



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS – GRADUAÇÃO EM LINGUAGEM E ENSINO



**ERA UMA VEZ: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE *A BELA
ADORMECIDA*, DE PERRAULT E A ADAPTAÇÃO
ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE, DE MASTROBERTI**

Ilonita Patricia Sena de Souza

CAMPINA GRANDE - PB
AGOSTO DE 2019

ILONITA PATRICIA SENA DE SOUZA

ERA UMA VEZ: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE *A BELA ADORMECIDA*, DE PERRAULT E *ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE*, DE MASTROBERTI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, da Universidade Federal de Campina Grande, como parte dos requisitos exigidos para obtenção do título de Mestre em Linguagem e Ensino.

Linha de pesquisa: Práticas Leitoras e Diversidade de Gêneros Literários.

Área de Concentração: Estudos Literários.

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Tavares Silva.

CAMPINA GRANDE – PB
AGOSTO DE 2019

S729e

Souza, Ilonita Patricia Sena de.

Era uma vez: um estudo comparativo entre *A Bela Adormecida*, de Perrault e *Adormecida: cem anos para sempre*, de Mastroberti / Ilonita Patricia Sena de Souza. – Campina Grande, 2019.

106 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2019.

"Orientação: Profa. Dra. Márcia Tavares Silva".

Referências.

1. Análise Literária. 2. Contos de Fadas. 3. Crítica e Interpretação Literária. 4. Narrativas. 5. História em Quadrinhos – Adaptação. I. Silva, Márcia Tavares. II. Título.

CDU 82.09(043)

Ilonita Patricia Sena de Souza

**ERA UMA VEZ: UM ESTUDO COMPATIVO ENTRE A BELA ADORMECIDA,
DE PERRAULT E ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE DE
MASTROBERTI**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, da Universidade Federal de Campina Grande, como parte dos requisitos exigidos para obtenção do título de Mestre em Linguagem e Ensino.

Aprovada em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Dra. Márcia Tavares Silva
Orientadora (PPGLE-UFCG)

Prof.^a Dra. Ana Lúcia Maria de Souza Neves
Examinadora Externa (UEPB)

Prof.^a Dra. Maria Angélica de Oliveira
Examinadora Interna (PPGLE-UFCG)

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me permitido chegar até aqui e concluir mais uma etapa da minha jornada.

Agradeço à minha mãe, por todo esforço, amor e dedicação em tudo que faz por mim. Além de aconselhar e ensinar como vencer os momentos difíceis.

À minha irmã, Ramara, por sempre ter sido um exemplo de perseverança e caráter.

Ao meu namorado, Deivid, por trazer mais luz e amor à minha vida e nunca deixar de acreditar em mim.

À minha querida amiga, Déborah, por todas as conversas, conselhos e parceria em mais essa etapa.

À Márcia Tavares, minha orientadora e amiga. Alguém que apostou em mim desde o começo e acompanhou de perto toda evolução dessa pesquisa.

À Adilza, minha amiga e incentivadora, que mesmo longe está presente.

A todos os professores do PPGLE pelas aulas e orientações durante todo o mestrado.

À coordenadora do PPGLE, Denise Lino, e a Júnior, secretário do PPGLE, pela preocupação em sempre auxiliar e simplificar as etapas do mestrado.

A todos que, de alguma maneira, contribuíram para realização dessa dissertação.

À CAPES, pela concessão da bolsa, possibilitando o desenvolvimento da pesquisa.

Muito obrigada!

RESUMO

As narrativas são parte da história humana, assim como o recontar, o adaptar. Entendemos que as linguagens narrativas, a exemplo dos contos de fadas e dos quadrinhos, partilham de uma estrutura comum, apresentada em formas diferentes; em uma temos a predominância do texto escrito e, na outra, da imagem, respectivamente. Nosso interesse nas narrativas maravilhosas pauta-se, sobretudo, por entender que são histórias que reúnem sentimentos e questionamentos humanos universais, além de aspectos culturais e sociais, uma vez que nascem de mitos de origem oral, com influências greco-romanas e céltico-bretãs. Ao longo da jornada dessas narrativas até os dias atuais, elas passaram por transformações e continuam sendo modificadas, adaptadas, a partir de perspectivas sociais diferentes, trazendo para os leitores uma paleta de possibilidades de leitura. E, como uma dessas perspectivas, se localiza a obra quadrinística da artista brasileira Paula Mastroberti, *Adormecida: Cem anos para sempre* (2012). Dentre os estudos possíveis, nos voltamos para um estudo comparativo entre a HQ mencionada e o conto escrito por Charles Perrault, *A Bela Adormecida* (1697/2015), com o objetivo de analisar, com base nos componentes narrativos estruturais, o enredo e os personagens, elemento diretamente ligado à ação, aos fatos e acontecimentos da sequência narrativa. Para tanto, nos angariamos nos estudos de Coelho (2012), em alguns apontamentos realizados por Propp (2006), Brito (2010) e Charaudeau (2009); Todorov (1992) em relação à origem e como se estruturam os contos de fadas, com o intuito de delinear o contexto histórico-social que pincela a narrativa de Perrault. Percebemos as adaptações como fruto da possibilidade de recontar, e que passam por um processo de criação, nos termos propostos por Linda Hutcheon (2013), sem ênfase para os critérios de fidelidade e, sim, do ponto de vista narrativo abordado em cada uma. E ainda, através da comparação entre elas, consideramos as particularidades das obras quadrinísticas, conforme as pesquisas de Cagnin (2014), de Eisner (1999), de McCloud (2005), de Chinen, Vergueiro e Ramos (2014). Pensando no diálogo entre as obras, buscou-se mostrar as diferenças e o que elas significam em termos narrativos e de sentidos para o leitor. Identificamos então, que os personagens da princesa e do príncipe permanecem praticamente inalterados nas suas características principais, ao contrário da feiticeira que, para o leitor, pode ser o elemento *novo*, com maior complexidade, simbolizando em termos gerais, a quebra da visão maniqueísta e do idealismo romântico feminino ligado à sexualidade.

