

Lovecraft em quadrinhos: “A cidade sem nome” por Alberto BrecciaNatalia Andrea Gavotti¹Fabricio Vaz Nunes (orientador)²

RESUMO: Esta pesquisa tem como objetivo analisar a transposição do texto literário para a linguagem das histórias em quadrinhos realizada pelo quadrinista uruguaio-argentino Alberto Breccia na sua obra “A cidade sem nome”, parte da publicação intitulada *Os Mitos de Cthulhu* (publicado em 1969), adaptação da obra literária de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937).

Palavras-chave: Adaptação; Howard Phillips Lovecraft; Alberto Breccia.

ABSTRACT: This article aims to analyze the literary text transposition into comic’s language made by uruguayan-argentine cartoonist Alberto Breccia in his work “The nameless city”, part of *The Cthulhu Mythos* (published in 1969), an adaptation of the literary works by Howard Phillips Lovecraft (1890-1937).

Keywords: Adaptation; Howard Phillips Lovecraft; Alberto Breccia.

Introdução

“A cidade sem nome”, conto do escritor estadunidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) escrito em 1921, seria adaptado pelo quadrinista uruguaio-argentino Alberto Breccia (1919-1993) em 1974, conjuntamente com Norberto Buscaglia, responsável pelo texto.

Lovecraft deu novos contornos ao gênero do terror na literatura ao empregar elementos fantásticos que, até então, eram típicos dos gêneros da fantasia e da ficção científica: o monstruoso, os mundos inferiores, o sobrenatural, alienígenas misteriosos, seres cósmicos ancestrais e bizarros fenômenos de origem extraterrestre, que acabam por levar seus personagens à loucura. Na introdução de seu livro, *O horror sobrenatural em literatura*, Lovecraft explicita a relação entre literatura, horror e loucura: “A emoção mais antiga e forte

¹ Natalia Andrea Gavotti - Estudante do Curso Superior de Gravura - Escola de Música e Belas Artes do Paraná - UNESPAR/EMBAP.

² Fabricio Vaz Nunes - Mestre em História da Arte e da Cultura pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP e Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná - UFPR. Docente da Universidade Estadual do Paraná - Escola de Música e Belas Artes do Paraná - UNESPAR/EMBAP.

da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1973, p. 1).

Remo Ceserani analisa os elementos presentes na literatura fantástica em geral em seu livro *O fantástico*, afirmando que:

Um dos meios artísticos mais seguros para provocar o *unheimlich* [não-familiar, estranho] consiste em deixar no leitor a incerteza quanto à figura específica que tem diante de si - se é uma pessoa [...] - e precisamente em deixá-lo em um estado em que essa insegurança não esteja diretamente no centro da sua atenção, para que o leitor não seja induzido a examinar e ter de repente resolvida a situação, porque nesse caso [...] o particular efeito emotivo se esvai facilmente (CESERANI, 2006, p. 17).

Certamente essa sensação de não-familiaridade ou estranheza também aparece na obra de Lovecraft que, devido à sua grande influência, gerou várias adaptações em outros meios, incluindo a música – com o instrumental *The Call of Ktulu*, da banda estadunidense Metallica –, videogames e vários filmes, incluindo *The Haunted Palace* (1963), de Roger Corman (baseada na novela *The case of Charles Dexter Ward*) e *The Call of Cthulhu* (2005), de Andrew Leman, executada no estilo de cinema mudo da década de 1920. A transposição da obra de Lovecraft para o universo visual, de que a HQ de Breccia é um exemplo, está ligada a um caráter específico da literatura de horror, plástico e visual, como apontou Ítalo Calvino na introdução de seu livro *Os Contos Fantásticos do Século XIX*:

O dado comum a todos esses escritores tão diferentes que mencionei até aqui é colocar em primeiro plano uma sugestão visual. E não por acaso. Como disse no início, o verdadeiro tema do conto fantástico oitocentista é a realidade daquilo que se vê: acreditar ou não acreditar nas aparições fantasmagóricas, perceber por trás da aparência cotidiana um outro mundo, encantado ou infernal. É como se o conto fantástico, mais que qualquer outro gênero narrativo, pretendesse "dar a ver", concretizando-se numa sequência de imagens e confiando sua força de comunicação ao poder de suscitar "figuras". (CALVINO, 2004, p. 6).

A adaptação de Breccia representa, assim, uma materialização gráfica e visual dos elementos típicos da obra de Lovecraft: as dimensões do sobrenatural e do horror cósmico, a monstrosidade e também a loucura, transportadas para a linguagem das HQs.

A trajetória de Alberto Breccia iniciou-se nos anos 1940, quando começou a trabalhar com ilustrações de quadrinhos na revista *Tit-Bits* com *Las aventuras de Rocambole*. No entanto, seu trabalho começou a ser reconhecido somente com *Sherlock Time*, criado no final dos anos 1950. Breccia provou ser uma pessoa muito influente, não só porque foi um dos fundadores, em 1966, da famosa Escuela Panamericana de Arte, atualmente Nueva Escuela de Diseño y Comunicación (Buenos Aires), mas também por seu único e desafiador estilo, o que o coloca na vanguarda das HQs. No início dos anos 1970, em uma viagem feita entre Madri e Milão, Breccia deparou-se com a obra de Lovecraft pela primeira vez, percebendo o caráter plástico dos relatos de horror (IMPARATO, 2003).

1. Adaptação e HQs

Quando se fala na transposição de um meio (neste caso, o literário) para outro (neste caso, os quadrinhos), fala-se, comumente, em adaptação. Mas no que consiste exatamente uma adaptação? As adaptações relatam as histórias presentes inicialmente em um meio (o literário, por exemplo) transportando-as para outro meio (os quadrinhos, o cinema, jogos de videogame, etc).

