could not go into that dim chaos of old forest and slope again, or face another time that grey blasted heath where the black well yawned deep beside the tumbled bricks and stones. The reservoir will soon be built now, and all those elder secrets will be safe forever under watery fathoms. But even then I do not believe I would like to visit that country by night - at least not when the sinister stars are out; and nothing could bribe me to drink the new city water of Arkham.

It all began, old Ammi said, with the meteorite. Before that time there had been no wild legends at all since the witch trials, and even then these western woods were not feared half so much as the small island in the Miskatonic where the devil held court beside a curious 'lone altar older than the Indians. These were not haunted woods, and their fantastic dusk was never terrible till the strange days. Then there had come that white noontide cloud, that string of explosions in the air, and that pillar of smoke from the valley far in the wood. And by night all Arkham had heard of the great rock that fell out of the sky and bedded itself in the ground beside the well at the Nahum Gardner place. That was the house which had stood where the blasted heath was to come - the trim white Nahum Gardner house amidst its fertile gardens and orchards.

Nahum had come to town to tell people about the stone, and dropped in at Ammi Pierce's on the way. Ammi was forty then, and all the queer things were fixed very strongly in his mind. He and his wife had gone with the three professors from Miskatonic University who hastened out the next morning to see the weird visitor from unknown stellar space, and had wondered why Nahum had called it so large the day before. It had shrunk, Nahum said as he pointed out the big brownish mound above the ripped earth and charred grass near the archaic well-sweep in his front yard; but the wise men answered that stones do not shrink. Its heat lingered persistently, and Nahum declared it had glowed faintly in the night. The professors tried it with a geologist's hammer and found it was oddly soft. It was, in truth, so soft as to be almost plastic; and they gouged

rather than chipped a specimen to take back to the college for testing. They took it in an old pail borrowed from Nahum's kitchen, for even the small piece refused to grow cool. On the trip back they stopped at Ammi's to rest, and seemed thoughtful when Mrs. Pierce remarked that the fragment was growing smaller and burning the bottom of the pail. Truly, it was not large, but perhaps they had taken less than they thought.

The day after that—all this was in June of '82—the professors had trooped out again in a great excitement. As they passed Ammi's they told him what queer things the specimen had done, and how it had faded wholly away when they put it in a glass beaker. The beaker had gone, too, and the wise men talked of the strange stone's affinity for silicon. It had acted quite unbelievably in that well-ordered laboratory; doing nothing at all and showing no occluded gases when heated on charcoal, being wholly negative in the borax bead, and soon proving itself absolutely non-volatile at any producible temperature, including that of the oxy-hydrogen blowpipe. On an anvil it appeared highly malleable, and in the dark its luminosity was very marked. Stubbornly refusing to grow cool, it soon had the college in a state of real excitement; and when upon heating before the spectroscope it displayed shining bands unlike any known colours of the normal spectrum there was much breathless talk of new elements, bizarre optical properties, and other things which puzzled men of science are wont to say when faced by the unknown.

Hot as it was, they tested it in a crucible with all the proper reagents. Water did nothing. Hydrochloric acid was the same. Nitric acid and even aqua regia merely hissed and spattered against its torrid invulnerability. Ammi had difficulty in recalling all these things, but recognized some solvents as I mentioned them in the usual order of use.

There were ammonia and caustic soda, alcohol and ether, nauseous carbon disulphide and a dozen others; but although the weight grew steadily less as time passed, and the fragment seemed to be slightly cooling, there was no change in the solvents to show that they had attacked the substance at all. It was a metal, though, beyond a doubt. It was magnetic, for one thing; and after its immersion in the acid solvents there seemed to be faint traces of the Widmanstätten figures found on meteoric iron. When the cooling had grown very considerable, the testing was carried on in glass; and it was in a glass beaker that they left all the chips made of the original fragment

during the work. The next morning both chips and beaker were gone without trace, and only a charred spot marked the place on the wooden shelf where they had been.

All this the professors told Ammi as they paused at his door, and once more he went with them to see the stony messenger from the stars, though this time his wife did not accompany him. It had now most certainly shrunk, and even the sober professors could not doubt the truth of what they saw. All around the dwindling brown lump near the well was a vacant space, except where the earth had caved in; and whereas it had been a good seven feet across the day before, it was now scarcely five. It was still hot, and the sages studied its surface curiously as they detached another and larger piece with hammer and chisel. They gouged deeply this time, and as they pried away the smaller mass they saw that the core of the thing was not quite homogeneous.

They had uncovered what seemed to be the side of a large coloured globule embedded in the substance. The colour, which resembled some of the bands in the meteor's strange spectrum, was almost impossible to describe; and it was only by analogy that they called it colour at all. Its texture was glossy, and upon tapping it appeared to promise both brittleness and hollowness. One of the professors gave it a smart blow with a hammer, and it burst with a nervous little pop. Nothing was emitted, and all trace of the thing vanished with the puncturing. It left behind a hollow spherical space about three inches across, and all thought it probable that others would be discovered as the enclosing substance wasted away.

Conjecture was vain; so after a futile attempt to find additional globules by drilling, the seekers left again with their new specimen which proved, however, as baffling in the laboratory as its predecessor. Aside from being almost plastic, having heat, magnetism, and slight luminosity, cooling slightly in powerful acids, possessing an unknown spectrum, wasting away in air, and attacking silicon compounds with mutual destruction as a result, it presented no identifying features whatsoever; and at the end of the tests the college scientists were forced to own that they could not place it. It was nothing of this earth, but a piece of the great outside; and as such dowered with outside properties and obedient to outside laws.

