



A ADAPTAÇÃO COMO OBRA AUTÔNOMA – PROPOSTA DE INTERVENÇÃO COM PROFESSORES

THE ADAPTATION AS AUTONOMOUS WORK: PROPOSAL OF INTERVENTION WITH TEACHERS

Jandira Célia Martins Sousa¹

Recebimento do texto: 25/08/2016

Data de aceite: 01/10/2016

RESUMO: O presente artigo, apresenta uma proposta de intervenção com professores através do conhecimento das possibilidades de leituras dos clássicos literários da literatura universal adaptados em linguagem de histórias em quadrinhos. Inicialmente, apresentaremos o conceito de adaptação, posteriormente descreveremos os recursos imagéticos e verbais desse gênero, em seguida analisaremos fragmentos de uma obra adaptada, no intuito de compreender que a adaptação tem como parâmetro acrescentar elementos distintos, constituindo uma nova arte, em geral, não se tem a pretensão de substituir a leitura do clássico, mas, sim, subsidiar estratégias para que se possa construir um novo olhar sobre a obra, atualizando-a, principalmente no caso do leitor juvenil, acrescentando elementos que incentivem e/ou facilitem o acesso da leitura ao clássico original. Os sujeitos participantes desta pesquisa-ação foram professores do Ensino Médio Inovador da Escola Estadual Professor Fernando Leite de Campos.

PALAVRAS-CHAVE: Clássico; histórias em quadrinhos; adaptação; intervenção; professores.

ABSTRACT: This article presents, a proposal for intervention with teachers through knowledge of the possibilities of readings of literary classics of world literature adapted language of comics. Initially, we present the concept of adaptation later describe the imagistic and verbal resources of this genre, Then analyze fragments of an adapted work, in order to understand that the adaptation has as a parameter to add different elements constituting a new art in general does not have the pretension to replace the reading of the classic, but rather support strategies so that you can build a new look at the work, updating it, especially for the youth reader, adding elements to encourage and / or facilitate the reading access to the original classic. The participants in this action research were teachers of the Innovator middle school from the State School Professor Fernando Campos Leite.

KEYWORDS: Classic; Comics; Adaptation; Intervention; Teachers.

¹ Mestre em Estudos Literários pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Professora orientadora: Lilian Reichert Coelho



Introdução

A adaptação tem como parâmetro acrescentar elementos distintos, constituindo uma nova arte. No caso especial das histórias em quadrinhos, gênero² guia da intervenção em nosso trabalho, o principal recurso, ao adaptar o clássico literário, consiste na utilização das imagens como ícones para caracterização dos personagens, lugares, épocas, assim como símbolos do texto verbal, na representação da fala. Tais elementos garantem a expressividade na narrativa da arte quadrinística.

Nessa perspectiva, ao redimensionar o campo de abrangência da obra literária em quadrinhos, temos que ter em mente o conceito de adaptação, entendido aqui como “tipo de obra que tem por finalidade rerepresentar outra obra preexistente”. (VERGUEIRO & RAMOS, 2015, p. 120). Nesse sentido, ao avaliar o grau de representação de uma obra adaptada em relação ao original, faz-se necessário identificar a criatividade do adaptador na reinvenção e caracterização dos personagens, na construção do cenário, na reprodução do momento histórico, para que a adaptação não seja classificada, pura e simplesmente, como réplica da original, mas sim que aproxime o leitor de uma nova releitura de um texto já existente.

