

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS

IGOR FERREIRA RESENDE MACEDO

JACKS' RULES

– Uma releitura estética de narrativas de terror do século XIX –

Uberlândia
2018

IGOR FERREIRA RESENDE MACEDO

JACK'S RULES

– Uma releitura estética de narrativas de terror do século XIX –

Monografia apresentada ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.
Orientação: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia
2018.

JACK'S RULES

– Uma releitura estética de narrativas de terror do século XIX –

Monografia aprovada para a obtenção
do título de Bacharel em Artes Visuais,
na Universidade Federal de Uberlândia,
pela banca composta por:

Uberlândia, 17 de dezembro de 2018.

Dr. João Henrique Lodi Agreli (UFU)
(Orientador)

Dr. Fábio Purper Machado (UFU)

Alexandre Carvalho (UFU)

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma releitura estética de obras de terror produzidas na Europa do século XIX, notadamente três: *Drácula*, de Bram Stoker; *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde e *Frankenstein*, de Mary Shelley. A esta instigante literatura, seu enredo, ambiência e personagens também agregamos um terrífico caso real de assassinatos em série, que povoaria tanto a imaginação de seus contemporâneos quanto do futuro: *Jack, o estripador*, o primeiro e mais famosos *serial killer* do ocidente. Para reinterpretarmos esteticamente esta literatura, construímos uma narrativa de HQ – História em Quadrinhos –, intitulada *Jack's Rules*, centrada nas aventuras da personagem *Alexandra Van Helsing*. A trama se desenrola numa Londres de inspiração *Steampunk* na qual a convivência nada harmônica entre humanos e criaturas míticas resulta em um ambiente tenso e cheio de conflitos. Para a efetivação da proposta o trabalho transita pela cultura pop japonesa, elegendo como recurso narrativo e estético os *mangás*. Da mesma forma, também tangencia as questões relacionadas aos intercâmbios culturais que deram origem não só a estrutura atual do *mangá*, como também a uma heterogênea “fauna cultural”, fruto do *hibridismo cultural*. A construção prática do trabalho se deu em suporte digital, através da utilização do programa *Paint Tool Sai*.

Palavras - chave: Mangá, Terror, Releitura, Hibridismo.

ABSTRACT

The present work aims to present an aesthetic rereading of works of terror produced in nineteenth - century Europe, notably three: Bram Stoker's *Dracula*; *The portrait of Dorian Gray*, by Oscar Wilde and *Frankstein*, by Mary Shelley. To this intriguing literature, its plot, ambience and characters we also add a terrifying real-life serial murder case that would populate both the imagination of its contemporaries and the future: *Jack the Ripper*, the first and most famous serial killer of the West. To aesthetically reinterpret this literature, we constructed a narrative of HQ - comic strip, entitled *Jack's Rules*, centered on the adventures of the character Alexandra Van Helsing. The plot unfolds in a Steampunk-inspired London in which the uneven coexistence between humans and mythical creatures results in a tense, conflict-filled environment. The proposal the work transits the Japanese pop culture, choosing as a narrative and aesthetic resource the manga. In the same way, it also touches on issues related to cultural exchanges that gave rise not only to the current structure of the manga, but also to a heterogeneous "cultural fauna", fruit of cultural hybridity. The practical construction of the work took place in digital support, through the use of the *Paint Tool Sai* program.

Key words: Manga, Horror, Rereading, Hybridism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Rua de uma cidade Steampunk	
Figura 2	Imagens de Ghost in the shell: animação (1995) e live action (2017)	
Figura 3	Guerreiros Samurais Tokugawa. Japão, século XIX.	
Figura 4	Osamu Tezuka e uma de suas criações: Astro Boy (1950).	
Figura 5	One Piece. Revista Shounen Jump (1997).	
Figura 6	Bersek. Mangá Seinen (1989).	
Figura 7	Tonari no Kaibutsu-kun, Shouju (2008).	
Figura 8	Nana. (2000).	
Figura 9.	Frontispício da edição de 1831, de Frankenstein. Autor: Theodor Von Holst.	
Figura 10	Primeira edição de Drácula, exposta juntamente com os manuscritos de Stocker, no “Writers Museum”, em Dublin.	
Figura 11	The Illustrated Police News, 24 nov. 1888.	
Figura 12	The Illustrated Police News, 22 set. 1888	
Figura 13	Barra de ferramentas do programa <i>Paint Tool Sai</i> (Print de tela)	
Figuras 14a e 14b	Processo de estruturação de linha.	
Figura 15	Aplicação do tom base	
Figura 16	Processo de construção da finalização. Luz e sombra.	
Figura 17	Esboço de página.	
Figura 18	<i>Line Art</i>	
Figura 19	Tonalidades de base	
Figura 20	Luz e sombra	
Figura 21	Ajustes de fundo e iluminação	
Figuras 22a, 22b e 22c	Inserção de falas	
Figuras 23a e 23b	Transição de cena	
Figuras 24a e 24b	Transição de ambiente	
Figura 25	Estudo de cenário <i>Steampunk</i> em <i>Art Nouveau</i> . Nanquim e lápis de cor.	
Figura 26	Estudo de personagens. Nanquim e lápis de cor	
Figura 27	Construção de narrativa 1. Nanquim e lápis de cor	
Figura 28	Construção de narrativa 2. Nanquim e lápis de cor.	
Figura 29	Construção de narrativa 3. Nanquim e lápis de cor. (2017)	
Figura 30	Primeiro estudo da personagem Alexandra Van Helsing. Nanquim e lápis de cor.	
Figura 31	Segundo estudo da personagem Alexandra Van Helsing. Nanquim e lápis de cor	
Figura 32	Estudo de rosto em grafite, da personagem Alexandra Van Helsing	
Figura 33	Estudo de posição e finalização da personagem Alexandra Van Helsing. Técnica mista com aguada de nanquim, nanquim, aquarela e grafite.	
Figura 34	Estudo de posição e finalização da personagem Alexandra Van Helsing. Linhas em nanquim, suporte em papel e finalização digital.	
Figura 35	Estudo de posição e finalização da personagem Alexandra Van Helsing. Desenho digital.	
Figura 36	Estudo de personagem. Rascunho Alexandra Van Helsing, para	

	Jack's Rules. Desenho digital.	
Figura 37	Estudo de personagem: Colt Wollstonecraft 1. Nanquim e lápis de cor, suporte em papel.	
Figura 38	Estudo de personagem: Colt Wollstonecraft 2. Nanquim e lápis de cor, suporte em papel.	
Figura 39	Estudo de personagem: Dorian Gray. Nanquim e lápis de cor, suporte em papel.	
Figura 40	Estudo do personagem Dorian Gray, para Jack's Rules. Desenho digital	
Figura 41	Estudo da personagem Mina Harker, para Jack's Rules. Desenho digital	
Figura 42	Estudo de personagem: Vivian Addams, para Jack's Rules. Desenho digital	
Figura 43	Estudo de personagem: Goblin da noite, para Jack's Rules. Desenho digital	
Figura 44	Estudo preliminar de cenário. Linhas em nanquim, suporte em papel e finalização digital.	
Figura 45	Estudos preliminares de construção e narrativa 1.	
Figura 46	Estudos preliminares de construção e narrativa 2.	
Figura 47	Estudos preliminares de construção e narrativa 3.	
Figura 48	Estudos preliminares de construção e narrativa 4.	
Figura 49	Estudos preliminares de construção e narrativa 5.	
Figura 50	Estudos preliminares de construção e narrativa 6.	
Figura 51	Estudos preliminares de construção e narrativa 7.	
Figura 52	Estudos preliminares de construção e narrativa 8.	
Figura 53	Estudos preliminares de construção e narrativa 9.	
Figura 54	Estudos preliminares de construção e narrativa 10	
Figura 55	Estudos preliminares de construção e narrativa 11	
Figura 56	Estudos preliminares de construção e narrativa. Esboço 1	
Figura 57	Estudos preliminares de construção e narrativa. Esboço 2	
Figura 58	Estudos preliminares de construção e narrativa. Esboço 3	

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	
CAPÍTULO 1. A LONDRES VITORIANA E SUAS NARRATIVAS DE TERROR	
<i>1.1. Frankenstein, de Mary Shelley. 1818.</i>	
<i>1.2. O retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde, 1890.</i>	
<i>1.3. Drácula, de Bram Stoker. 1897.</i>	
<i>1.4. Jack, o estripador, 1888.</i>	
CAPÍTULO 2. EM BUSCA DOS QUADRINHOS: CONSTRUÇÕES NARRATIVAS E PRÁTICAS	
<i>2.1. A História e seus personagens</i>	
2.1.1. O universo	
2.1.2. Personagens Principais	
2.1.3. Enredo: Episódio 1. “Blood Symphony”	
<i>2.2. Construção Técnica</i>	
2.2.1. Linha	
2.2.2. Tom base	
2.2.3. Luz e Sombra	
2.2.4. Contrução e composição das páginas	
2.2.5. Falas e balões	
2.2.6. Escolhas de recorte e transição	
2.2.7. Caminho percorrido	
2.2.8. Construção de Personagens	
2.2.9. Progresso da história	
CAPÍTULO 3. JACK’S RULES. EPISÓDIO 1. BLOOD SIMPHONY – PARTE I.	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	
APÊNDICES	

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma releitura estética de obras de terror produzidas na Europa do século XIX. Para tanto, construímos uma narrativa de HQ – História em Quadrinhos –, intitulada *Jack's Rules*, centrada nas aventuras da personagem *Alexandra Van Helsing*. A trama se desenrola numa Londres de inspiração *Steampunk* na qual a convivência nada harmônica entre humanos e criaturas míticas resulta em um ambiente tenso e cheio de conflitos¹.

Tomamos a cultura *Steampunk* como inspiração para o pano de fundo da HQ por se constituir numa “[...] cultura urbana juvenil que ressignifica os costumes vitorianos, permeando-os com discursos tecnológicos e futuristas”. (PERGORARO, 2012, p. 389). Por isso mesmo, fornece possibilidades extremamente interessantes para nossa proposta de releitura, portanto de “ressignificação”, dos elementos e personagens da literatura oitocentista.

Figura 1. Rua de uma cidade Steampunk



Fonte: Ready at Dawn Studios (2013).

Por outro lado, nossa proposta de HQ em muito dialoga com a cultura pop japonesa. Nosso trânsito por este rico universo de práticas e produções culturais, nasceu da confluência de uma série de elementos, com os quais tomamos contato ao longo dos nossos estudos de graduação e, sobretudo, de nossa experiência na Iniciação Científica. Foi a

¹ Nos termos da narrativa optamos pela primeira pessoa do plural, o “nós”, por considerarmos mais pertinente à linguagem acadêmica. Todavia, registre-se que o presente trabalho foi desenvolvido individualmente.

partir desta última que aprofundamos nosso interesse pela estética dos quadrinhos japoneses, os *mangás*, percebidos primeiramente através do projeto “*Bi-shounen: a figura andrógina dos animes e suas relações de gênero*”.

Os *mangás* fazem parte do amplo espectro que compõe a cultura pop japonesa, há muito consumida no ocidente. Suas músicas, séries, animações e histórias em quadrinhos possuem um alcance que vai muito além das terras nipônicas. Observamos sua influência inclusive nos grandes centros de produção cultural do ocidente, como a meca do cinema: Hollywood. Como exemplo, podemos citar *Ghost in the shell*, filme estrelado por Scarlett Johansson em 2017², adaptado de uma animação japonesa homônima produzida em 1995³.

Figura 2. Imagens de Ghost in the shell: animação (1995) e live action



Fonte: Armadura Nerd (2017).

Como os *animes*, os *mangás* são fruto da cultura pop japonesa, marcada por uma intensa hibridação cultural, ou seja, por misturas e junções de elementos de diferentes matrizes de cultura, conforme define Sousa (2012). Vale ressaltar que o *hibridismo cultural* consiste no trânsito de cultura entre duas regiões de costumes diferentes. Geralmente, parte da região hegemônica (de predominância), que envia um “fluxo cultural” para uma região periférica (diferente ou distante), onde o fluxo será assimilado e posteriormente reelaborado. O movimento contrário também é possível: a região periférica

² GHOST in the Shell. Direção: Rupert Sanders. Estados Unidos: 2017, 120 min, son. Cor.

³ O mangá “*The Ghost in the Shell*”, de Masamune Shirow, foi lançado no Japão pela Editora Kodansha em 1989. A primeira adaptação da série para o cinema se deu em 1996, com *Ghost in the Shell*, dirigido por Mamoru Oshii.

envia o “fluxo cultural”, já reelaborado, para a hegemônica, porém com uma intensidade menor.

Ao analisarmos este movimento na construção dos *mangás*, observamos o impacto do hibridismo cultural especialmente para os enredos. Este fluxo permitiu a mescla de elementos folclóricos, mitológicos e históricos de várias culturas diferentes, tendendo muitas vezes à combinações inusitadas como: Drácula atirando em vampiros nazistas ou Alexandre o Grande e Joana D’arc duelando com robôs gigantes.

Embora o mundo tenha se tornando uma grande “aldeia global”, devido sobretudo às facilidades da *internet*, permitindo o acesso às mais diferentes produções de cultura, a origem do hibridismo cultural no Japão se relaciona com a própria história do país e sua abertura ao ocidente. Assim, é necessário voltarmos nosso olhar para a Restauração Meiji, período no qual o Japão foi palco de intensas transformações.

Conforme Yamazato (1967), até a ascensão do Imperador Meiji, o Japão era governado por Xoguns, cabendo ao Imperador um papel decorativo e simbólico. O “Xogunato” foi, de modo geral, um regime militar hereditário no qual a liderança era exercida por membros da casta dos samurais os quais concentravam nas mãos todo o poder político. O período, chamado comumente de *Era Edo*, foi marcado pelo governo de Xoguns pertencentes à família Tokugawa e se estende de 24 de março de 1603 à 3 de maio de 1868. A referência à Edo, para nomear o período, deve-se ao fato de a capital japonesa, atual Tokio, ser chamada de *Edo* durante todo o regime Tokugawa.

Figura 3. Guerreiros Samurais Tokugawa. Japão, século XIX.



Fonte: Colégio Web, s.d.

A Restauração Meiji – também conhecida por Meiji Ishin, Revolução Meiji, ou simplesmente “Renovação” – tem início com a subida ao trono do Imperador Meiji e a consequente derrubada do Xogunato. Sob o governo do novo imperador, o Japão sofreu uma série de transformações políticas, econômicas e socioculturais.

Todavia, esse processo tem início ainda na *Era Edo*, em junho de 1854, quando o Comodoro norte americano Matthew Calbraith Perry aportou sua esquadra na baía de Uraga, na capital do Japão. O Comodoro exigia a abertura dos portos ao comércio. Sob ameaça militar, o Japão abriu-se ao comércio estrangeiro, pondo fim ao isolamento imposto pelo Xogunato Tokugawa.

Não obstante, devido às concessões feitas pelo Xogun Tokugawa Yoshinobu às nações estrangeiras, a situação política japonesa foi se tornando cada vez mais instável. Aquelas concessões colocavam em risco a soberania política e comercial do Japão, provocando uma série de conflitos armados e manifestações nacionalistas em prol da restituição do poder imperial.

Finalmente, em 1867 Yoshinobu renuncia ao cargo de Xogun e o jovem príncipe Mitsuhiro é coroado Imperador. Um ano depois, em 1868 é declarado o início da *Era Meiji*, que punha fim ao sistema feudal e ao Xogunato, colocando o Japão na corrida imperialista junto com outras potências mundiais.

Uma vez terminado o período Edo, o Japão se viu um país basicamente agrícola e com um parque industrial praticamente nulo. Para fazer frente às grandes potências internacionais e proteger sua soberania, além de investir na solidificação do novo Estado e na expansão de seu poder bélico, o governo imperial intensificou projetos de intercâmbio cultural e missões diplomáticas em outros países. O objetivo era coletar todo e qualquer conhecimento que pudesse ajudar o Japão em sua nova meta.

Dentre as missões diplomáticas do período importa ressaltar a “*Embaixada Iwakura*”, fundamental para a modernização do país. Missão diplomática iniciada em 1871, rodou por vários países do globo para aprender ideias de administração bem sucedidas e emprega-las em solo japonês⁴.

Em se tratando dos *mangás*, o estilo atual do *mangá* foi criado na década 1950, a partir da influência ocidental no Japão do pós-guerra. Neste processo foi fundamental o traço de Osamu Tezuka (1928 -1989), conhecido como o “pai do *mangá* moderno”.

⁴ Sobre a Era Meiji, além de Yamazato (1967), ver: BEASLEY (1995) e MURPHEY (1997).

Tezuka foi um dos principais responsáveis pela consolidação do estilo de *mangá* que possuímos atualmente.

Figura 4. Osamu Tezuka e uma de suas criações: Astro Boy (1950).



Fonte: Vintage News (2017).

Todavia, de acordo com o teórico e ensaísta espanhol Alfonse Moliné (2004), a origem do *mangá* pode ser rastreada até o século XI, quando foram criadas pelo monge xintoísta Toba, os *choujugiga*. Tratava-se de caricaturas de animais, desenhadas em rolos, que contavam histórias.

Nos séculos seguintes, os japoneses adotaram desenhos em pergaminhos e gravuras, com linhas simples e estilizadas, derivadas de uma influência chinesa. Neste momento, os personagens eram retratados com grandes olhos. De acordo com Mônica Lima de Faria (2008), uma vez que a maior parte da população japonesa não era alfabetizada em *kanji* – a escrita ideográfica japonesa – os olhos grandes eram a maneira mais eficiente de se passar a emoção das personagens, sem utilizar os ideogramas.

Tão ampla quanto suas legiões de fãs, são as histórias que estes desenhos contam. Os roteiros vão de romances colegiais a batalhas épicas, capazes de decidir o destino do universo. Entretanto, no que diz respeito às suas características, os *mangás* podem ser divididos de acordo com o gênero e a idade do seu público alvo e reduzidos, para efeito explicativo, a quatro grandes grupos: *Shounen* (rapaz), *Seinen* (homem), *Shoujo* (menina) e *Josei* (mulher). É importante ressaltar, no entanto, que existem obras e públicos que transcendem estes rótulos e que a redução em quatro foi uma opção didática, para o presente trabalho.