Palavras-Chave: Narrativas. Contos de Fadas. HQ. Adaptação.

ABSTRACT

Narratives are part of human history, as is retelling, and also the adaptation. We understand that narrative languages, as fairy tales and comics, share a common structure, presented in different forms, in one we have the predominance of the written text and the other we have the images, respectively. Our interest in the marvelous narratives is mainly based on the understanding that these are stories that brings together universal human feelings and questions, as well as cultural and social aspects, since they are born from oral myths, with Greco-Roman and Celtic-Breton influences. Throughout the journey of these narratives to the present day, they have been and continue to be modified, adapted from different social perspectives, bringing readers a gamma of reading possibilities. And, as one of these perspectives, is located the comic work of Brazilian artist Paula Mastroberti, (2012). Among the possible studies, we did a comparative study between the mentioned comic book, and the tale written by Charles Perrault, *Sleeping Beauty* (2015), aiming to analyze, based on the structural narrative components, the plot, and the characters, element directly linked to the action, facts and events of the narrative sequence. Therefore, we gather in the studies of Coelho (2012), in some notes made by Propp (2006), Brito (2010) and Charaudeau (2009), Todorov (1992), regarding the origin and how the fairy tales are structured, in order to delineate the historical-social context that shapes Perrault's narrative. We perceive the adaptations as a result of the possibility of retelling, which go through a process of creation, as proposed by Linda Hutcheon (2013), without emphasis on the criteria of fidelity, but on, the narrative point of view addressed in each one, and also, by comparing them, we consider the particularities of the four-dimensional works, according to the research by Cagnin (2014), Eisner (1999), McCloud (2005), Chinen, Vergueiro & Ramos (2014). Thinking about the dialogue between the works, we sought to show the differences and what they mean in terms of narratives and meanings for the reader. We identified then that the characters of the princess and the prince remain virtually unchanged in their main characteristics, unlike the witch which for the reader may be the *new* element, with greater complexity, symbolizing in general terms, the break of the Manichean vision and of female romantic idealism linked to sexuality.

Keywords: Narratives. Fairy tale. HQ Adaptation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Ilustração de “Os contos da mamãe Gansa”, de Gustave Doré, <i>Contes de ma mère l'Oye, 1867.</i>	p. 19
Figura 2	Capa da revista Gibi de 1950.	p. 36
Figura 3	Figura 3: Capa e excerto de Yellow Kid.	p. 37
Figura 4	Capa (esq.) da adaptação e ilustração (dir.) do texto de Dumas.	p. 39
Figura 5	Capa e excerto da adaptação de Francisco Acquarone.	p. 40
Figura 6	Capa da adaptação de O Guarani.	p. 41
Figura 7	Campo de concentração.	p. 47
Figura 8	Capa de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 59
Figura 9	Contracapa de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 61
Figura 10	Folhas de guarda de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 62
Figura 11	Folhas de rosto de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 63
Figura 12	Preâmbulo de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 64
Figura 13	Ambientação de Adormecida: Cem anos para sempre.	p. 66
Figura 14	Introdução com a fala do príncipe.	p. 66
Figura 15	Príncipe viajante no deserto.	p. 67
Figura 16	Príncipe viajante encontra castelo.	p. 69
Figura 17	Príncipe viajante e as fadas.	p. 70
Figura 18	Batizado da princesa.	p. 72
Figura 19	Entrada da feiticeira no castelo.	p. 73
Figura 20	Comparação da figura angelical e o seu papel de proteger.	p. 75
Figura 21	Momento após a saída da feiticeira.	p. 76
Figura 22	Príncipe subindo as escadarias do castelo.	p. 77
Figura 23	O encontro entre o príncipe e a feiticeira.	p. 78
Figura 24	Envolvimento entre o príncipe e a feiticeira.	p. 80
Figura 25	A feiticeira e o fuso.	p. 81
Figura 26	Realização do feitiço.	p. 82
Figura 27	Momento entre o príncipe e a feiticeira.	p. 83
Figura 28	O beijo e o despertar da princesa.	p. 85
Figura 29	Cena final.	p. 86
Figura 30	Momento após a entrada da feiticeira.	p. 89
Figura 31	O beijo.	p. 89
Figura 32	A princesa Aurora é despertada pelo beijo do príncipe.	p. 90
Figura 33	O beijo da feiticeira e do príncipe.	p. 90
Figura 34	Inspiração francesa na construção do personagem do príncipe.	p. 91