Linda Hutcheon, em seu livro *Uma teoria da adaptação* (2013), deixa claro que para realizar essas adaptações são utilizados os mesmos recursos que os contadores de histórias utilizam: os adaptadores atualizam ou tornam as ideias concretas, fazem simplificações, mas também ampliam; fazem analogias, criticam de forma positiva ou negativa. Hutcheon explica que uma visão negativa da adaptação pode ser devido à decepção de um fã, esperando fidelidade ou proximidade em relação ao texto de origem (HUTCHEON, 2013).

Alguns teóricos (STAM, 2006 e HUTCHEON, 2013) apontam que a história de um texto é o denominador comum do que é transposto por diferentes gêneros e mídias, mas cada meio envolve uma diferente postura tanto da audiência quanto do adaptador. Hutcheon e Stam afirmam que a ideia de fidelidade é inadequada para se analisar uma adaptação. Stam lembra como as adaptações têm sido vistas como um processo de perda do original, sempre associadas a termos negativos como “infidelidade”, “traição”, “vulgarização”, etc., mas

ressalta o quanto se ganha neste processo de recriação e clama pela nivelção horizontal de hierarquia entre a obra anterior e a ou as obras posteriores (STAM, 2006, p. 8).

A ideia de “fidelidade” pode ser deixada definitivamente de lado ao se considerar as particularidades dos meios envolvidos na adaptação. Quando se trata de uma adaptação intermediática, ou seja, que realiza a transposição de um meio (no nosso caso, a literatura) para outro (no nosso caso, a HQ), a narrativa é reconstruída dentro de um outro sistema significante, envolvendo portanto uma recodificação radical, como percebe Hutcheon:

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido bem específico: como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos (HUTCHEON, 2011, p. 40).

Isso significa, também, que a própria leitura da obra adaptada na forma de quadrinhos se transforma. Como demonstra Colin Beinecke, a leitura de uma HQ é diferente da leitura de um texto tradicional, que se baseia na linearidade: ao ler uma história em quadrinhos, não há um único caminho “correto” de um ponto a outro, pois o leitor pode realizar movimentos mais livres de um quadrinho a outro, considerando também a composição total da página (BEINECKE, 2011, p. 20). No livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner amplia o sentido de “leitura”, dado que a configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, fazendo com que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais (EISNER, 1989, p. 1-27). Ele afirma que as imagens não só ilustram, mas também criam uma qualidade emocional: emoções precisas são transmitidas não somente pelo texto, mas também pela utilização de objetos visualmente familiares (arquitetura, vestuário, flechas. etc.), pelas expressões faciais das personagens e pela postura física destas. A anatomia humana é a imagem mais universal e o artista deve utilizá-la para expressar nuances, servir de suporte ao diálogo e comunicar a mensagem desejada. E há certa independência entre o texto e a imagem, tendo o artista a liberdade de omitir diálogos ou narrativas que possam ser claramente demonstradas visualmente. Por outro lado, cada um dos próprios quadrinhos deve ser considerado como um palco onde se separam as diferentes cenas

e ações, como uma pontuação. O tamanho do quadro implica uma quantidade de tempo e a proximidade entre os quadrinhos implica o ritmo: quanto mais próximos eles estiverem, mais rápido o tempo avança (EISNER, 1989, p. 38-59).

Os balões de diálogo são a ponte entre o verbal e o visual pois eles trazem, além de falas, informações sobre o modo pelo qual as personagens se expressam: se estão sussurrando, gritando, cantando. Também visam captar e tornar visível um elemento etéreo como, por exemplo, um som. E devem ser lidos numa certa sequência: nos países ocidentais, essa leitura é feita de esquerda para direita e de cima para baixo. Os diferentes tipos de balões utilizados para enquadrar o texto também implicam diferentes significados: o texto que remete a pensamentos costuma ser colocado dentro de uma balão tipo nuvem, os sons de equipamentos eletromecânicos dentro de balões dentados, e às vezes não há balões, o que traz a ideia de tempo ilimitado. Os balões têm tanta importância que, na Itália, são sinônimo de HQ, os *fumetti*, ou “fumacinhas” (EISNER, 1989, p. 26). Em relação com as imagens, os balões, com suas diferentes formas, articulam pausas na visualização das imagens, funcionando como “pontos de ancoragem”, que pedem uma passagem obrigatória do olhar (GROENSTEEN apud BEINECKE, 2011, p. 21-22). Junto com as imagens e a divisão dos quadrinhos, os balões estabelecem o ritmo da narrativa, feito de alternâncias entre texto e imagem, claro e escuro, diferentes cores ou estilos de representação, etc.

A análise de uma adaptação de uma obra literária realizada como HQ implica, assim, na consideração detalhada das especificidades do seu meio, que desenvolveremos a seguir.

2. A cidade sem nome: entre a literatura e a HQ

Para analisar a adaptação de Breccia do conto de Lovecraft, faremos uma comparação entre o texto do conto (a partir da tradução de Renato Suttana, disponível *online*) e os quadrinhos. Através da comparação, buscaremos demonstrar como os elementos lovecraftianos foram interpretados e recriados em outra forma artística, com destaque para os aspectos visuais e gráficos presentes na obra de Breccia.