Os *mangás* do gênero *Shounen* são destinados ao público masculino jovem. As tramas costumam girar em torno de uma personagem masculina, que supera inúmeros obstáculos para alcançar seu objetivo: algo fora do comum, como se tornar “o rei dos piratas”, ou algo mais realista, como “vencer um campeonato de basquete”. A narrativa é focada tanto na competição e rivalidade, quanto nas relações de amizade e o trabalho em equipe entre os personagens envolvidos. Nesse formato de *mangá*, as relações amorosas são deixadas em segundo plano, ou são, até mesmo, inexistentes. São exemplos do gênero *Shounen*: *One piece*, *Dragon Ball* e *Kuroko no Basket*.

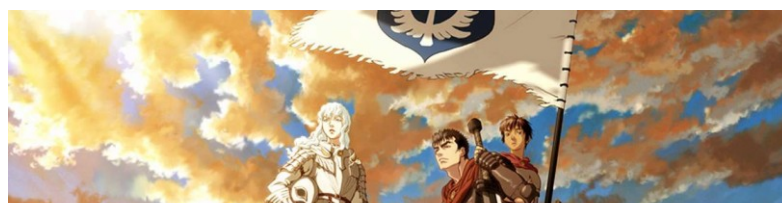
Figura 5. One Piece. Revista Shounen



Fonte: Barnes & Noble

Seinen é o gênero de *mangás* destinado ao público masculino adulto. Ao contrário do formato *Shounen*, seus personagens não possuem um grande objetivo na vida. Eles apenas a estão “vivendo”, seja como um “mercenário no ocidente medieval” ou como um “traficante de armas internacional”. Se no gênero *Seinen* as tramas e personagens são extremamente variadas, por outro lado os personagens e cenários possuem traços em comum. Os primeiros compartilham passados obscuros e conturbados, enquanto os segundos são ambientados em lugares hostis, tendendo a gerar cenas de intensa violência. Fazem parte deste universo, *mangás* como *Bersek* e *Hellsing*.

Figura 6. Bersek. Mangá Seinen (1989).



Fonte: Fanpop, s.d.

Em outra vertente, encontram-se os *mangás* de formato *Shoujo* e *Josei*, ambos destinados ao público feminino.

Os *mangás Shoujo* são voltados ao público feminino jovem. Contam com uma protagonista adolescente, que passa a maior parte da trama sofrendo e lutando em prol do verdadeiro amor. A ambientação da história, porém, nem sempre se dá num universo real. Ela também pode se passar em um mundo fantasioso, focando-se na relação entre a protagonista e personagens fantásticos como “um príncipe vampiro” ou “reis dos demônios”.

Figura 7. Tonari no Kaibutsu-kun, Shouju (2008).

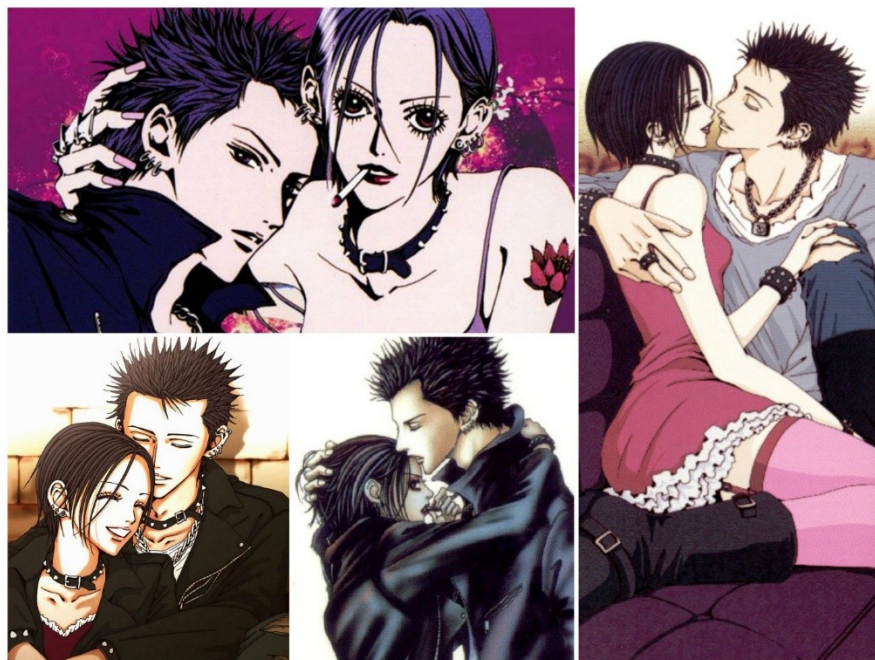


Além dessas características, os *Shoujo* ^{Fonte: Robico (2008).} apresentam personagens inseguros em relação aos seus sentimentos e, ainda, “rivais no amor” que aparecem na trama para

atrapalhar o romance. São exemplos destes gênero os *mangás*: *Kimi ni Todoke* e *Vampire Knight*.

Finalmente, os *Josei* são os *mangás* destinados à mulheres adultas e dos quatro gêneros é o menos fantasioso. Na maioria das vezes retrata o cotidiano de uma mulher adulta, com histórias de amor menos idealizadas e dramas profundos que se desenrolam em ambientes sombrios. São exemplos desse tipo de *mangás*: *Nana* e *Paradise Kiss*.

Figura 8. *Nana*. (2000).



Fonte: R-Anime, s.d.

Para o presente trabalho, transitamos pela cultura pop japonesa, elegendo como recurso narrativo e estético os *mangás*. Da mesma forma, também iremos tangenciar as questões relacionadas aos intercâmbios culturais, que deram origem não só a estrutura atual do *mangá*, como também a uma heterogênea “fauna cultural”, fruto do *hibridismo cultural*. Por isso, elegemos como pano de fundo a inspiração *Steampunk* para compormos uma história em quadrinhos de estilo japonês, ambientado numa Londres ressignificada, na qual transitam personagens oriundos da literatura de terror do século XIX, interagindo com nossa personagem principal: a calculista Alexandra Van Helsing.

Para apresentar nossos resultados, a presente monografia dedica o primeiro capítulo ao cenário no qual o *mangá* se insere, ou seja: a cena histórica e literária londrina do século

XIX, que compõe o pano de fundo que será ressignificado. No segundo capítulo, apresentamos os componentes do *mangá*, ou seja: o argumento, a estrutura estética e narrativa, o enredo, o universo e a construção técnica. Finalmente, no terceiro capítulo, apresentamos a parte inicial de *Jack's Rules*, nossa proposta de *mangá*. Quanto à normalização técnica, assumimos as regras da ABNT indicadas no “Guia para normalização de publicações técnico-científicas” da UFU (2013).

CAPÍTULO 1.

A LONDRES VITORIANA E SUAS NARRATIVAS DE TERROR

A chamada “Era vitoriana”, deu nome à todo um período da história inglesa, em homenagem à primeira mais longeva Rainha da Inglaterra: a Rainha Vitória (1819 -1901). Sob o comando de Vitória, a Inglaterra se firmaria como potência econômica, ao fazer a sua Revolução Industrial e se lançar aos mercados de diversas partes do mundo. Agregando localidades da África, da Índia e da Oceania ao Império Britânico, a Inglaterra vitoriana se tornaria a mais poderosa nação imperialista do século XIX.

Por outro lado, a expansão industrial inglesa e o enriquecimento da classe dos burgueses, trouxe consigo uma dura realidade para aqueles que não eram capitalistas e nem tiveram a sorte de nascer em berço nobre: a pobreza e a exploração do trabalho. Fruto desta nova realidade, uma verdadeira *multidão* de desvalidos iria compor a paisagem das grandes cidades, sobretudo de Londres.

Na metade do século XIX, a capital inglesa possuía mais de 2 milhões de habitantes. Conforme destaca Bresciani (1984, p. 22), observadores contemporâneos são unânimes em apontar que o contraste entre a opulência material e a degradação humana fazia de Londres uma “singularidade absoluta”. Retomando os escritos de Engels de 1844 em *A situação da classe trabalhadora em Inglaterra*, a autora nos diz que:

Engels percorre e descreve detalhadamente os bairros ruins de Londres, bairros em que se concentra a classe operária. A célebre Rockery (ninho de corvos) St. Giles, fica em pleno centro da cidade, área populosa e cercada de ruas largas e bem iluminadas, frequentadas pela alta sociedade londrina. Dessa maneira, ao lado de Oxford Street, de Regent Street, de Trafalgar Square e do Strand, uma massa de casas de três a quatro andares, construídas sem planejamento, em ruas estreitas, sinuosas e sujas, abriga parte da população operária. (BRESCIANI, 1984, p.25).

Ao observar as moradias operárias, Engels registra:

[...] “não há um único vidro de janela intacto, os muros são leprosos, os batentes das portas e janelas estão quebrados, e as portas, quando existem, são feitas de pranchas pregadas”. Nas casas até os porões são usados como lugar de morar e em toda parte acumulam-se detritos e água suja. “Aí moram os mais pobres dentre os pobres, os trabalhadores mal pagos misturados aos ladrões, aos escroques e às vítimas da prostituição.” (BRESCIANI, 1984, p.25).

No final do século, a situação pouco muda. Arthur Morrison em *Tales of mean street*, descreveria em detalhes a vida degradante dos miseráveis, operários e desempregados que sobreviviam em condições sub-humanas nos bairros da região leste – Whitechapel e Bethanal Green –, que seriam conhecidos desde o final do século XIX como “East End”:

“Um lugar chocante, um diabólico emaranhado de cortiços que abrigam coisas humanas arrepiantes, onde homens e mulheres imundos vivem de dois tostões de aguardente, onde colarinhos e camisas limpas são decências desconhecidas, onde todo cidadão carrega no corpo as marcas da violência e onde jamais alguém penteia seus cabelos”. (BRESCIANI, 1984, p. 26).

A singularidade londrina também permaneceria. Ainda conforme as palavras de Bresciani, no centro de Londres “[...] numerosas ruelas de casas miseráveis entrecruzam-se com as ruas largas das grandes mansões e os belos parques públicos; essas ruelas lotadas de casas abrigam crianças doentias e mulheres andrajosas e semimortas de fome”. (BRESCIANI, 1984, p. 26).

A realidade exposta em Londres, não seria muito diferente daquela vivenciada por outros grandes centros urbanos. De Paris ao Rio de Janeiro, a multidão de pobres e de desvalidos amontoaria as ruas. “Imunda e perigosa” se perpetuaria para o futuro, através dos registros históricos, mas também através da literatura. Se em Paris Victor Hugo os imortalizaria na obra clássica “*Os miseráveis*”, no Rio de Janeiro, Aluísio Azevedo a imortalizaria através da obra “*O Cortiço*”.

Além de obras que denunciariam a realidade, a literatura inglesa do século XIX, também legaria ao mundo *ricas narrativas de terror*. O fascínio e o medo provocados pela “multidão” – o acontecimento inquietante do século (Cf. BRESCIANI, 1984), –, fertilizariam histórias de horror, ambientadas na realidade terrificante de Londres. Não por acaso, o poeta Percy Shelley compararia a cidade ao próprio inferno, ao escrever: “[...] o inferno é uma cidade semelhante a Londres; uma cidade enfumaçada e populosa. Existe aí todo o tipo de pessoa arruinada e pouca diversão, ou melhor, nenhuma, e muito pouca justiça e menos ainda compaixão”. (SHELLEY, apud BRESCIANI, 1984, p. 22).

Dentro daquela literatura de horror, muitos nomes e obras se destacariam. Todavia, para o presente trabalho escolhemos três: *Drácula*, de Bram Stoker; *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde e *Frankenstein*, de Mary Shelley. Importa lembrar, ainda, que a esta

instigante literatura, seu enredo, ambiência e personagens também se agrega um terrificante caso real de assassinatos em série, que povoaria tanto a imaginação de seus contemporâneos quanto do futuro. *Jack, o estripador*, seria continuamente visitado pela história, a literatura e o cinema, em busca de respostas à identidade do primeiro e mais famosos *serial killer* do ocidente. Por este motivo, o personagem também foi fundamental para nosso trabalho. Cabe, a seguir, apresentá-los.

1.1. Frankenstein, de Mary Shelley. 1818.

Frankenstein, ou o Prometeu Moderno, abre o século XIX como uma das grandes narrativas de terror da época vitoriana. Tanto a história, contada por Mary Shelley aos dezoito anos de idade, quanto as origens da trama, inspirariam outros trabalhos ao longo do século XIX e também do XX, incluindo peças de teatro, cinema, animes, quadrinhos.

O nascimento de Frankenstein se articula às relações interpessoais e amorosas de sua autora, a jovem Mary Wollstonecraft Godwin, nascida em Londres em 30 de agosto de 1797. Diferente da maioria das moças de sua geração, recebeu uma educação primorosa, crescendo cercada por livros e influenciada pela filosofia de seu pai, William Godwin e dos escritos de sua mãe, a escritora proto feminista Mary Wollstonecraft que morre pouco depois do nascimento de sua filha Mary.

Com pouco mais de dezesseis anos, ela se envolveu amorosamente com o poeta de origem aristocrática, Percy Bysshe Shelley, que já estava casado. Adepto do amor livre, Shelley decidiu abandonar a esposa Harriett, grávida de seu segundo filho, para fugir com Mary. Acompanhados por Claire Clairmont, meia de irmã de Mary, o casal viaja secretamente para a França, embarcando numa viagem que, nas palavras de Mary parecia uma “[...] novela, sendo um romance real”. (MARY, 2018). A aventura terminaria com a falta de dinheiro e a gravidez de Mary, que terminaria em aborto no retorno à Londres.

A despeito do ostracismo social ao qual foram relegados e, ainda, das dívidas que se acumulavam, o trio divide um alojamento nos arredores de Londres e cultiva um programa intenso de leituras e escrita e um círculo interessante de amigos escritores, como Thomas Love Peacock e Thomas Jefferson Hogg. (MARY, 2018).

Todavia, embora Claire não fosse uma grande escritora, sua importância na vida do casal e nos caminhos que conduziram Mary à criação de Frankenstein, foi decisiva. Em

outra oportunidade, ela havia sido amante do poeta George Gordon Noel, o já famoso Lord Byron que, em 1818 publicaria a primeira parte do seu *Don Juan*.

No verão de 1816, Claire, Mary e Percy viajam à Genebra onde se encontrariam com um destroçado Byron, devastado pelo pedido de divórcio de sua esposa e dos rumores de relação sua incestuosa Augusta Leigh, sua meia irmã.

Todos estes elementos se aglutinariam no “verão molhado” que o grupo experimentaria na Suíça, ao lado de Byron e Jhon Willian Polidori, seu médico pessoal e, muito provavelmente, também seu amante. Relembrando o período, Mary escreveria em 1831:

[...] Aquele, entretanto, estava sendo um verão muito desagradável, e as chuvas incessantes nos obrigavam a permanecer em casa durante vários dias. Caíram em nossas mãos alguns volumes das histórias de fantasmas, traduzidas do alemão para o francês. Havia a História do amante inconstante, que, quando pensava estar abraçando a noiva, a quem jurara eterna fidelidade, achava-se nos braços do pálido fantasma daquela que ele abandonara... (SHELLEY, 1831, p. 9).

Em 1831, já oficialmente a Sr^a Shelley⁵, ela nos conta que, sob aquela atmosfera densa e chuvosa, Byron instigou o grupo a escrever suas próprias histórias de fantasmas:

[...] “Cada um de nós vai escrever uma história de fantasmas”, disse Lord Byron, e sua proposição foi aceita. Éramos quatro. O nobre autor começou a escrever um conto, um trecho que ele inseriu no final de seu poema de Mazeppa. Shelley, mais apto a incorporar as idéias e sentimentos no esplendor de imagens brilhantes e na música dos versos mais melodiosos que enfeitam nossa língua do que inventar o enredo de uma história, começou um conto baseado nas primeiras experiências de sua vida. Pobre Polidori! Ele concebeu qualquer coisa sobre uma mulher que tinha por cabeça uma caveira, e que fora assim castigada por haver espiado através de um buraco de fechadura - esqueci-me para ver o quê [sic] (SHELLEY, 1831, p. 10).

Embora a imagem que Mary Shelley trace de Polidori seja pouco lisonjeira, caberia à ele o mérito de produzir a narrativa que fundaria a figura do vampiro moderno: uma figura aristocrática e sensual, que procura suas presas na alta sociedade.

Depois de ser bruscamente dispensado por Byron – que reata seu relacionamento com Claire Clairmont – Polidori retorna à Londres. Tomando por base a história iniciada

⁵ Mary Goldwin e Percy Shelley se casariam naquele mesmo ano, em 30 de dezembro de 1816. Todavia, o casamento seria uma sugestão dos advogados de Shelley, tendo em vista a disputa que travava com o sogro pela guarda de seus dois filhos, depois do suicídio de sua esposa, Harriett em outubro.

por Byron, “Fragmento de um romance”, Jhon Polidore escreve o conto “*O Vampiro*”, cujo personagem principal, *Lord Ruthven* nada mais é do que o próprio Byron.

Já Mary Shelley iniciaria as notas de seu *Frankenstein* pensando-o como um conto curto. Posteriormente foi desenvolvido com o incentivo do próprio Percy Shelley. Segundo a autora, a obra nasceria de uma espécie de visão, que lhe sobreveio certa noite, em seu processo de busca pela história:

[...] eu via o pálido estudioso das artes profanas ajoelhado junto à coisa que ele tinha reunido. Eu via o horrível espectro de um homem estendido, que, sob a ação de alguma máquina poderosa, mostrava sinais de vida e se agitava com um movimento meio-vivo, desajeitado. Deve ter sido medonho, pois terrivelmente espantoso devia ser qualquer tentativa humana para imitar o estupendo mecanismo do Criador do mundo. O sucesso deveria aterrorizar o artista; ele devia fugir de sua odiosa obra cheio de horror. Ele esperaria que, entregue a si mesma, a centelha de vida que ele lhe comunicara extinguir-se-ia, que aquela coisa que recebera uma animação tão imperfeita mergulharia na matéria morta, e ele poderia então dormir na crença de que o silêncio do túmulo envolveria para sempre a breve existência do hediondo cadáver que ele olhara como berço de uma vida. Ele dorme; mas é acordado; abre os olhos; avista a horrorosa coisa de pé ao lado de sua cama, afastando as cortinas e contemplando-o com os olhos amarelos, vazios de expressão, mas especulativos. ((SHELLEY, 1831, p. 12).