Figura 35	A Bela Adormecida do pintor inglês Edward Brewtnall.	p. 92
Figura 36	A princesa adormecida.	p. 93
Figura 37	Moldura de comparação entre as feiticeiras.	p. 95
Figura 38	Transformação da feiticeira.	p. 97

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. NOS CAMINHOS DOS CONTOS DE FADAS.....	15
2. ERA UMA VEZ: OS CAMINHOS DA ADAPTAÇÃO EM HQS.....	28
2.1 Adentrando em questões teóricas: a adaptação	28
2.2 O diálogo entre literatura e adaptações em HQs	34
2.3 Nos traços dos quadrinhos.....	44
3 . NOS TRAÇOS DE ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE	57
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104

INTRODUÇÃO

Os delineamentos apresentados durante nosso estudo surgiram, sobretudo, por experienciar e entender o fascínio que os contos de fadas nos causam enquanto leitores. São narrativas históricas que, além das aventuras de príncipes e de princesas, trazem marcas sociais, constituindo-se assim, como referências culturais. Os contos populares sobre os quais se apoiam os contos de fadas, possuem uma origem oral e recebem influências greco-romanas e céltico-bretãs, como afirma Coelho (2003, p.94) “são personagens arquetipos ou símbolos engendrados pelos mitos de origem; formas de comportamentos humanos, situações, desígnios, forças malignas ou benignas a serem enfrentadas na Aventura Terrestre a ser vivida pelos seres humanos, isto é, cada um de nós”. Essas narrativas, por sua vez, passaram por modificações; foram adaptadas e continuam sendo. É no sentido de *recontar* que percebemos as adaptações, uma vez que os vitorianos, por exemplo, já adaptavam, readaptavam, modificavam de uma mídia para outra, poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, músicas entre outros (HUTCHEON, 2013). Ou seja, é um processo que pertence à história humana.

Sendo o ato de narrar inerente ao ser humano, a cada nova versão, pode aparecer novos elementos, enquanto outros podem ser modificados. Nesse viés, compreendemos que o texto possui um caráter aberto e, por isso, possibilita não uma, mas várias leituras possíveis, pertencentes a perspectivas diferentes, que estão angariadas em momentos sociais distintos, uma vez que, a memória cultural de um povo também se alicerça no (re) contar histórias. Hutcheon (2013), em seus estudos defende uma percepção dialética entre as produções artísticas e seu contexto social. A sociedade pós-moderna introduziu novas possibilidades de criação e a autora percebe as adaptações como sendo uma delas. Partindo, principalmente da perspectiva de que elas estão presentes em nossa sociedade há bastante tempo e, portanto, podem ser objetos de investigação.

A adaptação trata-se, pois, de um fenômeno em ascendência, que é ao mesmo tempo *produto*, por ser uma entidade formal palimpsesto e transposição de outra obra, como também uma *produção* devido ao seu processo criativo que envolve leitura, interpretação e recriação. O artista é, nesse processo, antes de

mais nada, um leitor, que interpreta a partir de vários fatores que estão conectados, sobretudo ao contexto histórico-social em que vive e, como percebe a obra adaptada, para só então iniciar o processo de recriação que pode envolver a transposição de mídias e, com isso, mobilizaria outros aspectos estruturais estéticos específicos, a exemplo das Histórias em Quadrinhos.

Por essas razões, o nosso objetivo principal se ancora em realizar uma análise comparativa, com base nos componentes narrativos estruturais da HQ, entre o conto escrito por Charles Perrault, *A Bela Adormecida* (1697/2015) e a adaptação quadrinística da autora brasileira Paula Mastroberti, intitulada *Adormecida: Cem anos para sempre* (2012). Ambas as narrativas, apesar de pertencerem a linguagens diferentes, se aproximam entre si, pois estão no viés narrativo. Barbieri (2017) defende que ocorre um intercruzamento entre linguagens, ou seja, elas não atuam de forma isoladas; assim, compartilham algumas características estruturais. Com isso, é necessário para realizar nosso objetivo, comparar a elaboração narrativa em cada uma das obras, ao passo que se deve analisar o processo estético de adaptação, a mobilização de elementos e sentidos que se instauram do texto literário para a HQ. Sabendo que uma narrativa se constitui de vários aspectos, delimitamos para o nosso estudo, com o intuito de investigar as formas de recriação, o enredo e os personagens, elementos diretamente ligados à ação, aos fatos e aos acontecimentos da sequência narrativa.

As histórias em quadrinhos têm seu espaço de leitura garantido na vida de muitas pessoas, sendo para muitos um dos primeiros contatos com a leitura. Eisner (1999) e McCloud (2005) defendem o potencial comunicativo dos quadrinhos em transmitir mensagens e criar sentidos. Em seu histórico, a HQ teve um processo não linear, até se tornar o que viria a ser a partir do século XX – passaria a se chamar *comics* nos EUA, *bande dessinée*, na França, *fumetti*, na Itália, *mangá* no Japão etc. (BARROSO, 2004). Já o diálogo entre literatura e quadrinhos através das adaptações se estabeleceu há bastante tempo, pois acabou ligando-se de forma íntima à literatura, uma vez que as adaptações de clássicos literários atrairiam um público maior e, ao mesmo tempo, espalhariam a linguagem quadrinística. Ou seja, a princípio, essa conexão era uma tentativa de fomentar essa linguagem e se buscava uma legitimação por meio do literário.