Este conto de H. P. Lovecraft, como vários outros do mesmo autor, é narrado em primeira pessoa, e não é informado ao leitor o nome da personagem. Isto faz com que o leitor

se identifique mais facilmente com a personagem, ao gerar um sentimento de universalidade perante as sensações vivenciadas frente aos acontecimentos narrados e induzindo a empatia. A comparação do conto com a sua versão em HQ revela uma primeira diferença entre as duas narrativas: enquanto o conto começa com uma frase que denota um narrador-personagem em primeira pessoa, descrevendo as sensações experimentadas por ele ao se aproximar da cidade – “Quando me aproximei da cidade sem nome, compreendi que era amaldiçoada” (LOVECRAFT, s.d.) – a adaptação de Breccia mostra, nos três primeiros quadrinhos da história, uma paisagem meio indefinida, obtida pela justaposição de texturas em preto-e-branco (Fig. 1). No texto da HQ, o primeiro parágrafo do conto de Lovecraft – que marca, de início, a narração em primeira pessoa – é totalmente omitido. Na adaptação, a narrativa se desenvolve indo da grandiosidade da paisagem à figura humana, pois nas primeiras vinhetas a personagem não aparece e é retratada uma paisagem desolada; na sucessão dos quadrinhos, a visão se aproxima do narrador, empregando um procedimento similar à técnica cinematográfica. O artista visual, assim, busca transpor para o registro das HQs um dos aspectos centrais da poética de Lovecraft, que é a criação de atmosferas e climas impregnados de mistério, medo e loucura.

Em *A cidade sem nome*, enquanto Lovecraft faz uso de termos como “presença”, “abiológico” e “antinatural” para criar a atmosfera maligna do conto (que não possui uma personagem principal representativa do mal, e sim o mal como um todo), Breccia trata a luz e sombra de cada imagem de diferentes maneiras: planos, texturas gráficas (hachura, pinceladas, manchas) ou esfumando a tinta com maestria. Lovecraft utiliza em sua narrativa palavras como “amaldiçoado”, “terrível”, “taciturno”, “inexplicável”, “asfixiante”, “acossador”, “imponente”, “peculiar”, “arrepante”, “diabólico”, “nefasto”, para descrever os demônios, enquanto Breccia cria figuras e paisagens amorfas para tal fim. Ambos sabem que aquilo que apresenta dificuldade para ser entendido tem mais probabilidades de despertar sensações de medo e insegurança.

Lovecraft e Breccia, em total sintonia – aspecto abordado por Robert Stam, que descreve a relação entre a obra original e sua adaptação como uma *combinação coerente* de afinidades temáticas e/ou estilísticas – apresentam o sublime: aquilo que gera uma sensação

estética avassaladora, mas que não é propriamente bonito, sendo sempre impressionante e muitas vezes ameaçador.

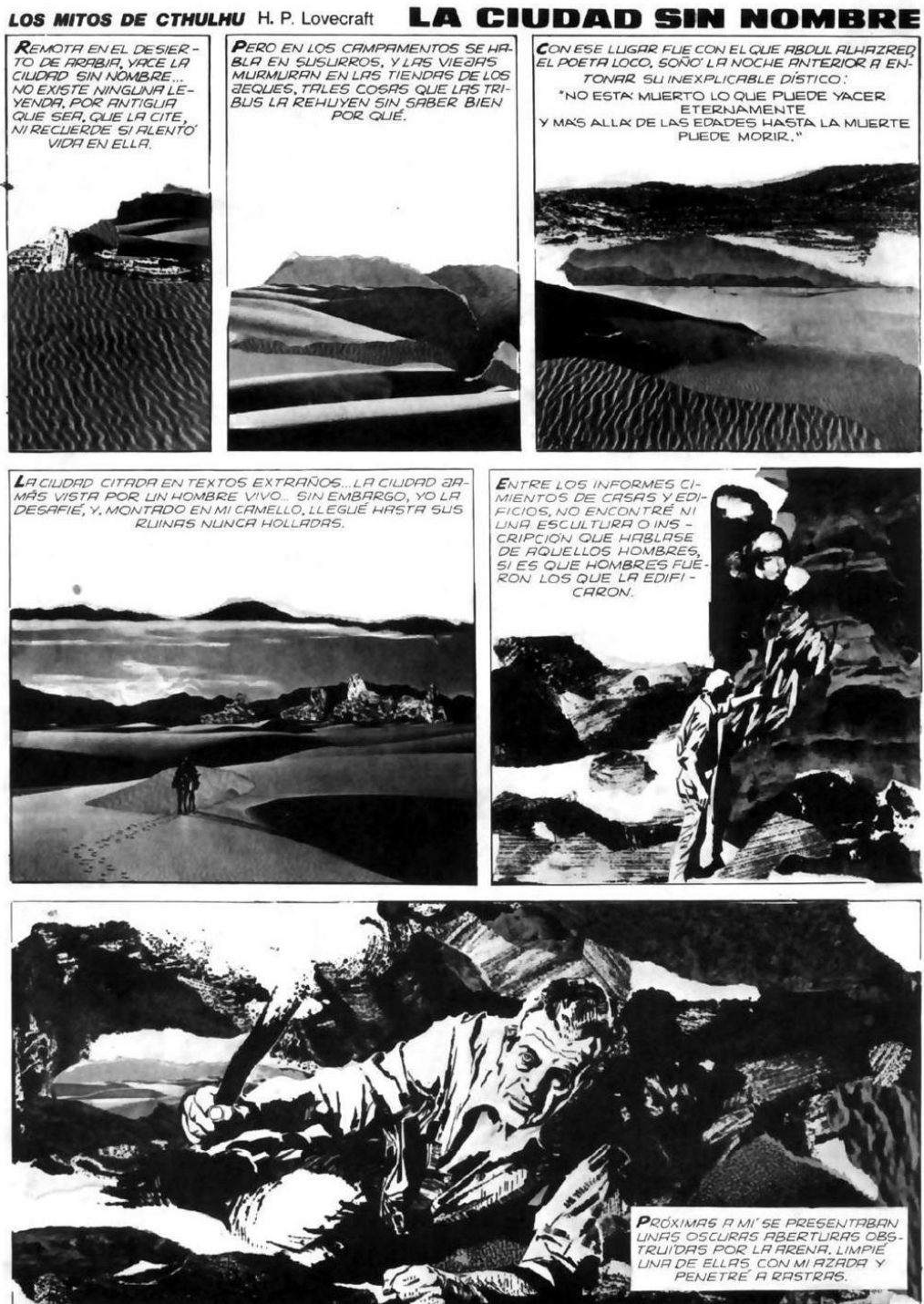


Fig. 1 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 47.