Em linhas gerais, o presente artigo utiliza como instrumento de intervenção a linguagem das histórias em quadrinhos adaptadas dos clássicos da literatura universal. Para que a nossa análise tivesse suporte

²Para Bakhtin, os gêneros manifestam-se como “tipos relativamente estáveis de enunciados”, produzidos para atender as necessidades de uso da língua em diferentes esferas. As HQS, gênero contemporâneo, abarcam discursos iconográficos e verbais na tessitura do texto, exigindo do leitor conhecimento prévio dos recursos de sua linguagem, do contexto de produção, bem como de sua finalidade sócio comunicativa, podendo, a partir dessas características em sua elaboração, serem classificadas como gênero secundário.



teórico significativo, em primeira instância, debruçamo-nos sobre o contexto histórico das histórias em quadrinhos pelo viés da tese de uma linguagem autônoma, de forma a contribuir efetivamente com a leitura da arte literária em sala de aula. Em seguida, abordamos os recursos imagéticos e verbais específicos de sua linguagem, e, finalmente, analisamos fragmentos de quadrinhos adaptados de clássicos da literatura.

O contexto histórico das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos utilizam como recurso o uso da linguagem não verbal (imagem) associado ao texto verbal (ou não, pois pode ser produzido sem a linguagem verbal) na representação de sua narrativa, constituindo assim uma história. Produto originário da Indústria Cultural³, em seu histórico de consolidação perpassa por períodos de transições, rupturas e adaptações, este processo de solidificação em termos histórico, técnico, estético e sociológico avança gradativamente, com base em pesquisas e estudos sobre seu campo de atuação desde a sua implantação até os dias atuais, em um processo de acomodação desse gênero.

Sua popularização no início aconteceu por meio da divulgação pelos *Syndicates*, ou seja, “grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais de todo planeta” (VERGUEIRO, 2014, p.10), que por intermédio dos *comic books*, no Brasil conhecidos como gibis, tinham publicações periódicas. A presença de super-heróis era recorrente, contribuindo sobremaneira para sua ascensão frente aos leitores, principalmente consolidando ainda mais a presença do leitor juvenil, e conseqüentemente esses heróis, tais como: Capitão América, Batman,

³ A Indústria Cultural é movimentada por empresas que se utilizam da comercialização da cultura com o objetivo de lucrar. Nela estão veiculados os meios de comunicação de massa como: rádio, internet, cinema, revistas e jornais.



Superman, entre outros, difundiam os padrões ideológicos e a hegemonia da cultura norte-americana.

No entanto, surgiram algumas opiniões contrárias sobre o conteúdo das histórias em quadrinhos no que diz respeito às histórias de terror e suspense, aproximando-se de uma realidade duvidosa e truculenta, podendo automaticamente influenciar o comportamento moral e intelectual dos jovens leitores, perante a sociedade. Estes estudos foram publicados em um livro estrategicamente intitulado *A sedução dos inocentes*, em 1954, publicado por Fredric Wertham, psiquiatra alemão. A proposta dessa obra consiste em atribuir, de forma generalizante e preconceituosa, ao conteúdo das histórias em quadrinhos um caráter alienante e transgressor ao leitor infante juvenil.

Entre outras teses, o livro defendia, por exemplo, que a leitura das histórias do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói (VERGUEIRO, 2014, p. 12).

É oportuno lembrar que estas acusações influenciaram a opinião de pais, professores e outras entidades, assim, “não tardou para que todos os produtos da indústria de quadrinhos passassem a ser vistos como deletérios, exigindo uma “vigilância” rigorosa por parte da sociedade.” (VERGUEIRO, 2014, p. 12).

O “redescobrimento”, termo usado por Vergueiro (2014), das histórias em quadrinhos como arte popular, abarcando meios expressivos de comunicação, começou a ter consistência inicialmente na Europa. De acordo com os estudos de Moya (1977), no encontro dos europeus Resnais e



Lacassin, o primeiro diretor de cinema e colecionador de HQS e o segundo estudioso de quadrinhos, Alain Resnais confessa a Francis Lacassin que “tudo o que era literária, artístico, gráfica e culturalmente, devia ao amor que dedicava aos quadrinhos”. (MOYA, 1977, p. 22).