Frankenstein ou o Prometeu Moderno, foi lançado em 1818, sem os créditos de autoria. Como Percy Shelley escreveu o Prefácio, a obra foi erroneamente creditada à ele. O sucesso foi imediato. Tanto a qualidade da obra quanto os mistérios e rumores que cercavam as relações amorosas e interpessoais dos Shelley, contribuíram para a obra tivesse um imediato reconhecimento do público, esgotando rapidamente as modestas 500 cópias mal recebidas pela crítica. Mary Shelley revisaria o trabalho e o lançaria novamente, numa segunda edição em dois volumes, agora com os devidos créditos de autoria em 1823.

Quanto à Byron, de certa forma ele também aparecia no romance inspirando a relação amorosa que levaria o personagem principal, o jovem cientista Victor Frankenstein a se casar com sua irmã adotiva, Elizabeth.

O romance é narrado através de uma “narrativa moldura”, ou seja: uma narrativa que contém outra. É construído através das cartas que o Capitão Robert Walton escreve para sua irmã, contando suas aventuras em busca de uma passagem para o Polo Norte. Quando o navio está encalhado no mar gelado, o Capitão e sua tripulação avistam uma

criatura, viajando num trenó puxado por cães. Pouco depois, o mar se agita e ao liberar o navio para a continuidade de sua expedição, avistam em uma balsa o moribundo Dr. Victor Frankenstein. Depois de ser recolhido e devidamente tratado, Victor põe-se a narrar a sua história.

Figura 9: Frontispício da edição de 1831, de Frankenstein.
Autor: Theodor Von Holst.



Fonte: Wikipédia (s.d.).

O romance retrocede à infância do cientista justamente em Genebra, aludindo ao local em que Mary Shelley concebera a história. Filho de um aristocrata suíço, mostra-se um estudante curioso e autodidata. Victor cresceria ao lado de Henry Clerval, que se mostraria seu amigo por toda a vida; e por Elizabeth, sua irmã adotiva. Dede cedo se interessaria pelas ciências naturais e pelos livros de mestres alquimistas como Cornélio Agripa, Abertus Magnus e Paracelso. Finalmente, às vésperas de embarcar para seus estudos universitários, sofre a perda da mãe.

Victor Frankenstein chega à Universidade de Ingolstadt. Seus professores não veem com bons olhos seus estudos dos mestres alquimistas, apresentando-lhe as modernas Ciências Naturais. Victor, então, se dedica em descobrir os mistério da criação. Finalmente, se vê diante do segredo de geração da vida. Embora se recuse à detalhar sua

descoberta para o Capitão Walton, a quem narra sua história, Victor prossegue, contando que se decidira a criar um ser humano.

Sacrificando o contato com a família e a própria saúde, depois de dois anos de tentativas Victor tem sucesso. No entanto, o monstro gigantesco, de pele amarela enoja seu criador. Victor Frankenstein, então, foge e abandona a sua criação.

Exausto e febril, Victor é encontrado por seu amigo, Henry Clerval, que também estudava em Ingolstadt. É o amigo quem cuidará dele, pelos meses seguintes, até seu restabelecimento.

No entanto, através de uma carta do pai, Victor é informado de que seu irmão mais novo, William, havia sido assassinado. Diante do trágico acontecimento, o pai lhe solicita que volte para casa. De volta à Genebra, descobre que uma antiga e querida criada dos Frankenstein, Justine, é acusada do crime. Como prova, pesa contra ela o fato de ter sido encontrada com ela uma joia que o menino levava, antes de desaparecer. Apesar dos indícios, Victor está convencido da inocência de Justine e, acertadamente, acredita que o verdadeiro culpado da morte de seu irmão é o monstro que ele mesmo havia criado.

A condenação de Justine à morte, o segredo e a culpa torturam o espírito de Victor. Na luta interior contra o desespero, ele resolve escalar o Monte Branco. Durante a subida, é encontrada por sua criação.

O encontro entre criatura e criador, revela um ser surpreendentemente articulado, eloquente e inteligente. O monstro de Frankenstein narra sua história e revela como havia fugido do laboratório de Victor para a floresta, na qual aprendeu a comer frutas e vegetais e a utilizar o fogo. Vagando pela floresta, em todas as oportunidades em que teve contato com humanos, foi brutalmente agredido devido à sua aparência feia e assustadora. Finalmente, esconde-se em um depósito de lenha, anexo a uma cabana.

Das frestas de seu esconderijo, observa a vida de uma família de nobres empobrecidos, composta por um pai cego um casal de irmãos. Espionando as aulas que ofereciam à noiva árabe do filho, aprende a língua. Isso torna possível o acesso a dois livros, sobre a vida e a virtude, que o tornam sábio. O monstro se afeiçoa à família e, em segredo, ajuda-os nos serviços domésticos. Finalmente, ele toma coragem para se apresentar e conversar com o pai. Como o velho é cego, sua aparência não é um empecilho para a amizade e o acolhimento. No entanto, quando os filhos surpreendem a criatura com o pai, tomam-no por um monstro terrível. Não apenas o agridem, como aterrorizados, fogem da cabana para sempre.

Amarga, a criatura resolve procurar o seu criador. Sua pista é o diário de Victor, que encontrara no bolso de seu casaco, na fatídica noite em que o próprio Victor o abandonara. O diário o conduz à Genebra, mas ao longo da jornada em busca do “pai”, foi constantemente agredido pelos humanos com os quais cruzou.

Em Genebra, a criatura encontra William, o irmão de Victor. Disposto em princípio a criá-lo como a um pai, mostrando que era bom, ao descobrir que se tratava de um parente de seu inimigo, decide pela morte do menino. Ato contínuo, termina por incriminar Justine, sem de fato ter esta intenção.

O monstro encerra seu relato exigindo que Victor lhe construa uma companheira. Em troca, promete deixar a humanidade e ir viver com sua noiva nas selvas sul americanas. Todavia, alerta que se o cientista se recusasse ele lhe provocaria um profundo sofrimento. Victor concorda, ainda que a contragosto.

Antes, porém, Victor retorna a Genebra e fica noivo de Elizabeth. Depois de firmado o compromisso segue para a Grã Bretanha, com seu amigo Clerval, em busca dos mais recentes avanços da ciência. Passando por Londres e algumas cidades da Escócia, finalmente monta seu laboratório em uma ilha, no arquipélago de Orkney, onde dá início à construção da fêmea.

Em meio ao processo, Frankenstein muda de ideia. Temendo criar uma raça de monstros, decide destruir a criatura ainda incompleta e assumir as consequências de seus atos. O monstro, que acompanha o ato, desespera-se e jura vingança. Desde então se entrega ao projeto de atormentar seu “pai” e fazê-lo sofrer. O monstro assassina Henry Clerval, levando Frankenstein a ser acusado pelo crime. Este, no entanto, é inocentado e retorna à Suíça com o pai, que fora busca-lo.

Apesar da culpa e da tristeza, Victor se casa com Elizabeth e ambos partem, em lua de mel. Na noite de núpcias, embora Victor vigie a casa, temendo um ataque do monstro contra si mesmo, a criatura ataca Elizabeth e a estrangula. Ao saber da morte de Elizabeth, a quem criara como filha, o pai de Victor adoece e morre. Neste momento, o próprio Victor jura vingança e decide perseguir a criatura para matá-la. Sua busca o conduziu a uma longa caçada rumo ao norte, através de florestas e mares gelados onde, eventualmente, seriam avistados pelo Capitão Walton e sua tripulação.

A narrativa de *Frankenstein, ou o Moderno Prometeu*, retorna ao Capitão Walton que, na carta para sua irmã, conta que Victor acaba morrendo. Ele, então, encontra a

criatura no leito de morte de seu criador, em prantos. O monstro tranquiliza Walton, dizendo-lhe que não há o que temer pois seus crimes terminaram ali. Conta que dará cabo da própria existência depois de conduzir o corpo de Victor ao extremo do globo e fazê-lo desaparecer numa pira. Por fim, criador e a criatura desaparecem pela janela do camarote, tragados pelas ondas e a escuridão profunda!

1.2. *O retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde, 1890.*

O autor de *O retrato de Dorian Gray*, nasceu Oscar Fingal O'Flahertie Wills Wilde em 16 de outubro de 1854, na cidade de Dublin, capital da Irlanda. Estudante talentoso e dedicado, revelou-se escritor desde cedo.

Depois de se formar em Oxford, Oscar Wilde se mudou para Londres em 1876, onde dividiu apartamento com o amigo Frank Miles, um famoso pintor de retratos da alta sociedade londrina. Na cidade, se entrega a uma vida social agitada dentro da qual ficou famoso por uma série de atitudes extravagantes.

Neste processo, funda o chamado “movimento estético” ou *dandismo* baseado na premissa de que o belo é o antídoto para os horrores do mundo moderno. O próprio Wilde se auto definiria como *dândi*: um homem de bom gosto e apurado senso estético sem necessariamente ter berço nobre. Para divulgar seu movimento, Wilde proferiu uma série de palestras, inclusive nos Estados Unidos. O movimento foi deixado de lado por volta de 1883, quando Wilde se mudou para Paris e se embrenhou na vida literária parisiense.

Em seu retorno à Inglaterra e a despeito da evidente inclinação homossexual, Oscar Wilde se casou em 1884 com Constance Lloyd, uma mulher inglesa de grande fortuna que além de lhe proporcionar uma vida abastada, lhe deu dois filhos. Um depois de seu casamento, Wilde foi contratado para gerenciar uma revista feminina, já em declínio, chamada *Ladys Word*. Ele revitalizaria a publicação, redimensionando a sua proposta que agora versava não apenas [...] sobre o que as mulheres vestem, mas sobre o que elas pensam”, escreveu Wilde em 1886.

A partir de 1888, e ainda à frente da revista, Oscar Wilde entrou num período de intensa criatividade. Nos sete anos subsequentes, produziria as grandes obras pelas quais

viria a ser conhecido⁶, dentre as quais se destaca o seu único romance: *O retrato de Dorian Gray*.

O romance congrega uma série de elementos que permearam a própria existência de Wilde até aquele momento. Publicado originalmente em 1890 como uma história periódica na revista norte americana, *Lippincott's Monthly*. A obra seria posteriormente revisada e publicada na Inglaterra, integralmente, em 1891. Os temas e o tratamento dado à libertinagem e às regalias da vida dupla, ofenderiam a sensibilidade da crítica literária inglesa, chegando inclusive a ser condenado como um atentado à moralidade.

O retrato de Dorian Gray é um exemplo de literatura gótica, dentro da qual se revisita o mito de Fausto, o protagonista de uma popular lenda alemã que celebra um pacto com o demônio, Mefistófeles. Na obra de Wilde, a trama tem início em uma tarde de verão em que o Lorde Henry Wotton observa Basil Hallward pintar o retrato do belo Dorian Gray.

Ouvindo a perspectiva de vida hedonista de Lorde Henry, Dorian começa a pensar que a beleza é o único aspecto da vida que vale a pena seguir e, numa releitura de Fausto, deseja que o retrato pintado por Basil envelheça em seu lugar.

Influenciado por Henry Wotton, Dorian explora intebsamente a sua sensualidade, os prazeres e os vícios de seu tempo, frequentando assiduamente os antros de ópio e prostituição dos bairros pobres de Londres. Nestas incursões, descobre a atriz Sibyl Vane, que interpreta belissimamente as obras de Shakespeare, num sombrio teatro frequentado por populares. Encantado com ao talento, a beleza e a inocência preservada de Sybil, Dorian se aproxima, a corteja e logo lhe propõe casamento.

Apaixonada, Sybil refere-se à Dorian como o “Príncipe Encantado” e prontamente aceita seu pedido, apesar dos conselhos de seu irmão James, temeroso de que a irmã possa ser magoada, sobretudo devido à distância social entre ela e o noivo. No entanto, Sybil está disposta a seguir Dorian e dedicar à ele o amor que ela mesma conhecia apenas através do teatro. Decide-se renunciar à carreira, em prol de seu casamento e, na apresentação de Romeu e Julieta, para a qual Dorian havia convidado seus amigos – Basil e Henry Wotton – Sybil oferece uma representação mecânica e sem o fulgor que encantaram Dorian. Ele, então, rejeita a moça afirmando que ela deixara de ser interessante.

⁶ Dentre estes contam-se as peça *O leque de Lady Windermere*, de 1892, aclamada pelo público e pela crítica e *A importância de ser prudente*, de 1895.

Quando volta para casa, Dorian observa que seu retrato sofrera uma alteração. O homem que a obra revela, apresenta agora um sorriso de crueldade. A porção bondosa e consciente de Dorian Gray o impele a se reconciliar com Sibyl, mas é muito tarde. A jovem havia se matado.

Dorian se entrega a uma vida completamente desregrada, consciente de que no mundo no qual vivia, sua boa aparência o mantinha acima de suspeitas. Nos próximos dezoito anos, experimenta todos os vícios influenciado por um romance presenteado pelo já decadente Lorde Henry Wotton.

Certa noite, às vésperas de partir para Paris, Basil decide procurar o velho amigo, de quem a vida havia afastado. O tema da conversa recai sobre os rumores da vida devassa de Gray. Este não nega os rumores e conduz Basil ao quarto no qual guarda seu retrato, agora transformado num monstro hediondo, devido à vida corrupta e licenciosa de Dorian. Transtornado, ele culpa o pintor por seu destino e o apunhala até a morte. O corpo é destruído por ácido nítrico, pelo químico Alan Campbell, a quem Dorian chantageia friamente. Posteriormente, Alan se mata.

Procurando evadir-se da culpa, Dorian busca conforto no ópio, em um dos vários antros dos arredores de Londres. Neste mesmo lugar está James Vane, irmão de Sybil. Ao ouvir alguém se referir à Dorian como “Príncipe Encantado”, James o procura e tenta mata-lo, em vingança à morte da irmã. Dorian, então, o convence de que não é a pessoa que o marinheiro busca e, como prova, mostra o próprio rosto, afirmando à James que é muito jovem para ter tomado parte naqueles eventos. James o deixa partir, mas é abordado por uma mulher caquética que o repreende por não ter dado cabo daquele demônio. Ela, então, afirma que o conhece a dezoito anos e que neste tempo ele jamais envelheceu.

James Vane consegue localizar a casa de Dorian e passa a espioná-lo aguardando a oportunidade para matá-lo. No entanto, Gray percebe a presença do marinheiro e temendo por sua vida, sai de Londres. Vane o segue e, escondido em um matagal, acaba sendo vítima de um acidente de caça. Certo de que a providência o havia salvo, Dorian retorna à Londres disposto a se redimir.

Dorian Gray se envolve com Hetty Merton, uma jovem pura e de coração ingênuo. Em seus esforços para conquista-la, Dorian se dedica a não magoá-la, comprometido com a ideia de agir de forma bondosa, o que transmite ao Lorde Henry Wotton. Encantado consigo mesmo e sua bondade recém descoberta, Dorian Gray sobe até o aposento secreto

no qual esconde seu retrato, certo de que as marcas da corrupção já teriam sido revertidas no quadro. Entretanto, o que observa é uma imagem ainda mais feia de si mesmo.

Dorian compreende que os verdadeiros motivos para a sua pretensa reforma moral, não passavam de vaidade e a busca por novas experiências. Enfurecido, ele apanha a faca com que havia apunhalado Basil e esfaqueia o próprio retrato.

Os gritos horríveis são ouvidos pela criadagem, pelos vizinhos e pelos transeuntes. A polícia é chamada. Ao entrarem no cômodo, encontram um velho desconhecido, esfaqueado no coração, mas que traz nos dedos os anéis que pertenciam ao dono da casa. Ao lado do cadáver disforme, está o retrato de Dorian Gray, belo e jovem.

1.3. *Drácula, de Bram Stoker. 1897.*

Drácula foi escrito por Abraham – “Bram” – Stoker, um matemático, ensaísta, contista e crítico de teatro irlandês, nascido em Dublin, em 8 de novembro de 1847.

Bram foi uma criança bastante debilitada. Praticamente não saiu de casa nos primeiros sete anos de vida. De certa forma enclausurado, tomou contato com uma série de histórias, pois sua mãe lia o tempo todo para ele.

Ainda na Irlanda, Bram cruzaria seu caminho com o também irlandês Oscar Wilde. Os dois cortejariam a mesma mulher: Florence Balcombe, que terminaria por se casar com Stoker em 1878, mesmo ano em que Wilde se muda para Londres.

Entretanto, os rumos que a vida de Bram Stoker tomaram em muito se deveram à amizade que cultivou como o famoso ator Henry Irving, a quem conheceu em Dublin, no ano de 1876. Depois de seu casamento, à convite do amigo, transferiu-se para Londres para trabalhar como seu assistente pessoal e gerente de negócios do *Lyceum Theatre*, de Londres, que pertencia a Irving.

Bram Stoker estreou no circuito literário londrino escrevendo ficção e outros gêneros para o jornal *Daily Telegraph*, compondo inclusive a “equipe literária” do jornal⁷. Antes de escrever Drácula, Stoker viajou por diferentes países e passou vários anos pesquisando o folclore europeu e as histórias mitológicas dos vampiros. Apesar de suas viagens, não chegou a conhecer a Europa Oriental, cenário do seu mais famoso romance.

⁷ Dentre outros, além de Drácula (1897), Bram Stoker também escreveu: *Under the Sunset* (Coleção de contos, de 1882); *O Castelo da Serpente* (romance de 1891); *O Caixão da mulher vampiro* (romance, de 1909); *O monstro Branco* (ou a *Toca do verme branco* – último romance, de 1911).

Drácula foi lançado em 26 de maio de 1897 e se tornou a mais famosa história de vampiros da literatura. Seria constantemente revisitado, no cinema, nos quadrinhos, nos animes e em muitas outras mídias ao longo de todo o século XX e mais. No entanto, ao ser publicada, a história do Conde Drácula foi considerada um “romance de horror simples”. Aliás, enquanto viveu, Stocker teve a fama de escritor “marginal e irrelevante”, muito mais conhecido por ser assistente pessoal de Henry Irving. Apesar disso, embora *Drácula* só tenha alcançado força após a morte de seu criador, foi bem recebido pela crítica da época. Arthur Conan Doyle, autor de Sherlock Holmes, por exemplo, chegou a escrever uma carta elogiosa à Stocker.

Bram Stocker morreu em 20 de abril 1912, depois de uma série de derrames cerebrais. Sua morte, porém, também foi eclipsada. Desta vez pela tragédia que envolveu o navio Titanic. Cinco dias antes, o choque com um iceberg ceifara a vida de centenas de ricos famosos, cujos nomes encheriam as páginas dos obituários londrinos, relegando o nome de Abraham “Bram” Stocker a um discreto pé de página.