Mas, aos poucos as produções foram se afastando apenas dessa perspectiva e estabelecendo um diálogo permanente entre as suas linguagens.

Desse modo, esse estudo baseia-se na Teoria da Adaptação de Linda Hutcheon, a qual permite a análise da estética de obras que possuem um processo criativo que advém da concepção da *repetição sem replicação*, ou seja, o prazer que o leitor pode vir a encontrar nas adaptações consiste em deparar-se mais uma vez com o conhecido, como supõe-se que os contos de fadas sejam conhecidos, mas com a expectativa de variações, de mudanças. Todavia, esse movimento de, por exemplo, ler o texto adaptado e a adaptação, não é fixo; ou seja, o percurso pode acontecer de maneira inversa e, nesse sentido, entendemos que existem possibilidades e perspectivas que devem ser levadas em consideração ao comparar essas obras, o que gera ao mesmo tempo uma pluralização de sentidos.

Hutcheon (2013) sinaliza que o reconhecimento e a mudança fazem parte do experienciar da adaptação e funcionaria da mesma maneira, na mudança de mídia. Para estender o uso desta teoria para a leitura de uma adaptação em quadrinhos, é necessário passar pelo estudo de autores que pesquisam sobre quadrinhos: Eisner (1999), McCloud (2005), Chinen, Vergueiro & Ramos (2014), Moya (2003), Cagnin (2014), Barbieri (2017), dentre outros. Assim, é possível estabelecer uma aproximação entre a linguagem dos quadrinhos e a linguagem do texto literário.

Apoiado nessas premissas, esse estudo organiza-se da seguinte forma: partimos no capítulo 1, *Nos caminhos dos contos de fadas*, com a apresentação sobre narrativas, a explanação dos aspectos de origem dos contos de fadas, passando pelas suas principais fontes e influências. O nosso intuito é o de contextualizar para o leitor de qual fonte bebem ambas as obras aqui apresentadas, pois apesar de terem perspectivas distintas, estão conectadas a uma mesma gênese de mitos. Para então, adentrarmos no capítulo 2, *Era uma vez: Os caminhos da adaptação em HQs*, pois a obra de Mastroberti é adaptada para a linguagem dos quadrinhos, acaba mobilizando alguns pontos de discussão. Iniciamos então, do ponto mais geral até o mais específico; por isso, temos em primeiro momento a teoria da adaptação, a partir da qual explicamos suas abordagens e perspectivas, ao entender como Linda Hutcheon (2013), que

se trata de um produto e de um processo. Seguindo do *diálogo entre literatura e adaptações em HQ*, para demonstrar que a troca entre essas duas linguagens se estabelece há bastante tempo, funcionando a princípio para os quadrinhos como uma garantia de mercado, ao mesmo tempo que era uma forma de divulgar essa linguagem, que até então ocupava um lugar de instabilidade e desconfiança. E, por último, *nos traços dos quadrinhos*, trazemos algumas características estruturais das narrativas quadrinísticas, apoiando-nos em autores que defendem o potencial comunicativo das HQs e a capacidade de criação artística, sendo também uma ponte para a nossa análise. Chegamos ao capítulo 3, *Nos traços de Adormecida: Cem anos para sempre*, no qual apresentamos a nossa leitura comparativa entre as obras, fazendo no início uma leitura dos elementos paratextuais da obra de Mastroberti (2012), por considerar que eles provocam sentidos no leitor, bem como fazem parte da narrativa, não podendo assim, serem deixados de lado. Na sequência, por meio de excertos, focalizamos e discutimos o enredo e as personagens como propomos nos nossos objetivos. Encerramos com as *Considerações Finais*, onde pontuamos os principais pontos de discussão e o que eles, de acordo com nossa leitura, podem significar para o leitor.

1. NOS CAMINHOS DOS CONTOS DE FADAS

Falar sobre narrativas é dialogar com as formas de interações humanas. A narração de histórias está presente em todos os espaços. Tudo que fazemos e vemos pode ser contado e recontado como uma narrativa, com elementos e etapas – começo, meio e fim, cenário, drama, enigma e interesse humano. Além disso, narrar é uma fonte de conhecimento, sobre nós e as sociedades das quais fazemos parte, a exemplo das narrativas orais que são a base dos contos de fadas e de fontes culturais.

Assim como qualquer meio de interação, os contos possuem especificidades que diferem das outras formas. Propp em *Morfologia do Conto Maravilhoso* (2006) pontua que a narrativa é uma espécie de amuleto verbal, um recurso de ação mágica sobre o mundo ao redor, dando a impressão de que buscamos sentidos através dela. Este recurso se materializa por meio da fala de quem narra essas histórias em uma situação tipicamente discursiva, em que a interação leitor-ouvinte é mediada e circunscrita pela linguagem.

Sabemos que o ato de narrar acompanha o ser humano desde suas origens. Brito (2010) chama atenção para a importância de se perceber a narrativa na perspectiva de sua estrutura e que existe um comprometimento narrativo que gira em torno de recapitular a experiência vivida, a partir da sequência dos eventos. Nesse viés, no ato de recontar, existe a possibilidade de se acrescentar novos elementos ou de suprimir outros, formando e gerando narrativas diferentes umas das outras, que estão sujeitas também ao momento em que se narra e ao tipo de linguagem que se usa. As narrativas podem mudar, bem como a interação entre autor-texto-leitor e a construção de sentidos.