Incontestavelmente, o gesto desses famosos e consagrados europeus em admitir e assumir a relevância da arte dos quadrinhos como agente motivador e formador no desenvolvimento da criatividade artística ajudou a desmitificar parte dos preconceitos que pairavam sobre as histórias em quadrinhos.

Posteriormente, essa nova concepção sobre os benefícios da leitura das HQS foi avançando para outros países, consolidando-se não somente por ser um produto de consumo massivo, mas também pelas possibilidades de veicular em sua narrativa temáticas de conhecimentos interdisciplinares. Contemporaneamente, o uso das histórias em quadrinhos nos livros didáticos brasileiros tem recebido incentivo, apoio e divulgação por parte do governo, tendo em vista reconhecerem a expressividade artística e as possibilidades de comunicação que os quadrinhos disponibilizam na construção de conhecimento do aluno. Nesse sentido, ressalte-se que “os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso” (VERGUEIRO, 2014, p. 21).

Os recursos imagéticos e verbais da linguagem quadrinística

A relação da linguagem não verbal (icônica) e da linguagem verbal na narrativa das histórias em quadrinhos explora um universo discursivo de palavras, imagens, sons (produzidos pelas onomatopeias) que partilham informações e conhecimentos aos leitores. Nessa perspectiva, para melhor compreensão da linguagem dos quadrinhos, considera-se fundamental



entender os recursos estéticos e estilísticos na construção de uma história. Dentre eles, destacam-se alguns abaixo relacionados:

Quadrinho ou Vinheta: É através da sequência do quadrinho ou vinheta que imaginamos e visualizamos as ações do enredo. Dessa forma, auxiliam e, juntamente com outros elementos, fornecem ao leitor, a cada quadro, a sequência e os detalhes dos fatos, as aventuras sofridas pelos personagens, ou seja, as etapas da narrativa, começo, meio e fim;

O requadro dos quadrinhos: O requadro, ou seja, contorno que envolve o quadrinho é um elemento que reforça a narrativa pelas possibilidades de suas formas consideradas altamente informativas;

O enquadramento ou planos/ângulos de percepção de uma imagem: Constitui elemento importante na construção da narrativa o enquadramento ou plano, que consiste no espaço ocupado por uma imagem.

O balão na narrativa: “O balão é a intersecção entre imagem e palavra” (RAMOS, 2010, p. 56). A reprodução da fala através do recurso expressivo do balão, característica peculiar dos quadrinhos, permite especificidade à linguagem verbal, possibilitando que ocorra a inserção da fala na narrativa;

A função do apêndice: O apêndice acoplado ao balão desempenha, na linguagem quadrinística, a função de projetar o discurso em direção ao personagem emissor da mensagem em um determinado momento da conversa;

A legenda: É mais um espaço para a manifestação da linguagem verbal nos quadrinhos. Por meio do texto escrito, podendo ocupar espaços diferenciados no quadrinho, representa não somente a voz onisciente do narrador da história, mas também contempla a narrativa de outros narradores;



As onomatopeias: Trata-se de recurso que permite dinamizar e ampliar a linguagem verbal, por utilizar símbolos ou letras que se aproximam dos sons de uma ação transmitida por um personagem (o espirro, a gargalhada, etc.) ou transmitir ruídos dos personagens ou objetos;

A cor nas HQS: A expressividade da cor em um quadrinho é fator determinante na caracterização de personagem, uma vez que intensifica os movimentos e contornos das ações vivenciadas, bem como realça a representatividade do cenário de uma história;

Sinais icônicos na composição da narrativa: Esses elementos são construídos através do que Gubern (1979) chamou de sinais icônicos, ou seja, convenções da linguagem por meio de representação figurada da linguagem metafórica, isto é, produz sentidos figurados por meio de comparações implícitas e metonímicas, ou seja, analogias por sentidos próximos no emprego de um termo por outro;

O formato da letra nas HQS: Ao produzir valor simbólico na voz, a forma da letra indica, na narrativa em quadrinhos, mais um recurso expressivo na construção do sentido;

