

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: aspectos teóricos e práticos para a sala de aula

COMIC BOOKS: theoretical and practical aspects for the classroom

Cristina Rothier Duarte - UFPB¹

Ana Paula Serafim Marques da Silva - UFPB²

Girlene Marques Formiga - IFPB³

RESUMO

Desde o final do século XIX, as histórias em quadrinhos vêm encantando crianças e adultos. No entanto, as narrativas quadrinizadas não se limitam a histórias originais, de modo que é cada vez mais frequente sua presença como adaptações de obras literárias. Nesse contexto, este artigo tem como objetivo geral trazer uma abordagem teórico-prática da chamada nona arte conjugada à apresentação de uma proposta metodológica para seu emprego em sala de aula, mediante a adaptação do conto *A princesa e o grão de ervilha* (1978), de Hans Christian Andersen, realizada por Stephanie True Peters (2014). A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo-interpretativo.

PALAVRAS-CHAVE: História em quadrinhos; Adaptação; Leitura

ABSTRACT

Since the end of the nineteenth century, comics have enchanted children and adults. However, the narratives in comics are not limited to original stories, so that their presence is increasingly frequent as adaptations of literary adaptations. In this regard, this article has as general objective to bring a theoretical-practical approach of the so-called ninth art conjugated to the presentation of a methodological proposals for its use in the classroom in the first years of Elementary School, through the adaptation of the tale *The princess and the pea* (1978), by Hans Christian Andersen by Stephanie True Peters (2014). The methodology adopted was the qualitative-interpretative bibliographical research.

KEYWORDS: Comics; Adaptation; Reading

DOI: 10.21920/recei72018411369382
<http://dx.doi.org/10.21920/recei72018411369382>

¹Mestranda em letras pelo PPGL - UFPB. E-mail: cristinarothier@hotmail.com / ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4183-7435>

²Mestre em letras pelo PPGL - UFPB. E-mail: anapaulasms0108@gmail.com / ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7542-3601>

³Doutora em letras pelo PPGL - UFPB. E-mail: gformiga@gmail.com / ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4988-7699>

INTRODUÇÃO

A literatura é composta por textos dos mais variados gêneros, nos diferentes suportes midiáticos – desde a oralidade aos meios escritos e digitais. É visível a consagração da imagem nesses espaços pelo menos desde a década de 1960, período em que muitos escritores começaram a se dedicar a arte das ilustrações, sobretudo na literatura endereçada às crianças e aos jovens. Em paralelo a esse universo, as histórias em quadrinhos surgiram assegurando o seu lugar entre os leitores por todo o mundo.

Ainda na década de 60 do século XX, alguns autores brasileiros, como Ziraldo e Maurício de Sousa, iniciaram um trabalho com histórias em quadrinhos, de modo que seus textos compuseram parte do repertório de leitura do público infantil e juvenil de várias gerações, seja pelo envolvimento com as personagens com as quais os leitores se identificavam e ainda se identificam, seja pela natureza das narrativas que, ao integrar a linguagem visual e verbal, constituem uma linguagem atraente.

A Turma da Mônica, criada por Maurício de Sousa na década de 1960, estreando pela Editora Continental, passando pela Editora Abril de 1970 a 1986, pela Editora Globo de 1987 a 2006, e a partir de 2007 sendo publicada pela Panini Comics, além de criar suas próprias histórias, se apropriava de clássicos da literatura revitalizando-os para as Histórias em Quadrinhos (FORMIGA, 2009, p. 104).

Essa rica linguagem foi notada por algumas editoras que investiram em adaptações de textos canônicos da literatura universal para as histórias em quadrinhos, visando a atrair o leitor jovem e também o público escolar. Um marco nessas produções foi a Editora Brasil-América (EBAL), fundada por Adolfo Aizen, que publicou a série Edição Maravilhosa, na década de 40, adaptando clássicos universais. Com o mesmo intuito, a Editora Rio Gráfica, de Roberto Marinho, criou a série Romance em quadrinhos, em 1956.

Nota-se que essas publicações buscavam, entre outras coisas, aproximar os leitores do legado cultural deixado pelas grandes obras literárias, por meio de um texto verbo-visual atraente e rico em possibilidades de leitura. Mais recentemente, instituições governamentais apresentaram semelhante interesse, como o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), ao seguir os pressupostos de documentos oficiais da educação, a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que orientam a inserção das histórias em quadrinhos como recurso de incentivo à leitura e à escrita nas salas de aulas.

Diante desses fatos, este artigo tem como objetivo geral a abordagem das histórias em quadrinhos em sala de aula, e como objetivos específicos: contextualizar esse gênero textual, abordando brevemente seu percurso histórico, alguns conceitos e características imprescindíveis para sua particularização; analisar aspectos da adaptação do conto A Princesa e o grão de ervilha (1978), de Andersen, realizado por Stephanie True Peters (2014); bem como apresentar uma proposta didático-metodológica para a leitura da referida adaptação direcionada para turmas do Ensino Fundamental II.

A fim de atendermos aos objetivos traçados, este trabalho apresenta natureza exploratório-descritiva, uma vez que temos como propósito a construção de um conhecimento a partir da proposta didático-metodológica que apresentamos para a leitura na Educação Básica. Quanto ao tipo de abordagem, trata-se de uma análise qualitativa-interpretativa, no tocante à revisão bibliográfica para a contextualização histórica e o estudo teórico proposto.

