



A Metamorfose da produção de Kafka para Kuper¹

Ana Camilla França de NEGRI²

Centro Regional Universitário de Espírito Santo do Pinhal, SP

RESUMO

Este paper visa analisar a graphic novel A Metamorfose, do desenhista Peter Kuper. O intuito é estudar como Kuper utilizou as técnicas de linguagem da Arte Sequencial para realizar a adaptação do livro de Franz Kafka e em que aspectos a HQ distanciou-se ou se aproximou das idéias e história originais.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos, literatura, adaptação, Franz Kafka, Peter Kuper.

TEXTO DO TRABALHO

Sabe-se que, tanto o cinema, quanto as HQs (Histórias em Quadrinhos), são frutos da Cultura de Massa: os irmãos Lumière cobraram a entrada daqueles que assistiram à primeira sessão do cinematógrafo em 1895, na França; e os quadrinhos modernos surgiram da disputa entre três magnatas da imprensa americana no final do século XIX que, como estratégia para vender jornal, passaram a publicar as tirinhas em quadrinhos. A literatura por sua vez é bem mais antiga e já nasce como arte: a arte de escrever, a arte de utilizar bem as letras (em latim: *litterae*; que significa *letras*).

O cinema, por fazer parte dessa Cultura de Massa, já conseguiu se redimir do preconceito inicial tornando-se a sétima arte. E as HQs, ao que tudo indica, estão passando pelo mesmo processo. Alguns estudiosos já arriscam chamá-las de nona arte (a oitava seria a fotografia) ampliando informalmente o Manifesto das Sete Artes, publicado em 1923 pelo crítico de cinema Ricciotto Canudo.

Pois se antes as HQs eram alvo de preconceito, agora são elas que muitas vezes ditam regras influenciando outros processos artísticos ou emprestam seu conteúdo a outras formas de comunicação. Na década de 60, por exemplo, podemos encontrar obras de arte que se beneficiaram e incorporaram os quadrinhos em sua produção. Quem não

¹ Trabalho apresentado no NP Produção Editorial IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente do Curso de Publicidade e Propaganda do UNIPINHAL.



se lembra do artista Roy Lichtenstein, ícone da Pop Art? Grande parte de suas obras sofreu a influência dos quadrinhos, como por exemplo a famosa tela *Whaam!*, de 1963.

Esse intercâmbio de forma e/ou conteúdo entre os diversos processos artísticos gera novas produções, tenham elas qualidade ou não. Chegamos num momento que não se sabe ao certo quem alimenta quem. O fenômeno é evidente e a audácia por parte de quem produz HQ's é tão grande ao ponto de adaptarem grandes clássicos da literatura mundial. E por ser literatura, a arte pura e intocável que remota há séculos, a comparação e a cobrança na adaptação do original tornam-se inevitáveis e o desafio nem sempre é bem sucedido.

Adaptar literatura para os quadrinhos na verdade não é uma novidade do século XXI. Muitas foram as tentativas de transformar obras literárias para o estilo gráfico, como por exemplo, os livros da série Clássicos Ilustrados: *“Ilustrar de forma clássica”* Tolstoi, Melville ou Dostoyevsky. Há neste ato uma boa intenção que é de democratizar o saber cultural tornando a obra mais acessível; mas convenhamos, por inúmeras vezes o resultado são produções ‘mudas’, que subvertem a idéia original do autor. Ou como disse o estudioso de quadrinhos Moacyr Cirne: *“Quantos e quantos romances adaptados não passam de simples histórias ilustradas?”* (2000, pág. 184). Em muitos casos (senão a maioria), adaptar um clássico da literatura torna-se uma tarefa preocupante. Assim como o cinema, a mídia HQ pede criatividade e habilidosa técnica para não cair nas armadilhas do óbvio e do literal.

Comparações (e preocupações) a parte podemos hoje ter em mãos adaptações que valem o risco. Há no mercado muita coisa interessante. A Arte Sequencial³ deixa de simplesmente quadrinizar obras da literatura como fazia antigamente. Agora ela vai além e chega a criar uma nova obra utilizando novas formas estéticas.

Um desses exemplos de adaptação é a *graphic novel A Metamorfose*, do artista Peter Kuper, um fã do escritor Franz Kafka. Kuper faz mais do que adaptar a obra do escritor tcheco, ele produz uma releitura estética do livro que talvez seja mais eficaz na democratização da obra original à medida que atença a curiosidade da nova geração acostumada a consumir produções simplificadas. Por esse motivo o intuito aqui é justamente uma análise de como foi feita a adaptação da *graphic novel A Metamorfose*, de Peter Kuper em relação a obra literária original.