Níveis de fala nos quadrinhos: Por caracterizar no enredo a oralidade, recurso recorrente na linguagem dos quadrinhos, para representar ou mimetizar a fala existem as pequenas interrupções, como o uso de sinais de pontuação, as reticências, entre as falas, que sinalizam pequena pausa na narrativa ou podem ter outros sentidos, a depender do contexto de produção;

Os personagens nos quadrinhos: São elementos determinantes na narrativa. Através deles ocorre a ação, isto é, os acontecimentos transmitidos pelo enredo;

O tempo nos quadrinhos: Para Ramos (2010, p. 128), “tempo é elemento essencial nos quadrinhos”. A noção de tempo na narrativa dos quadrinhos é implícita através do antes e depois da ação.



A elipse nas histórias em quadrinhos: Suprimir parte da narrativa das HQS é função da figura de linguagem elipse. O corte feito nas ações fica subentendido automaticamente pelo leitor, quando este inferiu sobre partes anteriores da narrativa, obrigando-o a recuperar termos da linguagem verbal ou icônica implícitos em partes da história;

O texto imagético sem palavras nas HQS: O elemento imagético constitui-se com recurso utilizado pelo autor para contar uma história (ou parte dela) somente pela linguagem visual do desenho, com o auxílio de imagens, sem palavras;

A primeira página na sintetização de uma história: A elaboração da arte inicial de uma narrativa em HQS estabelece relações introdutórias da narrativa, ou seja, indica ao leitor uma pequena síntese da história.

O clássico adaptado em linguagem quadrinística em sala de aula

Ao utilizar uma adaptação de clássico em quadrinhos, o professor deve considerar esse aspecto interdisciplinar, isto é, o trânsito ente literatura e quadrinhos; conhecer o contexto histórico das histórias em quadrinhos; estabelecer o conceito de adaptação e, conseqüentemente, reconhecer as estratégias empreendidas pelo autor ao utilizar os recursos imagéticos e verbais dos quadrinhos na adaptação de um clássico, contudo, utilizando-o como uma arte autônoma.

Nesta perspectiva, não há como refutar a contribuição de Vergueiro e Ramos, que apresentam proposta de trabalho com adaptações de clássicos em linguagem quadrinística na sala de aula a partir de duas perspectivas: paradidática e didática.

A função paradidática focaliza os recursos utilizados pelo adaptador para ilustrar a obra adaptada, contudo, o ponto de referência é o cânone, ou seja, “a adaptação será uma ferramenta de acesso a esse original. Nesse caso



é fundamental considerarmos o valor dessa adaptação.” (VERGUEIRO & RAMOS, 2015, p. 133). Dessa forma, faz-se necessário a condução da aula discutindo os pontos relevantes de aproximação ou afastamento em relação à figuração de personagens, cenários, período histórico, da obra adaptada em contraposição à obra original, como forma de despertar no aluno o interesse pela leitura do clássico na íntegra.

Esse tipo de enfoque pede que o professor – o responsável pela condução da discussão acerca da obra – compreenda e seja capaz de uma leitura eficiente da adaptação, reconhecendo características próprias da arte na qual esta se apresenta. Ou seja: por mais que o enfoque seja no texto original, ainda se faz necessário o entendimento da adaptação como obra de valor autônomo, pois, sem essa mentalidade, a leitura da história em quadrinhos pode ficar prejudicada, o que, conseqüentemente, atrapalha o desenvolvimento das atividades nela baseadas (VERGUEIRO & RAMOS, 2015, p. 133).

Em relação à função didática, esta requer do professor uma maior técnica no ensino da leitura, pois tanto obras originais como a adaptação devem ser lidas e analisadas concomitantemente, no entanto, estabelecendo a peculiaridade de cada obra.