O percurso metodológico dos quais nos utilizaremos para alcançar os resultados pretendidos foi realizado em três etapas: i. leituras histórico-teóricas para fundamentação do

nosso trabalho - contextualização histórica e caracterização do gênero; ii. análise do *corpus*, a fim de explorarmos suas possibilidades de abordagem em sala de aula; iii. elaboração de uma proposta didático-metodológica para ser trabalhada em turmas dos Ensino Fundamental II.

CONTEXTUALIZANDO A NONA ARTE

Nos moldes como conhecemos hoje, as histórias em quadrinhos na atualidade foram criadas no final do século XIX e início do século XX, de acordo com Bonifácio (2006), sob a égide da sociedade capitalista, e, situada no âmbito da cultura de massas, em um contexto histórico em que a cultura passa a ser concebida como um produto de consumo, “[...] comercializado industrialmente, como cultura de massa, fonte de lazer e entretenimento para o grande público menos letrado [...]” (BONIFÁCIO, 2006, p. 72).

Não obstante o surgimento das histórias em quadrinhos tenha se dado no momento apontado, estudiosos especializados nessa arte apontam que os elementos que a compõem já davam os seus primeiros sinais na pré-história, de modo que as inscrições gravadas em cavernas durante esse período são consideradas manifestações de narrativas visuais precursoras da História em Quadrinho.

Rudolph Töpffer (1799-1846), ilustrador e escritor suíço, criador de *Histoire de M. Vieux Bois*, em 1827, é considerado o precursor mais direto dos quadrinhos dotados dos elementos que compõe as quadrinizações contemporâneas, tendo em vista que sua obra já apresentada a natureza mista própria dessa arte. A fim de explicar esse aspecto da sua produção, Töpffer, em seu Annonce de l’Histoire de M. Jabot, expõe que o seu livro

[...] se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa. Aqui, como um conceito fácil, os tratamentos de observação, o cômico, o espírito, residem mais no esboço propriamente dito, do que na idéia (sic) que os *croquis* desenvolvem. (TÖPFFER *apud* MOYA, 1896, p. 13, grifo no original).

Percebemos pela descrição de Töpffer que ainda não estava clara a concepção de histórias em quadrinhos para sua obra, até porque não havia um conceito dessa arte como se tem hoje, todavia suas principais características - a reunião de texto e imagem de forma conjugada - davam sinal de nascimento a partir das produções desse artista.

Contudo, para Bonifácio (2006), os quadrinhos surgem somente em 1895 com *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault (1863-1968). Para a autora, Outcault, em *Down Hogan’s Alley* (título das tiras em que um dos personagens era o garoto chinês de camisolão que, depois passou a ser amarelo), retratava o cotidiano de um cortiço de Nova York, trazendo elementos que constituíam uma crítica social de forma leve e humorada, daí a origem americana da denominação *comics*, termo que permanece até a atualidade. “Nessas histórias, Richard Outcault iniciou usando cenas estáticas, com legendas escritas passando, posteriormente, a produzir uma sequência de imagens, intercalando-as com pequenos textos e falas em balões.” (BONIFÁCIO, 2006, p. 74). Assim, Outcault faz surgir o uso dos balões, inaugurando oficialmente nos quadrinhos.

Após Outcault, o mercado das HQs começa a se expandir. Em 1897, Rudolph Dirks (1877-1968) cria Os sobrinhos do capitão; e Os sonhos de um comilão e O pequeno Nemo no país dos sonhos (1905) são publicados por Winsor McCay (1867-1934).

Independentemente de a origem das histórias em quadrinhos tenha se dado em uma época ou em outra, de acordo com Eisner (2010), foi a partir das graphic novels que houve a sua estruturação, criando-se, assim, um parâmetro em que é possível verificar seus elementos específicos, assumindo a característica de uma linguagem.

Para Eisner (2010), as histórias em quadrinhos são compreendidas como um dos principais veículos da arte sequencial. A partir dessa concepção, o autor a entende como uma estética singular, “[...] como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.” (2010, p. 5). Eisner confere, portanto, às histórias em quadrinhos, o estatuto de uma forma de arte moderna, cujos elementos fundamentais são o texto e os desenhos combinados e dispostos em sequência com a finalidade de contar uma história.

Apesar de Eisner (2010) categorizar as histórias em quadrinhos como uma arte literária híbrida em razão da conjugação de imagem e texto verbal, Franco (2001) considera a sua definição muito abrangente e capaz de gerar confusão, de maneira que, por ser mais objetiva e trazer os elementos que a caracterizam, prefere os termos apresentados por Antonio Cagnin: “[a] história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita” (1975 *apud* FRANCO, 2001). Acompanhando esse pensamento, Chinen; Vergueiro; Ramos (2014) entendem que quadrinhos e literatura são linguagens diferentes e autônomas, que apresentam diálogos difíceis de serem ignorados. É nesse sentido que compreendemos as histórias em quadrinhos, ainda que sejam adaptações de obras literárias, com estas não se confundem, uma vez que sua linguagem dotada de heterogeneidade – interação texto-imagem – as distinguem das demais formas de expressão artísticas.

OS QUADRINHOS EM TEORIA

Os quadrinhos, considerados como expressão artística autônoma, apresentam como peculiaridade uso de símbolos reconhecíveis, padrões, usados para expressarem inúmeras vezes ideias parecidas, criando o que o teórico chama de *gramática da Arte Sequencial*, uma aplicação disciplinada de imagens e símbolos (EISNER, 2010). Por exemplo: o emprego dos balões significa a fala dos personagens que, a depender da configuração do rabicho, pode ser um pensamento ou a voz do personagem; o uso do letreiro que expressa a voz do narrador, que não é personagem, não apresenta rabicho; assim por diante, de modo a criar possibilidades de leitura por meio dos elementos das histórias em quadrinhos, seja como um texto verbal, seja como as imagens. Desse modo, “[p]artilha-se, aqui, da perspectiva proposta por Boutin (2012), para quem a HQ é um multitema (conjugação de múltiplos modos: textual, visual, gestual, sonoro, etc.) que propõe uma multileitura (decodificação, compreensão, integração).” (GHIRARDI, 2015, p. 14).