A fama de Bram Stocker se daria postumamente, alavancada por *Drácula*, um romance de ficção gótica construído de forma “epistolar”, ou seja: desenvolvido através de cartas, diários e ou notícias de jornais. O gênero foi muito popular no século XVIII, declinando no século seguinte. A obra foi um dos últimos e grandes romances do gênero, misturando cartas, trechos de diários, telegramas, jornais e registros de bordo.

Figura 10. Primeira edição de *Drácula*, exposta juntamente com os manuscritos de Stocker, no “Writers Museum”, em Dublin.



Fonte: LP&M Blog (2017).

Os eventos descritos em *Drácula*, seguem uma ordem cronológica e se desenrolam na Inglaterra e na Transilvânia, entre 3 de maio e 6 de novembro de 1890. Estes eventos tem início com a visita de Jonathan Harker – um jovem advogado recém formado – ao Conde Drácula, nas montanhas dos Cárpatos, na fronteira da Transilvânia com a Bucovina e a Moldávia. A visita tem por objetivo prestar assessoria jurídica para uma transação imobiliária, acompanhada pelo escritório de advocacia para o qual Harker trabalha, em Londres.

Embora o Conde seja extremamente gentil e receba Harker muito bem, o advogado logo percebe que é prisioneiro no castelo de Drácula. Além disso, Harker começa a observar detalhes extremamente inquietantes acerca do Conde: além de não ter reflexo no espelho, nunca é visto durante o dia e, muito menos, demonstra sentir fome. Observando através da janela do castelo, do qual é impedido de sair, Harker vê seu anfitrião descendo as altíssimas paredes de pedra do castelo e sumir pela floresta, como se fosse um bicho.

O interior do castelo também oferece vários interditos à Jonathan Harker. Mesmo assim, contrariando às recomendações do Conde, o personagem vaga pelos cômodos que lhe são proibidos. Numa destas, ele adormece profundamente e é acordado por três vampiras “irmãs” que tentam sugar o seu sangue. Interrompidas pela chegada abrupta do Conde, as vampiras recebem dele uma criança, para que bebam o seu sangue.

Compreendendo, finalmente, que Drácula é um vampiro, Jonathan Harker descobre que o velho Conde dorme numa caixa, oculto no interior do castelo. Na tentativa de se livrar do próprio pesadelo, Harker golpeia-o na testa, mas nada acontece ao corpo imóvel.

Depois de mandar preparar 50 caixas com terra da Transilvânia, Drácula embarca para Londres e abandona Harker recluso no castelo. Enfrentando uma série de dificuldades, ele consegue fugir: descendo pelos muros, caindo no rio que margeia o castelo e sendo arrastado pela correnteza. As freiras de uma abadia próxima o encontram. Posteriormente, Jonathan Harker é levado para um hospital em Budapeste, onde se recupera de uma “febre cerebral” provocada pelos acontecimentos que vivenciara no castelo de Drácula.

Um navio russo, chamado *Deméter*, encalha nas costas de Whitby, apenas com o corpo do capitão amarrado ao leme. Por meio de seu diário, o capitão narra que o navio levantara âncora na cidade de Varna e, desde então, sua tripulação fora gradativamente desaparecendo. Quando o navio atraca, é avistado um animal enorme, parecido com um cachorro, que salta da embarcação para a terra, desaparecendo de vista. A carga do navio é descrita como “areia prata” e 50 caixas de terra da Transilvânia.

Posteriormente, o romance revelará que Drácula havia comprado várias propriedades, espalhadas por Londres, entre as quais mandara distribuir as 50 caixas de terra. A medida visava garantir esconderijos que lhe proporcionariam segurança e descanso.

Drácula é indiretamente mostrado através do diário de Wilhelmina “Mina” Murray. A jovem decide passar uma temporada de férias com sua amiga de infância, Lucy Westenra, na residência de veraneio desta última em Whitby, na costa de Yorkshire. Com o passar do tempo, Lucy começa a sofrer de sonambulismo. Em um destes episódios, é atacada por Drácula, que lhe deixa marcas de mordidas no pescoço.

Mesmo adoentada, apresentando palidez extrema e debilidade, Lucy recebe três propostas de casamento: do Dr. Jhon Seward, de Quincey Morris e de Arthur Holmwood. Embora aceite a proposta de Holmwood, os três homens continuam amigos e serão fundamentais na luta contra Drácula. Certa de que a amiga está sendo muito bem cuidada pelo noivo e pelo Dr. Seward, Mina viaja para Budapeste para se encontrar com o próprio noivo, Jonathan Harker, também doente, cuidado em um hospital de freiras. Ao encontrar o noivo, Mina decide que eles devem se casar imediatamente.

Sem que isso fique claro desde o início do enredo, Drácula se comunica com um dos pacientes do asilo psiquiátrico, tratado pelo Dr. Seward. O louco em questão é o Sr. Renfield, que possui o estranho desejo de comer insetos, aranhas, pássaros e ratos acreditando com isso absorver a sua “força vital”. Da mesma forma, Renfield consegue detectar a presença de Drácula, chamado de “Mestre”.

O estado de saúde de Lucy piora. Desconfiado, o Dr. Seward convida seu antigo professor, o Dr. Abraham Van Helsing para ajudá-lo no tratamento de Lucy. Van Helsing imediatamente diagnostica a verdadeira condição da moça, através da grande perda de sangue. Como tratamento, prescreve inúmeras transfusões de sangue às quais Seward, Morris, Holmwood e o próprio Van Helsing são doadores. Além disso, também prescreve flores e alho, para serem colocadas no quarto.

Lucy, porém, continua a definhar, perdendo sangue noite após noite. Na ausência dos médicos, Lucy e sua mãe são atacadas por um lobo e, no episódio, Lady Westenra morre de susto. Numa última tentativa de proteger Lucy, Van Helsing pendura um crucifixo no pescoço na jovem. Mesmo assim, ela é encontrada morta, sem a proteção da cruz que havia sido roubada por uma das enfermeiras do asilo psiquiátrico.

À morte de Lucy seguem-se relatos de crianças perseguidas no meio da noite por uma “bela senhora”. Diante dos relatos, Van Helsing intui que Lucy havia se tornado uma vampira e, para convencer Seward de suas conclusões, leva o médico até o cemitério procurando provar que, às vezes o cadáver de Lucy não está em sua sepultura.

Arthur Holmwood, agora Lord Godalming, e Quincey Morris são informados do ocorrido. Ao lado de Van Helsing armam uma emboscada à vampira Lucy, cravam uma estaca em seu coração, cortam a sua cabeça e enchem sua boca de alho!

O grupo passa a contar com o apoio de Jonathan e Mina Harker que retornam, casados, da Europa Oriental, dispostos a ajudar na caçada à Drácula. Os grupo se reúne todas as noites na residência do Dr. Seward, para relatar os resultados das tarefas que lhe foram dadas.

Mina descobre pistas importantes, esparsas em seus diários e cartas. Para ajudar o grupo, se dispõe a coletá-los, pesquisar jornais e encaixar os personagens relevantes colocando tudo, finalmente, em ordem cronológica. Todo o trabalho é datilografado e entregue em cópias para os membros do grupo estudarem.

Por seu lado, Jonathan Harker rastreia as transferências de sepulturas em caixas e as propriedades que Drácula havia comprado, com o objetivo de escondê-las. Van Helsing e o Dr. Seward se dispõe a analisar o comportamento de Renfield, descobrindo finalmente que ele está sendo influenciado por Drácula. Além disso, também pesquisam eventos históricos e a mitologia de diferentes culturas procurando compreender os poderes e as fraquezas do Conde. A operação é financiada por Lord Godalming.

Ao descobrirem as várias propriedades compradas por Drácula havia, os homens do grupo se reúnem para invadi-las e confrontar o Conde. Nesta empreitada, ao localizarem os túmulos espalhados por Londres, estas são seladas com hóstias sagradas, inutilizando-as para Drácula, uma vez que se torna impossível à ele abri-las, entrar ou transportá-las.

O primeiro embate direto entre o grupo e o vampiro se dá em Piccadilly quando Jonathan Harker tenta golpeá-lo. O advogado só consegue rasgar suas roupas, fazendo cair algumas moedas. O Conde foge, pulando pela janela.

O vampiro se vinga através de Mina. Em três ocasiões diferentes, a alimenta do próprio sangue, com o objetivo de transformá-la também num vampiro. Amaldiçoada com o vampirismo, Mina Harker vai gradualmente se transformando. Para ajuda-la, Van

Helsing tenta colocar uma hóstia sagrada em sua testa, mas o ato lhe queima a pele, deixando uma horrível cicatriz.

Mina é, então, hipnotizada por Van Helsing e, assim, o grupo consegue descobrir – através da sua ligação com o Conde – as próximas ações do vampiro. Através da hipnose de Mina, descobre-se que o vampiro havia fugido com a 50ª caixa, de volta a seu castelo na Transilvânia, numa longa viagem de barco, primeiro por mar, depois por um rio.

O grupo parte para a Europa Oriental. Lá, dividem-se em duas equipes: enquanto Van Helsing e Mina localizam o castelo do Conde Drácula, os demais tentam emboscar seu barco. No castelo, Van Helsing destrói as irmãs vampiras. Como fizera com Lucy, perfura seus corações, corta suas cabeças e enche suas bocas de alho!

Jonathan Harker, Quincey Morris, Dr. Seward e Lord Goldamin, descobrem que o Conde está sendo transportado por ciganos, já em terra firme. O grupo consegue interceptar a carruagem. Harker, então, abre a arca que contém o corpo de Drácula e corta sua garganta. Quincey, mortalmente ferido na luta com os ciganos, apunhala o vampiro no coração. O Conde Drácula se desintegra, virando pó e Mina Harker, finalmente, é libertada da maldição do vampirismo.

O romance se encerra como uma nota, escrita sete anos depois por Jonathan Harker, na qual detalha a vida de casado com Mina e o nascimento do filho dos dois, chamado de “Quincey” em homenagem ao amigo morto na batalha contra o vampiro.

1.4. Jack, o estripador. 1888.

Em 1888, uma série de crimes que aconteceram em Whitechapel, no East End de Londres, estarreceram a Inglaterra. Região paupérrima, “um emaranhado diabólico de cortiços que abrigam coisas humanas repugnantes”, conforme descreveria Morrison no final do século XIX, não foi apenas palco da miséria e subproduto da exploração capitalista. Foi, ainda, o cenário da série de assassinatos do criminoso conhecido por *Jack, the ripper*.

A brutalidade dos assassinatos era grande até mesmo para os padrões de Whitechapel, considerada a região mais violenta da capital. De abril de 1888 a fevereiro de 1901, onze mulheres, em sua maioria prostitutas, muitas viciadas em ópio e ou alcoólatras, foram mortas com cortes de faca na garganta. Algumas foram mutiladas e tiveram seus órgãos internos extirpados.

Embora todas as onze vítimas tenham sido relacionadas ao *estripador*, apenas cinco foram consideradas de fato vítimas dele, tanto pela literatura forense da época quanto pelos estudiosos do tema. Mary Ann Nichols (Sexta, 31 de agosto de 1888); Annie Chapman (Sábado, 8 de setembro de 1888); Elizabeth Stride (Domingo, 30 de setembro de 1888); Catharine Eddowes; (Domingo, 30 de setembro de 1888, 45 minutos depois) e Mary Jane Kelly (Sexta, 9 de novembro de 1888), foram consideradas as *cononic five*, ou: as “cinco vítimas canônicas”. (Cf. JACK, s.d.).

À época, a figura de Jack foi descrita de forma monstruosa nos jornais, os quais se aproveitaram, e muito, para estimular as vendas. Os tabloides estavam em ascensão na época e divulgavam de tudo: cartas falsificadas enviadas à polícia, manchetes sensacionalistas, informações deturpadas e subornos a agentes de polícia estão entre as ações dos jornalistas que cobriam os assassinatos. A falsificação de fatos tornou-se prática comum da imprensa, a fim de aumentar a venda dos jornais e não deixar a história morrer antes da próxima vítima. Aliás, o próprio pseudônimo do assassino, “*Jack, the ripper*”, se originou de uma carta falsa, amplamente divulgada pela imprensa da época.

Dentre os jornais ingleses da época, certamente o que mais chamou nossa atenção foi *The Illustrated Police News*. Publicado pela primeira vez em 1864, sua proposta de apresentar notícias ilustradas inspirava-se em outro tabloide, o *The Illustrated London News*, criado em 1842. Todavia, ao contrário do *London*, que apresentava elaborados desenhos para ilustração de matérias escritas, o *Police News* se tornou famoso no cenário noticioso londrino por apresentar suas manchetes na primeira páginas, totalmente ilustrada. Seus relatórios de crimes e enforcamentos, em muito se assemelhavam aos quadrinhos!



A atenção dada pela imprensa inglesa, acabou gerando também interesse internacional pelos assassinatos e a identidade de seu autor. Devido à tipologia dos cortes e a remoção dos órgãos internos, pensou-se que o assassino poderia ser médico, cirurgião ou açougueiro. Além disso, personalidades famosas, dentre as quais se incluía a própria Rainha Vitória, chegaram a externar suas opiniões sobre quem seria o culpado. No caso da Rainha, seu entendimento era de que *Jack* deveria ser mesmo um açougueiro ou um marinheiro lotado em um navio dedicado à exportação de gado. Como Whitechapel se localizava nas imediações das docas, normalmente as embarcações atracavam à quintas e sextas, partindo aos sábados e domingos o que, de certa forma, coincidiria com as datas. No entanto, o palpite da Rainha também não deu em nada. As datas de partida das embarcações foram examinadas na época dos assassinatos, mas nenhuma delas coincidia com as datas dos crimes.

Todos os açougueiros de Londres foram investigados. Todos os médicos e cirurgiões também. Foram realizadas mais de duas mil entrevistas, oitenta detenções e indiciados mais de trezentos suspeitos. O século XIX se encerraria, porém, sem que a polícia descobrisse quem era ele ou... “ela”⁸.

⁸ Em 2014, através de pesquisa de D.N.A. encontrado em um chale ensanguentado, junto a uma das vítimas, o autor Russell Edwards afirma no livro *Naming Jack the Ripper*, que o famoso assassinado seria Adam Kosminski, um jovem judeu polonês muito pobre, de 23 anos, que vivia em Whitechapel e apresentava sérios distúrbios mentais. Kosminski, inclusive, figurava entre a lista dos principais suspeitos pela polícia londrina. Todavia, em 2002, utilizando-se também de investigação de D.N.A. a autora de romances policiais Patricia Cornwell pensou ter descoberto o DNA de Jack, o estripador, ligando-o ao artista britânico Walter Sickert, que gostava de pintar cenas mórbidas, algumas com cenas de violência contra mulheres. Por este motivo, a identidade de *Jack, the ripper* ainda permanece em discussão. Ver EDWARDS (2014) e CORNWELL (2003).

CAPÍTULO 2.

EM BUSCA DOS QUADRINHOS: CONSTRUÇÕES NARRATIVAS E PRÁTICAS

Conforme indicado em nossa Introdução, para a presente monografia, nossa proposta de trabalho prático é a elaboração de um Mangá, ou seja, uma História em Quadrinhos de estilo japonês. A narrativa parte de uma releitura de parte do universo literário e social do século XIX, dentro da qual misturamos elementos fantásticos com uma abordagem *Steampunk*⁹. O resultado é o quadrinho “Jacks’s Rules”, cuja história e construção técnica serão descritos a seguir.

2.1. A História e seus personagens

2.1.1. O universo

O século XIX bem poderia ser chamado de “o século humano”. Como nunca antes na história do planeta, a população humana cresceu e avançou para áreas jamais imaginadas. Sua economia e seu modo de vida se espalham: das grandes cidades aos confins do mundo.

No entanto, embora a população de humanos seja grande, a riqueza é para poucos. Uma parcela muito pequena tem condição de cruzar os céus em dirigíveis, testemunhar seu estilo de vida nas redes sociais, frequentar teatros e restaurantes da moda. Abaixo deles, uma massa humana miserável habita os becos e periferias, lutando dia e noite pela sobrevivência. Os mais afortunados, ganham a vida nas fábricas enfumaçadas, nas docas ou prestando serviços. Os desempregados, se viram como podem: batendo carteiras, se prostituindo, alimentando o comércio dos vícios.

Embora muitos, os humanos não são a maioria. No Império Britânico, em cujas terras o sol nunca se põe, eles dividem espaço com Elfos, Orcs, Anões. Uns tão ricos e outros tão miseráveis quanto os próprios humanos.

O Império sob o comando de Vitória – a Rainha mais longeva de que se tem notícia –, não é a única força sobre a Terra. Em um equilíbrio tenso, coexistem muitas vezes no mesmo espaço, duas antigas e poderosas forças: os Vampiros e as Bruxas.

⁹ Tomamos a cultura *Steampunk* conforme a definição de Éverly Pergoraro, que a define como uma “[...] cultura urbana juvenil que ressignifica os costumes vitorianos, permeando-os com discursos tecnológicos e futuristas”. (PERGORARO, 2012, p. 389).

Reunidos sob a “Corte das Sombras”, os vampiros pouco ou nada se importam com os avanços da Grã Bretanha. Pelo contrário, até estimulam, pois lhes evita investimentos na própria sobrevivência. Insensíveis aos sofrimentos ou aos ganhos da população imperial, os vampiros se regem pelas próprias regras, contemplando há milênios a ascensão e a queda de outros impérios que, invariavelmente, lhes serviram de alimento.

A “Corte das Sombras” se estrutura a partir de privilégios de existência. Cinco castas de vampiros se relacionam, dividem poder, lealdade e o governo dos vampiros do mundo. No topo da pirâmide da existência, estão os Príncipes, cujo poder e força são imensuráveis, o que lhes permite consumir diferentes alimentos e até mesmo andar sob o sol. Destes, apenas três ostentam o título de Primeiros, existentes “desde sempre” e nascidos da vontade do Inferno. Depois deles e nascidos a partir deles, estão os três Segundos.

Abaixo dos Príncipes, encontram-se, sucessivamente, os Lordes, os Cavaleiros e os Servos. Por fim, fora das castas, encontra-se uma massa disforme de serviçais cuja parcela vampira não existe mais: as Crias, feitas pelos servos.