Júlio França, em seu artigo “Fundamentos estéticos da literatura de horror: a influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft”, demonstra que a poética do insigne tem uma grande importância dentro da obra de Lovecraft. Presente na reflexão filosófica sobre a arte desde o século XVIII, o sublime teve como um dos seus principais teorizadores Edmund Burke, para quem o sublime é aquilo que possui uma qualidade que transcende o belo; provoca espanto, inspirado pelo medo ou pelo respeito tendo na sua base a simpatia ou empatia, que faz com que o leitor/observador sinta as emoções daquilo que está lendo ou observando. Ele também diz que “tudo aquilo que serve para, de algum modo, excitar as ideias de dor e perigo [...] ou versa sobre objetos terríveis, ou opera de maneira análoga ao terror, é origem do sublime; ou seja, é causador da mais forte emoção que a mente é capaz de sentir” (BURKE, 1993, p. 59).

Immanuel Kant também fala do sublime, que ele divide em duas expressões distintas. O sublime-matemático refere-se aos elementos (geralmente) naturais estáticos absolutamente grandes, impossíveis de serem apreendidos de imediato em sua totalidade: uma montanha majestosa, uma massa polar, a imensidão do oceano. O dinâmico-sublime se manifesta em elementos (geralmente) naturais em movimento, ameaçador para a existência física do ser humano: “A natureza, considerada no juízo estético como poder que não possui nenhuma força em nós, é dinamicamente-sublime” (KANT, 1993, p.106), como uma tempestade, o mar agitado, um terremoto. Esse aspecto da ameaça é bem presente na interpretação do sublime de Schopenhauer, segundo a qual o sentimento do sublime surge quando estamos diante de algo potencialmente ameaçador, porém em segurança física, de forma que a ameaça permanece no terreno do imaginário (SCHOPENHAUER, 1819, p. 260-261).

Estes aspectos do sublime, manifestado nos elementos grandiosos e obscuros do ambiente, aparecem claramente na página seguinte da adaptação (Fig. 2), em que a personagem continua aparecendo; a figura humana, no entanto, é contraposta à imensidão da cidade e da natureza: neste conto especificamente o deserto representando a solidão, o vento gelado como representação de forças malignas e ao mesmo tempo, seu sussurro amedrontador como agente destas forças. Visualmente, graças à utilização de texturas, o desenhista contribui para a sensação de estranhamento em relação ao ambiente hostil descrito no texto.

A página 49 de *Los mitos de Cthulhu* representa a descida ao poço da misteriosa cidade e o encontro com as formas mumificadas dos seus antigos habitantes.