Silva (2001) explica que o código linguístico e o das imagens são utilizados nos quadrinhos de forma complementar, embora possam ser analiticamente separados, e possa haver predominância de uma ou outra linguagem em determinados momentos. Outrossim, o mencionado pesquisador, com o objetivo de sistematizar uma metodologia para compreensão dos quadrinhos, apresenta os elementos que possibilitam a sua análise. Para ele, os balões, os enquadramentos, os planos, a linearidade ou não da narrativa, o ritmo, os recursos gráficos, o

rebuscamento dos traços são alguns dos elementos elencados pelo autor, devido à importância que conferem para o estudo analítico das histórias em quadrinhos. Para este estudo, discorreremos sobre os elementos seguintes: quadros e enquadramentos ou planos; *timing*; ângulo de visão; balões; letreiramento; percepção visual global e elipses.

Os quadros são o elemento em que a narrativa em quadrinhos é apresentada de forma sequencial, representando o espaço onde o enredo é desenvolvido. Neles são inseridos o código linguístico e as imagens que constroem as histórias em quadrinhos, portanto, neles serão inseridos os demais elementos imprescindíveis para a construção do significado da história narrada por intermédio da linguagem visual.

A fim de conferir realidade ao espaço bidimensional dos quadrinhos, o artista se utiliza do enquadramento ou plano. Conforme traz Silva (2001), há seis principais planos: (a) o plano geral - enquadramento que possibilita a observação de todo o ambiente em que se dá a ação; (b) plano total - enquadramento que coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem. Acerca desse plano, Eisner (2010) entende que os *close-ups*⁴ são necessários quando a expressão facial dos personagens podem interferir na compreensão da narrativa; (c) plano americano - enquadramento em que os personagens aparecem a partir dos joelhos; (d) plano médio - enquadramento que mostra os personagens a partir da cintura; (e) primeiro plano - enquadramento que mostra os personagens a partir dos ombros; (f) plano detalhe - enquadramento em que é mostrada uma parte do corpo do personagem ou um objeto importante para aquele momento da narrativa.

Silva (2001) destaca que cada um dos planos evoca uma carga de expressividade específica que o artista pretende comunicar ao leitor naquele momento:

Neste sentido, observa-se que enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que se preste atenção às suas expressões faciais. Dessa forma, o domínio ou não de determinado plano indicaria preferência do autor por um tratamento mais intimista ou não em relação às personagens (SILVA, 2001, p. 3).

De igual modo, o formato, o tamanho e o tipo do traço dos quadros revelam um efeito específico na narrativa. O formato é predominantemente quadrilátero, podendo, contudo, apresentar o formato redondo. No que diz respeito ao tamanho do quadro, ele expressará o tempo e o espaço da narrativa, “[...] um quadro que ocupa meia página indica um tempo maior na narração e um conseqüente aumento de tempo de leitura [...]” (SILVA, 2001, p. 4), ao passo que vários quadros pequenos sequenciados geram uma tensão, aumentando a expectativa do leitor.

Outro elemento importante das histórias em quadrinhos é o *timing*, recurso estrutural essencial, que constitui um meio de utilização do elemento tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica: “[u]ma história em quadrinhos torna-se real quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. [...] Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos do seu ordenamento.” (EISNER, 2010, p. 26).

O *timing* é transmitido por vários elementos da História em Quadrinhos (os balões, fenômenos naturais, movimentos, ocorrências transitórias representadas dentro dos quadros representados por signos reconhecíveis), sendo a disposição dos quadros o recurso fundamental para a sua transmissão, assim,

⁴O termo *close up*, na linguagem cinematográfica e das histórias em quadrinho, significa um enquadramento aproximado em relação ao objeto retratado.

[...] o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele *comunica* o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho *per se*, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador (EISNER, 2010, p. 28, grifos no original).

O ângulo de visão é o elemento a partir do qual se observa a ação. Ele pode ser dividido em ângulo médio, superior e inferior: “[...] o *médio* ocorre como se a cena estivesse acontecendo à altura dos olhos; o *superior* observa a ação de cima e por fim o *inferior* que se coloca abaixo das personagens” (SILVA, 2001, p. 4, grifos no original).

Um elemento imprescindível para a caracterização dessa expressão artística são os balões. Conceituados como espaços destinados à linguagem textual, onde as falas, os pensamentos e as variadas expressões dos personagens aparecem na narrativa, os balões dão a marca da linguagem das histórias em quadrinhos. Além da disposição da história por imagem sequenciada, os balões possibilitam, portanto, ao leitor a identificação imediata de uma História em Quadrinhos, pois “[o] uso dos balões delimita a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa” (SILVA, 2001, p. 2).

Esse elemento permite a disposição de uma série de recursos utilizados para a superação de limites que a escrita poderia encerrar, por exemplo, a expressão de sentimentos (raiva, paixão, tristeza etc.), o tom da fala do personagem (segredo, grito, fala normal etc.), ruídos existentes no espaço em que a narrativa acontece (tiros, quedas etc.), que, como expõe Silva (2001), permitem ao leitor “escutar” os sons que ocorrem na narrativa. Nesse contexto, o tamanho e o tipo da letra, o tipo do balão (pontilhado para pensamento, contínuo para fala, pontiagudos para situações tensas etc.) e as onomatopeias são utilizados como recursos que permitem a expressão mais precisa possível do contexto narrado.