³ Termo cunhado pelo desenhista Will Eisner.

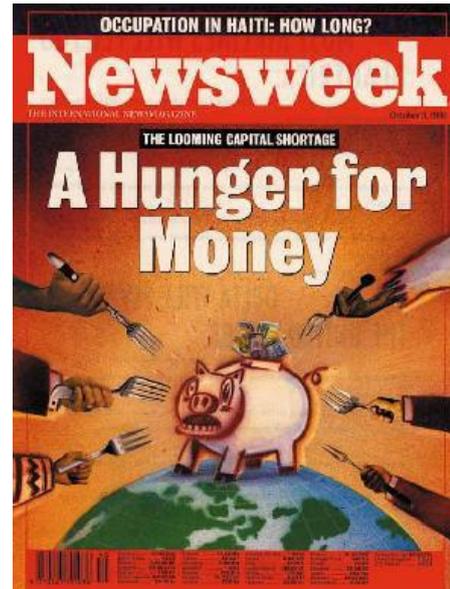
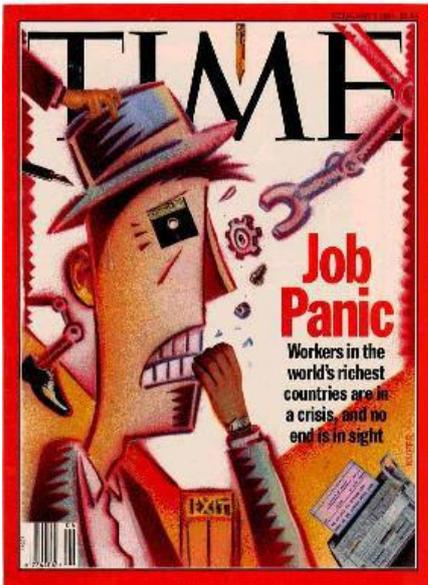


O escritor x o desenhista

Nascido em Praga em 3 de julho de 1883 o escritor tcheco de língua alemã é considerado um dos mais importantes escritores do século XX, apesar de ter vendido poucos livros em vida e morrer sem ser reconhecido. Os contos e histórias de Kafka trazem sempre situações estranhas e bizarras como se os personagens estivessem num pesadelo: apesar da trama ser fantástica e surreal, seus personagens parecem não se importar com isto. Geralmente Kafka escreve o cômico em temas trágicos através de personagens atormentados por incertezas, sentimentos de culpa, impotência e injustiça.

Já o americano Peter Kuper entrou para o mundo da banda desenhada na década de 70. Em 1979, foi um dos fundadores do fanzine *World War 3 Illustrated*, produção de artistas gráficos diversos com conteúdo fortemente político criado durante os anos Reagan. Desde 1986, é professor na *School of Visual Arts*, onde dá aulas sobre história em quadrinhos. Suas ilustrações podem ser encontradas em jornais e revistas como a *Time*, *The New York Times* e *Mad*, na qual desenha *Spy vs.Spy* (tirinha criada no contexto da Guerra Fria).

A obra desse desenhista é vasta e interessante. Em *ComicsTrips*, por exemplo, descreve sua viagem de oito meses pela África e sudeste Asiático como num diário ilustrado. Pelo selo Vertigo (DC Comics) lançou *The System, graphic novel* narrada em grandes quadros como se fossem pichações feitas com spray em muros, o que fez do álbum um dos melhores da década de 90 segundo público e crítica. Atualmente é diretor da INX, uma associação de cartunistas que produzem toda semana ilustrações de cunho político para jornais e revistas americanos. (Vide <http://www.inxart.com>)



www.peterkuper.com

As obras

Escrita em 1915 a obra literária de Franz Kafka já é muito conhecida pela maioria. Um caixeiro-viajante chamado Gregor Samsa acorda uma manhã, transformado em um inseto gigante. Sem muitas explicações lógicas, Gregor e a sua família tentam readaptar suas rotinas de acordo com a nova e estranha situação. Numa ficção aparentemente simples e curta (a escrita kafkaniana é direta e objetiva) o autor tece um universo extremamente tortuoso onde pairam a dúvida, o absurdo, a angústia e a opressão.