Se para os vampiros a expansão do Império Britânico é indiferente, o mesmo não se pode dizer das Bruxas. Poderosas matriarcas, sua existência, poder e conhecimento se relaciona diretamente com as forças da natureza. Por isso, na medida em que as fábricas e o modo de vida britânico se espalham pelo mundo, as Bruxas não apenas desprezam o Império como, também, dividem-se quanto à melhor forma de agir. Para umas, a solução é o enfrentamento imediato e a implosão da Coroa e tudo o que ela representa. Para outras, o melhor é a retirada estratégica, tendo em vista que, tal qual os vampiros, também presenciaram o alvorecer e o fenecer de vários outros impérios. Por fim, ainda existe o grupo que defende a convivência com os britânicos e a manutenção do diálogo, com a certeza de que é possível a convivência entre as diferentes raças que habitam o planeta. Este último grupo tem se mantido na liderança dos clãs das bruxas, dialogando e cooperando com o Império Britânico.

Entretanto, a convivência entre humanos e não humanos é tensa. Mesmo entre aqueles que vivem sob as regras da Coroa, não raro irrompem conflitos que degeneram em explosões, mortes e tragédias. Por este motivo, embora a força policial britânica, sob o comando da *Scotland Yard*, permaneça cuidando da prevenção e solução de crimes banais, para aqueles que envolvem magia e seres não humanos em território britânico, a Coroa criou uma divisão especial de combate: *Os Guardiões da Noite*.

Grupo de elite e submetido diretamente à Rainha Vitória, é composto por humanos e não humanos britânicos e, ainda, por vampiros e bruxas. São uma força conjunta que procura manter o frágil equilíbrio da conflituosa convivência entre as raças. No campo dos britânicos, o recrutamento e treino dos membros da divisão é feita por uma das mais antigas famílias do Império: os Van Helsing.

2.1.2. Personagens Principais

Alexandra Van Helsing

Alexandra Van Helsing é filha adotiva de Abraham Van Helsing.

De personalidade fria e centrada, nasceu em um lar miserável e violento, na periferia de Londres. Quando criança, sofreu abusos físicos e psicológicos de sua mãe Beatrix Thompson, uma prostituta que no passado fora a única herdeira de uma rica família de comerciantes. Seduzida por um golpista, foi abandonada pobre e grávida.

Sem alternativas, Beatrix se prostitui. Sempre que pode, desconta na filha todas as mágoas e rancores de seu passado, piorando as agressões quando se encontra sob o efeito de álcool e ópio. Cedo, Alexandra compreende que sua sobrevivência depende de se afastar da mãe. Porém, entendendo que simplesmente abandoná-la naquele estado miserável não parecia certo, decide-se pelo o que considera um ato de misericórdia: enquanto sua mãe dorme, embriagada, a menina lhe desfere um corte limpo na jugular. Diante da mãe morta, agradece-a pelos poucos momentos bons e lhe perdoa pelos muitos momentos ruins.

Alexandra se refugia ruas. Pouco tempo depois, é acolhida velho Abraham Van Helsing que reconhece na menina um potencial incrível para substituí-lo como o próximo líder da casa Van Helsing.

Já adulta, e após a morte de Abraham Van Helsing, caberá à ela uma sequência de assassinatos de prostitutas, na periferia de Londres, utilizados como expediente para atrair e matar um demônio. Vista por uma das vítimas sobreviventes e confundida com um homem, terá seus traços marcantes reproduzidos em um retrato falado, tornando-a conhecida pela alcunha de *Jack, o estripador*. Em função deste episódio, a Rainha Vitória decide manda-la para fora de Londres até a poeira abaixar. Três anos depois, Alexandra retorna e retoma seu posto na divisão de *Guardiões da Noite*.

Dorian Gray

É um mago humano e um dos membros antigos da divisão de *Guardiões da Noite*. Entediado e disposto a se divertir, há mais de cem anos ofereceu seus serviços à Casa Van Helsing. No entanto, o avô de Abrahan Van Helsing reconheceu nele qualidades importantes para o ingresso na Divisão, sobretudo a magia e o poder destrutivo. Assim, Dorian é aceito e treinado, tornando um grande agente.

No entanto, ainda em treinamento, conheceu Gária, Soberana das Linhas da Vida, uma bruxa que detesta os britânicos e que, devido a uma missão pessoal viajou até Londres. Ela se aproximou de Dorian, fingindo-se deixar seduzir para ter contato com membros da nobreza inglesa e entrar, sem ser percebida, no Palácio da Rainha Vitória, onde se encontrava um antigo artefato que lhe pertencia. Ao recuperar o objeto, Gária dispensa Dorian, externando todo o seu desprezo e, ainda, lhe atirando no rosto que a “única qualidade que ele possuía, era o fato de viver pouco”. O desprezo de Gária, porém, provoca em Dorian um efeito contrário, pois ele se vê perdidamente apaixonado pela bruxa que, apesar de sua declaração, o abandona.

Decidido a conquistar o coração de Gária, cuja idade já ultrapassa os cinco mil anos, ele se submete a um ritual antigo, muito mais visto entre os magos, tornando-se *Lich* – um mago morto vivo. Para tanto, transforma um de seus retratos em um filactério mágico, aprisionando nele a sua alma. Desde então, Dorian Gray não envelhece nem morre. Seu segredo e seu filactério estão guardando em um cofre num banco suíço.

Mina Harker

Mina é uma jovem mulher que vive um casamento tedioso e sem amor com o advogado Jonathan Harker. Profissional famoso e bem relacionado, ele não se importa com a esposa, tornando-se um marido ausente. Para suprir o vazio amoroso de seu casamento, Mina se distrai nas redes sociais, onde conhece o misterioso “D”. Através de longas conversas virtuais, a criatura por trás do perfil se mostra um ser encantador, sábio, preocupado e, por fim apaixonado. Logo, ele se torna seu confidente. Não demora muito para que as conversas evoluam e Mina e “D” se envolvam em um intenso romance virtual.

Em certa altura, ela aceita o inesperado convite de “D” para que o visite no leste europeu. Assim, sem refletir muito, Mina Harker faz as malas e simplesmente abandona o marido, indo conhecer pessoalmente seu amante virtual na Romênia.

Quando finalmente se dá conta de que a esposa o havia abandonado, Jonathan Harker se desespera. Seus esforços pessoais para localizar a esposa dão em nada. Por fim, procura acionar seus contatos junto à *Scotland Yard*. Depois de muito insistir, a polícia investiga o caso, apesar de todas as pistas indicarem que a esposa simplesmente o havia deixado. Na investigação, porém, os detetives descobrem que o IP de origem das mensagens trocadas com a Sr^a Harker, não apenas estava registrado na Romênia, mas no castelo de Sighisoara, onde vive o poderoso Primeiro Príncipe Drácula.

Como o caso envolve um delicado empenho diplomático, pois a Romênia não integra o Império Britânico, antes de repassar imediatamente o caso para a divisão dos *Guardiões da Noite*, o diretor da *Scotland Yard* reporta a situação ao Primeiro Ministro e este à Rainha Vitória. Finalmente, a monarca solicita pessoalmente à Abrahan Van Helsing que investigue secretamente o caso. Afinal, as informações da Rainha dão conta de que o Príncipe se encontra recluso, abatido e envelhecido, de modo que a presença de um agente britânico poderia levantar a suspeita de um projeto de anexação, acirrando os ânimos já excitados da Bruxas, particularmente poderosas na região.

Todavia, as informações da Rainha Vitória se encontram defasadas. O Primeiro Príncipe Drácula, de fato, se encontrara debilitado e deprimido. Porém, fascinado com Mina Harker, com quem se correspondera virtualmente usando o perfil “D”, se sentia revigorado. Para recebe-la, o Príncipe voltara a se alimentar e, quando da chegada de Mina à Sighisoara, ele já se apresenta sensivelmente mais jovem, lembrando um humano na casa dos cinquenta anos.

O envolvimento entre Mina e Drácula é imediato. A paixão é tão intensa e avassaladora que, contrariando as regras milenares que regem a Corte das Sombras e a casta dos Príncipes, com o consentimento de Mina decide por transformá-la, mesmo sabendo que este ato faria dela um vampiro extremamente poderoso. Durante o processo de transformação, Drácula adverte a amada de que ela não deve se deslocar até a Vila de Sighisoara, o povoado turístico aos pés do castelo. No entanto, enquanto o Príncipe repousa, Mina vai até o povoado. O impacto com a presença de humanos e o cheiro do sangue quente em abundância, enlouquecem a vampira recém criada que, em estado de fúria bebe todos os humanos ali presentes. Entre estes, encontra-se o velho Abrahan Van Helsing que, apesar da luta encarniçada, sucumbe e morre.

O Príncipe Drácula chega tarde. Ainda enfraquecido pelo tempo que ficou recluso e sem se alimentar, também enfrenta Mina. Depois de uma luta devastadora, consegue

dominar a amada. Com dificuldade, atravessa a Europa oriental levando-a acorrentada até um refúgio abandonado. Ele coloca Mina para dormir em uma das tumbas e deita-se na tumba ao lado, para descansar e também se recuperar.

Três anos depois, Mina Harker acorda antes do Príncipe e deixa a tumba. Deslumbrada com seus poderes e o novo mundo que se abre aos seus sentidos, decide retornar à Londres. Mas deixa um rastro de sangue em seu caminho.

Colt Wollstonecraft

Colt é produto de uma experiência científica conduzida há sessenta anos na Universidade de Ingolstad, na Suíça, pelo cientista humano, Victor Frankenstein. Obcecado com a ideia de criar vida sem magia, finalmente, tem êxito. No entanto, o cientista se apavora com a fealdade de sua criação e foge, deixando tudo para trás, inclusive o que chama de “monstro”.

A criatura vaga pelos arredores da universidade, sofrendo maus tratos e violência. Aprende sozinho a se comunicar, observando em segredo os humanos e os não humanos, nos seus afazeres cotidianos. Pela observação, vê os casais e as famílias e, assim, cansado da própria existência miserável, decide ir em busca de seu criador e exigir que Victor lhe faça uma companheira.

A busca o conduz à Genebra, onde consegue convencer o cientista. Ele cria uma companheira para o “monstro”, mas na intenção de destruir a ambas coloca uma bomba no corpo da fêmea que, oportunamente explode. A explosão dá cabo da mulher, mas não do monstro que perde um braço, parte do abdômen e do rosto. Completamente transtornado pela dor da perda, ele decide fazer com que Victor sofra da mesma forma e, assim, mata a esposa do cientista.

Feita a vingança, o monstro segue para o Norte, disposto a jamais se envolver com os humanos novamente. Ao se embrenhar na floresta, é atacado por criaturas malignas que farejam sua fraqueza. Cansado e ferido, não luta, disposto a se deixar matar. Porém, é milagrosamente salvo por uma freira, a Madre Mary Wollstonecraft que dispara seis tiros nas bestas famintas.

A Madre lhe pergunta seu nome. Como não o possui, ela o “batiza” de Colt, em homenagem à própria arma que, ao contrário de Deus, sempre responde seis vezes!

O agora Colt Wollstonecraft é levado para o mosteiro das Irmãs Superiores do Espírito Santo. Lá, sem saber que a Madre Mary é o codinome da Bruxa Willa, Soberana

da Inventividade, que se encontra à serviço do Vaticano, submete-se a um extenso procedimento de reconstrução com base na magia e na técnica do vapor. No processo, recebe partes mecânicas que lhe devolvem os membros, órgãos internos e remodelam seu rosto.

Recuperado, Colt segue Willa até Roma, onde é aceito na divisão de inteligência da Guarda Suíça que, semelhante à divisão inglesa, tem por objetivo manter o equilíbrio entre os mundos. Passados os anos, torna-se um grande agente e termina sendo destacado para perseguir e neutralizar uma criatura das sombras, que vem deixando um rastro de sangue desde a Romênia. As pistas, o levarão à Londres no encalço da vampira Mina Harker.

2.1.3. Enredo: Episódio 1. “Blood Symphony”

Londres está em polvorosa. Uma série de ataques que degeneram em mortes violentas, tem espalhado um terror muito além do normal. Desde o princípio, a *Scotland Yard* compreendeu que os eventos eram de responsabilidade dos *Guardiões da Noite* e se retirou do caso. À frente das investigações, Alexandra Van Helsing e Dorian Gray observam que algo está errado.

Em uma única semana, mais de 17 casos envolvendo o ataque de “devoradores das sombras”, são registrados. A dupla consegue interceptar e anular a ação de uma dessas criaturas, antes dela ceifar a vida da jovem Vivian. No entanto, não conseguem evitar a morte de sua amiga Carol.

Enquanto Alexandra retalha a criatura, Dorian conduz Vivian desacordada até a Fundação Van Helssing, onde Alexandra mantém um lar para mulheres em situação de risco. Ali, ao ouvir Dorian se referir à Alexandra como “Jack”, Vivian se recorda da noite terrível em que vislumbrou o estripador, chegando, inclusive, a ajudar a polícia com um retrato falado.

Alexandra promete à Vivian que, se ela ficar no lar as duas conversariam. Enquanto isso, ela se reúne com Dorian, que traz os resultados do material recolhido do último devorador. Mais uma vez, os exames não demonstram alteração genética nem qualquer outra coisa que explique o volume de ataques. Sem alternativas, eles decidem conversar diretamente com a Corte das Sombras.

Em Londres, a Corte é representada pelo Primeiro Príncipe Ruthwen que, no entanto, encontra-se ausente há meio século. Em seu lugar, está o inconformado Lord Lucius Belfall que foi indicado a contragosto para o cargo. Sobre seu Príncipe, tem notícias

vagas e sem previsão de retorno, apesar do hábito que este possui de escrever longas e fastiosas cartas, enviadas semanalmente através de anexos de e-mail.

Quanto aos ataques, Lord Belfall explica que as criaturas responsáveis não integram as castas vampiras, embora habitem as sombras. Por este motivo, estão sentindo uma presença extremamente poderosa que vem se aproximando de Londres. Isto as tem deixado agitadas, excitando sua vontade de matar. Quanto aos vampiros, existe um sentimento ainda difuso de que se trata de um Príncipe. Mas, um Príncipe muito jovem, que não é nem Primeiro nem Segundo, mas que possui uma sede descontrolada de sangue.

2.2. Construção Técnica

Nosso trabalho de quadrinhos, foi inteiramente construído através de suporte digital. Para tanto, utilizamos o programa *Paint Tool Sai*, através do qual foi possível a criação das ilustrações e da estruturação de página do quadrinho. Para a inserção dos balões e das falas utilizamos o programa *Adobe Illustrator*, com o intuito de simplificar esta parte do trabalho, permitindo ajustes e correções sempre que necessário. Ambos os programas foram aplicados através de uma mesa digitalizadora. Vale lembrar que, embora tenhamos optado por uma finalização em preto, branco e em tons de cinza, a construção inicial dos personagens foi originalmente concebida em cor. A seguir, detalharemos o processo de construção da parte prática do quadrinho, bem como as soluções estéticas nele aplicadas.

2.2.1. Linha

Para a linha, utilizamos a ferramenta caneta do programa *Paint Tool Sai*. Utilizando sempre a configuração de pressão da mesa digitalizadora com a opacidade da ferramenta em 100%, seu tamanho foi sendo alterado de acordo com as necessidade da imagem criada.



Fonte: Print de tela, registrado pelo autor (2018).

Consideramos importante registrar que num primeiro momento enfrentamos uma grande dificuldade para a criação de uma linha fina e estável, a qual buscávamos. Dado a falta de experiência com a mesa digitalizadora, nossa primeira tentativa produziu um resultado pouco satisfatório. Isto ocorreu devido à nossa insistência em criar pequenos traços e tentar conecta-los uns aos outros para constituir a forma que desejávamos.

No entanto, na medida em que fomos entendendo melhor o funcionamento da mesa concluímos que o melhor meio de alcançarmos nosso objetivo era através de traços longos e diretos¹⁰, combinados com os sensores de pressão da mesa obtemos assim o resultado mais satisfatório.



2.2.2. Tom base

¹⁰ Outra opção seria a utilização do estabilizador de traçado que o programa *Paint Tool Sai* oferece. Mas, por julgarmos que esta ferramenta pode se tornar um empecilho para a evolução do controle do desenhista sobre a mesa digitalizadora, acabamos por optar em não utilizá-la.

O tom base para a pintura da ilustração, também foi construído com a ferramenta caneta em sua opacidade em 100%. Contudo, os sensores de pressão da mesa digitalizadora foram desligados para que o preenchimento das linhas ocorresse de maneira mais simples. O tom usado variou em conformidade com o elemento que era preenchido.



2.2.3. Luz e Sombra

Para a construção da luz e da sombra foram utilizadas as ferramentas caneta, *blur* e *airbrush*, também do programa *Paint Tool Sai*. O procedimento seguiu os seguintes passos: primeiro eram marcadas as áreas do desenho que seriam escurecidas ou clareadas, utilizando-se a caneta com uma opacidade entre 20% a 40%. Depois, estas áreas eram suavizadas pelo *blur*, facilitando a transição de um tom ao outro. Por fim, quando necessário, eram feitos retoques com o *airbrush* e o *blur*.



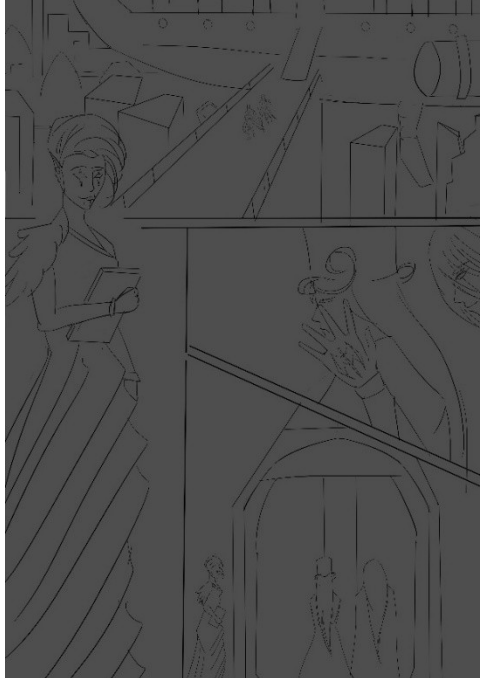
2.2.4. Construção e composição das páginas

A composição das páginas foi pensada tendo em vista a dinamicidade dos quadros de cena. Nesse sentido, muitos destes quadros foram criados com linhas diagonais para permitir cortes e enquadramentos mais interessantes. Combinado com este tratamento, optou-se por limites pouco definidos e figuras que ocasionalmente rompem suas margens, invadindo outros espaços. Em nosso entendimento, este tipo de composição produziria um resultado mais rico e interessante.

Para a construção da página foi utilizado o sistema de camadas do *Paint Tool Sai*, seguindo os seguintes passos: primeiramente, foi desenhado um esboço sobre um fundo branco.