As narrativas feéricas se fixaram na memória social ao longo do tempo e foram e são recontadas. Em *A Bela Adormecida*, por exemplo, foram feitas modificações com o intuito de atender a determinadas necessidades sociais, como veremos em mais detalhes adiante, o texto de Basile trazia muitos aspectos considerados pesados e, o autor Charles Perrault, com o objetivo de resgatar as narrativas orais, em uma sociedade que enxergava a criança de modo diferente, trouxe uma nova possibilidade para essa história.

Charaudeau (2009, p.153) discute que, para que haja uma narrativa, é preciso que exista quem “conte algo com certa intencionalidade a alguém de certo modo” o que dará um sentido particular à narrativa. O contar, para o autor, está ligado às representações humanas de suas ações, de crenças - uma delas seria a ‘unidade do ser’, a qual na origem dos tempos, seria uma entidade única. Portanto, seria com base nessas representações que se produziu e se produzem narrativas míticas que estão ancoradas justamente na busca por recuperar uma verdade presente na memória coletiva de um povo. As narrativas orais populares, de onde bebem os contos de fadas, são fruto do imaginário coletivo e, neste tipo de narrativa, comumente, os personagens, a trama, os lugares e as situações são tomados pela magia.

A literatura é uma arte que, dentre as suas inúmeras possibilidades, nos proporciona o encontro com as mais diferentes épocas, lugares, culturas e costumes, pois transcendem qualquer limite de tempo. Nestas experiências, encontramos os contos de fadas, narrativas conhecidas pela presença da magia, de reis, de rainhas, de príncipes, de princesas, de fadas, de bruxas e em um espaço fora da realidade conhecida, mas que podem revelar aspectos do mundo real, podendo trazer à tona problematizações inerentes ao ser humano, na sua busca incessante por entendimento da vida. Mas, sem esquecer que o texto literário existe pela linguagem e cria, por meio dela, mitos, símbolos e representações do seu contexto de produção.

Sobre sua origem, todavia, é difícil demarcar com exatidão. Coelho (2012) nos diz que a partir do século XVIII, devido aos avanços nos estudos arqueológicos, foi possível que várias histórias e lendas que até então eram consideradas como invenções, fossem reconhecidas como verdadeiras. No que concerne aos contos de fadas, pesquisas sobre narrativas populares e folclóricas se difundiram por toda Europa e pelas Américas, e descobriram que os acervos dessas narrativas “embora pertencentes a povos e regiões de formações diferentes, tinham numerosas narrativas em comum como *Chapeuzinho vermelho*, *A Bela adormecida*, *A Gata Borralheira*, entre outras”. [Grifos da autora] (COELHO, 2012, p.35).

As raízes dessas histórias se conduzem, principalmente, para uma fonte Oriental, textos que nasceram séculos antes de Cristo e que, com o tempo, se

fundiram com as fontes latina (grego-romana) e céltico-bretã (onde nascem as fadas). Nos estudos das tradições celtas, as fadas são definidas como mestras da magia, ligadas ao amor, sendo elas as amadas ou as que mediam o amor.

Para a autora, com base nos escritos encontrados, as fadas possuem origem celta, pois de maneira simultânea à expansão das fontes orientais e greco-romanas, durante a Antiguidade e a Baixa Idade Média, se espalha na Gália, na Bretanha e na Provença a cultura dos Celtas – povos de língua Indo-Europeia que por volta do ano 2000 a.C. “[...] espalhou-se pela Europa e parte do Oriente Médio. Os celtas nunca constituíram impérios ou reinos, mas, por causa da força de sua cultura, exerceram uma grande influência no espírito dos povos que dominaram” (COELHO, 2012, p.53).

É a partir da fusão da espiritualidade misteriosa dos celtas com a cultura bretã e germânica que, nas cortes da Bretanha, França e Germânia, as chamadas novelas de cavalaria se ‘espiritualizam’. Os romances cortesês aparecem ao lado do mito do “filtro do amor” por *Tristão e Isolda*, como também as baladas, os lais, as histórias de encantamento e magias, que ao longo dos séculos e por meio de vários caminhos, acabaram por se popularizar e transformarem-se nos Contos de Fadas da Literatura Infantil Clássica. Nas palavras de Coelho (2012, p.53), esses encontros e passagens não foram fáceis, nem um processo rápido, uma vez que:

[...] a passagem do *real* para o *imaginário* não se fez do dia para noite. Da existência histórica dos celtas para o surgimento dos romances e narrativas maravilhosas dos bretões (células primeiras dos contos de fadas), houve longo tempo, durante o qual atuou a tendência para a *fantasia* e para o *mistério* característica do espírito céltico [Grifos da autora].