Esse estranhamento, típico das obras de Kafka, é retratado de maneira original por Peter Kuper através da *grafic novel* de mesmo nome. O clima sombrio e ao mesmo tempo irônico da narrativa kafkaniana é bem representado pelos traços de Kuper, que buscou inspiração no expressionismo alemão e também em alguns quadrinhos norte-americanos, como os desenhos surrealistas de Winsor McCay na tira *Sonho do viciado em queijo gratinado*, publicada pelo jornal nova-iorquino *Evening Telegram*.

Peter Kuper enriquece o texto original ao se entregar ao próprio *nonsense* kafkaniano, fazendo da linguagem gráfica, (dos planos, da narrativa, do tempo e espaço e do contraste em preto-e-branco, etc) um ambiente propício para o clima perturbador instalado pelo escritor tcheco.

O quadrinho tem início com as duas páginas em preto e apenas os seguintes dizeres, em branco, à esquerda: “Ao acordar naquela manhã de sonhos perturbadores,

Gregor Samsa viu-se transformado...”. Na página seguinte começam os traços agressivos do desenhista. Enquanto no início do livro Kafka descreve o ‘monstruoso inseto’ (desde sua carapaça até as ondulações ao ventre) sem dizer se é ou não uma barata, Kuper já mostra sua ilustração de uma barata deitada na cama. Nesse caso há uma simplificação do personagem central fornecendo ao leitor uma conclusão antecipada. Mas devemos considerar que o formato usado por Kuper é o *cartum*, ou seja, há a simplificação para poder existir uma ampliação: “*Simplificar personagens e imagens pode ser numa ferramenta eficaz de narrativa*” (McCLOUD, 1995, p.31). Ou seja, a medida que o ‘ícone barata’ universaliza o ‘objeto barata’, há uma amplificação desse significado concentrando a atenção do receptor numa única idéia.

Aliás, toda a primeira página do quadrinho é uma grande ilustração (em estilo *cartum*) do quarto do personagem principal descrito no livro: um mostruário de tecidos na cabeceira da mesa, a foto de uma senhora com um gorro envolvida em um poá de pele pregada na parede, o tempo nublado na janela. (Kafka, pág. 17)



(Kuper, página 12)

Kuper também faz suas próprias interpretações a partir das descrições do escritor tcheco modernizando a narrativa. Por exemplo, ainda no início do livro, Gregor Samsa reclama que “*É sempre a mesma história, dia após dia... Comendo coisas horrorosas pelo caminho*” (Kafka, pág. 18), Kuper ironiza desenhando o protagonista comendo um hambúrguer com dois arcos em forma de ‘M’ ao fundo. (Kuper, pág. 14)