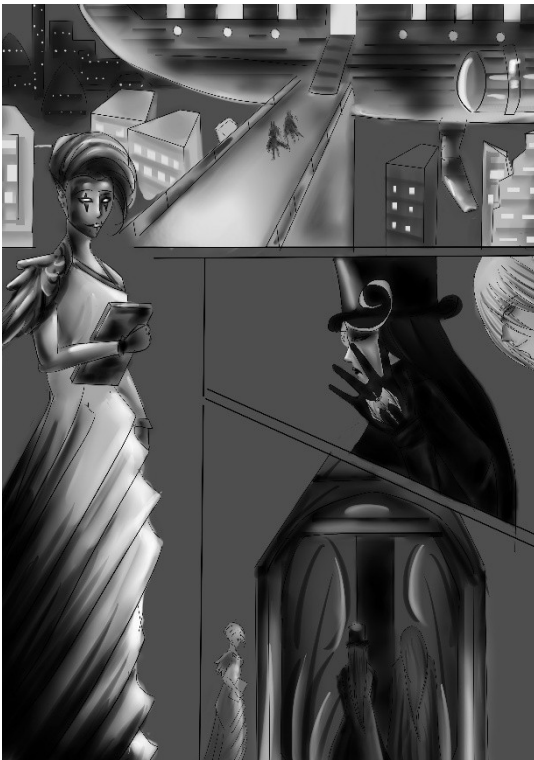
Em segundo lugar, a *line art* foi feita de acordo com o esboço. Quando as cenas retratadas na página aconteciam à noite, o fundo branco era trocado por um fundo escuro logo após a finalização da *line art*.



No próximo passo, os tons base foram colocados em camadas abaixo da camada da linha. As camadas nas quais se encontram o tom base eram postas de maneira a facilitar a finalização do desenho o que, obviamente, dependia de cada caso.



No que diz respeito à variação tonal que configura em luz e sombra, esta foi colocada em uma camada entre a linha e a tonalidade base. Finalmente, foram criadas mais duas camadas: uma abaixo e outra acima de todas as outras, para ajustes de fundo e il

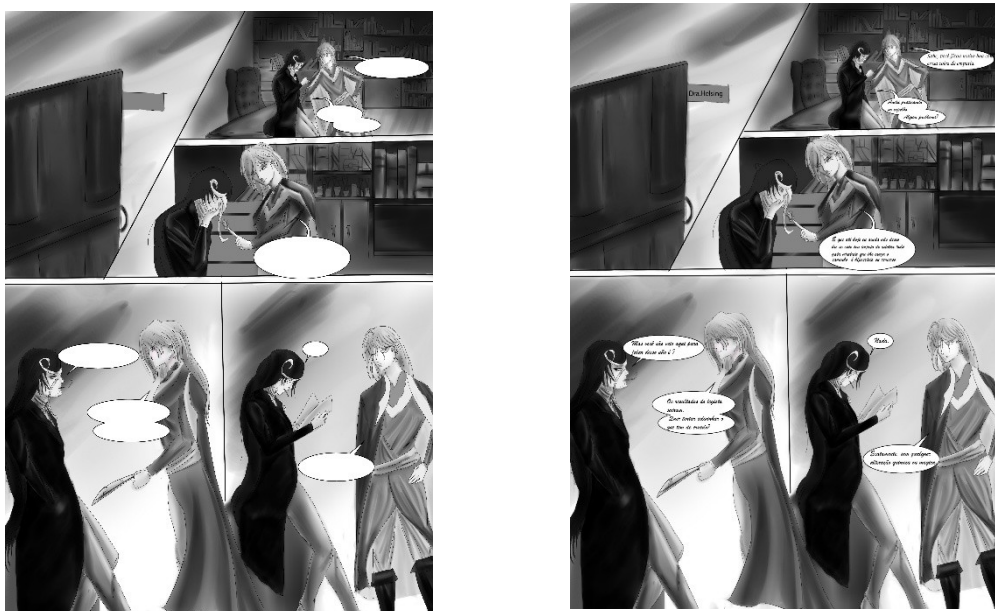


2.2.5. Falas e balões

Para a criação das falas que dariam voz aos personagens, foi utilizado o programa *Adobe Illustrator*, seguindo o seguinte processo: em primeiro lugar, as imagens foram salvas no formato JPG e abertas no *Adobe Illustrator*. Num segundo momento, em uma camada acima da imagem foram criados os balões, utilizando-se as ferramentas “*criadora de polígonos*” e “*caneta*”, mesclando-se os elementos através do recurso *pathfinder*. Por fim, uma caixa de texto foi inserida em uma camada acima da dos balões e nela o conteúdo da fala foi escrito.



22 b



2.2.6. Escolhas de recorte e transição

Em se tratando da história contada no Episódio 1, intitulada *Blood Symphony*, dois momentos exigiram que o tom da cena ou do ambiente fossem mudados bruscamente. O primeiro é na transição do último quadrinho da segunda página para o primeiro da terceira.

Como se observas a se seguir, no primeiro quadro apresentamos duas personagens femininas, fisicamente muito próximas, mostrando um relacionamento bem íntimo. Porém, quando mudamos para o próximo quadro, já se observa que a cabeça de uma delas foi arrancada, sem qualquer sinal prévio ou movimento que indicasse que isso iria acontecer.

O motivo para esta transição abrupta foi enfatizar o quão brusco e rápido foi este momento. Nossa ideia foi transmitir ao leitor a surpresa e o terror paralisante que da personagem sobrevivente.



O segundo ponto de transição brusca, ocorre entre o último quadro da página 9 e o primeiro quadro da página 10.

A cena tem início no momento em a personagem se lembrando de um ponto traumático em seu passado. Este ponto que envolve uma forte carga dramática e tem grande importância para o enredo da história. Desta forma, optamos por utilizar a tela em formato paisagem e ilustra-la com apenas um quadro, buscando para ressaltar o sofrimento que a lembrança provoca.



2.2.7. Caminho percorrido

Para chegarmos ao resultado que apresentaremos a seguir, em nosso terceiro capítulo, foi percorremos um longo percurso, tanto do ponto de vista técnico quanto do ponto de vista narrativo. Sem dúvida, muitas ideias e formas de abordagens foram pensadas e aplicadas tendo como base o processo de tentativa e erro. Aquelas que foram bem-sucedidas foram refinadas ao máximo possível e as que não se mostraram interessantes, foram descartadas ou reelaboradas, produzindo novas propostas.

A ideia que desencadeou o processo nasceu de uma discussão com nosso orientador, na qual avaliávamos a possibilidade de um novo projeto de iniciação científica. A proposta original era criar uma espécie de uma mídia social, com influência *Steampunk* e que funcionaria através de cartazes com uma estética de *Art Nouveau*.

Como uma mídia social não possui sentido sem usuários que socializem entre si, a criação de personagens se fazia necessária. Por isso, nosso primeiro impulso foi recorrer à personagens clássicos, capazes de caracterizar, por si mesmos, o século XIX. Assim, para conhecer a época e localizar aqueles personagens, fomos em busca da literatura produzida no período e sobre o período.

Neste processo, destacamos tanto as obras já citadas e exaustivamente comentadas de Mary Shelley, Oscar Wilde e Bram Stoker, quanto filmes e séries que abordaram tanto estas quanto outras obras em importantes releituras. Dentre estes, citamos: *Drácula de Bram Stoker*, dirigido por Francis Ford Coppola (1992); *A Liga Extraordinária*, filme baseado nos quadrinhos de Alan Moore e dirigido por Stephen Norrington (2003); *Os miseráveis*, dirigido por Tom Hooper (2012) e a série de TV *Penny Dreadful*, dirigida por John Logan (2014), disponível na rede Netflix.

Nossa primeira incursão para tentar retratar aquele universo, foi realizada no ateliê de desenho do curso de Artes Visuais no primeiro semestre de 2017. Por ocasião confeccionamos um trabalho, utilizando canetas nanquim e lápis de cor em suporte de papel A3. Ao término, a produção já seguia a ordem de uma história em quadrinhos, ainda que sem as falas.











A proposta do trabalho acima, ainda era a construção de um mídia social *Steampunk*, apresentada em forma de narrativa imagética. No entanto, quando o projeto foi levado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 1, na qual se solicitava a elaboração de um projeto, tanto os elementos de *Art Nouveau* quanto a ideia da mídia social foram absorvidos pela construção de mais sombrio, sem dúvida reflexo da literatura escolhida para compreender o século XIX. Assim, afunilamos a proposta final para a produção de *Mangá*, as História em Quadrinhos japonesa, cuja estética já havíamos estudado em nosso projeto de Iniciação Científica, conforme explicado na Introdução desta monografia. Por fim, a ideia teve início em suporte de papel e foi finalizada em suporte digital.

2.2.8. Construção de Personagens

Alexandra Van Helsing, ou Jack, o estripador

Este foi o primeiro personagem a ser pensado ainda nos primórdios do projeto. Originalmente, a personagem então nomeada de “Nina Valentina” seria uma usuária frequente da mídia social, na qual faria piadas de humor mórbido e postagens macabras de gosto duvidoso.

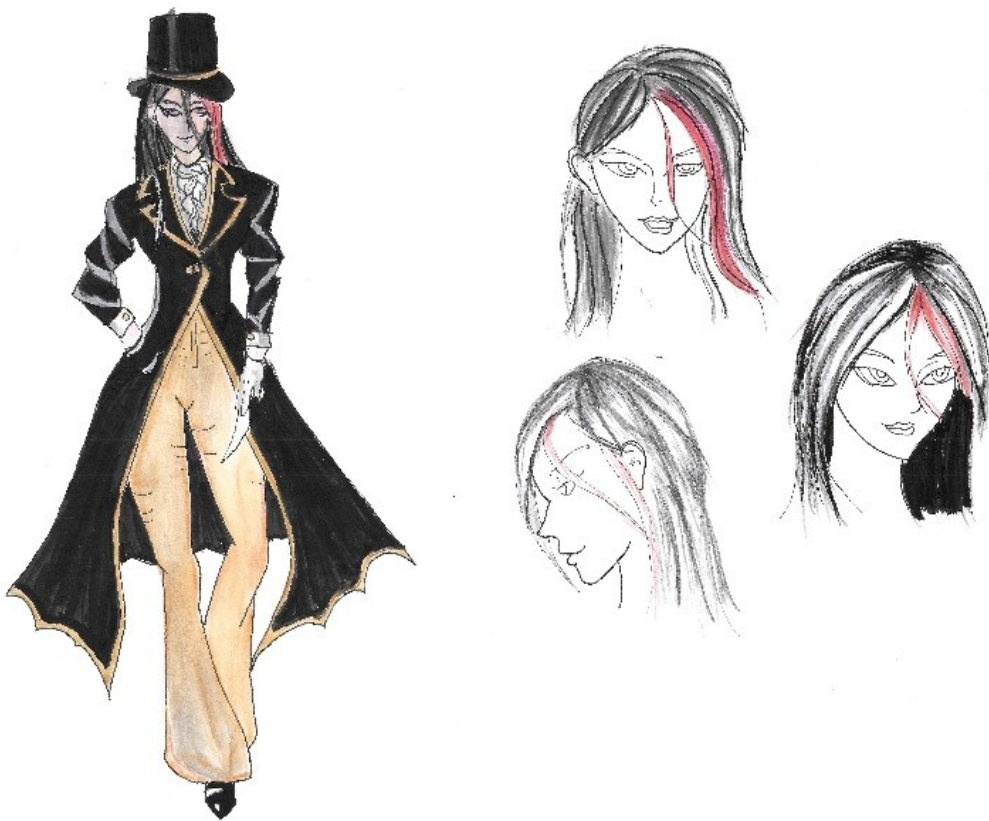
Em princípio, a personalidade da personagem era instável e desconectada da realidade concreta. Seria, assim, uma assassina em série com um intenso ódio por prostitutas. Com o passar do tempo e com a construção do universo no qual ela estava imersa, sua insanidade evoluiu para uma personalidade fria e calculista, livre de praticamente qualquer emoção. Quanto aos assassinatos deixaram de ser atos de ódio para se tornarem apenas o cumprimento do dever.

Quando decidimos sua relação com personagem de Stoker, Abraham Van Helsing, o nome “Nina Valentina” perdeu sentido. Ele não parecia se encaixar com o sobrenome de Abraham. Sendo assim, houve uma mudança: primeiro, se tornou apenas Nina. Depois o nome Valentina tornou-se dominante, assim permanecendo por um bom tempo. Porém, não parecia ter a força necessária para caracterizar esta personagem. Por fim o nome Alexandra Van Helsing foi escolhido.

Cabe registrar que a escolha do gênero da personagem foi feita baseando-se na incógnita que permanece sendo a identidade de Jack, o estripador, inclusive alimentada

pelas controversas tentativas de nomeá-lo. Este elemento deu margem para a expressão do gosto pessoal do autor do presente trabalho.

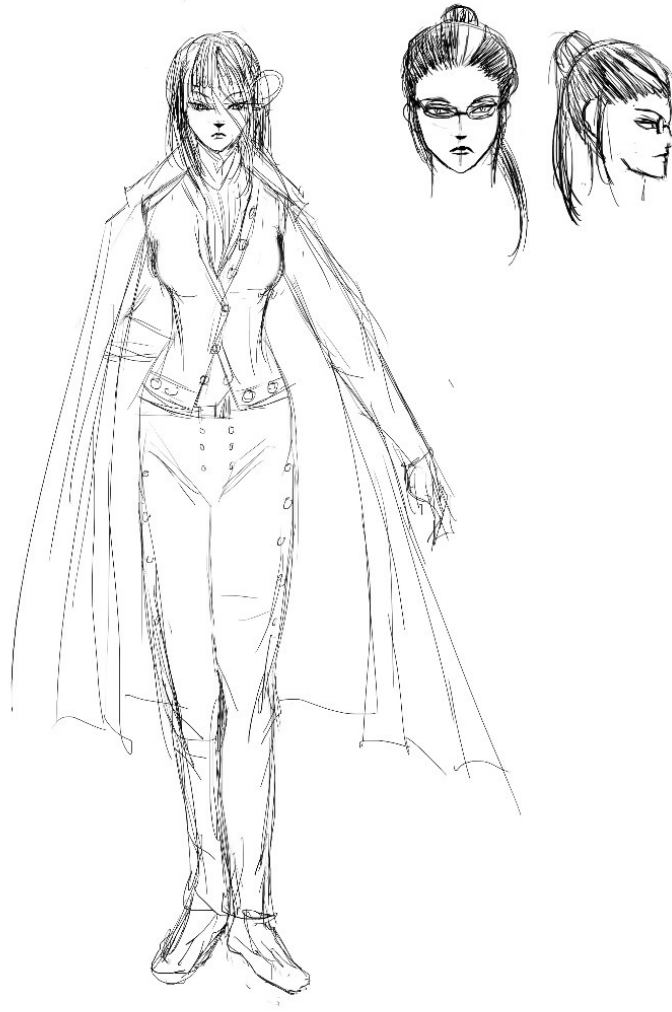
Para o design da personagem escolhemos roupas mais masculinas, com um corte que remetesse ao feminino, de modo a ser possível confundi-la com um homem, dentro dos ambientes pouco iluminados, como becos e vielas. Porém, quando não mascarada pela penumbra deveria ser evidente tratar-se de uma mulher.



O sobretudo preto e a cartola da mesma cor, sempre foram partes indispensáveis na construção visual de Alexandra. Acreditamos que estes elementos destacam o ar sombrio e misterioso da época, mas também evocam na personagem um “certo charme”, caracterizando ainda as vestimentas masculinas da aristocracia vitoriana. Dentre os personagens aqui apresentados, Alexandra Van Helsing foi provavelmente a mais trabalhada, tanto do ponto de vista narrativo quanto do ponto de vista prático.







Colt Wollstonecraft, o Monstro de Frankenstein.

O nome original do personagem era Frank Jr. Tratava-se de uma criatura de temperamento dócil que fugia de um castelo perseguido por aldeões furiosos. Todavia, tanto o seu nome quanto seu passado, foi reformulado após nosso contato com a obra de Mary Shelley *“Frankenstein ou o moderno prometeu”* de 1817.

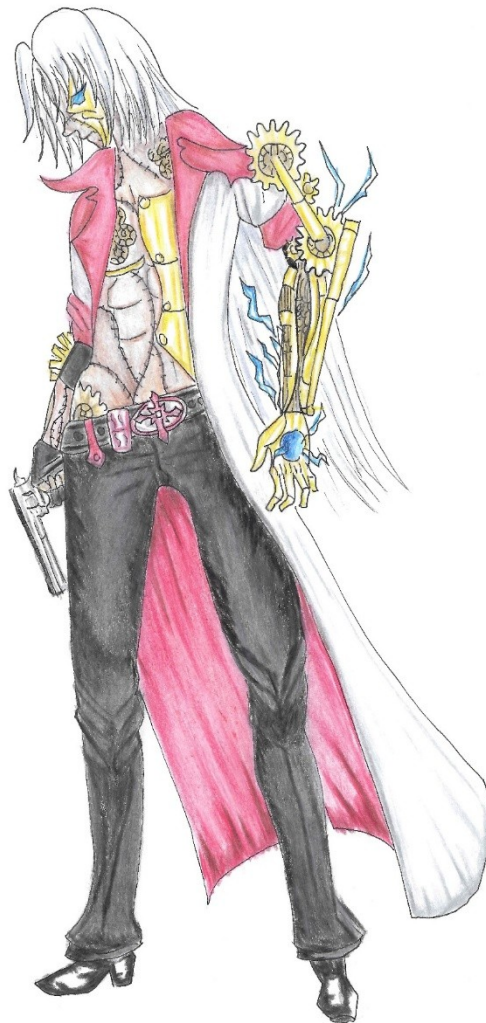
Na leitura, ao nos depararmos com uma história de rejeição do criador para com a sua criatura, concluímos que seria impossível um ser, como o que Shelley retratava, ter um comportamento amistoso. Além disso, consideramos uma ofensa à criatura, que jamais fora nomeada pelo pai que a abandonou, levar seu nome.

Foi desta forma que nasceu, primeiro, “Colt Shelley”. O primeiro nome era uma referência ao revólver Colt 45¹¹, a arma preferida de sua bem feitora em nossa história. O sobrenome viria da autora da obra, Mary Shelley. Contudo, ao pesquisarmos sua biografia descobrimos que “Shelley” vinha de seu marido, o poeta Percy Shelley, uma personagem histórica pela qual o autor da presente monografia não nutriu qualquer sentimento de afinidade. Portanto para nomear nosso personagem, escolhemos um dos nomes de solteira de Mary, nascendo assim *Colt Wollstonecraft*.