Vieram desse período – entre celtas e bretões, dominados pelo lendário rei Arthur – as obras que permeiam a história e a lenda: *Beowulf* (séc. VII) e *Mabinogion* (séc. IX). De acordo com Coelho (2012, p.55) esses poemas são relatos fantásticos, alimentados pelas “lendas, feiticeiras, fadas, seres sobrenaturais, florestas encantadas, lagos, pântanos, castelos ou montanhas misteriosas, espectros -, em meio aos quais acontecem as fabulosas aventuras do rei Arthur e seus cavaleiros”. O sucesso dessas novelas vai até o início do

século XVIII, mas a partir do momento em que a História muda seus rumos, ao passo que, com o intuito de satirizar a decadência do gênero, Cervantes escreveu uma de suas obras-primas da novelística universal, *Dom Quixote de La Mancha* (1605).

Ao final do século XVII, momento em que as aventuras heroicas amorosas da novelística medieval passaram a ser substituídas pelas aventuras sentimentais, a valentia cavalheiresca deu lugar ao romanesco, a fantasia substituiu a magia (COELHO, 2012). É nesse contexto, que Charles Perrault entra para história como o iniciador da literatura infantil, como hoje o percebemos. Embora, ao adentrar nos fatos históricos, sua intenção inicial não fosse escrever contos para crianças “seu principal alvo era valorizar o *gênio moderno* (francês) em relação ao *gênio antigo* (dos gregos e romanos) então consagrado pela cultura oficial europeia como modelo superior” [Grifos da autora] (COELHO, 2012, p. 81).

Perrault além de tradutor, poeta, membro da Academia Francesa de Letras e advogado na corte de Luís XVI, participou de movimentos importantes tais como *Querela dos Antigos e Modernos*, que marcou o declínio da Era Clássica. Paralelamente, também apoiou de forma ativa na defesa da causa feminista, da qual sua sobrinha, Mlle. L’Héritier era uma das líderes. Ele frequentava os salões e era defensor das “preciosas” – por realizarem a leitura dos chamados romances preciosos nesses salões de discussões, essas defensoras dos direitos intelectuais das mulheres passaram a ser chamadas assim. Foi com essas influências que ele escreveu o primeiro conto resgatado das fábulas populares: *A Marquesa de Saluce* ou *A Paciência de Grisélidis*.

A priori, o intuito era o de colocar a literatura popular cada vez mais em voga. O interesse no público infantil só aparece após a terceira adaptação de “A pele de Asno”, que aparece em *Contos da Mamã Gansa* (1696). O autor escreve o seguinte prefácio:

Houve pessoas capazes de perceber que essas bagatelas não são simples bagatelas, mas guardam uma moral útil, e que a forma de narração não foi escolhida senão para fazer entrar essa moral de maneira mais agradável no espírito, e de um *modo instrutivo e divertido ao mesmo tempo*. Isso me basta para não temer ser acusado de me divertir com coisas frívolas. Mas como há pessoas que não se deixam tocar senão pela autoridade dos

antigos vou satisfazê-las abaixo. As fábulas milesianas, tão célebres entre os gregos e que fizeram as delícias de Atenas e Roma, não são de natureza diferentes destas. A história da *Matrona de Éfeso* é da mesma natureza que a de *Grisélidis*: ambas são *nouvelles*, isto é, narrações de coisas que podem ter acontecido e não têm nada a ferir-lhes a verossimilhança. A fábula *Phyché*, escrita por Apuleio, é ficção pura, tal como o *conte de vieille A Pele de Asno* [...]. (COELHO, 2012, p.83)

Perrault volta-se inteiramente para redescoberta da narrativa maravilhosa popular, com dois objetivos: provar a equivalência de valores ou de sabedoria entre os antigos greco-latinos e os antigos nacionais e, ao mesmo tempo ser capaz de divertir as crianças, com ênfase na orientação e na formação moral das meninas (COELHO, 2012). Os *Contos da Mamã Gansa* tornaram-se o marco do nascimento da literatura infantil clássica. O autor reescreveu várias dessas narrativas populares orais e acrescentou um valor pedagógico a elas, inserindo uma perspectiva moralizante.

Figura 1: Ilustração de Os contos da mamã Gansa



Fonte: Gustave Doré, *Contes de ma mère l'Oye* (1867).

A ilustração de Gustave Doré de 1867, registra também o momento no qual a noção de família nuclear surgia com a ascensão da burguesia durante o século XVIII, que passa a valorizar a infância enquanto etapa que merece atenção, por ser fundamental a inserção de hábitos e da formação moral do futuro adulto. Na época em que Perrault apareceu, também soava socialmente o conflito entre o Racionalismo e o Imaginário, este último com a exaltação da fantasia e do sonho, e que permeavam os chamados “romances preciosos”, os contos de fadas para adultos, cuja literatura era “Destinada ao prazer das damas e dos cavalheiros da corte já crepuscular de Luís XIV, essa literatura acabou sendo fonte de conto, hoje conhecidos como infantis” (COELHO, 2012, p. 84). Esse tipo de literatura resiste até o fim do século XVIII.

De modo geral, as narrativas “contos maravilhosos” e “contos de fadas” pertencem ao universo maravilhoso. Todorov realiza em *Introdução à literatura fantástica* (1992), um estudo sobre o fantástico e o maravilhoso, no qual chama este tipo de literatura de maravilhosa, por conter elementos que permanecem sem explicação, ou seja, não racionalizados, levando o leitor a perceber a existência do sobrenatural-mágico.