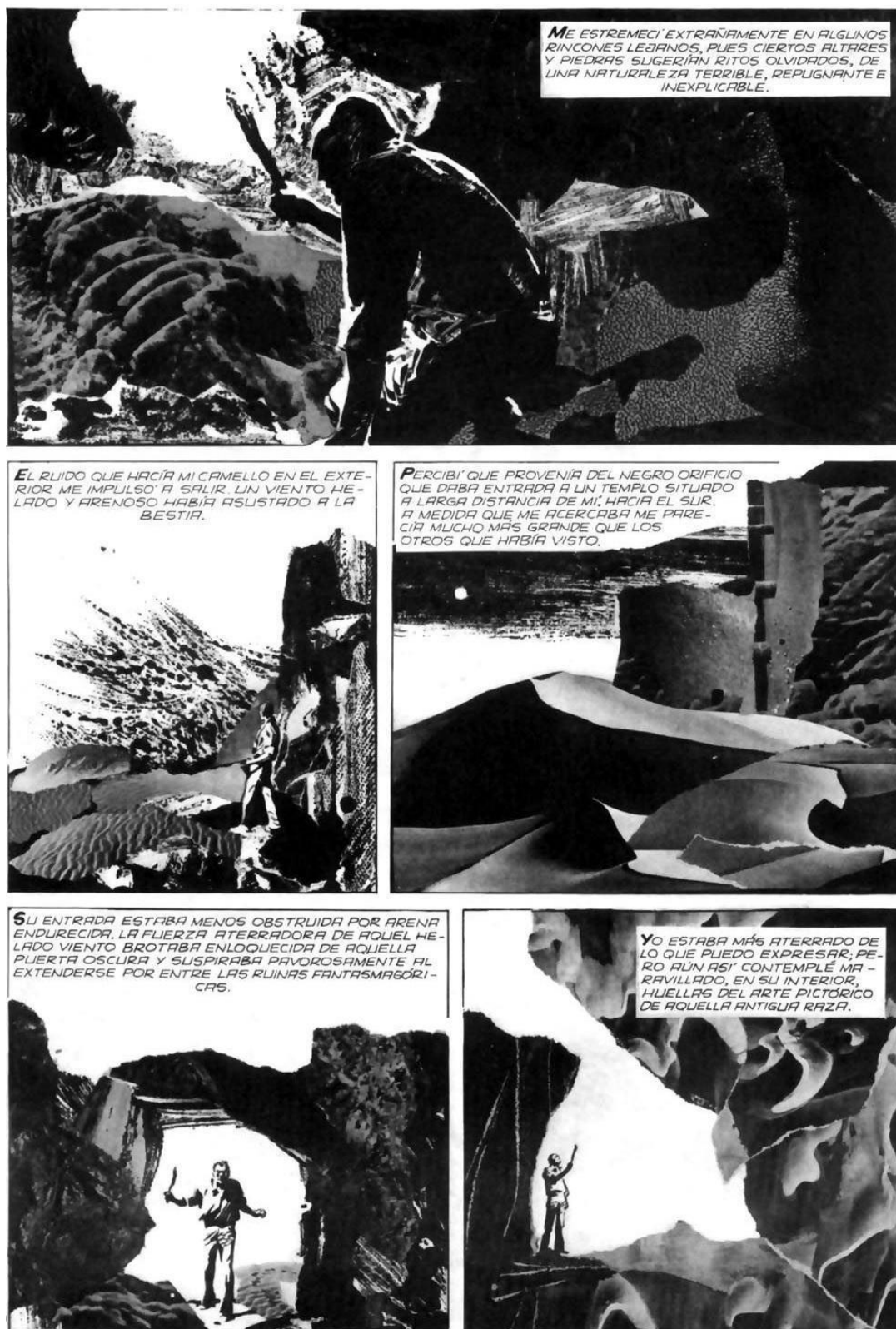


Fig. 2 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 48.

O primeiro quadrinho é quase totalmente preto, apresentando o abismo profundo vista a partir do lado interno do mesmo, concretizando visualmente a descrição feita pelo narrador do conto: “A passagem estreita conduzia infinitamente para baixo, tal como um poço horrivelmente assombrado, e a tocha que eu sustinha sobre minha cabeça não podia iluminar as profundezas desconhecidas para as quais eu me arrastava” (LOVECRAFT, s.d.). Os degraus da escadaria descendente são insinuados com poucos feixes de luz e somente a silhueta da personagem distante, na entrada deste abismo, segurando uma tocha, está iluminada. O artista também obtém o efeito de escuridão pelo contraste entre a massa preta deste quadrinho com as áreas em branco, predominantemente preenchidas de texto, que estão em volta. Cabe lembrar que a obscuridade é um dos quesitos do sublime.

No quadrinho seguinte aparece somente o texto de Lovecraft, condensado por Buscaglia. Este é o primeiro de três quadrinhos que se apresentam da mesma maneira (sem imagem) nesta adaptação: a alternância entre a imagem e os vazios, preenchidos pelo texto, instituem um ritmo narrativo que interpola os aspectos visuais e textuais, os pretos e brancos, conduzindo ritmicamente a leitura da HQ.

É no último quadrinho da página 49 que Breccia coloca o leitor, junto com o narrador, diante do aspecto visual de uma das estranhas criaturas que habitavam o local, misturando com maestria planos de cor, esfumado, hachura, colagem e manchas, dando forma estética ao monstro como criatura horrenda, composta de perigo e repugnância, mas ao mesmo fascinante, por ser misterioso, para além da esfera do costumeiro, do familiar (CARROLL, 1999, p. 75). A representação de Breccia é uma figuração gráfica diretamente ligada à descrição de Lovecraft, que apesar de prolixa deixa muita coisa na incerteza e na indefinição:

Dar uma ideia dessas monstruosidades é impossível. Assemelhavam-se a répteis, com as formas do corpo lembrando às vezes um crocodilo, às vezes uma foca, mas na maioria das vezes nada de que nem o naturalista nem o paleontólogo jamais ouviram falar. Seu tamanho era aproximadamente o de um homem pequeno, e suas patas dianteiras terminavam em pés curiosamente assemelhados a mãos e dedos humanos. Mas o mais estranho eram suas cabeças, que apresentavam contornos que violariam todos os princípios biológicos de que temos conhecimento (LOVECRAFT, s.d.).



Fig. 3 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 49.