That night there was a thunderstorm, and when the professors went out to Nahum's the next day they met with a bitter disappointment. The stone, magnetic as it

had been, must have had some peculiar electrical property; for it had "drawn the lightning," as Nahum said, with a singular persistence. Six times within an hour the farmer saw the lightning strike the furrow in the front yard, and when the storm was over nothing remained but a ragged pit by the ancient well-sweep, half-choked with a caved-in earth. Digging had borne no fruit, and the scientists verified the fact of the utter vanishment. The failure was total; so that nothing was left to do but go back to the laboratory and test again the disappearing fragment left carefully cased in lead. That fragment lasted a week, at the end of which nothing of value had been learned of it. When it had gone, no residue was left behind, and in time the professors felt scarcely sure they had indeed seen with waking eyes that cryptic vestige of the fathomless gulfs outside; that lone, weird message from other universes and other realms of matter, force, and entity.

As was natural, the Arkham papers made much of the incident with its collegiate sponsoring, and sent reporters to talk with Nahum Gardner and his family. At least one Boston daily also sent a scribe, and Nahum quickly became a kind of local celebrity. He was a lean, genial person of about fifty, living with his wife and three sons on the pleasant farmstead in the valley. He and Ammi exchanged visits frequently, as did their wives; and Ammi had nothing but praise for him after all these years. He seemed slightly proud of the notice his place had attracted, and talked often of the meteorite in the succeeding weeks. That July and August were hot; and Nahum worked hard at his haying in the ten-acre pasture across Chapman's Brook; his rattling wain wearing deep ruts in the shadowy lanes between. The labour tired him more than it had in other years, and he felt that age was beginning to tell on him.

Then fell the time of fruit and harvest. The pears and apples slowly ripened, and Nahum vowed that his orchards were prospering as never before. The fruit was growing to phenomenal size and unwonted gloss, and in such abundance that extra barrels were ordered to handle the future crop. But with the ripening came sore disappointment, for of all that gorgeous array of specious lusciousness not one single jot was fit to eat. Into the fine flavour of the pears and apples had crept a stealthy bitterness and sickishness, so that even the smallest bites induced a lasting disgust. It was the same with the melons and tomatoes, and Nahum sadly saw that his entire crop was lost. Quick to connect

events, he declared that the meteorite had poisoned the soil, and thanked Heaven that most of the other crops were in the upland lot along the road.

Winter came early, and was very cold. Ammi saw Nahum less often than usual, and observed that he had begun to look worried. The rest of his family too, seemed to have grown taciturn; and were far from steady in their church-going or their attendance at the various social events of the countryside. For this reserve or melancholy no cause could be found, though all the household confessed now and then to poorer health and a feeling of vague disquiet. Nahum himself gave the most definite statement of anyone when he said he was disturbed about certain footprints in the snow. They were the usual winter prints of red squirrels, white rabbits, and foxes, but the brooding farmer professed to see something not quite right about their nature and arrangement. He was never specific, but appeared to think that they were not as characteristic of the anatomy and habits of squirrels and rabbits and foxes as they ought to be. Ammi listened without interest to this talk until one night when he drove past Nahum's house in his sleigh on the way back from Clark's Corner. There had been a moon, and a rabbit had run across the road, and the leaps of that rabbit were longer than either Ammi or his horse liked. The latter, indeed, had almost run away when brought up by a firm rein. Thereafter Ammi gave Nahum's tales more respect, and wondered why the Gardner dogs seemed so cowed and quivering every morning. They had, it developed, nearly lost the spirit to bark.

In February the McGregor boys from Meadow Hill were out shooting woodchucks, and not far from the Gardner place bagged a very peculiar specimen. The proportions of its body seemed slightly altered in a queer way impossible to describe, while its face had taken on an expression which no one ever saw in a woodchuck before. The boys were genuinely frightened, and threw the thing away at once, so that only their grotesque tales of it ever reached the people of the countryside. But the shying of horses near Nahum's house had now become an acknowledged thing, and all the basis for a cycle of whispered legend was fast taking form.

People vowed that the snow melted faster around Nahum's than it did anywhere else, and early in March there was an awed discussion in Potter's general store at Clark's Corners. Stephen Rice had driven past Gardner's in the morning, and had noticed the skunk-cabbages coming up through the mud by the woods across the road. Never were

things of such size seen before, and they held strange colours that could not be put into any words. Their shapes were monstrous, and the horse had snorted at an odour which struck Stephen as wholly unprecedented. That afternoon several persons drove past to see the abnormal growth, and all agreed that plants of that kind ought never to sprout in a healthy world. The bad fruit of the fall before was freely mentioned, and it went from mouth to mouth that there was poison in Nahum's ground. Of course it was the meteorite; and remembering how strange the men from the college had found that stone to be, several farmers spoke about the matter to them.

One day they paid Nahum a visit; but having no love of wild tales and folklore were very conservative in what they inferred. The plants were certainly odd, but all skunk-cabbages are more or less odd in shape and hue. Perhaps some mineral element from the stone had entered the soil, but it would soon be washed away. And as for the footprints and frightened horses - of course this was mere country talk which such a phenomenon as the aerolite would be certain to start. There was really nothing for serious men to do in cases of wild gossip, for superstitious rustics will say and believe anything. And so all through the strange days the professors stayed away in contempt. Only one of them, when given two phials of dust for analysis in a police job over a year and half later, recalled that the queer colour of that skunk-cabbage had been very like one of the anomalous bands of light shown by the meteor fragment in the college spectroscope, and like the brittle globule found imbedded in the stone from the abyss. The samples in this analysis case gave the same odd bands at first, though later they lost the property.

The trees budded prematurely around Nahum's, and at night they swayed ominously in the wind. Nahum's second son Thaddeus, a lad of fifteen, swore that they swayed also when there was no wind; but even the gossips would not credit this. Certainly, however, restlessness was in the air. The entire Gardner family developed the habit of stealthy listening, though not for any sound which they could consciously name. The listening was, indeed, rather a product of moments when consciousness seemed half to slip away. Unfortunately such moments increased week by week, till it became common speech that "something was wrong with all Nahum's folks." When the early saxifrage came out it had another strange colour; not quite like that of the skunk-

cabbage, but plainly related and equally unknown to anyone who saw it. Nahum took some blossoms to Arkham and showed them to the editor of the Gazette, but that dignitary did no more than write a humorous article about them, in which the dark fears of rustics were held up to polite ridicule. It was a mistake of Nahum's to tell a stolid city man about the way the great, overgrown mourning-cloak butterflies behaved in connection with these saxifrages.