A delimitação entre *fantástico* e *maravilhoso* se caracteriza como uma linha tênue, pois, de acordo com Todorov (1992, p.58): “O limite entre os dois será então incerto; entretanto, a presença ou a ausência de certos detalhes permitirá sempre decidir”. Alguns pontos, porém, distinguem um e outro e fazem os contos de fadas inclinarem-se como uma variedade do maravilhoso. Um deles caracteriza-se, principalmente pelas particularidades da escrita “O que distingue o conto de fadas é certa escritura, não o estatuto do sobrenatural” (TODOROV, 1992, p.60).

Coelho (2012), no caminho para distinguir esse universo maravilhoso, parte do princípio de que as narrativas dos contos maravilhosos e dos contos de fadas, embora partilhem das características da literatura maravilhosa, possuem algumas diferenças essenciais. Podendo-se dizer então, que o conto maravilhoso está firmado em raízes orientais e gira em torno de uma problemática material/social/sensorial, como por exemplo, a busca de riquezas, a conquista de poder, a satisfação do corpo, ou seja, a conexão entre a realização socioeconômica do indivíduo e seu meio; são exemplos desse tipo de

narrativa: *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa; O Gato de Botas; O Pescador e o Gênio; Simbad, o Marujo.*

Enquanto, no conto de fadas de raízes celtas, a problemática é espiritual/ética/existencial, portanto, em contato com a realização do interior do indivíduo, através do Amor. Daí porque as aventuras possuem como motivo principal o encontro do Cavaleiro com a Amada, após vencer grandes obstáculos, proporcionados pela maldade de alguém; é o exemplo de Rapunzel, O pássaro Azul, A Bela Adormecida, Branca de Neve e os Sete Anões, A Bela e a Fera. E por último, segundo a autora, ainda há *os contos exemplares*, nos quais se misturam as duas problemáticas mencionadas. Fazem parte desse tipo de conto as narrativas de *Chapeuzinho Vermelho, O Pequeno Polegar e João e Maria.*

O autor Sheldon Cashdan (2000) escreve em seu livro *Os 7 pecados capitais dos contos de fadas: como os contos de fadas influenciam nossas vidas*, que recebemos influência desses contos na infância e esses se perpetuam nos desejos da vida adulta. Além disso, Cashdan apresenta quatro etapas comuns aos contos de fadas, sendo elas: a) a travessia, a viagem ao mundo mágico; b) o encontro com o personagem do mal ou o obstáculo a ser vencido; c) a dificuldade a ser superada; d) a conquista (destruição do mal); a celebração da recompensa. Essas narrativas são permeadas por magias e encantamentos, animais falantes, fadas madrinhas, reis e rainhas, ogros, lobos e bruxas, tapetes que voam, galinhas que põem ovos de ouro, pés de feijão que crescem até o céu. O autor ainda afirma que essas histórias acabam por espelhar a vida e as lutas reais do ser humano e, o seu potencial em ultrapassar o limbo do tempo, está atrelado a esse aspecto.

Em um universo cheio de antagonismos, essas narrativas maravilhosas a partir das características apresentadas pelos seus personagens, acabam levando o leitor a uma percepção maniqueísta de mundo, onde existe o lado bom e o mau. Mas, o certo é que os contos de fadas percorreram e ainda percorrem um longo caminho, adquirindo as mais diferentes formas e perspectivas. A prova dessa capacidade de mutação está na presença dessas narrativas ainda hoje, por meio das mais diferentes mídias e trazendo outras leituras. Propp (2006) afirma que, ao longo das gerações, os contos foram recontados e elaborados,

muitas vezes ganhando novas ‘roupagens’, adaptando-se às tendências e abordagens de cada época; ajustando-se às realidades e experiências atuais, mantendo o vigor original ou diluindo-se em pasteurizações, em razão de atender aos diferentes estágios de desenvolvimento de um povo, de sua cultura, de sua história, de sua sociedade.

É o que acontece no caso, por exemplo, do conto *A Bela Adormecida*. Uma versão anterior a de Perrault é coletada pelo escritor italiano Giambattista Basile (1575-1632) e publicada postumamente na obra que reunia grande parte das histórias do autor *Il Pentamerone ossia La fiaba delle fiabe*, em 1634. O conto é intitulado “Sol, Lua e Tália¹” e é considerado a versão mais antiga de muitos contos populares, podendo ser considerada também a primeira coletânea de contos.

A apresentação dessa narrativa nos permite adentrar nos elementos necessários, para percebermos as mudanças e as particularidades das adaptações que vieram posteriormente, até chegarem à atualidade. O primeiro ponto que podemos destacar, é a presença de aspectos cruéis, violentos e que viriam a ser contrários à moralidade cristã. Basile não nos apresenta um conto em uma perspectiva mais “crua”, talvez mais próxima dos presentes na cultura oral. A estrutura de *Sol, Lua e Tália* e de *A Bela Adormecida* de Perrault se aproximam e se afastam em vários aspectos. No conto de Perrault, por exemplo, a maior parte do enredo se concentra após o príncipe quebrar o feitiço. Tália, a protagonista do conto de Basile, não sofre nenhuma maldição, muito pelo contrário, seu destino parece ser algo relacionado à sorte, uma vez que após o nascimento da filha, Tália, o rei convoca sábios e adivinhos, os quais apontam um grande perigo na vida da menina, que está relacionado a uma farpa de linho.