No que diz respeito ao letreiramento – tamanho e forma das letras –, a variação atende à intensidade, ao tom e ao sentimento que o artista quer expressar na voz do personagem, “[...] dessa maneira letras maiores indicam uma voz dita num tom mais alto enquanto letras menores indicam o oposto [...]” (SILVA, 2001, p. 5). Para Eisner (2010), o letreiramento funciona como uma extensão da imagem.

A percepção visual global é uma forma diferenciada que as histórias em quadrinhos requerem para ser percebidas visualmente, sendo considerada por Franco (2001) como uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro:

[...] enquanto nossa fóvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo (momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e os posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira (p. 20).

Por fim, as elipses são os trechos sequenciados das histórias em quadrinhos que complementamos mentalmente. Entre um quadro e outro da narrativa, há uma sequência omitida – espaços vagos –, mas que é subentendida, de modo que a preenchemos automaticamente, conferindo continuidade harmônica à narrativa.

Todos esses recursos podem ser visualizados em obras que nascem como quadrinhos ou em outros gêneros literários transpostos para essa expressão mediante adaptação, recurso que adentrou o campo das histórias em quadrinhos na década de 1940, com a publicação do romance *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas, pelo editor Albert L. Kanter, primeira publicação de adaptações literárias para quadrinhos.

As adaptações de romances e contos da literatura brasileira também não são recentes, já que sua primeira adaptação se deu em 1937, quando Francisco Acquarone (1898-1954) criou *O Guarani*, romance de José de Alencar, em quadrinhos.

A PRINCESA E A ERVILHA: uma análise da adaptação do conto para os quadrinhos

Antes de estudarmos os quadrinhos em sala de aula e apresentarmos a nossa proposta de leitura para os anos iniciais do Ensino Fundamental II, abordaremos, aspectos da adaptação do conto *A Princesa e a Ervilha*, de Andersen para os quadrinhos.

O sentido geral do vocábulo adaptação nos remete à ideia de adequação, concepção que, se levada para o âmbito literário, pode gerar uma série de controvérsias, incluindo-se a sua desvalorização em face do que se pode entender por original. Hutcheon (2013), no entanto, caminha em sentido diametralmente oposto. Para a autora, o binômio texto-adaptado ou texto-base e adaptação não apresenta hierarquia conceitual, por tratá-las como objetos autônomos. Seu estudo, dessa forma,

[...] faz das adaptações *como adaptações* - ou seja, como obras que não são apenas autônomas - parte de uma duplicidade factual bastante curiosa: de um lado, a popularidade das adaptações; de outro o desprezo sistemático com o qual são atacadas. Em contrapartida, as adaptações são aqui examinadas como revisitações deliberadas, anunciadas e extensivas de obras passadas (HUTCHEON, 2013, p. 15, grifo no original).

No que diz respeito à adaptação da literatura para os quadrinhos, estabelece-se a relação entre o texto-base e os recursos utilizados para a narrativa quadrinizada.

O verbal ganha a dimensão gráfico-visual [... pois], nos quadrinhos, a linguagem verbal, bem como a não-verbal, assume um caráter altamente visual. As palavras se inserem no cenário como as figuras e, se bem explorado, tal recurso amplia as possibilidades comunicativas do meio (OLIVEIRA, 2014, p. 39).

Processo semelhante ao que se dá no cinema no que se refere à passagem do contar para o mostrar, os quadrinhos mostram e contam, e as expressões faciais e gestuais dos personagens contribuem de tal modo para a narrativa como a performance dos atores o fazem no teatro e nas telas, porém, com a limitação que arte sequencial traz. Há que se observar, contudo, que essa limitação se refere ao plano físico, tendo em vista que o leitor dos quadrinhos, assim como de literatura, é que determinará os reais limites, já que tudo dependerá das possibilidades de leituras permitidas pela sua imaginação e pela interação com o texto.

Oliveira (2014) entende que, no tocante ao diálogo entre a literatura e os quadrinhos, especialmente em se tratando de contos de fadas e de fábulas,

[e]sses textos integram um acervo de conhecimento popular e universal, atravessando épocas e vindo até nossos dias. Tal fato permite o reconhecimento quase que imediato do leitor/receptor, tornando assim o diálogo entre obras mais efetivo, aspecto este, [...] altamente relevante quando do estabelecimento de uma relação intertextual entre obras e artes (OLIVEIRA, 2014, p. 41).

A Princesa e a Ervilha (2014), em quadrinhos, adaptada por Stephanie Peters, e ilustrada por M. A. Lamoreaux, faz parte da coleção Clássicos em Quadrinhos, da editora Ciranda Cultural que, como o título sugere, quadriniza obras clássicas da literatura universal para os leitores infantis e juvenis.

Iniciando nossa análise a partir da capa, destacamos que, de um modo geral, esse elemento do suporte é bastante significativo na constituição do arranjo visual de obras voltadas ao pequeno leitor, tendo em vista que o interesse inicial, a atração pelo livro se dá a partir da capa, de forma que, para o público jovem, ela representa um fator preponderante no momento pré-leitura. Segundo McKenzie (2004), posicionamento reiterado por Chartier (2001), o texto não atua sobre o leitor por si só, mas através de uma materialidade, de um formato, de imagens, de uma capa, da distribuição, e de outros elementos que vão contribuir no processo de construção de sentido do leitor.

