

## SIGNAL TO NOISE: A (RE)LEITURA DO MEDIEVO A PARTIR DO APOCALIPSE

MARIANA WASKOW RADÜNZ<sup>1</sup>; DANIELE GALLINDO GONÇALVES SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [marianaradunz@hotmail.com](mailto:marianaradunz@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [danigallindo@yahoo.de](mailto:danigallindo@yahoo.de)

### 1. INTRODUÇÃO

A ideia de uma arte sequencial ou histórias em quadrinhos, como se conhece hoje, surgiu somente no fim do século XIX, a partir do aparecimento das primeiras tirinhas de jornais que, mais tarde, foram compiladas em uma revista e reproduzidas em série. Porém, foi no século XX, nos Estados Unidos, que surgiu o conceito de *Graphic Novel*, termo cunhado por Will Eisner, renomado quadrinista americano, ao denominar sua história em quadrinhos inédita “Um contrato com Deus e outras estórias” (1978) com tal conceito. “Esta obra apresenta quatro histórias inter-relacionadas e narradas por diferentes personagens, e nela Eisner inova não só no conteúdo abordado, mas também na forma como o faz” (SIECKOWSKI, 2011, p. 12).

De acordo com alguns autores, não há diferenciações entre *comics* e *graphic novels*. Porém, segundo Dourado (2014), as primeiras *graphic novels* “[...] traziam narrativas mais extensas, geralmente compilações de vários episódios, uma impressão em papel especial e encadernação em lombada quadrada” (DOURADO, 2014, p. 10). Além disso, para Sieczkowski (2011),

[...] o leitor mais atento pode identificar que nas obras chamadas *graphic novels* parece haver uma experimentação diferenciada das possibilidades dentro da linguagem visual em termos de cores, traço, organização dos elementos visuais, e também a escolha de temática parece se voltar para temas mais ligados a questões da condição humana (sendo muito comum a publicação de *graphic novels* autobiográficas, por exemplo) que a temas fantásticos como super-heróis ou temas essencialmente cômicos ou voltados para o puro entretenimento (SIECKOWSKI, 2011, p. 16) [grifo da autora].

Assim, dentro deste cenário artístico-literário em que as *graphic novels* se fazem cada vez mais presentes, colocando-se como uma forma original de expressão artística, optamos por trabalhar com a obra *Signal to Noise* (Sinal e Ruído), de autoria de Neil Gaiman e com ilustração de Dave McKean, sendo originalmente seriada na revista britânica *The Face* no começo de 1989 e, posteriormente, coletada e publicada como uma novela gráfica no ano de 1992. O enredo da obra gira em torno de uma personagem principal: um cineasta, que, ao mesmo tempo em que decide escrever um filme sobre o apocalipse, acaba descobrindo que sofre de uma doença terminal, passando a viver, assim, seu próprio apocalipse individual.

Assim, é possível perceber que a temática do apocalipse faz parte tanto da criação fílmica da personagem protagonista, como também de sua própria vida. A morte chegaria para os personagens do filme imaginado pelo cineasta, assim como chegaria para ele mesmo. A partir disso, é permitido enxergar essa valorização da temática do apocalipse e do medo do fim como uma forma de retomada e (re)leitura do período medieval. Isso porque

[...] existia, ao término do Primeiro Milênio, uma espera permanente, inquieta, do fim do mundo, porque o Evangelho anuncia que Cristo voltará um dia, que os mortos ressuscitarão e que ele fará a escolha entre os bons e os maus. Todo o mundo acreditava nisso e aguardava o dia da cólera que provocaria, evidentemente, o tumulto e a destruição de todas as coisas visíveis. No Apocalipse, lia-se que, quando mil anos tivessem decorrido, Satã seria libertado de suas correntes e viria, então, o Anticristo (DUBY, 1998, p. 20).

Dessa maneira, é possível perceber que mesmo que o período medieval não faça parte do nosso passado, levando-se em consideração as relações temporais, ele acaba aparecendo no nosso presente a partir de releituras e ressignificações presentes nas mais diversas mídias, tendo, aqui, a *graphic novel* como exemplo (SILVA, 2016, p. 4). Diante disso, este trabalho tem por objetivo apresentar algumas propostas de leitura e análise que busquem demonstrar como se dá a (re)leitura dos aspectos medievais referentes ao apocalipse e ao fim na obra *Signal to Noise*, levando em conta, também, a maneira como a ideia do apocalipse influencia a vida da personagem principal. Juntamente a isso, o objetivo do trabalho é verificar como a construção escrita e imagética, própria do gênero *graphic novel*, apresentam as visões da personagem principal acerca do fim do mundo na sua criação filmica e da sua morte como um desfecho eminente.