April brought a kind of madness to the country folk, and began that disuse of the road past Nahum's which led to its ultimate abandonment. It was the vegetation. All the orchard trees blossomed forth in strange colours, and through the stony soil of the yard and adjacent pasturage there sprang up a bizarre growth which only a botanist could connect with the proper flora of the region. No sane wholesome colours were anywhere to be seen except in the green grass and leafage; but everywhere were those hectic and prismatic variants of some diseased, underlying primary tone without a place among the known tints of earth. The "Dutchman's breeches" became a thing of sinister menace, and the bloodroots grew insolent in their chromatic perversion. Ammi and the Gardners

thought that most of the colours had a sort of haunting familiarity, and decided that they reminded one of the brittle globule in the meteor. Nahum ploughed and sowed the ten-acre pasture and the upland lot, but did nothing with the land around the house. He knew it would be of no use, and hoped that the summer's strange growths would draw all the poison from the soil. He was prepared for almost anything now, and had grown used to the sense of something near him waiting to be heard. The shunning of his house by neighbors told on him, of course; but it told on his wife more. The boys were better off, being at school each day; but they could not help being frightened by the gossip. Thaddeus, an especially sensitive youth, suffered the most.

In May the insects came, and Nahum's place became a nightmare of buzzing and crawling. Most of the creatures seemed not quite usual in their aspects and motions, and their nocturnal habits contradicted all former experience. The Gardners took to watching at night - watching in all directions at random for something - they could not tell what. It was then that they owned that Thaddeus had been right about the trees. Mrs. Gardner was the next to see it from the window as she watched the swollen boughs of a maple against a moonlit sky. The boughs surely moved, and there was no 'wind. It must

be the sap. Strangeness had come into everything growing now. Yet it was none of Nahum's family at all who made the next discovery. Familiarity had dulled them, and what they could not see was glimpsed by a timid windmill salesman from Bolton who drove by one night in ignorance of the country legends. What he told in Arkham was given a short paragraph in the Gazette; and it was there that all the farmers, Nahum included, saw it first. The night had been dark and the buggy-lamps faint, but around a farm in the valley which everyone knew from the account must be Nahum's, the darkness had been less thick. A dim though distinct luminosity seemed to inhere in all the vegetation, grass, leaves, and blossoms alike, while at one moment a detached piece of the phosphorescence appeared to stir furtively in the yard near the barn.

The grass had so far seemed untouched, and the cows were freely pastured in the lot near the house, but toward the end of May the milk began to be bad. Then Nahum had the cows driven to the uplands, after which this trouble ceased. Not long after this the change in grass and leaves became apparent to the eye. All the verdure was going grey, and was developing a highly singular quality of brittleness. Ammi was now the only person who ever visited the place, and his visits were becoming fewer and fewer. When school closed the Gardners were virtually cut off from the world, and sometimes let Ammi do their errands in town. They were failing curiously both physically and mentally, and no one was surprised when the news of Mrs. Gardner's madness stole around.

It happened in June, about the anniversary of the meteor's fall, and the poor woman screamed about things in the air which she could not describe. In her raving there was not a single specific noun, but only verbs and pronouns. Things moved and changed and fluttered, and ears tingled to impulses which were not wholly sounds. Something was taken away - she was being drained of something - something was fastening itself on her that ought not to be - someone must make it keep off - nothing was ever still in the night - the walls and windows shifted. Nahum did not send her to the county asylum, but let her wander about the house as long as she was harmless to herself and others. Even when her expression changed he did nothing. But when the boys grew afraid of her, and Thaddeus nearly fainted at the way she made faces at him, he decided to keep her locked in the attic. By July she had ceased to speak and crawled on all fours, and before

that month was over Nahum got the mad notion that she was slightly luminous in the dark, as he now clearly saw was the case with the nearby vegetation.

It was a little before this that the horses had stampeded. Something had aroused them in the night, and their neighing and kicking in their stalls had been terrible. There seemed virtually nothing to do to calm them, and when Nahum opened the stable door they all bolted out like frightened woodland deer. It took a week to track all four, and when found they were seen to be quite useless and unmanageable. Something had snapped in their brains, and each one had to be shot for its own good. Nahum borrowed a horse from Ammi for his haying, but found it would not approach the barn. It shied, balked, and whinnied, and in the end he could do nothing but drive it into the yard while the men used their own strength to get the heavy wagon near enough the hayloft for convenient pitching. And all the while the vegetation was turning grey and brittle. Even the flowers whose hues had been so strange were graying now, and the fruit was coming out grey and dwarfed and tasteless. The asters and golden-rod bloomed grey and distorted, and the roses and zinneas and hollyhocks in the front yard were such blasphemous-looking things that Nahum's oldest boy Zenas cut them down. The strangely puffed insects died about that time, even the bees that had left their hives and taken to the woods.

By September all the vegetation was fast crumbling to a grayish powder, and Nahum feared that the trees would die before the poison was out of the soil. His wife now had spells of terrific screaming, and he and the boys were in a constant state of nervous tension. They shunned people now, and when school opened the boys did not go. But it was Ammi, on one of his rare visits, who first realised that the well water was no longer good. It had an evil taste that was not exactly fetid nor exactly salty, and Ammi advised his friend to dig another well on higher ground to use till the soil was good again. Nahum, however, ignored the warning, for he had by that time become calloused to strange and unpleasant things. He and the boys continued to use the tainted supply, drinking it as listlessly and mechanically as they ate their meagre and ill-cooked meals and did their thankless and monotonous chores through the aimless days. There was something of stolid resignation about them all, as if they walked half in another world between lines of nameless guards to a certain and familiar doom.