Na capa da adaptação, *corpus* deste estudo, observamos, além do nome da autora e do artista visual, a ilustração, cuja imagem única, mas rica em detalhes, está posicionada no centro da capa. Essa ilustração se trata de uma cama com uma pilha de colchões sobrepostos – imagem icônica que representa o conto. O ângulo de visão é superior, possibilitando ao leitor a visão do topo da cama, fazendo-o perceber quão alta ela é, colaborando, conseqüentemente, para o estímulo do seu imaginário e para as predições da leitura. A diagramação visual, assim, atende à função enunciada por Eisner (2010), de estabelecer o tom emocional, o ritmo e o clima da narrativa em quadrinhos.

A capa apresenta, ainda, um requadro no estilo clássico de moldura real, situado no centro da página, com o título da adaptação e a informação de que é um “conto clássico em quadrinhos”, o que confere um “ar” de realza à história que será iniciada.

A contracapa, por sua vez, dando seqüência à ilustração da capa, traz a protagonista, a Princesa, em ato de interlocução, representada por um balão contínuo com rabicho, enunciando: “Minha nossa! É aqui que eu vou dormir?” (PETERS, 2014, contracapa). Tanto essa personagem como as demais são desenhadas com traços próprios dos mangás, o que confere à obra um ar moderno.

Antes do efetivo início da narrativa, há a apresentação dos personagens nas duas páginas seguintes. Assim, ao lado da cama cheia de colchões – ilustração situada no centro das duas páginas que formam uma imagem apenas –, posicionam-se, à esquerda, o Rei e a Rainha, e, à direita, a Princesa e o Príncipe, todos identificados por meio de molduras situadas acima deles. Além da identificação visual e verbal dos personagens, as suas representações gráficas são dotadas de emoções mediante expressões gestuais e faciais. Essa forma de representar os personagens pode ser entendida como um meio de disciplinar a leitura, tendo em vista que, a partir dessa delimitação realizada pelo ilustrador, o leitor poderá identificar fisicamente cada personagem dentro da narrativa.

Durante toda a narrativa, as cores dos personagens e do cenário apresentam conexão direta com o enredo, colaborando para caracterizar o espaço ficcional e o ambiente – entendido, segundo a concepção de Borges Filho (2007), como a conjugação do cenário com o clima psicológico, de modo que, variando as emoções vivenciadas pelos personagens, a tonalidade das cores muda, tornando-se mais quentes em momentos de conflito, mais suaves em situações de equilíbrio e mais sombrias quando há o predomínio de medo e do suspense.

A adaptação apresenta um narrador em terceira pessoa, em consonância com as narrativas de contos de fadas, e sua voz é apresentada mediante legendas e não balões. Sua fala se dá no momento de iniciar a narrativa, com o típico “era uma vez”, e também em alguns momentos para ligar os quadrinhos, dando seqüência à narrativa.

Como não poderia ser diferente, todo o diálogo é marcado pela presença dos balões, representando a fala dos personagens. Importante notar que o ilustrador não se utiliza das

variações de contornos dos balões para expressar o tom da fala ou o sentimento do personagem, esse papel é cumprido pelas expressões faciais e gestuais dos personagens. Assim, com exceção do pensamento, cujo rabicho do balão é substituído pelas bolinhas, todos os balões têm contornos lisos.

As onomatopeias também são constantes na obra. Configuradas como extensão da imagem (EISNER, 2010), permitem ao leitor “escutar” o som, dispensando que os detalhes sejam dados pelo narrador ou por algum personagem.

No processo adaptativo do conto de Andersen (1978) para os quadrinhos, a essência da narrativa se mantém, pois, facilmente, encontramos elementos comuns às duas obras. Contudo, a adaptação A Princesa e a Ervilha, de Peters (2014), traz elementos novos para a história, ocultados no conto dinamarquês, como detalhes do caráter das princesas que se candidatam como pretendentes do príncipe, em uma reinvenção bem-humorada. Enquanto a narrativa em prosa somente menciona que as pretendentes tinham senões e falhas, a adaptação cria novas personagens e as caricaturas segundo as características da sua personalidade. Desse modo, aparecem a suposta Princesa vaidosa, a *nerd*, a avarenta, a gulosa e a malvada.

Segundo Zilberman, o processo de adaptação atende à necessidade de aproximar o texto literário do leitor infantil e juvenil, sempre visando às “expectativas recepcionais” (1994, pp. 50-51). Ironicamente, as características das possíveis princesas representam arquétipos que, nem remotamente, parecem com nobres idealizadas nos contos de fadas. No entanto, podem simbolizar os guetos, como também características tão comuns aos jovens; portanto, tais recursos são importantes para aproximar o texto ao universo do seu receptor.

Outro detalhamento trazido pela adaptação que não está no conto em prosa é a justificativa dada pela Princesa à família real para sua chegada àquele reino naquele estado. No conto, essa passagem é narrada em terceira pessoa e de forma breve: “Lá fora estava uma Princesa. Mas quanto sofrera ela com a chuva e a tempestade! A água corria-lhe pelos cabelos e pelas vestes, entrava pelo bico dos sapatos e saía pelo calcanhar. Disse ela que era uma verdadeira princesa.” (ANDERSEN, 1978, p. 34). Na adaptação, a narrativa dessa passagem se dá em primeira pessoa pela protagonista e é representada graficamente como reminiscência – a sequência gráfica mostra todas as ações vividas nesse passado próximo pela personagem.

Para transmitir toda tensão vivida pela personagem até sua chegada ao reino do príncipe, o ilustrador usa técnicas peculiares da quadrinização, como o uso de cores preto e branco e tons ocre, a sequência de vários quadrinhos estreitos para realçar o ritmo do medo sentido pela personagem e o *close* para enfatizar os queixos da Princesa batendo de frio e de apreensão.