## 2. METODOLOGIA

A presente pesquisa está vinculada ao projeto “Releituras do medievo: a recepção da Idade Média (*Mittelalterrezeption*) do século XIX ao XXI”, o qual propõe discutir e analisar a recepção do medieval em textos literários e não literários, filmes, música e demais artes nos séculos XIX ao XXI à luz das teorias de intermidialidade, lançando mão do comparativismo e da análise do discurso.

A primeira etapa da presente pesquisa foi escolher qual autor e obra seriam utilizados. Para isso, foi levado em consideração a visibilidade cada vez maior das *graphic novels* no cenário artístico-literário, o que levou à escolha da obra *Signal to Noise* (1992), de Neil Gaiman e ilustração de Dave McKean. Isso por ela ser no formato do gênero textual em questão, além de possuir poucos estudos críticos que dialoguem sobre ela.

Em seguida, um referencial teórico foi elaborado, lido e analisado, servindo de suporte para uma melhor compreensão acerca do conceito e das particularidades das *graphic novels*, bem como das temáticas levantadas pela obra *Signal to Noise*, quais sejam: o apocalipse, a ideia do fim e, com isso, a relação com a recepção e (re)leitura de aspectos do período medieval. Por fim, foi feita a leitura, análise e discussão da obra em questão, dando enfoque à temática, à personagem protagonista (cineasta), à trama e por último, mas não menos importante, aos aspectos escritos e visuais próprios da *graphic novel*.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos até o momento indicam que a *graphic novel* *Signal to Noise* possui a temática do apocalipse como fio condutor da narrativa. Um cineasta, cujo nome não é indicado na estória, descobre, aos cinquenta anos de idade, que possui poucos meses de vida pela frente, levando-o a enxergar a sua futura morte como um apocalipse individual. Além disso, ele decide escrever um filme em que o pano de fundo também é o apocalipse. Isso faz com que várias vezes durante a narrativa, as imagens do filme sendo criado na mente do cineasta

acabam por se misturar às imagens de sua vida real e às reflexões levantadas pelo mesmo.

Ademais, é possível perceber no desenrolar da narrativa, que o cineasta vive no dilema de continuar escrevendo seu filme ou de simplesmente se perder como os seus personagens, visto que eles nunca seriam supostamente concretizados. Essa agonia é percebida, por exemplo, na seguinte fala da personagem principal: “Por que eu estou escrevendo um filme que eu nunca farei, escrevendo alguma coisa que ninguém nunca irá ver?”<sup>1</sup> (GAIMAN; McKEAN, 1992, p. 32) [tradução nossa]. Aqui é perceptível o incômodo que o cineasta sente ao perceber que não terá tempo suficiente para realizar o filme e mostrar sua obra às outras pessoas, como forma de assegurar seu legado artístico.

A questão do tempo na sua dimensão passado-presente-futuro também é abordada a fundo nessa *graphic novel*. Para a análise desta questão é necessário levar em consideração que

[o] homem do Ocidente tem o sentimento de que progride em direção ao futuro e, assim, ele é muito naturalmente levado a considerar o passado. O cristianismo, que impregnou fundamentalmente a sociedade medieval, é uma religião da história. Proclama que o mundo foi criado num dado momento e que, num outro, Deus fez-se homem para salvar a humanidade. A partir disso, a história continua e é Deus quem a dirige. Para conhecer as intenções divinas é necessário, portanto, estudar o desenrolar dos acontecimentos (DUBY, 1998, p. 16).

Em *Signal to Noise*, a preocupação da personagem principal com o fator do tempo faz com que ela evoque certos aspectos de seu passado, colocando, em um primeiro momento, o seu futuro como uma incógnita, mas depois acabando por aceitar a ideia de que sua existência se resumirá meramente a um fim. De acordo com a própria personagem, “[n]ós estamos sempre vivendo nos dias finais”<sup>2</sup> (GAIMAN; McKEAN, 1992, p. 64) [tradução nossa]. Aqui, é possível perceber uma (re)leitura do medievo, visto que a ideia do tempo, pregada pelo Cristianismo durante o período medieval, se faz presente, assim como a ideia do apocalipse, que, ao mesmo tempo em que traz temor à vida das pessoas e faz com que elas questionem o sentido da vida, acaba por dar certezas sobre a eminência do fim por meio da morte.