A etapa seguinte é desenvolver as análises sobre cada uma das obras e, na sequência, observar o funcionamento das propriedades específicas de cada uma dessas duas artes. Cabe aqui esmiuçar a análise como no tópico anterior, mais evitando realizar comparações em busca da reprodução do original na adaptação. O trabalho a ser desenvolvido com o texto em prosa é praticamente o mesmo que se faria caso a opção fosse não usar a adaptação em paralelo. Já com a obra adaptada para história em quadrinhos, é bastante interessante usar o aspecto visual, tratar de interpretação das imagens, da relação da imagem com o texto, da função das cores e comparar referências visuais (VERGUEIRO & RAMOS, 2015, p. 134).

Inevitavelmente, a proposta didática debruça-se sobre o esforço do professor no planejamento das aulas, na criação de estratégias para



assegurar que a proposta desperte habilidades interpretativas, visuais e verbais nos alunos, considerando a estrutura das duas formas narrativas, adaptação e obra original. Devem-se detalhar aspectos significativos na produção das obras, sem pregar método meramente comparatista, em detrimento da adaptação pelo original ou vice-versa.

Para melhor exemplificar as formas paradidática e didática, bem como especificidades da narrativa no tocante ao enredo, à trama, à composição dos personagens, às possibilidades da análise comparatista e, conseqüentemente, compreender a proposta de nossa pesquisa, utilizamos fragmentos de imagens das obras adaptadas dos livros *A Metamorfose*, (1997) de Franz Kafka, traduzida por Modesto Carone, e a mesma obra adaptada em quadrinhos por Peter Kuper (2004). O critério de escolha ocorreu em virtude da popularidade universalmente conhecida e reconhecida do clássico, tanto em prosa como verso.

Em termos da função paradidática, observamos que os elementos utilizados pelo realizador na adaptação tornam-se ferramentas que facilitam o processo de leitura. No caso da obra *A Metamorfose* (1997) de Kafka, o professor poderá aludir ao aluno os recursos empreendidos pelo adaptador na narrativa da obra adaptada por Kupper. Conforme segue imagem da figura 01:



Fig. 01 (Fonte: KAFKA; KUPER, 2004, p. 12)



A primeira página começa com uma única legenda, sem signo de contorno, ocupando toda a página na cor preta, e o texto em branco segue, “ao acordar naquela manhã de sonhos perturbadores, Gregor Samsa viu-se transformado” (KUPER, 2004, p. 11). Na próxima página, a imagem 01 utilizada pelo adaptador caracteriza bem a situação do personagem. Conforme Ramos explica, “o tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte” (RAMOS, 2010, p. 18). A fala de Samsa surge em um balão em forma de contorno ondulado e apêndice formado por bolhas, representando, dessa forma, seu pensamento. Trata-se de recurso comumente utilizado pelos quadrinhos para informar que o personagem pensou. Percebemos os artifícios pela busca de semelhanças nessa parte da narrativa em relação à obra original.

No tocante a essa mesma imagem, a função didática requer uma análise mais completa das duas obras. O professor deverá conhecer as nuances das obras para explorar o potencial verbal (do texto literário em prosa) e do texto imagético e verbal (da obra adaptada), de forma que as omissões e os acréscimos sejam percebidos como recurso da linguagem adaptada (reconhecida) e não como perda estética ou estilística em relação à obra original.

Na linguagem dos quadrinhos, as cores preta e branca têm expressiva função de suprimir parte da narrativa em prosa, bem como as imagens em tonalidades escuras mimetizam a nova condição de Gregor Samsa enclausurado em um corpo de inseto monstruoso. A ilustração da ambientação dá ao leitor a ideia de onde ocorreu o processo de metamorfose, ou seja, no quarto do personagem, os detalhes da mobília, a chuva melancólica na janela, todos esses elementos, se bem elencados, contribuem para a releitura da obra.