É importante ressaltar que os detalhes adicionados na adaptação não desconfiguram o enredo do conto de Andersen (1978). Pelo contrário, o leitor facilmente identificará o texto-base, no entanto, terá recursos suficientes para enriquecer ainda mais a sua leitura devido aos detalhes e elementos novos trazidos pelos adaptadores.

Após a narrativa, a obra em quadrinhos apresenta informações sobre a vida do autor do conto, Hans Christian Andersen (1805-1875), sobre a adaptadora e sobre a ilustradora. Ademais, traz, entre outras informações, a notícia de adaptações do conto para outras artes como teatro e dança clássica, além da adaptação para programas de TV e de Rádio, no intuito, ao nosso entender, de tornar acessível outras formas de leitura de uma mesma história

OS QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Olhadas com cautela por pais e professores, as histórias quadrinhos nem sempre foram aceitas no ambiente escolar, de modo que estimular a leitura por meio dessa expressão artística

passava ao largo de perspectivas pedagógicas. “De uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores” (VERGUEIRO, 2016, p. 8).

De acordo com Vergueiro (2016), com o desenvolvimento dos estudos culturais das ciências da comunicação, os quadrinhos, para além da compreensão de suporte de mero entretenimento, pouco a pouco foram conquistando o seu lugar, primeiro na Europa, depois espalhando-se pelo mundo. No campo didático, as histórias em quadrinho foram inseridas paulatinamente. Inicialmente, os livros didáticos pouco se dedicavam a apresentar como elemento textual as histórias em quadrinhos. “No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos – muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras –, começaram a incluir os quadrinhos com mais frequência em suas obras [...]” (VERGUEIRO, 2016, p. 20). Hoje, no Brasil, o contexto em que se inserem os quadrinhos no âmbito escolar é diferente, inclusive, os Parâmetros Curriculares Nacionais preveem os quadrinhos como gênero discursivo adequado para se trabalhar com a linguagem escrita. Esse novo contexto de aceitação e reconhecimento das histórias em quadrinhos tem despertando o interesse de estudiosos para investigações que se dedicam ao desenvolvimento de propostas metodológicas que empregam essa arte em sala de aula com o fim de desenvolver o gosto pela leitura e promover letramento de alunos da Educação Básica.

Nesse sentido, passamos a estudar duas propostas trazidas por Ramos (2016) para o ensino da Língua Portuguesa. Nossa escolha se justifica pelo fato de uma das propostas se voltar para a categoria analítica personagem (caracterização do personagem), elemento narrativo bastante presente em estudos de textos literários; e de a outra se dedicar aos elementos visuais próprios das quadrinizações (recursos de expressão visual). As demais atividades, apesar de voltadas para o estudo com base nos quadrinhos, estão mais preocupadas com os estudos da linguagem, e não de elementos presentes nesse tipo de narrativa, conforme preferimos.

A primeira proposta que passamos a descrever – correspondente à 6 no texto de Ramos (2016) – traz como tema a ser trabalhado na sala de aula a caracterização dos personagens. O objetivo, conforme explica, é “[...] fazer o aluno perceber como o uso da língua é importante para a caracterização dos personagens em textos narrativos.” (RAMOS, 2016, p. 77). A proposta se baseia em uma história em quadrinhos do Chico Bento de 1977, a fim de demonstrar que a fala caipira marcante da personalidade do personagem na atualidade não era tão marcante àquela época, de modo que suscita a discussão que o autor apresenta nos seguintes termos:

O que faz com, em momentos históricos diferentes, houvesse duas variantes? Essa é a proposta da discussão. A resposta não é fácil, e certamente não há apenas uma solução. Valerá a fundamentação de cada aluno. Também pode-se questionar qual fala foi mais fiel às características do personagem. Por quê? Uma dinâmica a ser feita, a partir dos quadros, é propor outras caracterizações. Como falaria um médico, a um jornalista, um aluno, um professor, um adolescente? Dessa atividade por surgir uma ou mais produções de textos narrativos (RAMOS, 2016, p. 78).

Como podemos perceber, a proposta de Ramos não se limita ao estudo da caracterização do personagem, dando também atenção ao estudo da variação linguística.

A proposta seguinte – correspondente à 10 no texto de Ramos (2016) – tem como objetivo “[...] incitar a reflexão sobre quão ricos de informação podem ser os elementos visuais utilizados no processo interativo” (RAMOS, 2016, p. 83). Nesse sentido, o autor propõe a análise da coerência das expressões dos personagens (linguagem gráfica) com o contexto da

narrativa, seja esse contexto expressado pela linguagem escrita ou somente visual. Exemplificando a sugestão de ensino, Ramos traz uma tirinha de Pinduca, de John Liney, em que não aparece o diálogo por meio de balões, a narrativa é somente visual. A partir desses quadrinhos, de acordo com o autor, o aluno daria a sua versão para os quadrinhos, justificando sua conclusão apontando os recursos gráficos que intermediaram a sua compreensão do texto. Ainda, conforme explica, esse “[é] um tema bom também para se fazer retextualizações. Se o autor optasse pelo recurso do diálogo, qual seria ele? O aluno poderia inventar um” (RAMOS, 2016, p. 84).

A PRINCESA E A ERVILHA: uma proposta de leitura dos quadrinhos para a sala de aula

A obra que escolhemos, para se trabalhar com turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental II, foi a adaptação, *A Princesa e a Ervilha* (2014), de Stephanie Peters, ilustrada por M. A. Lamoreaux, a qual faz uma releitura do conto clássico de Andersen em uma linguagem sequencial, os quadrinhos.