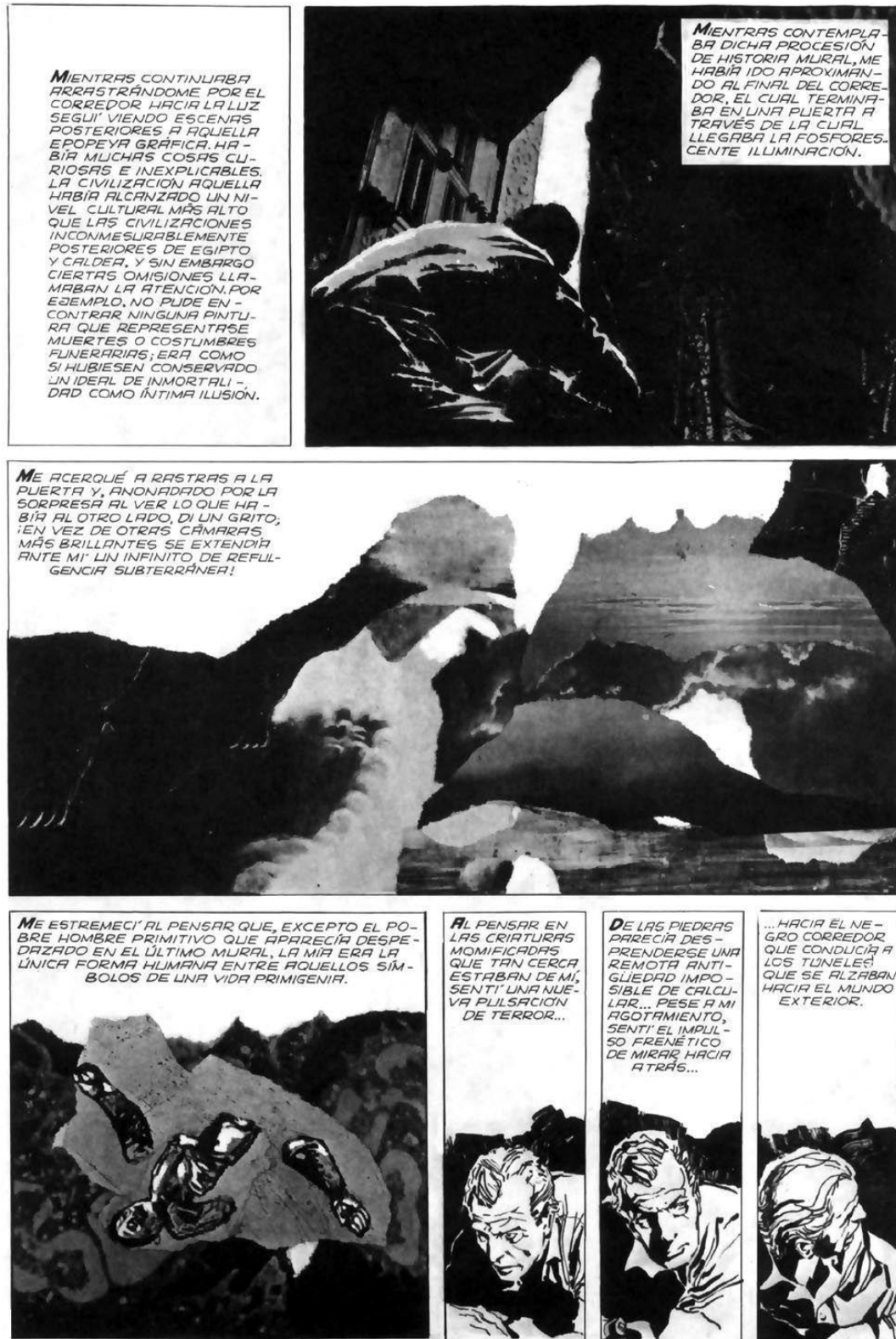


Fig. 4 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 50.

Na página seguinte (Fig. 4) encontra-se o segundo da série de três quadros somente contendo texto, sem imagem: aqui se menciona a pronunciada incerteza da personagem sobre a natureza humana ou inumana do povo que teria habitado a cidade, baseado no quadro anterior onde se pode observar um ser com características de cobra, de abundantes dentes afiados, porém com corpo amorfo e sem a possibilidade de ser definido, de forma análoga às descrições indefinidas de Lovecraft.

O segundo quadrinho da página 50 ressalta com grande eloquência a obscuridade do local onde a personagem se encontra nesse ponto da narração, reforçando assim a luminosidade que é mencionada por Lovecraft e que se revela no próximo quadrinho:

Enquanto observava o desfile da história mural, aproximei-me bastante do final do vestibulo de teto baixo, e me deparei com um corredor através do qual provinha toda a iluminação fosforescente. Engatinhando até ele, um espanto transcendental me fez gritar perante o que jazia mais à frente, pois, em vez de outras câmaras mais brilhantes, havia apenas um vazio ilimitado de fulgurância uniforme, tal como o que se poderia imaginar olhando a partir do pico do monte Everest por sobre um mar de névoa iluminada pelo sol (LOVECRAFT, s.d.).

A paisagem realizada por Breccia beira a abstração, introduzindo o leitor, junto com o narrador, em um ambiente desconhecido e irreconhecível que nos remete ao sublime.