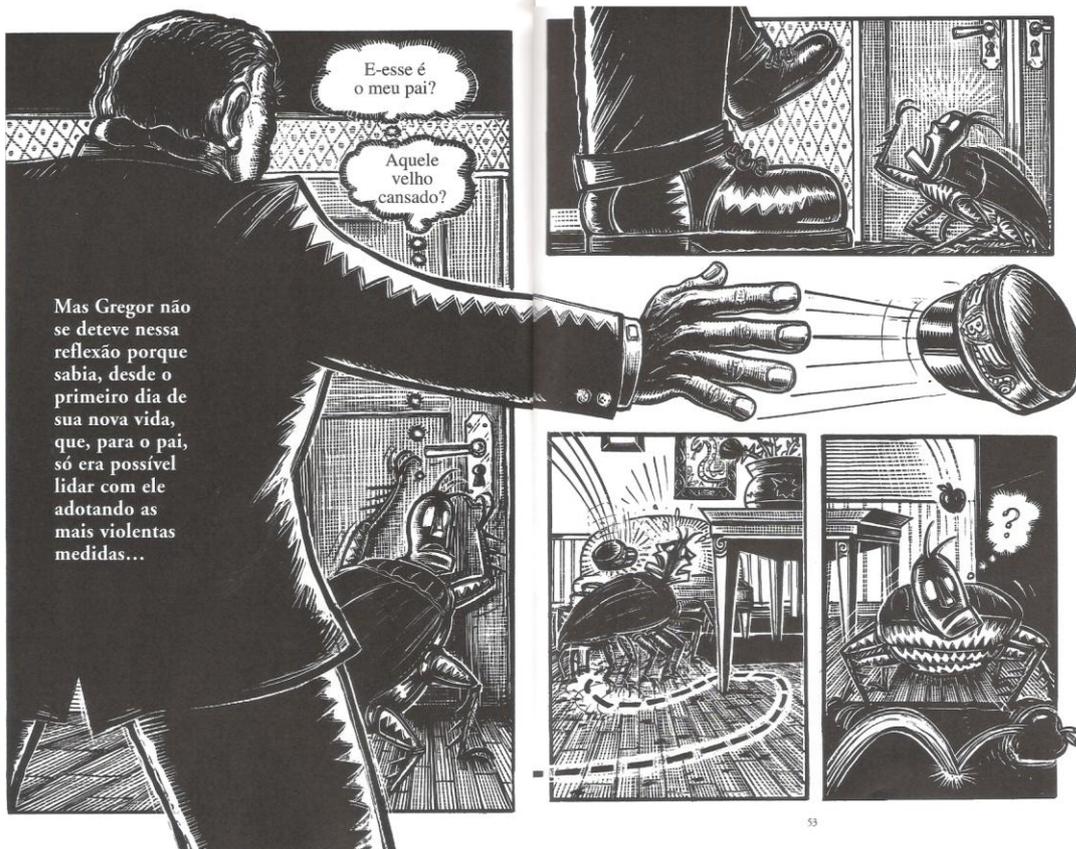


(Kuper, pág. 14)

A *diagramação* das páginas é criativa explorando muito bem as vinhetas⁴. Os elementos de uma vinheta vão sendo apresentados como um quebra-cabeça visual: enquadramento, ângulo de visão, texto, composição e montagem. O tempo e o espaço são destruídos e construídos em quadros para demonstrar confusão e a sempre incômoda condição de barata.

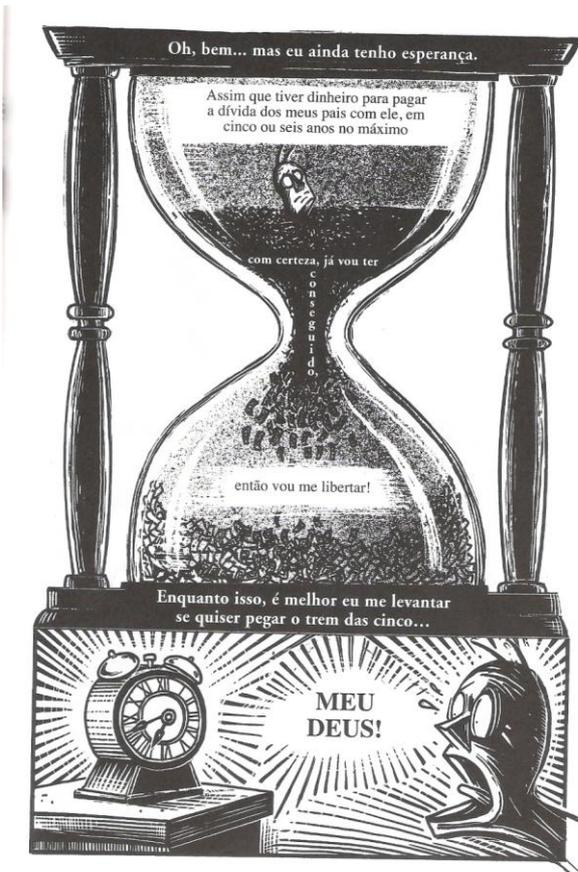
Os *quadros ou molduras* (ou seja, o circundar de cada cena) são usados de formas variadas afetando assim a experiência da leitura: “*Os painéis atuam para conter a visão do leitor. (...) Somando-se à sua função primária como moldura, a própria borda do painel pode ser usada como parte da ‘linguagem’ não-verbal da arte seqüencial*”. (Eisner, 1996, p. 43-44). Nas páginas 52 e 53, por exemplo, a figura do pai de Gregor extrapola o limite da moldura e até da própria página. (Vide figura abaixo).

⁴ Segundo o pesquisador Acevedo vinheta é a unidade mínima de significação de uma história em quadrinhos. Duas ou mais vinhetas formam a seqüência narrativa de uma HQ.