A escolha por essa obra para a nossa proposta se justifica pelo fato de ser uma narrativa, cujo clássico é bastante conhecido entre as crianças de várias partes do mundo. Além disso, os contos de fadas apresentam excelentes temáticas que podem ser trabalhadas em sala, principalmente em se tratando do público que elegemos. Por estarem em uma fase da vida em que a magia dos contos de fadas, aliada à riqueza artística dos quadrinhos, contribui para o desenvolvimento do imaginário e da criatividade infantil, o que, conseqüentemente, possibilita o estreitamento de laços com a leitura.

O recurso necessário para a implementação da proposta são exemplares do conto de Andersen e da adaptação para toda a turma⁵.

Em nossa proposta, aderimos à ideia do enfoque nos personagens e de alguns elementos visuais que enriquecem a caracterização dessa categoria analítica apresentada por Ramos (2016).

Nossa sequência de leitura se inicia com a realização da leitura em voz alta do conto de Andersen. Isso possibilitará, para aqueles alunos que já conhecem a narrativa, a reativação do seu conhecimento prévio sobre o texto, e, para aqueles que não conhecem, a sua aproximação. Outra vantagem que essa leitura possibilita é explorar junto aos alunos uma análise comparativa entre as duas versões, a de Andersen e a adaptação em quadrinhos, no entanto não a trataremos neste estudo. Após essa leitura, o professor segue com a leitura da adaptação em quadrinhos.

Sugerimos, na nossa proposta, que o professor inicie essa segunda leitura – a dos quadrinhos – a partir da leitura das imagens da sua capa e contracapa – porções da obra que apresentam elementos significativos na constituição do arranjo visual de obras voltadas ao leitor mirim, tendo em vista que o interesse inicial, a atração pelo livro, para o público jovem é um fator preponderante. Para esse momento, perguntas que podem ser apresentadas aos alunos são: Vocês podem descrever a capa do livro *A Princesa e a Ervilha*? Que elemento importante para a história se faz presente nela? Como vocês já conhecem a história há algo que ela antecipa? Aqui, a intenção, ao visualizarem na capa uma cama com inúmeros colchões, é fazer com que os alunos levantem hipóteses sobre a narrativa e conexões com o conto de Andersen.

Na contracapa, a narrativa antecipa uns dos conflitos da obra, por meio da fala da personagem: “Minha nossa! É aqui que eu vou dormir?” (PETERS, 2014, contracapa). Ao apresentar a imagem para os alunos, o professor pode questioná-los: Que será que vai acontecer com a Princesa? Por que ela está espantada? Aqui, novas hipóteses serão ativadas,

⁵ Caso o número de exemplares não seja suficiente, o professor poderá digitalizar o texto e apresentá-lo para a turma fazendo uso do Datashow.

aguçando a curiosidade e o interesse dos alunos pela leitura, mesmo já conhecendo o texto clássico.

Nas duas páginas seguintes, como já expomos na seção de análise da obra, os personagens são apresentados ao leitor, antes da narrativa se iniciar. Nesse momento, o professor pode solicitar dos alunos, cobrindo a identificação dos personagens, o seguinte: Quem são esses personagens? À medida que os alunos vão identificando-os, o professor pode perguntar: Por que vocês acham que esse é o rei, essa é a Princesa... E assim por diante, a fim de possibilitar a interpretação das imagens, o exercício da competência descritiva e compreensiva, uma vez que as respostas devem ser coerentes com a leitura imagética. Nesse sentido, entendemos que procedimentos como o de estimular os alunos à leitura das imagens também colaboram para o seu letramento, já que outras competências são demandadas dos alunos ao lerem os quadrinhos.

Iniciada efetivamente a leitura da narrativa, o professor seguirá até o final do texto, sem interrupções para explicações ou questionamentos, exceto no caso de solicitação dos alunos.

Após a leitura, o professor selecionará algumas passagens para que os alunos leiam os recursos utilizados pela artista gráfica, para enfatizar as características das personagens e produzir o efeito desejado na narrativa, perguntando (ao mesmo tempo em que mostra a imagem), por exemplo, Nas imagens, como podemos identificar a Princesa nerd, a gulosa, a vaidosa, a avarenta e a malvada, caso não nos fossem apresentadas pelo texto escrito? Por que, em um dos quadrinhos em que a Princesa gulosa está comendo, aparece somente a boca da personagem levando algo espetado em um garfo à boca? Em qual quadrinho o príncipe apresenta expressão de entediado? Como vocês sabem que ele estava entediado? Nos quadrinhos, qual recurso é utilizado para narrar um fato do passado (a viagem da Princesa até chegar à casa do príncipe)? No quadrinho em que aparece a ervilha em primeiro plano e parte da cara do ratinho que significa a palavra “sniff”?

Ao lerem os quadrinhos, os alunos certamente compreendem a narrativa, no entanto, muitas vezes, não há uma tomada de consciência de como chegaram às suas conclusões. Questionamentos como esses, que trabalham com elementos próprios dos quadrinhos – contrastes de cores, *closes*, expressões faciais dos personagens, onomatopeias etc. –, farão com que os alunos percebam o seu processo interpretativo quando da realização da leitura, configurando o que Girotto; Souza (2010) denominam de “letramento ativo”.