Thaddeus went mad in September after a visit to the well. He had gone with a pail and had come back empty-handed, shrieking and waving his arms, and sometimes lapsing into an inane titter or a whisper about "the moving colours down there." Two in one family was pretty bad, but Nahum was very brave about it. He let the boy run about for a week until he began stumbling and hurting himself, and then he shut him in an attic room across the hall from his mother's. The way they screamed at each other from behind their locked doors was very terrible, especially to little Merwin, who fancied they talked in some terrible language that was not of earth. Merwin was getting frightfully imaginative, and his restlessness was worse after the shutting away of the brother who had been his greatest playmate.

Almost at the same time the mortality among the livestock commenced. Poultry turned greyish and died very quickly, their meat being found dry and noisome upon cutting. Hogs grew inordinately fat, then suddenly began to undergo loathsome changes which no one could explain. Their meat was of course useless, and Nahum was at his wit's end. No rural veterinary would approach his place, and the city veterinary from Arkham was openly baffled. The swine began growing grey and brittle and falling to pieces before they died, and their eyes and muzzles developed singular alterations. It was very inexplicable, for they had never been fed from the tainted vegetation. Then something struck the cows. Certain areas or sometimes the whole body would be uncannily shrivelled or compressed, and atrocious collapses or disintegrations were common. In the last stages - and death was always the result - there would be a greying and turning brittle like that which beset the hogs. There could be no question of poison, for all the cases occurred in a locked and undisturbed barn. No bites of prowling things could have brought the virus, for what live beast of earth can pass through solid obstacles? It must be only natural disease - yet what disease could wreak such results was beyond any mind's guessing. When the harvest came there was not an animal surviving on the place, for the stock and poultry were dead and the dogs had run away. These dogs, three in number, had all vanished one night and were never heard of again. The five cats had left some time before, but their going was scarcely noticed since there now seemed to be no mice, and only Mrs. Gardner had made pets of the graceful felines.

On the nineteenth of October Nahum staggered into Ammi's house with hideous news. The death had come to poor Thaddeus in his attic room, and it had come in a way which could not be told. Nahum had dug a grave in the railed family plot behind the farm, and had put therein what he found. There could have been nothing from outside, for the small barred window and locked door were intact; but it was much as it had been in the barn. Ammi and his wife consoled the stricken man as best they could, but shuddered as they did so. Stark terror seemed to cling round the Gardners and all they touched, and the very presence of one in the house was a breath from regions unnamed and unnamable. Ammi accompanied Nahum home with the greatest reluctance, and did what he might to calm the hysterical sobbing of little Merwin. Zenas needed no calming. He had come of late to do nothing but stare into space and obey what his father told him; and Ammi thought that his fate was very merciful. Now and then Merwin's screams were answered faintly from the attic, and in response to an inquiring look Nahum said that his wife was getting very feeble. When night approached, Ammi managed to get away; for not even friendship could make him stay in that spot when the faint glow of the vegetation began and the trees may or may not have swayed without wind. It was really lucky for Ammi that he was not more imaginative. Even as things were, his mind was bent ever so slightly; but had he been able to connect and reflect upon all the portents around him he must inevitably have turned a total maniac. In the twilight he hastened home, the screams of the mad woman and the nervous child ringing horribly in his ears.

Three days later Nahum burst into Ammi's kitchen in the early morning, and in the absence of his host stammered out a desperate tale once more, while Mrs. Pierce listened in a clutching fright. It was little Merwin this time. He was gone. He had gone out late at night with a lantern and pail for water, and had never come back. He'd been going to pieces for days, and hardly knew what he was about. Screamed at everything. There had been a frantic shriek from the yard then, but before the father could get to the door the boy was gone. There was no glow from the lantern he had taken, and of the child himself no trace. At the time Nahum thought the lantern and pail were gone too; but when dawn came, and the man had plodded back from his all-night search of the woods and fields, he had found some very curious things near the well. There was a crushed and apparently somewhat melted mass of iron which had certainly been the lantern; while a

bent handle and twisted iron hoops beside it, both half-fused, seemed to hint at the remnants of the pail. That was all. Nahum was past imagining, Mrs. Pierce was blank, and Ammi, when he had reached home and heard the tale, could give no guess. Merwin was gone, and there would be no use in telling the people around, who shunned all Gardners now. No use, either, in telling the city people at Arkham who laughed at everything. That was gone, and now Merwin was gone. Something was creeping and creeping and waiting to be seen and heard. Nahum would go soon, and he wanted Ammi to look after his wife and Zenas if they survived him. It must all be a judgment of some sort; though he could not fancy what for, since he had always walked uprightly in the Lord's ways so far as he knew.

For over two weeks Ammi saw nothing of Nahum; and then, worried about what might have happened, he overcame his fears and paid the Gardner place a visit. There was no smoke from the great chimney, and for a moment the visitor was apprehensive of the worst. The aspect of the whole farm was shocking - greyish withered grass and leaves on the ground, vines falling in brittle wreckage from archaic walls and gables, and great bare trees clawing up at the grey November sky with a studied malevolence which Ammi could not but feel had come from some subtle change in the tilt of the branches. But Nahum was alive, after all. He was weak, and lying on a couch in the low-ceiled kitchen, but perfectly conscious and able to give simple orders to Zenas. The room was deadly cold; and as Ammi visibly shivered, the host shouted huskily to Zenas for more wood. Wood, indeed, was sorely needed; since the cavernous fireplace was unlit and empty, with a cloud of soot blowing about in the chill wind that came down the chimney. Presently Nahum asked him if the extra wood had made him any more comfortable, and then Ammi saw what had happened. The stoutest cord had broken at last, and the hapless farmer's mind was proof against more sorrow.

Questioning tactfully, Ammi could get no clear data at all about the missing Zenas. "In the well - he lives in the well - " was all that the clouded father would say. Then there flashed across the visitor's mind a sudden thought of the mad wife, and he changed his line of inquiry. "Nabby? Why, here she is!" was the surprised response of poor Nahum, and Ammi soon saw that he must search for himself. Leaving the harmless babbling on the couch, he took the keys from their nail beside the door and climbed the

creaking stairs to the attic. It was very close and noisome up there, and no sound could be heard from any direction. Of the four doors in sight, only one was locked, and on this he tried various keys of the ring he had taken. The third key proved the right one, and after some fumbling Ammi threw open the low white door.