(págs. 52 e 53)

Há também figuras gigantes feitas em “quadros sangrados” que extrapolam as margens das páginas, como nas páginas 16 e 17 ou páginas 74 e 75. No livro original, o personagem reflete sobre sua insatisfação com o trabalho e a maneira superior de seu chefe ao falar com seus funcionários. Reclama que, quando conseguir pagar as dívidas de seus pais, as coisas vão se inverter, e será ele que, com ares de superioridade, pedirá a demissão. Para narrar essa parte da história, Kuper desenha um chefe gigante apontando o dedo a um Gregor minúsculo que apóia os pés nas abas de um outro Gregor gigante, que por sua vez aponta os dedos para o chefe pequenino. (Vide figura abaixo). Não há quadros ou molduras. É o tamanho dos personagens que demonstra o conteúdo da história (superioridade x humilhação). E na página seguinte, para mostrar a questão de tempo de pagamento das dívidas, Kuper desenha uma enorme ampulheta com o personagem dentro. (Vide figura abaixo)



(páginas 16 e 17)



Peter Kuper aproveita para utilizar algumas técnicas da nona arte para complementar as imagens sugeridas por Kafka. Um bom exemplo disso é o uso dos *balões de fala*. Já escreveu Umberto Eco em um estudo intitulado *A linguagem das estórias em quadrinhos*:

Se circunscrito em contornos retalhados (em relação aos balões de fala), de ângulos agudos, dentes de serra, em forma de porco-espinho, pode representar, alternadamente, medo, ira, explosão colérica, dor, uivo, boato, de acordo com uma precisa padronização dos humores. Seriam então uma espécie de sinal preliminar que impõe, para a decifração de signos contidos em seu interior, a referência a um determinado código. (Eco, 1993. P.145)

Assim, Kuper também utiliza os balões de fala para expressar a personalidade de cada personagem. A tipologia e também o formato variam de acordo com o personagem, pois são eles que indicam o estado emocional de cada um. Gregor, em seu estado barata, mostra sua lógica tortuosa através de letras e contorno do balão tremidos; sua mãe ‘fala’ através de uma letra suave e um contorno de arabesques demonstrando ternura; sua irmã aparece com letras e balão padrão, denotando sua personalidade sensata; já seu pai aparece com letras em negrito e um contorno de balão grosso e ‘pesado’ demonstrando ser um personagem ríspido e hostil.



21

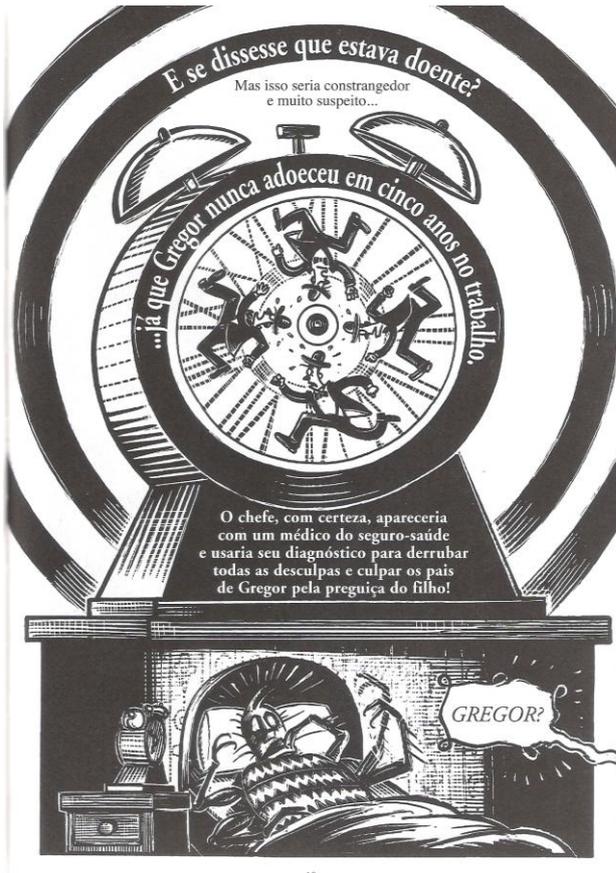
(página 21)



28

(pág. 28)

A combinação da *palavra e da imagem*, na maioria das vezes, apresenta-se de forma inusitada e original. O desenhista chega a eliminar parte do texto para deixar as imagens falarem por si. Ao narrar, por exemplo, o momento em que Gregor se atrasa para o trabalho e pensa em mentir dizendo estar doente (mas desiste, pois nunca adoeceu em cinco anos) (Kafka, pág.19), Kuper desenha um Gregor correndo em círculos dentro de um enorme relógio (Vide desenho abaixo).