Ademais, os quadrinhos na sala de aula, como propostas metodológicas direcionada para a leitura literária, de acordo com PINA (2014, p. 214), estimulam os jovens para o ato de ler, “[...] ao casar palavra e imagem, os quadrinhos complexificam o ato da leitura, mas o aproximam das competências do leitor contemporâneo, acostumado ao ambiente virtual, à visualidade da cultura do século XXI.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conhecer as diferentes perspectivas sobre as histórias em quadrinhos, assim como as fases pelas quais esse gênero textual passou até se configurar como hoje o conhecemos, faz-nos perceber seu estatuto de arte uma arte autônoma que se adapta aos diferentes contextos e épocas em que é desenvolvida, articulando sua linguagem híbrida para conquistar cada vez mais leitores. Assim, com o domínio dos elementos que compõem essa arte, muitas obras foram consagradas em solo brasileiro, dando ênfase às adaptações dos clássicos universais. Ademais, o amplo mercado de quadrinhos visa a funções diferentes, destinando-se desde à criança ao público adulto, mas é visível o interesse pedagógico ao retomar obras canônicas – de domínio público, normalmente – para destinação às escolas. Somam-se a esses fatos, a conjuntura da

política governamental brasileira voltada à leitura que, desde a década de 1990, adota, em suas listas de programas de leitura, as histórias em quadrinhos, ou “a nona arte” como é também denominada. Assim sendo, essas narrativas são legitimadas pela política de governo de nosso país que defende expressamente sua prática de leitura em sala de aula. Trata-se, portanto, do interesse em utilizar a adaptação para aproximar os jovens leitores da herança cultural imortalizada nas grandes obras, o que pode ser pensado sobre a obra discutida neste texto.

A análise do conto quadrinizado *A Princesa e a Ervilha* (2014) nos possibilitou perceber que a adaptação mantém elementos importantes da narrativa da qual se originou, como os protagonistas, o conflito e o desfecho. No entanto, por se tratar de uma narrativa com novos elementos – as peculiaridades pertencentes às histórias em quadrinhos, houve a necessidade de inclusão de maiores detalhes, como a inserção de personagens inéditos com personalidades realçadas, a fim de tornar a narrativa mais atraente e para atender a um novo público, situado em um novo tempo. É importante reconhecer, contudo, que a adaptação analisada tem elementos suficientes para ser lida como uma obra autônoma.

Para finalizar, reiteramos a riqueza de se trabalhar com quadrinhos em sala de aula, um gênero que agrada leitores de todas as idades e que possibilita ampliar o repertório cultural e de leitura do seu público, já que podem ser consideradas como pontes para outras obras e para os gêneros literários. As propostas de Ramos (2016) serviram de norte para o desenvolvimento de uma metodologia provocadora que desperta no aluno a sensibilidade de identificação de detalhes que podem passar despercebidos aos olhos das crianças, ou mesmo de leitores experientes, mas desatentos.

REFERÊNCIAS

ANDERSEN, H. C. *A Princesa e o Grão de Ervilha. Contos de Andersen*. Tradução do dinamarquês por Guttorm Hanssen. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

BONIFÁCIO, S. F. **História (em) quadrinhos**: análises sobre a história ensinada na arte sequencial. 2006. 221 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Educação. Curitiba.

BORGES FILHO, O. **Espaço e literatura**: introdução à topoanálise. Franca: Ribeirão Gráfica e Editora, 2007.

CHARTIER, R. Do livro à leitura. In: CHARTIER, Roger (org.). **Práticas da leitura**. Trad. Cristiane Nascimento. 2 ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2001, p. 77-105.

CHINEN, N.; VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Literatura em quadrinhos no Brasil: uma área em expansão. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura diálogos possíveis**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2014, p. 11-36.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FORMIGA, G. M. **Adaptação de clássicos literários**: uma história de leitura no Brasil. 2009. 260 f. Tese (Doutorado em Letras). Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-Graduação em Letras, João Pessoa.

FRANCO, E. S. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2001. 175 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios). UNICAMP, Instituto de Artes, Campinas.

GHIRARDI, A. L. R. O insólito recriado: *Le Horla* de Maupassant em linguagem HQ. **Revista de Letras**, v. 55, n. 2, p. 13-28, 2015.

GIROTTI, C. G. G. S.; SOUZA, R. J. Estratégias de leitura: para ensinar alunos a compreenderem o que leem. In: SOUZA, R. J. (Org.). **Ler e compreender**: estratégias de leitura. Campinas: Mercado de Letras, 2010, p. 45-114.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. 2ª ed. Florianópolis: Ed. UFSC, 2013.

MCKENZIE, D. F. **Bibliography and the sociology of texts**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Editora L&PM, 1986.

OLIVEIRA, C. Quadrinhos, literatura e o jogo intertextual. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura diálogos possíveis**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2014, p. 37-54.

PETERS, S. **A Princesa e a Ervilha**. Ilustrador: M.A. Lamoreaux. Tradução: Fábio Teixeira. Ciranda Cultural. 2014.

PINA, P. K. C. A literatura em quadrinhos e a formação do leitor hoje. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura diálogos possíveis**. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2014, p. 211-232.

RAMOS, P. Os quadrinhos em aulas de Língua Portuguesa. In: BARBOSA, Alexandre et al (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2016, p. 65-86.

SILVA, N. M. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: **XXIV INTERCOM - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 24, 2001, Campo Grande. A mídia impressa, o livro e o desafio das novas tecnologias. Campo Grande: UNIDERP, UCDB, UFMS, 2001, p. 1-15.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, A. et al (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2016, p. 7-29.

ZILBERMAN, R. **A literatura infantil na escola**. 9.ed. São Paulo: Global, 1994.

Submetido em: Fevereiro de 2018.

Aprovado em: Maio de 2018.