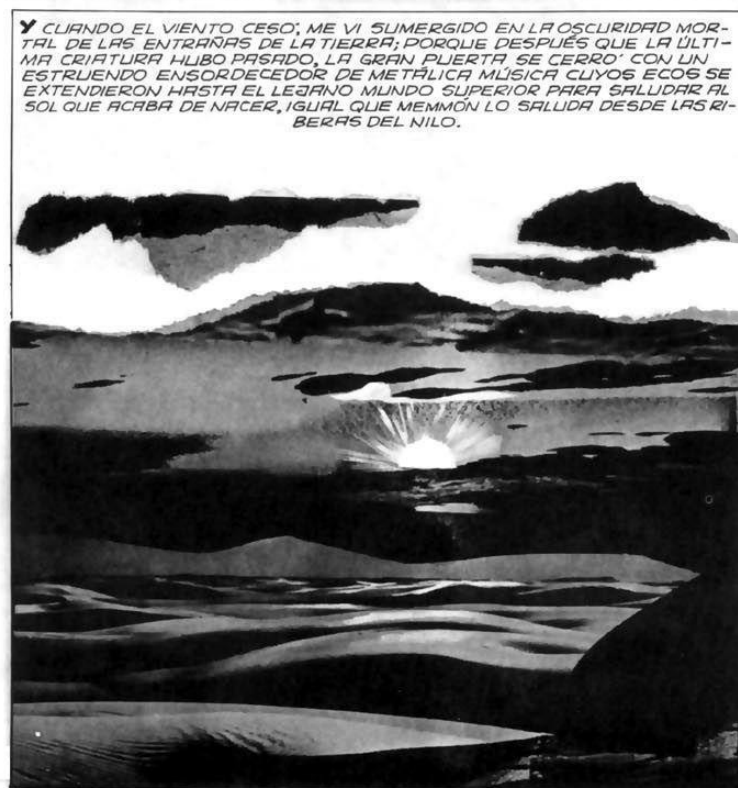
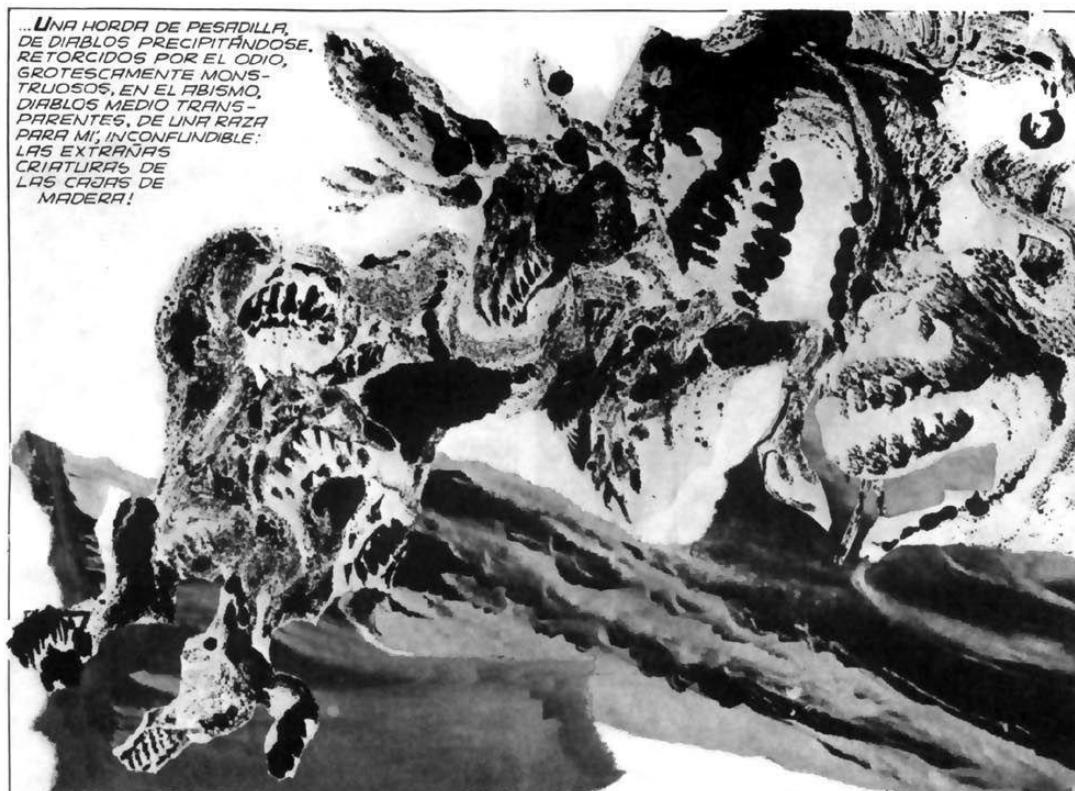
Nos quadrinhos da seção inferior da página 50, a narrativa volta a se aproximar do narrador, que contempla a única representação humana achada na cidade, como uma pintura em um mural de um homem esquartejado. A página se encerra com três quadrinhos em que se vê o rosto do narrador em plano fechado, enfatizando a sua expressão de dúvida, desconforto e medo que se confirmam no texto, apelando à empatia para que o leitor consiga experimentar as sensações do narrador-personagem.

A página 51 (Fig. 5), introduzida pelos três últimos quadrinhos da página anterior, é inteiramente focada na situação emocional do narrador-personagem, mostrando o crescendo do seu medo ao ouvir o barulho medonho do que pareciam ser espíritos condenados. As imagens mostram o protagonista, com o rosto progressivamente alterado pelo intenso pavor, sendo arrastado pelo vento ululante para o interior do abismo; na representação visual, no entanto, não é mostrado o que ele vê, artifício também empregado no cinema. No último quadrinho desta página, Breccia utiliza somente um terço do espaço disponível para retratar a

expressão facial da personagem que condensa perfeitamente o pavor de quem avista o inexplicável, mas a monstruosidade só será revelada na página seguinte. Outra pequena porção do espaço do quadrinho é utilizada para colocar o texto escrito, deixando assim uma grande parte do quadrinho em branco. O autor pareceria estar deixando esse espaço de maneira proposital, convidando ao leitor ao uso da própria imaginação para tentar desvendar o que o narrador-personagem estaria vislumbrando naquele exato momento.



Fig. 5 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 51.



Sólo los torvos y pensativos dioses del desierto saben lo que realmente sucedió, qué luchas y qué esfuerzos indescriptibles tuve que realizar o qué diablo me guió de nuevo hasta la vida, donde nunca podré de dejar de estremecerme cuando sopla el viento nocturno, hasta que el olvido —o algo peor— me reclame. Monstruoso, colosal, antinatural fue lo que vi, remotamente más allá de todo cuanto puede ser creído por el hombre, excepto en las pocas horas, condenadas y silenciosas, de la madrugada, en que uno no puede dormir.

FIN *Breccia 74*

Fig. 6 – Alberto Breccia, “La ciudad sin nombre”, de *Los Mitos de Cthulhu*, 1974, p. 52.

A passagem da página 51 para a página 52 (Fig. 6), que encerra a adaptação, é utilizada por Breccia para intensificar o suspense e o impacto emocional da sua resolução – procedimento específico da história em quadrinhos, em que o simples ato de virar uma página assume o potencial para criar situações de choque, revelação e transformação (BEINECKE, 2011, p. 24). Assim, no primeiro quadrinho da página, através da perturbadora imagem dominada por sombras e grises, o artista reforça a impressão do narrador-personagem estar adentrando na loucura, articulando-se assim com um dos pilares fundamentais dos escritos de Lovecraft. O leitor se depara com uma grandiosa composição imagética – construída graficamente por uma série de manchas por momentos mais intensas e carregadas de tinta, e em outros momentos mais translúcidas e leves – que retrata os seres pavorosos que a personagem acabara de ver, com a fantástica habilidade de deixar aquilo que é sugerido à livre interpretação do leitor, mas diretamente relacionada com o texto original de Lovecraft:

Voltando-me, percebi, recortado contra o éter luminoso do abismo, o que não podia ser visto sob a penumbra do corredor: uma horda pesadelar de demônios em movimento – distorcidos pelo ódio, grotescamente paramentados, demônios meio transparentes de uma raça que homem nenhum poderia confundir: os répteis rastejantes da cidade sem nome. (LOVECRAFT, s.d.).