It was quite dark inside, for the window was small and half-obscured by the crude wooden bars; and Ammi could see nothing at all on the wide-planked floor. The stench was beyond enduring, and before proceeding further he had to retreat to another room and return with his lungs filled with breathable air. When he did enter he saw something dark in the corner, and upon seeing it more clearly he screamed outright. While he screamed he thought a momentary cloud eclipsed the window, and a second later he felt himself brushed as if by some hateful current of vapour. Strange colours danced before his eyes; and had not a present horror numbed him he would have thought of the globule in the meteor that the geologist's hammer had shattered, and of the morbid vegetation that had sprouted in the spring. As it was he thought only of the blasphemous monstrosity which confronted him, and which all too clearly had shared the nameless fate of young Thaddeus and the livestock. But the terrible thing about the horror was that it very slowly and perceptibly moved as it continued to crumble.

Ammi would give me no added particulars of this scene, but the shape in the corner does not reappear in his tale as a moving object. There are things which cannot be mentioned, and what is done in common humanity is sometimes cruelly judged by the law. I gathered that no moving thing was left in that attic room, and that to leave anything capable of motion there would have been a deed so monstrous as to damn any accountable being to eternal torment. Anyone but a stolid farmer would have fainted or gone mad, but Ammi walked conscious through that low doorway and locked the accursed secret behind him. There would be Nahum to deal with now; he must be fed and tended, and removed to some place where he could be cared for.

Commencing his descent of the dark stairs. Ammi heard a thud below him. He even thought a scream had been suddenly choked off, and recalled nervously the clammy vapour which had brushed by him in that frightful room above. What presence had his cry and entry started up? Halted by some vague fear, he heard still further sounds below. Indubitably there was a sort of heavy dragging, and a most detestably

sticky noise as of some fiendish and unclean species of suction. With an associative sense goaded to feverish heights, he thought unaccountably of what he had seen upstairs. Good God! What eldritch dream-world was this into which he had blundered? He dared move neither backward nor forward, but stood there trembling at the black curve of the boxed-in staircase. Every trifle of the scene burned itself into his brain. The sounds, the sense of dread expectancy, the darkness, the steepness of the narrow step - and merciful Heaven! - the faint but unmistakable luminosity of all the woodwork in sight; steps, sides, exposed laths, and beams alike.

Then there burst forth a frantic whinny from Ammi's horse outside, followed at once by a clatter which told of a frenzied runaway. In another moment horse and buggy had gone beyond earshot, leaving the frightened man on the dark stairs to guess what had sent them. But that was not all. There had been another sound out there. A sort of liquid splash - water - it must have been the well. He had left Hero untied near it, and a buggy wheel must have brushed the coping and knocked in a stone. And still the pale phosphorescence glowed in that detestably ancient woodwork. God! how old the house was! Most of it built before 1670, and the gambrel roof no later than 1730.

A feeble scratching on the floor downstairs now sounded distinctly, and Ammi's grip tightened on a heavy stick he had picked up in the attic for some purpose. Slowly nerving himself, he finished his descent and walked boldly toward the kitchen. But he did not complete the walk, because what he sought was no longer there. It had come to meet him, and it was still alive after a fashion. Whether it had crawled or whether it had been dragged by any external forces, Ammi could not say; but the death had been at it. Everything had happened in the last half-hour, but collapse, greying, and disintegration were already far advanced. There was a horrible brittleness, and dry fragments were scaling off. Ammi could not touch it, but looked horrifiedly into the distorted parody that had been a face. "What was it, Nahum - what was it?" He whispered, and the cleft, bulging lips were just able to crackle out a final answer.

"Nothin'... nothin'... the colour... it burns... cold an' wet, but it burns... it lived in the well... I seen it... a kind of smoke... jest like the flowers last spring... the well shone at night... Thad an' Merwin an' Zenas... everything alive... suckin' the life out of everything... in that stone... it must a' come in that stone pizened the whole place... dun't

know what it wants... that round thing them men from the college dug outen the stone... they smashed it... it was the same colour... jest the same, like the flowers an' plants... must a' ben more of 'em... seeds... seeds... they growed... I seen it the fust time this week... must a' got strong on Zenas... he was a big boy, full o' life... it beats down your mind an' then gets ye... burns ye up... in the well water... you was right about that... evil water... Zenas never come back from the well... can't git away... draws ye... ye know summ'at's comin' but tain't no use... I seen it time an' agin senct Zenas was took... whar's Nabby, Ammi?... my head's no good... dun't know how long sense I fed her... it'll git her ef we ain't keerful... jest a colour... her face is gittin' to hev that colour sometimes towards night... an' it burns an' sucks... it come from some place whar things ain't as they is here... one o' them professors said so... he was right... look out, Ammi, it'll do suthin' more... sucks the life out... "

But that was all. That which spoke could speak no more because it had completely caved in. Ammi laid a red checked tablecloth over what was left and reeled out the back door into the fields. He climbed the slope to the ten-acre pasture and stumbled home by the north road and the woods. He could not pass that well from which his horses had run away. He had looked at it through the window, and had seen that no stone was missing from the rim. Then the lurching buggy had not dislodged anything after all - the splash had been something else - something which went into the well after it had done with poor Nahum.

When Ammi reached his house the horses and buggy had arrived before him and thrown his wife into fits of anxiety. Reassuring her without explanations, he set out at once for Arkham and notified the authorities that the Gardner family was no more. He indulged in no details, but merely told of the deaths of Nahum and Nabby, that of Thaddeus being already known, and mentioned that the cause seemed to be the same strange ailment which had killed the live-stock. He also stated that Merwin and Zenas had disappeared. There was considerable questioning at the police station, and in the end Ammi was compelled to take three officers to the Gardner farm, together with the coroner, the medical examiner, and the veterinary who had treated the diseased animals. He went much against his will, for the afternoon was advancing and he feared the fall of

night over that accursed place, but it was some comfort to have so many people with him.