Em outro ponto da obra *A metamorfose* (2004), o professor pode aludir sobre parte do enredo em que Gregor Samsa, diante do emprego, sente-se impotente e injustiçado. Deve sujeitar-se a tal condição por ter que sustentar a família, pois ele considerava seu pai velho e cansado, a mãe com problemas de saúde e sua irmã jovem demais para ser submetida ao trabalho. Daí sua indignação com o trabalho de caixeiro-viajante, bem como em relação à superioridade exercida pelo chefe ao dirigir-se aos funcionários. Conforme figura 02, abaixo:



Fig. 02 (Fonte: KAFKA; KUPER, 2004, p. 16)

Para a representação da cena, o adaptador Kuper utilizou como recurso requadro que ultrapassa o espaço das margens do quadrinho, caricaturando uma figura grandiosa do chefe. Isto gera um efeito de dramaticidade na narrativa, possibilitando ao leitor melhor aproximação da condição opressora sofrida por Gregor Samsa. De acordo com McCloud, “o meio quadrinhos se baseia na visão” (MCCLOUD, 2005, p. 202). Em contrapartida, o ilustrador, para representar os anseios de ascensão do personagem Samsa, o figura de forma ampliada, descarregando no chefe de forma imaginária as agressões sofridas. Em sala de aula, as possibilidades de leituras são infinitas em relação a esta parte do enredo.

Em relação à trama da obra *A Metamorfose* (2004), as possibilidades de leituras e inferências por parte do professor e dos alunos são variadas. Quanto ao enredo, conta a história de Gregor Samsa, um caixeiro-viajante que, certa manhã, acorda metamorfoseado em um inseto. Os recursos da linguagem imagética representam, através de ícones de aproximações que caracterizam com exatidão essa nova condição de Gregor Samsa, a decepção da família e o horror do seu gerente. Note-se a imagem 03:



Fig. 03 (Fonte: KAFKA; KUPER, 2004, p. 29)

Escolhemos o quadrinho acima para ilustrar as consequências da metamorfose no personagem. Observamos que, a partir dessa parte na narrativa, tanto na obra original como na adaptação em quadrinhos, Gregor sofrerá as condições de isolamento social e familiar, vista pela interiorização do mundo, através da perspectiva do personagem.

Em relação à composição dos personagens, Vergueiro e Ramos (2015) consideram que, mesmo havendo pequenas mudanças nas características físicas e psicológicas de alguns personagens na adaptação, existe aproximação em termos essenciais em sua esfera de ação, que remetem à ideia do personagem da obra original. Contudo, se essa mudança acontecer de forma brusca e afetar a esfera de ação de um ou mais personagens, toda estrutura da história também mudará. Ao conhecer esse



mecanismo na construção da adaptação, o professor terá mais subsídios para questionar com os alunos a intenção do adaptador ao mudar a atuação de algum personagem em relação à obra original.

Em suma, cabe ao professor explicar para os alunos a importância dos recursos da linguagem quadrinística na constituição do enredo da narrativa, para que possam identificar os efeitos de sentido acrescentados na obra pelo autor e a sua relação de aproximação ou distanciamento, não como mera comparação, mas reconhecendo que a obra adaptada pode, em muitos casos, manter diálogo com a obra original, todavia como linguagem autônoma.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética: a teoria do romance**. São Paulo: Hucitec, 2004.
- BRASIL. **Orientações curriculares para o ensino médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. Disponível em: <http://www.passeidireto.com/arquivo/1936951/book-eisner-will---quadrinhos-e-arte-sequencial>
- KAFKA, Franz. **A Metamorfose**. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- KUPER, Peter. **A Metamorfose-Franz Kafka**. São Paulo: Conrad, 2004.
- MCCLOUD, S.. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books, 2005.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2010.



VERGUEIRO, W. Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula. In Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (Org.). **Uso das HQs no ensino**. São Paulo: Contexto, 2014.

_____; RAMOS, Paulo (Org.) **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2015.

MOYA, Álvaro de (org.). **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.