O design de Colt foi, desde o princípio, pensado como um homem corpulento, cheio de costuras e partes mecânicas com engrenagens remetendo de forma mais explícita à estética *Steampunk*.



¹¹ O revólver traz o nome de seu inventor, Samuel Colt. Criado em 1835, na primeira metade do século XIX, foi o primeiro revólver de tambor giratório. O “colt” revolucionou a indústria bélica pois possibilitou mais de um disparo consecutivo.



Dorian Gray

Apesar de já ter passado por algumas versões de design, a personalidade deste personagem permaneceu praticamente inalterada desde a sua concepção. Ele sempre foi pensado para ser um sujeito de humor sarcástico, que aparentemente não leva as coisas à sério. No entanto, Dorian possui um grande vazio interior, que busca desesperadamente preencher, aproximando-o, a partir deste elemento, com o original de Oscar Wilde.

Quanto a seu visual, apesar da estética do *Bi-shounen*, ou seja, andrógina, também ter sido empregada desde o início, nosso Dorian Gray passou por várias mudanças não só apenas no vestuário e comprimento do cabelo, mas ainda de seus tons, que se tornaram mais claros, para que não se misturasse com as características de Alexandra.



Mina Harker

A personagem foi inicialmente pensada para ser a mulher que abandonou Jonathan Harker para se casar com Drácula. Depois de um desentendimento, se divorcia do novo marido, “limpando” o Conde inclusive no título. O divórcio traumático provocaria uma irreparável ferida emocional no vampiro.

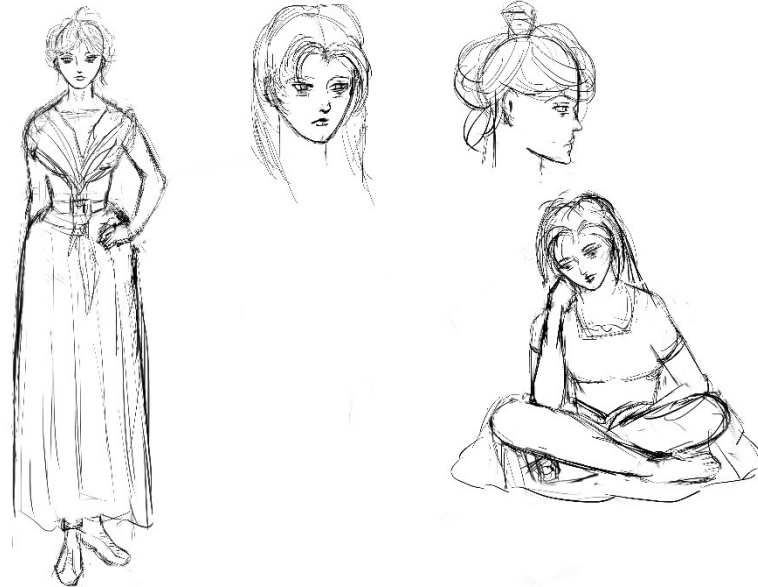
Todavia, nossa Mina Harker sofreu uma grande mudança assim que a história tomou rumos mais sombrios. A personagem, então, se tornou uma mulher romântica e impulsiva que, após uma série de acontecimentos além de seu controle, se transformou em uma vampira extremamente poderosa e completamente ensandecida, que vai deixando um rastro de sangue por onde passa.

Em se tratando do design de Mina, ele ainda se encontra na primeira versão estando longe de ser considerada a versão final. O traje, inspirado em vestidos vitorianos, possui tons de preto e vermelho para ressaltar o ar vampiresco da personagem. Mas, dado à expansão do universo da história, a reelaboração da personagem e um novo estudo se faz necessário.



Outros

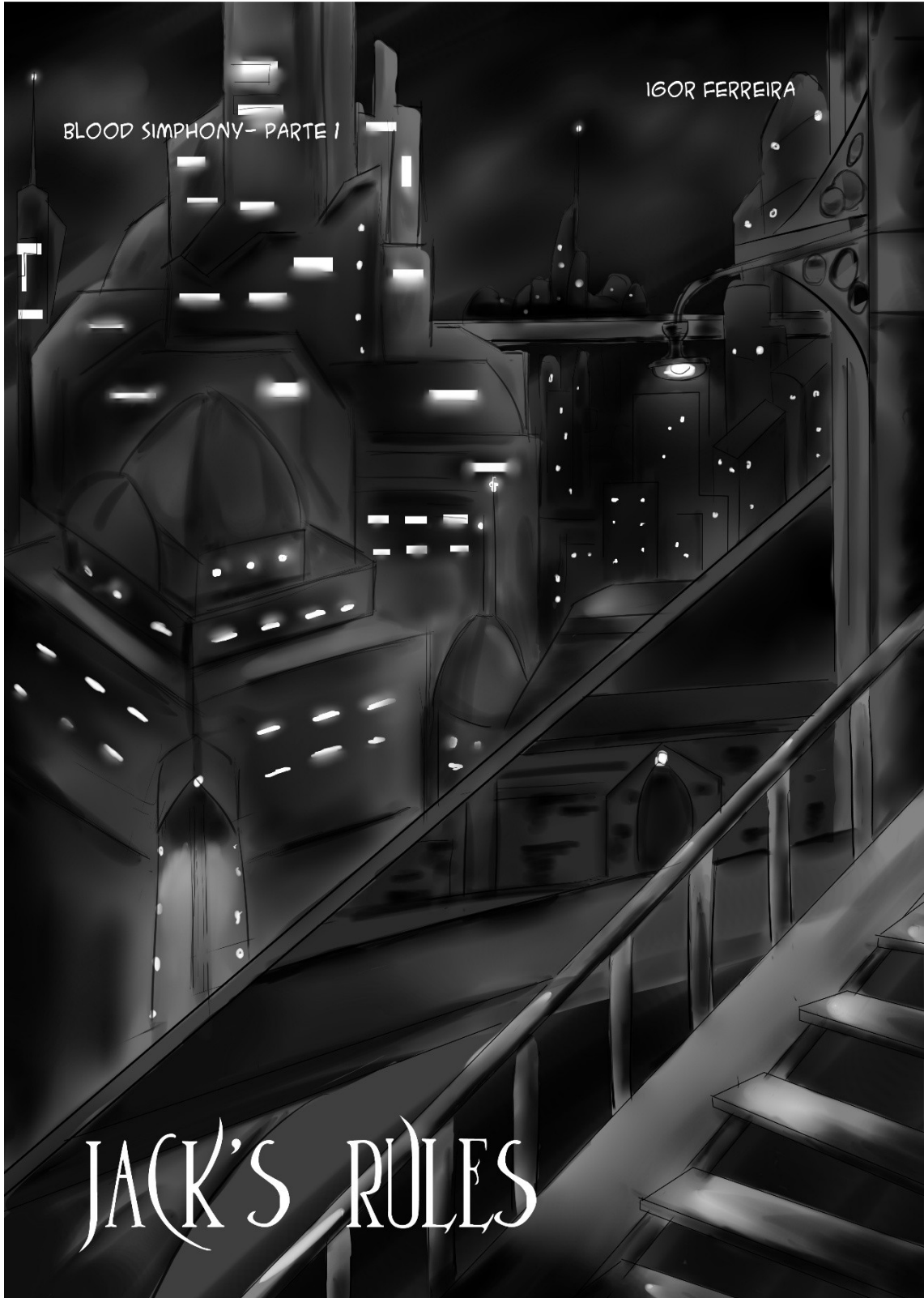
Ainda existem alguns personagens coadjuvantes os quais, embora não sejam centrais na trama e nem uma construção mais elaborada, também foram objeto de construção. São os casos da personagem Vivian e da criatura que ceifa a vida de sua amiga Carol.

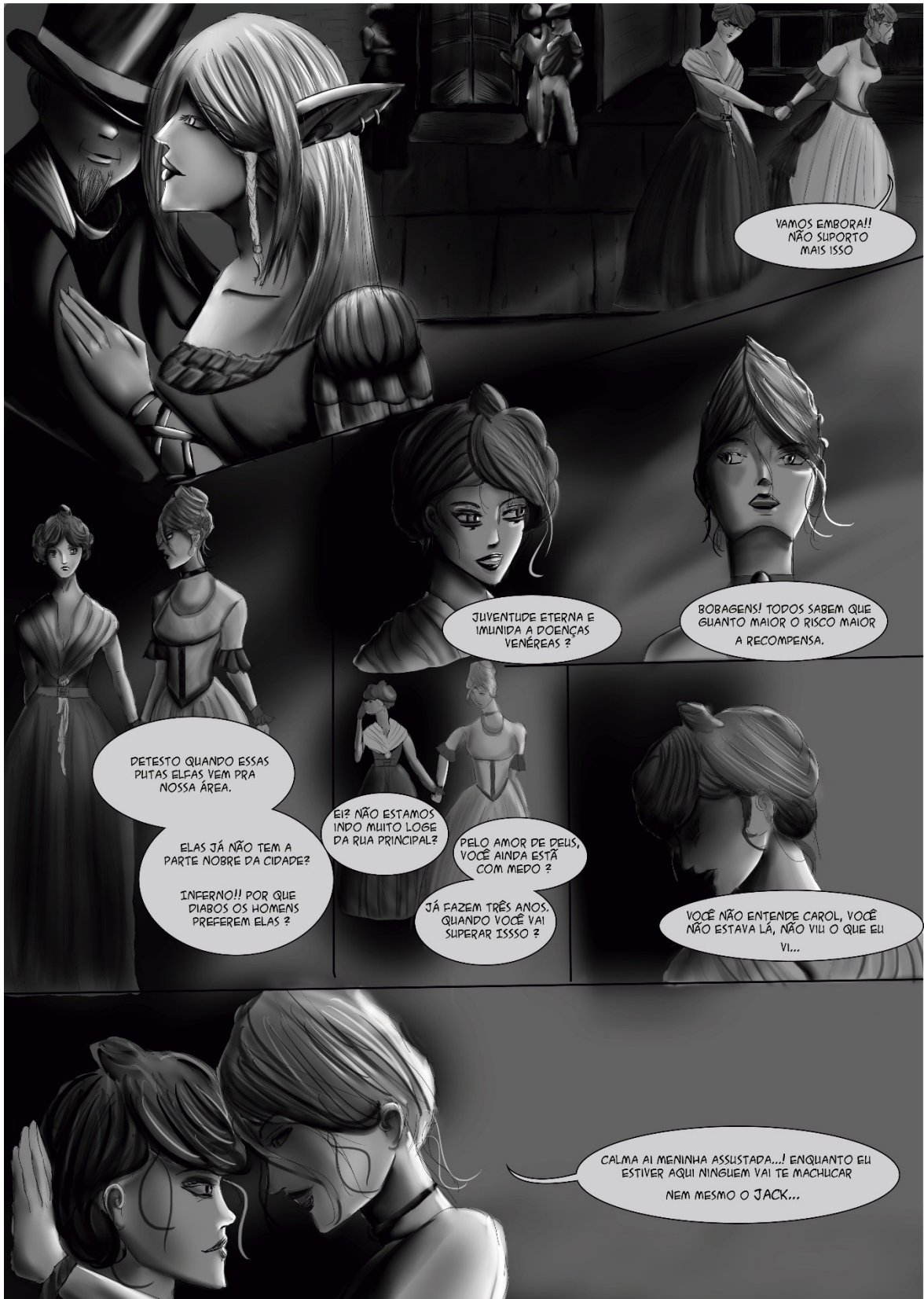


2.2.9. Progresso da história

Uma vez decidida a opção pelos quadrinhos, nosso primeiro intento foi o de contar nossa história através de um enredo centrado na infância da personagem Alexandra e seu encontro com Abraham Van Helsing. No entanto, a ideia foi excluída, transformando-se em *background* pois tornava complicada a inserção de outros personagens e demais elementos pertinentes ao universo criado. No entanto, apesar desta parte não estar inserida na versão final, nós a consideramos extremamente importante pois foi ao desenhá-la que experienciamos, pela primeira vez, a criação de um quadrinho através de uma mídia digital. Assim, foi através da confecção destas primeiras páginas que chegamos às soluções e decisões estéticas que foram empregadas neste trabalho. Por este motivo, julgamos pertinentes anexá-las ao final da presente monografia, nos Apêndices. A seguir, apresentamos em nosso terceiro capítulo os resultados aos quais chegamos, na confecção do Mangá *Jack's Rules*.

CAPÍTULO 3.
JACK'S RULES
EPISÓDIO 1. BLOOD SIMPHONY – PARTE I.













SOU A DOUTORA HELSING, CONSEGUE SE LEMBRAR SEU NOME?



VIVIAN...
VIVIAN ADDAMS.



VIVIAN, ESTÁ SENTIDO ALGUMA DOR OU UM INCÔMODO?

SE LEMBRA DO QUE ACONTECEU NOITE PASSADA?



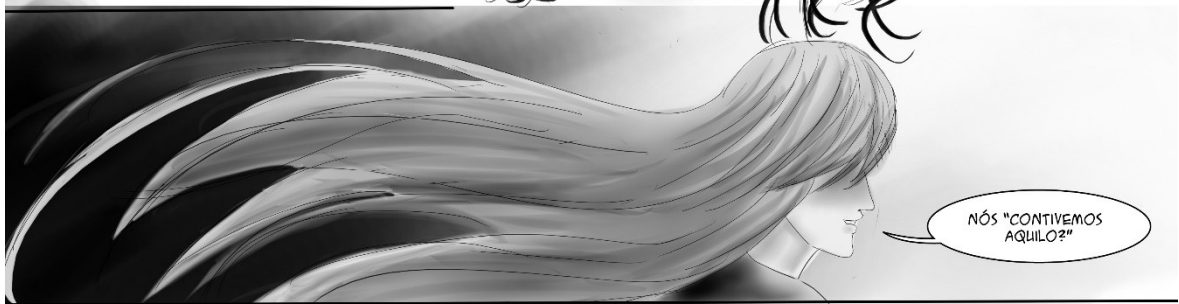
MINHA CABECA DÓI...
NOITE PASSADA?...
EU... EU ME...

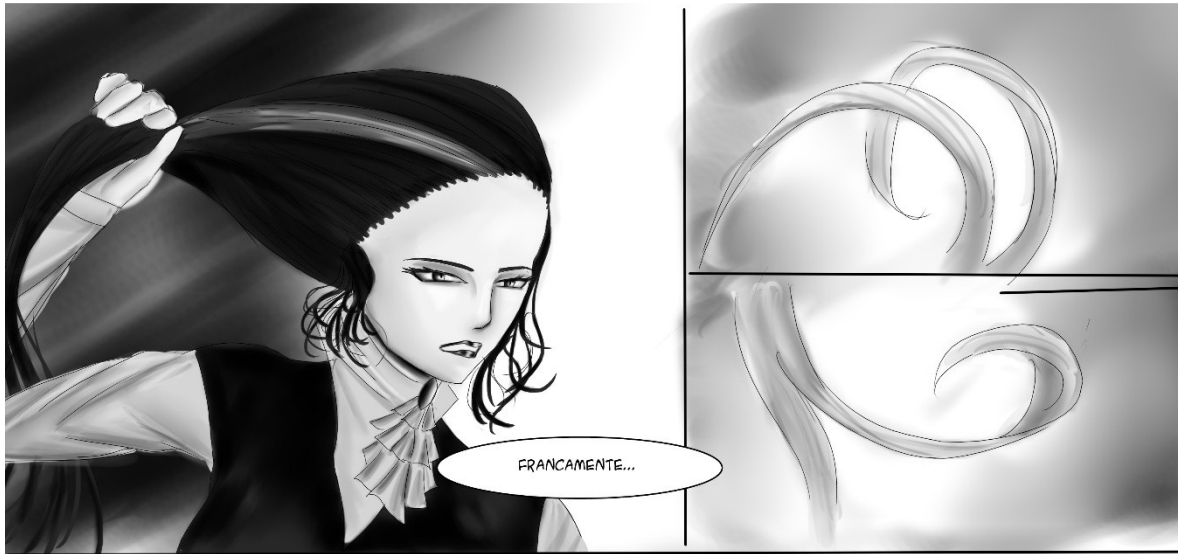


CAROL!!!
O QUE ACONTECEU COM A CAROL?!!
ELA!... COMO ELA!...



LAMENTO. NÃO PUDAMOS FAZER NADA POR SUA AMIGA. QUANDO CHEGAMOS JÁ ERA MUITO TARDE.





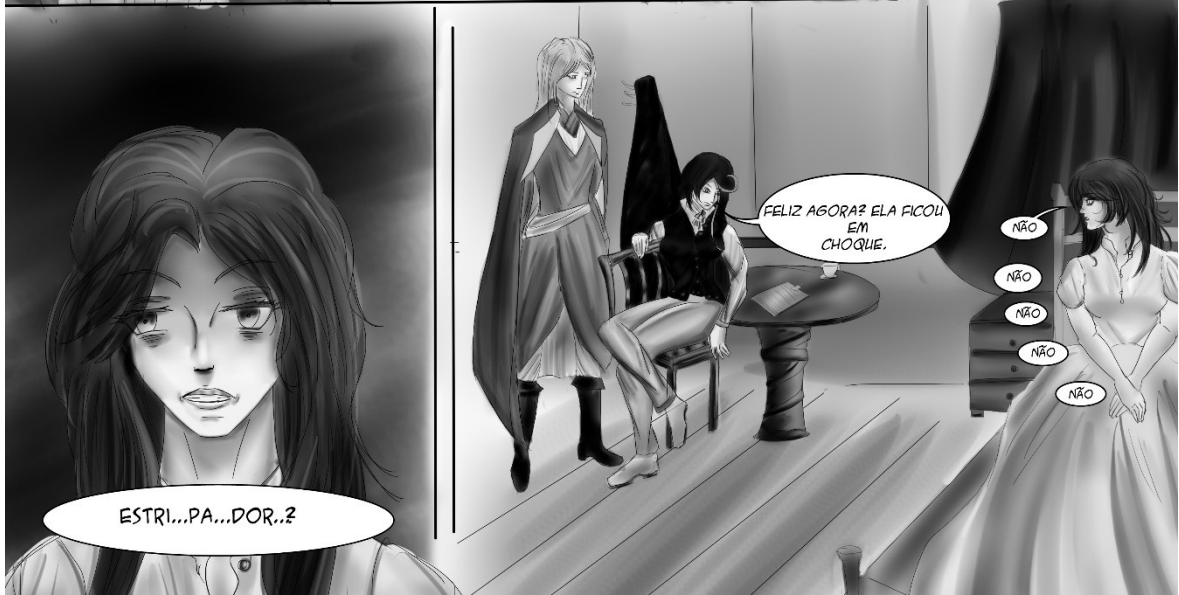
FRANCAMENTE...