Em relação aos aspectos textuais e visuais, particulares do universo das *graphic novels*, é permitido dizer que o ilustrador Dave McKean se valeu de cores escuras e sombras em praticamente toda a obra, a fim de colocar o leitor perante uma atmosfera sombria, aproximando-se do imaginário que as pessoas têm a respeito da morte. O uso de desenhos como relógios e rostos aflitos e a sobreposição de imagens, indicando certo caos e desespero, conseguiram aguçar ainda mais essa contagem regressiva para o fim da vida. Além disso, Gaiman utilizou da intertextualidade ao apresentar referências bíblicas na narrativa, como os quatro Cavaleiros do Apocalipse (Peste, Guerra, Fome e Morte) – aliando à ilustração alguns excertos de versículos bíblicos – e ao mencionar o Papa Silvestre II<sup>3</sup> (950-1003), fazendo, assim, relação com fatos da História.

Por fim, cabe ainda estabelecer um paralelo entre o título da obra, *Signal to Noise* (Sinal e Ruído), e a narrativa propriamente dita. Em várias páginas da

<sup>1</sup> “Why am I writing a film I will never make, writing something no-one will ever see?” (GAIMAN; McKEAN, 1992, p. 32).

<sup>2</sup> “We are always living in the final days” (GAIMAN; McKEAN, 1992, p. 64).

<sup>3</sup> Silvestre II (nome de batismo: Gerbert d'Aurillac) foi um monge beneditino e papa de 2 de abril de 999 até sua morte. Ele sucedeu Gregório V e antecedeu João XVII.

*graphic novel*, há ilustrações que indicam ruídos, traços que levam à sensação de falha na comunicação, colocando, assim, o sinal como a mensagem e o ruído como aquilo que atrapalha a compreensão dessa mensagem. Dessa maneira, entendendo a vida como uma mensagem, é possível inferir que a morte seria esse ruído na mesma, que, mesmo incomodando, sempre se fará presente.

#### 4. CONCLUSÕES

As conclusões a que chegamos até o momento indicam que a *graphic novel* *Signal to Noise*, de Neil Gaiman e ilustração de Dave McKean, apresenta uma (re)leitura extremamente rica de certos aspectos medievais (como a questão do apocalipse, por exemplo) – colocando aqui (re)leitura entre parênteses, por entender que a *graphic novel*, ao mesmo tempo em que se vale de conceitos prontos do passado histórico, apresenta uma nova possibilidade de leitura para tais conceitos, além de conseguir apresentá-los de maneira original e criativa, valendo-se, para isso, de certos recursos (escritos e visuais), como o uso de cores escuras, a sobreposição de imagens, a intertextualidade, o diálogo com aspectos históricos, etc. Cabe ainda mencionar que, de agora em diante, o objetivo é analisar ainda mais a fundo a obra em questão – no seu paralelo com aspectos históricos –, a fim de produzir um artigo e de coletar materiais para seguir com a pesquisa no mestrado.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOURADO, E. **Adaptações contemporâneas**: um estudo sobre os clássicos literários em Graphic Novels. 2014. 114f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Curso de Pós-Graduação em Letras, Universidade de Brasília. Acessado em 01 jun. 2016. Online. Disponível em:  
[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17027/1/2014\\_ElianeRodriguesDourado.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17027/1/2014_ElianeRodriguesDourado.pdf)

DUBY, G. **Ano 1000, ano 2000**: na pista de nossos medos. Tradução: Eugênio Michel da Silva e Maria Regina Lucena Borges-Osório; revisão do texto em português: Ester Mambrini. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.

GAIMAN, N.; McKEAN, D. **Signal to noise**. 1. ed. Great Britain: Victor Gollancz Ltd, 1992.

SIECZKOWSKI, I. **Para além dos quadrinhos e graphic novels**: os estudos literários e visuais em diálogo. 2011. 63f. Monografia (Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Letras) – Curso de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Acessado em 01 out. 2017. Online. Disponível em:  
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39337/000824223.pdf?sequence=1>

SILVA, D. G. Sobre “cavaleiras”: a (re)criação do medievo em Cornelia Funke. **Revista Pandaemonium**, São Paulo, v. 19, n. 29, p. 1-20, nov.-dez. 2016. Acessado em 30 set. 2017. Online. Disponível em:  
<http://www.scielo.br/pdf/pg/v19n29/1982-8837-pg-19-29-00001.pdf>