A adaptação se encerra com uma representação da natureza em calma e harmonia, após a tempestade de diabos do quadro anterior ter sucumbido no abismo e a grande porta ter se fechado, chegando assim ao sublime onde a quietude aparece vazia de toda intenção, transpassando o belo, nos remontando à teoria de Burke segundo a qual o leitor, através da empatia, deve sentir as emoções que a personagem descreve (BURKE, 1993). Também coincide com o sublime-dinâmico de Kant, onde a natureza, sem exercer nenhuma força em nós, é dinamicamente-sublime (KANT, 1993, p.106). Um quadro sem imagem segue a paisagem desértica de calma e quietude, contendo o antepenúltimo parágrafo retirado diretamente do conto de Lovecraft: burlando a ordem do texto original do texto de Lovecraft, a HQ se encerra sem imagem alguma e com um texto em tom de rememoração, fazendo alusão ao monstruoso que habita a mente humana nos momentos entre o sono e o pavor: “Monstruosa, antinatural, colossal foi a coisa – muito para além de quaisquer ideias humanas

para ser acreditada, exceto nas horas breves, silenciosas e desgraçadas da manhã, quando não se pode dormir.” (LOVECRAFT, s.d.).

Conclusão

Do mesmo modo que Howard Phillips Lovecraft deu novos contornos ao gênero do terror na literatura ao empregar elementos fantásticos que, até então, eram típicos dos gêneros da fantasia e da ficção científica, pode-se concluir que Alberto Breccia (junto a Norberto Buscaglia, que foi encarregado da adaptação do texto) deu novos contornos à transposição e intertextualidade nas HQs. O estilo expressionista e sempre experimental de Breccia encontra nestes relatos a oportunidade de se desenvolver por completo, quem cria esta obra em preto e branco, onde tudo vale para brincar com a desintegração iconográfica e criar um clima visual lovecraftiano. Nota-se também que não são utilizados balões de diálogo: o texto está aglomerado em algum setor do quadrinho, e foi utilizada letra manuscrita de forma, em maiúsculas. Todos estes meios gráficos transcendem a arte sequencial e se transformam em objeto de contemplação pictórica. Breccia materializou em preto e branco aqueles pesadelos descritos por Lovecraft com sombras sujas, imagens pouco definidas, recortes, hachuras, tramas executadas com lápis, aquarela, tinta nanquim. Tudo vale para conseguir executar essas imagens que beiram a desintegração iconográfica e que surge na representação abstrata daquilo que não pode ser descrito de maneira concisa, muitas vezes com um estilo expressionista e experimental, cheio de detalhes que cativam o olhar do leitor a todo o momento, e ainda deixando espaço para o leitor criar a sua própria visão.

Buscaglia e Breccia executaram este magnífico trabalho de adaptação num período de três anos, mostrando Breccia uma grande diversidade de técnicas na ilustração, criando magníficas vinhetas expressionistas, dominadas por sombras e grises em alguns casos ou adotando um estilo formal e realista em outros, para estabelecer situações de contraste e reforçar a sensação visual da ameaçadora proximidade da loucura – uma das bases fundamentais da poética do horror de Lovecraft.

Referências

BEINECKE, Colin. *Towards a theory of comic book adaptation*. Dissertação (Mestrado em Artes). University of Nebraska-Lincoln, Lincoln, Nebraska, 2011.

BRECCIA, Alberto. *Los mitos de Cthulhu / Alberto Breccia y Lovecraft*. Adaptações Norberto Buscaglia. Buenos Aires: Doedytores, 2008.

BURKE, Edmund. *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*. Trad. Enid Abreu. Campinas: Unicamp, 2013.

CALVINO, Ítalo. *Contos fantásticos do século XIX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CARROLL, Noel. *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração*. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

CESERANI, Remo. *O fantástico*. Trad. Nilton Cesar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989.

FRANÇA, Júlio. Fundamentos estéticos da literatura de horror: a influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft. In: *Sobre o medo – ensaios sobre literatura do medo*, 2010. Disponível em: <<https://sobremedo.files.wordpress.com/2010/10/franca-j-fundamentos-esteticos-da-literatura-de-horror.pdf>>. Acesso em: 7 mai. 2017.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. Andre Cechinel. Florianópolis: UFSC, 2013.

IMPARATO, Latino. Diseñando lo invisible. In: *Los mitos de Chthulhu*. Madrid: Ediciones Sinsentido, 2003.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

LOVECRAFT, Howard Phillips. A cidade sem nome. Trad. Renato Suttana. In *O arquivo de Renato Suttana*, s.d. Disponível em: <<http://www.arquivors.com/acidadesemnome.htm>>. Acesso em: 29 ago. 2017.

_____. *O horror sobrenatural na literatura*. Trad. João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1987.

SCHOPENHAUER, Arthur. *The world as will and idea*. Disponível em: <<https://archive.org/stream/theworldaswillan01schouoft#page/n9/mode/2up>>. Acesso em: 27 mai. 2017.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: CORSEUIL, A. R. (ed.). *Ilha do Desterro*. Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006, p. 19-53. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/viewFile/2175-8026.2006n51p19/9004>>.
Acesso em: 02 abr. 2017.