The six men drove out in a democrat-wagon, following Ammi's buggy, and arrived at the pest-ridden farmhouse about four o'clock. Used as the officers were to gruesome experiences, not one remained unmoved at what was found in the attic and under the red checked tablecloth on the floor below. The whole aspect of the farm with its grey desolation was terrible enough, but those two crumbling objects were beyond all bounds. No one could look long at them, and even the medical examiner admitted that there was very little to examine. Specimens could be analysed, of course, so he busied himself in obtaining them - and here it develops that a very puzzling aftermath occurred at the college laboratory where the two phials of dust were finally taken. Under the spectroscope both samples gave off an unknown spectrum, in which many of the baffling bands were precisely like those which the strange meteor had yielded in the previous year. The property of emitting this spectrum vanished in a month, the dust thereafter consisting mainly of alkaline phosphates and carbonates.

Ammi would not have told the men about the well if he had thought they meant to do anything then and there. It was getting toward sunset, and he was anxious to be away. But he could not help glancing nervously at the stony curb by the great sweep, and when a detective questioned him he admitted that Nahum had feared something down there so much so that he had never even thought of searching it for Merwin or Zenas. After that nothing would do but that they empty and explore the well immediately, so Ammi had to wait trembling while pail after pail of rank water was hauled up and splashed on the soaking ground outside. The men sniffed in disgust at the fluid, and toward the last held their noses against the foetor they were uncovering. It was not so long a job as they had feared it would be, since the water was phenomenally low. There is no need to speak too exactly of what they found. Merwin and Zenas were both there, in part, though the vestiges were mainly skeletal. There were also a small deer and a large dog in about the same state, and a number of bones of small animals. The ooze and slime at the bottom seemed inexplicably porous and bubbling, and a man who descended on hand-holds with a long pole found that he could sink the wooden shaft to any depth in the mud of the floor without meeting any solid obstruction.

Twilight had now fallen, and lanterns were brought from the house. Then, when it was seen that nothing further could be gained from the well, everyone went indoors and conferred in the ancient sitting-room while the intermittent light of a spectral half-moon played wanly on the grey desolation outside. The men were frankly nonplussed by the entire case, and could find no convincing common element to link the strange vegetable conditions, the unknown disease of live-stock and humans, and the unaccountable deaths of Merwin and Zenas in the tainted well. They had heard the common country talk, it is true; but could not believe that anything contrary to natural law had occurred. No doubt the meteor had poisoned the soil, but the illness of persons and animals who had eaten nothing grown in that soil was another matter. Was it the well water? Very possibly. It might be a good idea to analyze it. But what peculiar madness could have made both boys jump into the well? Their deeds were so similar-and the fragments showed that they had both suffered from the grey brittle death. Why was everything so grey and brittle?

It was the coroner, seated near a window overlooking the yard, who first noticed the glow about the well. Night had fully set in, and all the abhorrent grounds seemed faintly luminous with more than the fitful moonbeams; but this new glow was something definite and distinct, and appeared to shoot up from the black pit like a softened ray from a searchlight, giving dull reflections in the little ground pools where the water had been emptied. It had a very queer colour, and as all the men clustered round the window Ammi gave a violent start. For this strange beam of ghastly miasma was to him of no unfamiliar hue. He had seen that colour before, and feared to think what it might mean. He had seen it in the nasty brittle globule in that aerolite two summers ago, had seen it in the crazy vegetation of the springtime, and had thought he had seen it for an instant that very morning against the small barred window of that terrible attic room where nameless things had happened. It had flashed there a second, and a clammy and hateful current of vapour had brushed past him - and then poor Nahum had been taken by something of that colour. He had said so at the last - said it was like the globule and the plants. After that had come the runaway in the yard and the splash in the well-and now that well was belching forth to the night a pale insidious beam of the same demoniac tint.

It does credit to the alertness of Ammi's mind that he puzzled even at that tense moment over a point which was essentially scientific. He could not but wonder at his

gleaning of the same impression from a vapour glimpsed in the daytime, against a window opening on the morning sky, and from a nocturnal exhalation seen as a phosphorescent mist against the black and blasted landscape. It wasn't right - it was against Nature - and he thought of those terrible last words of his stricken friend, "It come from some place whar things ain't as they is here... one o' them professors said so... " All three horses outside, tied to a pair of shrivelled saplings by the road, were now neighing and pawing frantically. The wagon driver started for the door to do something, but Ammi laid a shaky hand on his shoulder. "Dun't go out thar," he whispered. "They's more to this nor what we know. Nahum said somethin' lived in the well that sucks your life out. He said it must be some'at growed from a round ball like one we all seen in the meteor stone that fell a year ago June. Sucks an' burns, he said, an' is jest a cloud of colour like that light out thar now, that ye can hardly see an' can't tell what it is. Nahum thought it feeds on everything livin' an' gits stronger all the time. He said he seen it this last week. It must be somethin' from away off in the sky like the men from the college last year says the meteor stone was. The way it's made an' the way it works ain't like no way o' God's world. It's some'at from beyond."

So the men paused indecisively as the light from the well grew stronger and the hitched horses pawed and whinnied in increasing frenzy. It was truly an awful moment; with terror in that ancient and accursed house itself, four monstrous sets of fragments-two from the house and two from the well-in the woodshed behind, and that shaft of unknown and unholy iridescence from the slimy depths in front. Ammi had restrained the driver on impulse, forgetting how uninjured he himself was after the clammy brushing of that coloured vapour in the attic room, but perhaps it is just as well that he acted as he did. No one will ever know what was abroad that night; and though the blasphemy from beyond had not so far hurt any human of unweakened mind, there is no telling what it might not have done at that last moment, and with its seemingly increased strength and the special signs of purpose it was soon to display beneath the half-clouded moonlit sky.