(Kuper página 19)

Outro exemplo interessante encontra-se no momento em que o personagem Gregor descobre seu novo passatempo enquanto barata: ziguezaguear pelas paredes e tetos. O desenhista utiliza uma forma muito inteligente de contar esse trecho da história: faz com que as frases – em forma de letreiro – também “subam e desçam” por entre as molduras dos quadrinhos. (Vide desenho abaixo)

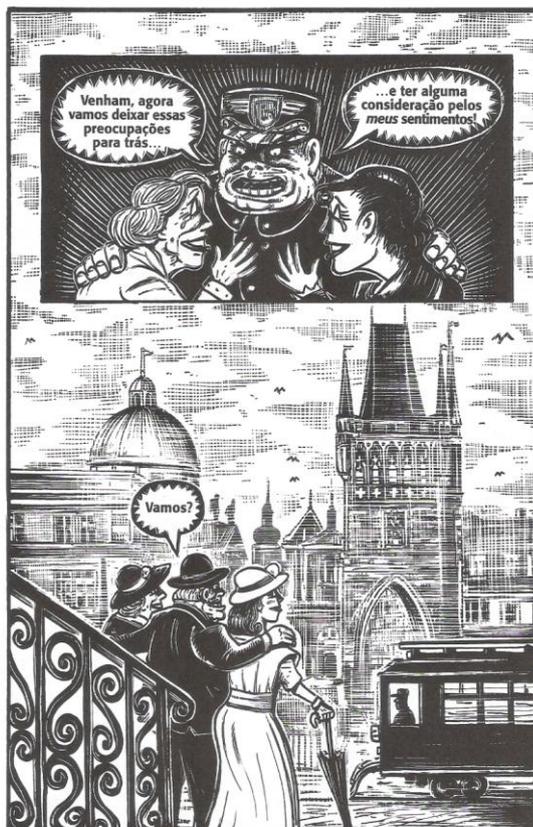


(pág. 46)

O visual extremamente ‘poluído’ é proposital na medida em que o autor pretende retratar o caos e o clima absurdo em que se encontram os pensamentos de Gregor Samsa e a nova vida de sua família. Por muitas vezes o clima labiríntico e *nonsense* em que o personagem se envolve é transportado para a linguagem das HQs de maneira brilhante e criativa, como no uso do preto-e-branco, por exemplo. Competente no uso das técnicas de *contraste*, Kuper carrega no preto ou clareia o quadrinho conforme a informação que pretende passar ao leitor: solidão, ironia, medo; clima tosco e hostil, etc.



(páginas 74,75)



(página 81)



Exemplos a parte, a obra de Kafka realmente foi muito bem adaptada à nova mídia conseguindo ser contemporaneizada sob uma ótica pós-moderna. Mas não se pode deixar de lado que a realidade deformada de Kafka por vezes perde a força. A literatura leva vantagem no que diz respeito à descrição da sufocante experiência do personagem Gregor Samsa. O livro de Kafka nos faz sentir uma forte sensação de estranhamento em relação à mutação de Gregor, mas ao mesmo tempo, passamos a nos reconhecer e até nos identificar com o personagem que vive entre os sentimentos de culpa e alívio. Já o quadrinho, por ser uma mídia mais simplificada, transmite esse cenário de realidade alterada de maneira mais cômica e menos dramática. Talvez o humor negro de Kafka tenha se saído melhor nessa adaptação para os quadrinhos. O mesmo não se pode dizer da dramatização. O drama existencial transmitido pelo livro não consegue o mesmo impacto na *grafic novel*. Sem exigências pretensiosas, podemos ficar com a frase do próprio Kuper: “*Eu acho que o cartum pode ser uma ferramenta para informar as pessoas*”. Assim, o desenhista acaba por instigar novos leitores a conhecerem a obra original, ou então apresentar os quadrinhos aos amantes da boa literatura.

Referências Bibliográficas

- ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.
- BIBE-LUYTEN, Sônia. *O que é História em quadrinho*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- _____. *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo, Ed. Paulinas, 1985.
- CALAZANS, Flávio. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.
- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa*. 4.ed. Petrópolis : Vozes, 1975.
- _____. *A explosão criativa dos quadrinhos*. [5ª ed] Petrópolis: Vozes, 1977.
- _____. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé, 1982.
- _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- _____. *A escrita dos quadrinhos*. Natal: Sebo Vermelho, 2005.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. [2ª ed] São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- KUPER, Peter. *A Metamorfose-Franz Kafka*. São Paulo: Conrad, 2004.



McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLUHAN, Marshal. *O Meio São as Massagens*. Rio de Janeiro, Record.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970.