QUANTAS VEZES EU JÁ TE MANDEI PARAR DE ME CHAMAR ASSIM?!
PRINCIPALMENTE NESTE TIPO DE SITUAÇÃO!

VÁ À MERDA DORIAN.

PERDÃO, SENHORA. TEMO QUE MINHA MEMÓRIA NÃO SEJA MAIS A MESMA.
ESTE É UM DOS MUITOS FARDOS DA IDADE.



ESTRÍ...PA...DOR..?

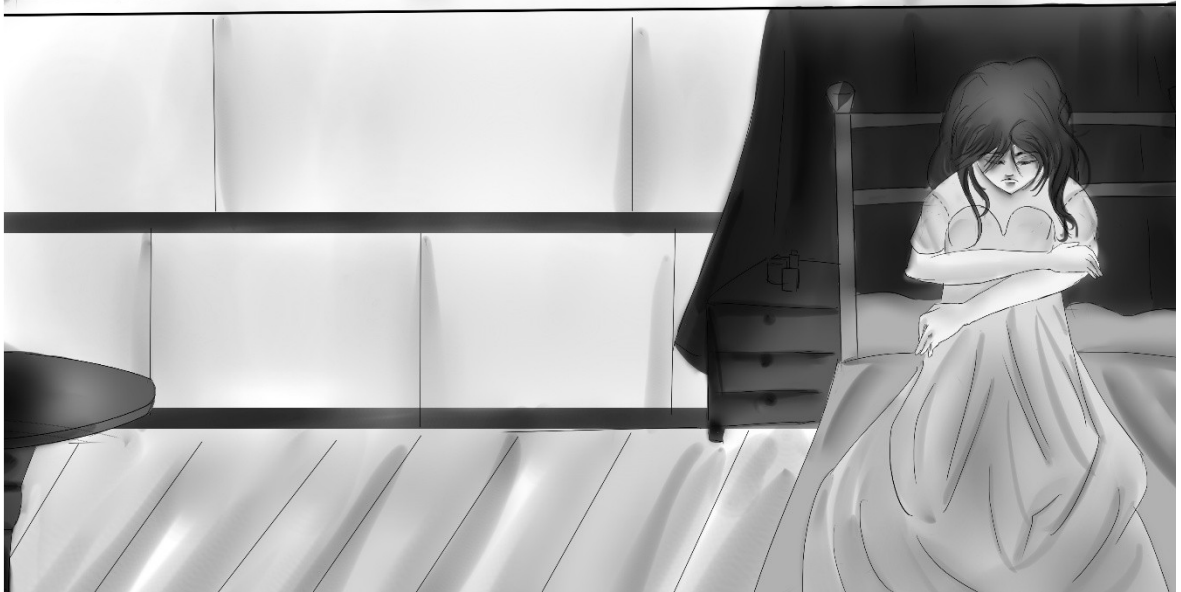
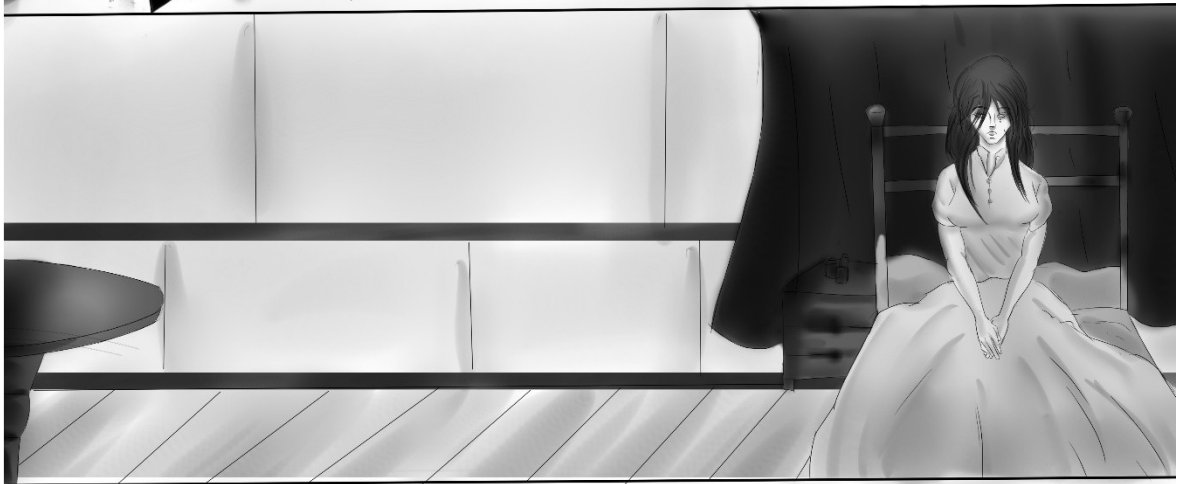
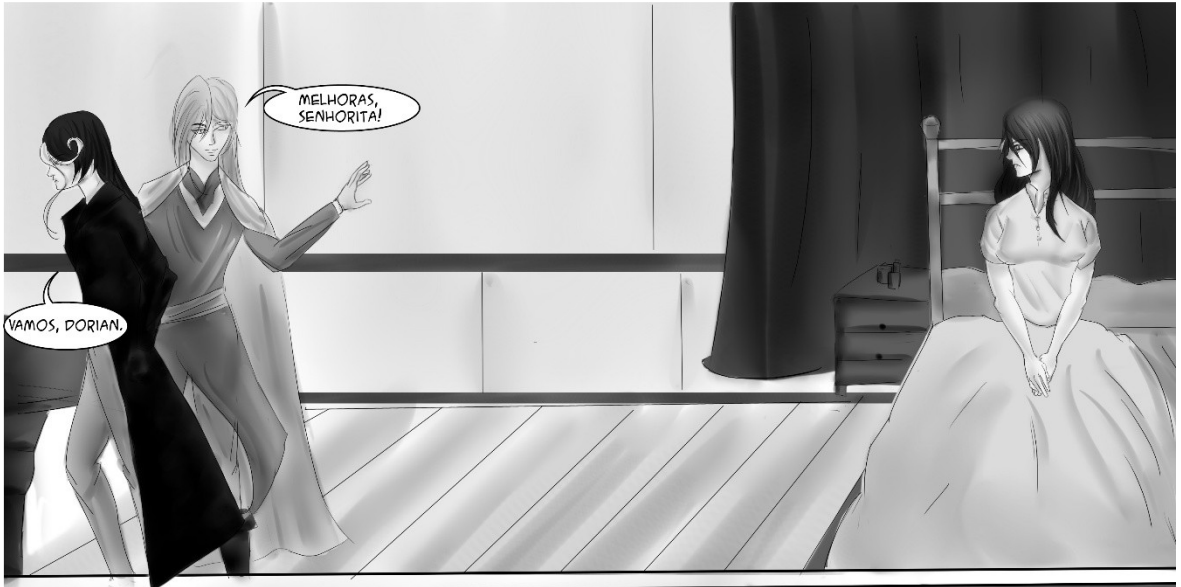
FELIZ AGORA? ELA FICOU EM CHOQUE.

NÃO
NÃO
NÃO
NÃO
NÃO

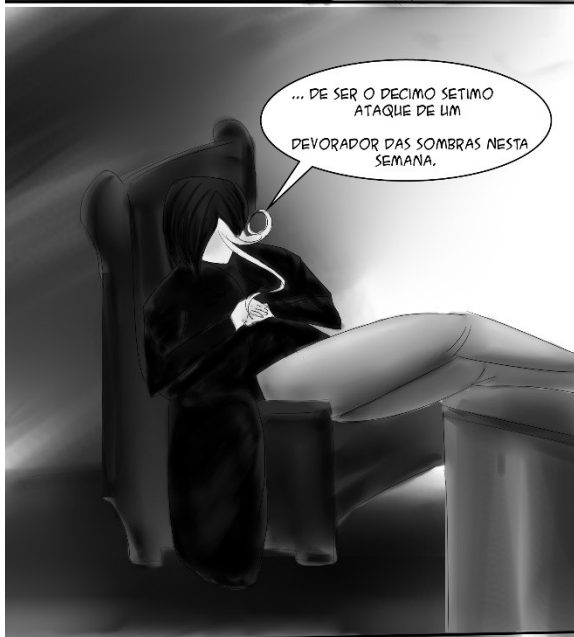








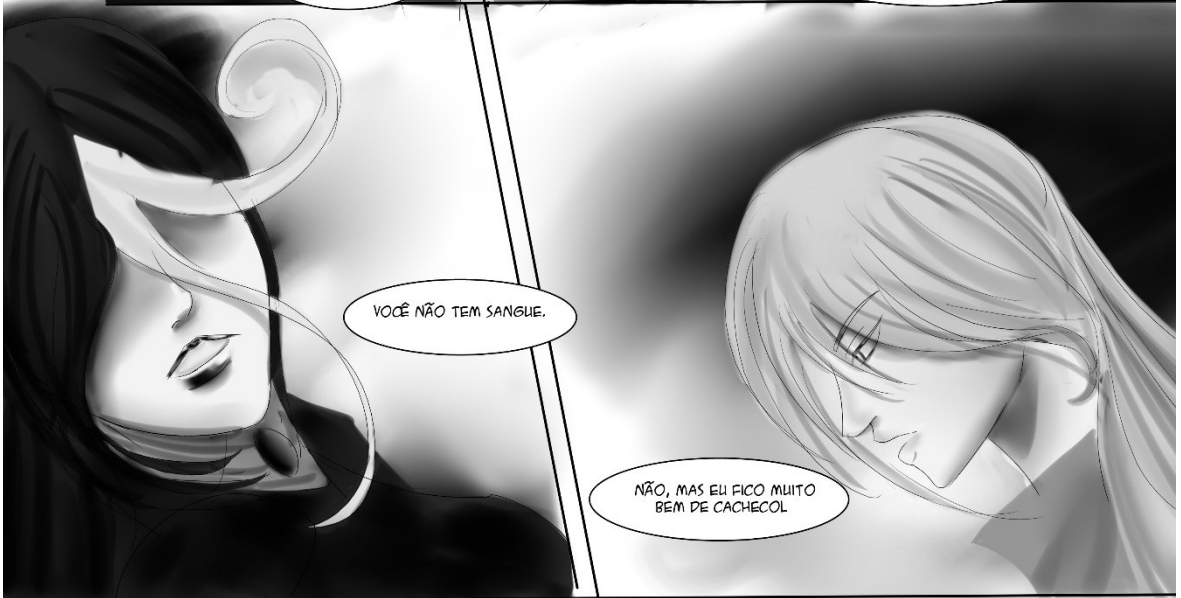






ENTENDO...

ENTÃO É MELHOR EU COBRIR
MEU PESCOÇO



VOCÊ NÃO TEM SANGUE.

NÃO, MAS EU FICO MUITO
BEM DE CACHECOL



É UM ARGUMENTO JUSTO.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi desenvolvido ao longo de três semestres. Começou a ser pensado no segundo semestre de 2017 e, desde então, tivemos a oportunidade de nos aprofundar em determinados temas, como a estética de *Anime*, estudada em nossa Iniciação Científica, mas também de descobrir uma série de outros.

Encerramos nossa monografia de final de curso com a certeza do aprendizado. Nossa proposta de H.Q. nos forçou à pesquisa de diferentes elementos que, aparentemente não dialogariam entre si. No entanto, a descoberta do tema do hibridismo na cultura pop japonesa nos permitiu transitar e reelaborar narrativas literárias e visuais, distantes no tempo e no espaço.

Por outro lado, também é importante ressaltar a nossa descoberta do desenho de HQ, coisa que fizemos pela primeira vez para o presente trabalho e que muito nos encantou. Se ao término do processo reconhecemos as várias oportunidades de aprendizado, no que diz respeito à HQ sua descoberta nos apontou um caminho para a nossa própria trajetória como artista.

Por fim, gostaríamos de encerrar lembrando que o caminho que nos conduziu até aqui foi processual, construído ao longo do tempo, das experiências e aprendizados que acumulamos. Da mesma forma, também entendemos que nossa proposta de mangá se insere num processo. *Jack's Rules* não está concluída. Pelo contrário, está em aberto, apenas começando...!

REFERÊNCIAS

ARMADURA NERD. Ghost in the shell. Imagens de animação (1995) e live-action (2017). **Blu-Ray de Ghost in the Shell é lançado em quatro versões diferentes.** Matéria de Bruna Telles, 27 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.armaduranerd.com.br/2017/07/blu-ray-ghost-in-shell-lancado-quatro-versoes-diferentes.html>. Acesso em 21 nov. 2018.

BARNES & NOBLE. One Piece. Shounen Jump Magazine, 1997. **Why We Still Love One Piece After 20 Years.** Matéria de Brigidi Alverson, 19 jul. 2017. Disponível em: <https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/still-love-one-piece-20-years>. Acesso em: 14 nov. 2018.

BEASLEY, W. G. **The rise of modern Japan: political, economic and social change since 1850.** New York: St. Martin's Press, 1995

BRESCIANI, Maria Stella Martins. **Londres e paris no século XIX: o espetáculo da pobreza.** São Paulo: Brasiliense, 1984, Coleção Primeiros Passos.

COLÉGIO WEB. Guerreiros samurais. *In: Era Tokugawa, Japão século XIX.* [S.l., s.d.]. Disponível em: <https://www.colegioweb.com.br/historia/o-que-foi-era-tokugawa.html>. Acesso em 13 nov. 2017.

CORNWELL, Patricia. **Retrato de um assassino.** Jack, o estripador: caso encerrado. São Paulo, Companhias das Letras, 2003.

FANPOP. *Berserk. The anime/manga, 1989.* [s.d.]. Disponível em: <http://pt.fanpop.com/clubs/berserk-the-anime-manga/images/41533577/title/berserk-photo>. Acesso em 12 out. 2018.

FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês.** Actas de Diseño, v. 5, p. 150-157, 2008. Arquivo em PDF, disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/rotas/wp-content/uploads/2014/03/Hist%C3%B3ria-e-Narrativa-das-Anima%C3%A7%C3%B5es-Nip%C3%B4nicas1.pdf>. Acesso em 10 dez. 2017.

EDWARDS, Richard. **Naming Jack the Ripper.** Guilford (Connecticut): Lyon Press, 2014.

GRAVETT, Paul. **Mangá.** Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

JACK, O Estripador. **Portal Terra – Educação.** [s.d.]. Disponível em: <http://noticias.terra.com.br/educacao/infograficos/jack-o-estripador>. Acesso em 14 nov. 2018.

J.T.R.- FORUM. **The Illustrated Police News.** (2003). Disponível em: <https://www.jtrforums.com/showthread.php?t=20404&page=4>. Acesso em: 12 out. 2018.

L& PM Blog. **Há 120 anos, Drácula saía do caixão e chegava às livrarias.** Matéria postada em 26 maio 2017. Disponível em: <https://www.lpm-blog.com.br/?tag=primeira-edicao>. Acesso em 21 nov. 2018.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa.** Mangá e Animê. São Paulo: Hedra, 2005.

MARY Shelley. *In: Wikipédia: enciclopédia livre.* Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley

MEIRELES, Selma M. O ocidente redescobre o Japão: o boom de *mangás* e animes. **Revista de Estudos Orientais**, v. 4, n. 1, p. 203-11, 2003.

MOLINÉ, Alfonse. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MURPHEY, Rhoades. **East Asia: a new history**. New York: Addison Wesley Longman, 1997.

PEGORARO, Éverly. Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista. **Cadernos de comunicação**, Santa Maria (RS), v.16, n.2, Jul./dez 2012, p. 389-400. <https://doi.org/10.5902/2316882X8236>

PERET, Eduardo. Percepções da Sexualidade: Anime e Mangá. **ELO: Grupo de Pesquisa em Comunicação Intercultural**. v. 4, 2009. Arquivo em PDF, disponível em: http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf. Acesso em 21 abr. 2015.

READY At Dawn Studios. The order: 1886. Gráfico de Jogo Play Station 4. *In: Play Station.Blog*. Estados Unidos: 21 ago. 2013. Disponível em: <https://blog.us.playstation.com/2013/08/21/building-a-new-london-for-the-order-1886-on-ps4/>. Acesso em 21 nov. 2018.

R - ANIME. Nana (2000). **Nana: sexo, drogas e rock and roll**. [S.d.] Disponível em: https://www.reddit.com/r/anime/comments/6rkq6e/wt_nana_sex_drugs_and_rock_and_roll/. Acesso em 14 nov. 2018.

ROBICO. Tonari no Kaibutsu-Kun (20080. **Dessert**. Tokyo, Japão: Kodansha, 23 ago. 2008 a 24 jun. 2013. 11 v. Imagem disponível em: <http://nmevalo.blogspot.com/2013/10/resenha-tonari-no-kaibutsu-kun.html>. Acesso em 15 set. 2018.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Moderno Prometeu**. (1831). Tradução de Pietro Nasseti. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

SOUSA, Leila Lima de. O processo de hibridação cultural: prós e contras. **Revista Temáticas**, João Pessoa, Ano IX, n.03, mar. 2012, p. 1-8.

STEAMPUNK GIRL Wallpaper. **Pictures Steampunk Angels Glasses Fantasy 3D**. Disponível em: <http://www.lzoom.me/pt/wallpaper/523084/z2390.6/> Acesso em 21 nov. 2018.

THEODORE Von Holst (1831). Frontispício da edição de 1831, de Frankenstein. *In: Wikipédia* Verbete: Frankenstein. [s.d.].Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein#/media/Ficheiro:Frankenstein_engraved.jpg. Acesso em: 14 nov. 2018.

VINTAGE NEWS. Osamu Tezuka E uma de suas criações: Astro Boy (1950). **Osamu Tezuka, “father of Manga,” wanted to help Japanese overcome depression over World War II**. Matéria de Domagoj Valjak, 16 out. 2017. Disponível em: <https://www.thevintagenews.com/2017/10/16/osamu-tezuka-father-of-manga-wanted-to-help-japanese-overcome-depression-over-world-war-ii/>. Acesso em 14 out. 2018.

YAMAZATO, Augusto. **História Ilustrada do Japão**. São Paulo: Editora 5 cores, 1967.

APÊNDICES