All at once one of the detectives at the window gave a short, sharp gasp. The others looked at him, and then quickly followed his own gaze upward to the point at which its idle straying had been suddenly arrested. There was no need for words. What had been disputed in country gossip was disputable no longer, and it is because of the

thing which every man of that party agreed in whispering later on, that the strange days are never talked about in Arkham. It is necessary to premise that there was no wind at that hour of the evening. One did arise not long afterward, but there was absolutely none then. Even the dry tips of the lingering hedge-mustard, grey and blighted, and the fringe on the roof of the standing democrat-wagon were unstirred. And yet amid that tense godless calm the high bare boughs of all the trees in the yard were moving. They were twitching morbidly and spasmodically, clawing in convulsive and epileptic madness at the moonlit clouds; scratching impotently in the noxious air as if jerked by some allied and bodiless line of linkage with subterrene horrors writhing and struggling below the black roots.

Not a man breathed for several seconds. Then a cloud of darker depth passed over the moon, and the silhouette of clutching branches faded out momentarily. At this there was a general cry; muffled with awe, but husky and almost identical from every throat. For the terror had not faded with the silhouette, and in a fearsome instant of deeper darkness the watchers saw wriggling at that tree top height a thousand tiny points of faint and unhallowed radiance, tipping each bough like the fire of St. Elmo or the flames that come down on the apostles' heads at Pentecost. It was a monstrous constellation of unnatural light, like a glutted swarm of corpse-fed fireflies dancing hellish sarabands over an accursed marsh, and its colour was that same nameless intrusion which Ammi had come to recognize and dread. All the while the shaft of phosphorescence from the well was getting brighter and brighter, bringing to the minds of the huddled men, a sense of doom and abnormality which far outraced any image their conscious minds could form. It was no longer shining out; it was pouring out; and as the shapeless stream of unplaceable colour left the well it seemed to flow directly into the sky.

The veterinary shivered, and walked to the front door to drop the heavy extra bar across it. Ammi shook no less, and had to tug and point for lack of controllable voice when he wished to draw notice to the growing luminosity of the trees. The neighing and stamping of the horses had become utterly frightful, but not a soul of that group in the old house would have ventured forth for any earthly reward. With the moments the shining of the trees increased, while their restless branches seemed to strain more and more

toward verticality. The wood of the well-sweep was shining now, and presently a policeman dumbly pointed to some wooden sheds and bee-hives near the stone wall on the west. They were commencing to shine, too, though the tethered vehicles of the visitors seemed so far unaffected. Then there was a wild commotion and clapping in the road, and as Ammi quenched the lamp for better seeing they realized that the span of frantic greys had broken their sapling and run off with the democrat-wagon.

The shock served to loosen several tongues, and embarrassed whispers were exchanged. "It spreads on everything organic that's been around here," muttered the medical examiner. No one replied, but the man who had been in the well gave a hint that his long pole must have stirred up something intangible. "It was awful," he added. "There was no bottom at all. Just ooze and bubbles and the feeling of something lurking under there." Ammi's horse still pawed and screamed deafeningly in the road outside, and nearly drowned its owner's faint quaver as he mumbled his formless reflections. "It come from that stone - it growed down thar - it got everything livin' - it fed itself on 'em, mind and body - Thad an' Merwin, Zenas an' Nabby - Nahum was the last - they all drunk the water - it got strong on 'em - it come from beyond, whar things ain't like they be here - now it's goin' home -"

At this point, as the column of unknown colour flared suddenly stronger and began to weave itself into fantastic suggestions of shape which each spectator described differently, there came from poor tethered Hero such a sound as no man before or since ever heard from a horse. Every person in that low-pitched sitting room stopped his ears, and Ammi turned away from the window in horror and nausea. Words could not convey it - when Ammi looked out again the hapless beast lay huddled inert on the moonlit ground between the splintered shafts of the buggy. That was the last of Hero till they buried him next day. But the present was no time to mourn, for almost at this instant a detective silently called attention to something terrible in the very room with them. In the absence of the lamplight it was clear that a faint phosphorescence had begun to pervade the entire apartment. It glowed on the broadplanked floor and the fragment of rag carpet, and shimmered over the sashes of the small-paned windows. It ran up and down the exposed corner-posts, coruscated about the shelf and mantel, and infected the very doors and

furniture. Each minute saw it strengthen, and at last it was very plain that healthy living things must leave that house.

Ammi showed them the back door and the path up through the fields to the ten-acre pasture. They walked and stumbled as in a dream, and did not dare look back till they were far away on the high ground. They were glad of the path, for they could not have gone the front way, by that well. It was bad enough passing the glowing barn and sheds, and those shining orchard trees with their gnarled, fiendish contours; but thank Heaven the branches did their worst twisting high up. The moon went under some very black clouds as they crossed the rustic bridge over Chapman's Brook, and it was blind groping from there to the open meadows.

When they looked back toward the valley and the distant Gardner place at the bottom they saw a fearsome sight. At the farm was shining with the hideous unknown blend of colour; trees, buildings, and even such grass and herbage as had not been wholly changed to lethal grey brittleness. The boughs were all straining skyward, tipped with tongues of foul flame, and lambent tricklings of the same monstrous fire were creeping about the ridgepoles of the house, barn and sheds. It was a scene from a vision of Fuseli, and over all the rest reigned that riot of luminous amorphousness, that alien and undimensioned rainbow of cryptic poison from the well - seething, feeling, lapping, reaching, scintillating, straining, and malignly bubbling in its cosmic and unrecognizable chromaticism.

Then without warning the hideous thing shot vertically up toward the sky like a rocket or meteor, leaving behind no trail and disappearing through a round and curiously regular hole in the clouds before any man could gasp or cry out. No watcher can ever forget that sight, and Ammi stared blankly at the stars of Cygnus, Deneb twinkling above the others, where the unknown colour had melted into the Milky Way. But his gaze was the next moment called swiftly to earth by the crackling in the valley. It was just that. Only a wooden ripping and crackling, and not an explosion, as so many others of the party vowed. Yet the outcome was the same, for in one feverish kaleidoscopic instant there burst up from that doomed and accursed farm a gleamingly eruptive cataclysm of unnatural sparks and substance; blurring the glance of the few who saw it, and sending forth to the zenith a bombarding cloudburst of such coloured and fantastic fragments as

our universe must needs disown. Through quickly reclosing vapours they followed the great morbidity that had vanished, and in another second they had vanished too. Behind and below was only a darkness to which the men dared not return, and all about was a mounting wind which seemed to sweep down in black, frore gusts from interstellar space. It shrieked and howled, and lashed the fields and distorted woods in a mad cosmic frenzy, till soon the trembling party realized it would be no use waiting for the moon to show what was left down there at Nahum's.

Too awed even to hint theories, the seven shaking men trudged back toward Arkham by the north road. Ammi was worse than his fellows, and begged them to see him inside his own kitchen, instead of keeping straight on to town. He did not wish to cross the blighted, windwhipped woods alone to his home on the main road. For he had had an added shock that the others were spared, and was crushed forever with a brooding fear he dared not even mention for many years to come. As the rest of the watchers on that tempestuous hill had stolidly set their faces toward the road, Ammi had looked back an instant at the shadowed valley of desolation so lately sheltering his ill-starred friend. And from that stricken, far-away spot he had seen something feebly rise, only to sink down again upon the place from which the great shapeless horror had shot into the sky. It was just a colour - but not any colour of our earth or heavens. And because Ammi recognized that colour, and knew that this last faint remnant must still lurk down there in the well, he has never been quite right since.

Ammi would never go near the place again. It is forty-four years now since the horror happened, but he has never been there, and will be glad when the new reservoir blots it out. I shall be glad, too, for I do not like the way the sunlight changed colour around the mouth of that abandoned well I passed. I hope the water will always be very deep - but even so, I shall never drink it. I do not think I shall visit the Arkham country hereafter. Three of the men who had been with Ammi returned the next morning to see the ruins by daylight, but there were not any real ruins. Only the bricks of the chimney, the stones of the cellar, some mineral and metallic litter here and there, and the rim of that nefarious well. Save for Ammi's dead horse, which they towed away and buried, and the buggy which they shortly returned to him, everything that had ever been living had gone. Five eldritch acres of dusty grey desert remained, or has anything ever grown

there since. To this day it sprawls open to the sky like a great spot eaten by acid in the woods and fields, and the few who have ever dared glimpse it in spite of the rural tales have named it "the blasted heath."

The rural tales are queer. They might be even queerer if city men and college chemists could be interested enough to analyze the water from that disused well, or the grey dust that no wind seems to disperse. Botanists, too, ought to study the stunted flora on the borders of that spot, for they might shed light on the country notion that the blight is spreading - little by little, perhaps an inch a year. People say the colour of the neighboring herbage is not quite right in the spring, and that wild things leave queer prints in the light winter snow. Snow never seems quite so heavy on the blasted heath as it is elsewhere. Horses - the few that are left in this motor age - grow skittish in the silent valley; and hunters cannot depend on their dogs too near the splotch of grayish dust.

They say the mental influences are very bad, too; numbers went queer in the years after Nahum's taking, and always they lacked the power to get away. Then the stronger-minded folk all left the region, and only the foreigners tried to live in the crumbling old homesteads. They could not stay, though; and one sometimes wonders what insight beyond ours their wild, weird stories of whispered magic have given them. Their dreams at night, they protest, are very horrible in that grotesque country; and surely the very look of the dark realm is enough to stir a morbid fancy. No traveler has ever escaped a sense of strangeness in those deep ravines, and artists shiver as they paint thick woods whose mystery is as much of the spirits as of the eye. I myself am curious about the sensation I derived from my one lone walk before Ammi told me his tale. When twilight came I had vaguely wished some clouds would gather, for an odd timidity about the deep skyey voids above had crept into my soul.

Do not ask me for my opinion. I do not know - that is all. There was no one but Ammi to question; for Arkham people will not talk about the strange days, and all three professors who saw the aerolite and its coloured globule are dead. There were other globules - depend upon that. One must have fed itself and escaped, and probably there was another which was too late. No doubt it is still down the well - I know there was something wrong with the sunlight I saw above the miasmal brink. The rustics say the blight creeps an inch a year, so perhaps there is a kind of growth or nourishment even

now. But whatever demon hatchling is there, it must be tethered to something or else it would quickly spread. Is it fastened to the roots of those trees that claw the air? One of the current Arkham tales is about fat oaks that shine and move as they ought not to do at night.

What it is, only God knows. In terms of matter I suppose the thing Ammi described would be called a gas, but this gas obeyed the laws that are not of our cosmos. This was no fruit of such worlds and suns as shine on the telescopes and photographic plates of our observatories. This was no breath from the skies whose motions and dimensions our astronomers measure or deem too vast to measure. It was just a colour out of space - a frightful messenger from unformed realms of infinity beyond all Nature as we know it; from realms whose mere existence stuns the brain and numbs us with the black extra-cosmic gulfs it throws open before our frenzied eyes.

I doubt very much if Ammi consciously lied to me, and I do not think his tale was all a freak of madness as the townsfolk had forewarned. Something terrible came to the hills and valleys on that meteor, and something terrible - though I know not in what proportion - still remains. I shall be glad to see the water come. Meanwhile I hope nothing will happen to Ammi. He saw so much of the thing - and its influence was so insidious. Why has he never been able to move away? How clearly he recalled those dying words of Nahum's - "Can't git away - draws ye - ye know summ'at's comin' but tain't no use - ". Ammi is such a good old man - when the reservoir gang gets to work I must write the chief engineer to keep a sharp watch on him. I would hate to think of him as the grey, twisted, brittle monstrosity which persists more and more in troubling my sleep.