Apesar dos esforços para que esse mal não sobreviesse a Tália, um dia, tomada pela curiosidade, ao ver uma velha que fiava, ela decide manusear o fuso e assim, uma farpa acaba entrando em sua unha e, logo em seguida, ela

¹ O conto “Sole, Luna e Talia” está na coletânea *Il Pentamerone ossia La fiaba delle fiabe* (1634), de Giambattista Basile (1575-1632). A tradução utilizada nesta pesquisa foi feita pela Prof.^a Dr.^a Karin Volobuef a partir da edição em italiano preparada por Benedetto Croce (Bari: Gius. Laterza & Figli, 1925, vol. II, p. 297-303). Disponível em: http://volobuef.tripod.com/op_basile_sol_lua_talia_kvobuef.pdf

cai morta no chão. O rei a coloca em uma poltrona de veludo e abandona a casa para apagar completamente o infortúnio de sua memória.

Passado algum tempo, um rei que caçava nas redondezas acaba por perder um falcão que voa e se refugia dentro da casa onde Tália está. O rei decide entrar no local para procurar o animal e, encontrando Tália adormecida, tenta acordá-la, mas sem resultados. É então que “excitado por aquela beleza, carregou-a para um leito e colheu os frutos do amor” (VOLOBUEF, 2015 p. 1). Ou seja, apesar de utilizar a expressão ‘frutos do amor’, o que acontece é que Tália está desacordada e, por isso, não pode consentir ou negar o ato sexual; em sua essência é uma cena de violência e, do ponto de vista social, se trata de um abuso sexual. Acrescido a isso, o rei abandona Tália, retorna para o castelo “onde por um longo tempo não se recordou mais daquele assunto” (VOLOBUEF, 2015, p. 1) e a deixa em seu estado sono profundo. A consequência dessa atitude aparece quando Tália dá à luz a duas crianças, Sol e Lua.

O rei lembra-se de sua *aventura* e, ao encontrar Tália acordada com aqueles “dois prodígios de beleza”, seus filhos, conta como tudo aconteceu, e eles permanecem juntos por vários dias. Somente após todos esses eventos, o leitor é informado que o rei é casado, o que revela outro ponto polêmico: ele traiu sua esposa com Tália. A partir desse momento, Tália passa a ser uma personagem secundária, tendo em vista que até o desfecho, a rainha traída que busca por vingança ganha destaque e, para descrever seu personagem, são usadas referências mitológicas, a exemplo de “aquele coração de *Medéia*”, “carranca de Nero”, “turca renegada” e “essa face de tirano” (VOLOBUEF, 2015, p. 2).

A tentativa de vingança da rainha acontece, quando ela descobre quem é a mulher que está nos pensamentos de marido, ordena que o secretário busque Sol e Lua e que o cozinheiro mate as crianças, para que sejam servidos como refeição ao próprio pai. Mas, com pena da situação deles, o cozinheiro acaba poupando suas vidas e, no lugar, serve dois cabritos, que o rei aprecia bastante. Ainda não satisfeita com tudo o que achava que tinha feito, a rainha manda chamar, dessa vez a própria Tália, com o pretexto de que o rei a esperava. No entanto, ao ser conduzida até a rainha, esta, muito irritada disse-lhe: “Seja bem-vinda, senhora Troccola! Você é aquele tecido delicado, aquela boa relva com

que meu marido se delicia? Você é aquela cadela malvada que me trouxe tantas dores de cabeça? Pois bem, é hora de entrar no purgatório, onde eu lhe farei pagar pelos danos que me causou!” (VOLOBUEF, 2015 p. 3).

Após esse momento, a rainha decide que Tália deverá ser lançada em uma fogueira, mas o rei acaba intervindo e não deixa que isso aconteça e o final é a reunião entre pai e filhos e, logo depois, ele tomou Tália como esposa “a qual gozou uma longa vida com o marido e os filhos, aprendendo que de um modo ou de outro aquele que tem sorte, o bem mesmo dormindo, obtém” (VOLOBUEF 2015 p.3).

Como já mencionamos, Perrault modificou diversas histórias, dentre elas *Sol, Lua e Tália*, que passa a ser *A Bela Adormecida*, conto que faz parte de *Os Contos da Mamãe Gansa*. Na narrativa de Perrault, um Rei e uma Rainha desejam ter um filho e não conseguem; no entanto, após muitas buscas, percorrem “todas as estações de águas do mundo; fizeram promessas, peregrinações, pequenas devoções, tentaram de tudo, mas nada adiantou de nada. Finalmente, no entanto, a rainha ficou grávida e deu à luz uma menina” (PERRAULT, 2015, p. 3)

Para a celebração do nascimento, é realizado um batizado e as madrinhas da criança são todas as fadas do reino – que totalizam sete – e todas devem atribuir dons para princesa como presente. No entanto, de fora da lista de convidados está uma velha fada, que há mais de cinquenta anos não saía de sua torre e, todos a consideravam enfeitiçada ou morta. Surpreendendo a todos, ela reaparece e, como uma forma de se vingar pela desfeita de não ter sido convidada, lança uma maldição que condena a princesa a furar a mão no fuso e morrer. Mas, nesse momento, uma das fadas presentes – que ainda não havia proferido seu dom à princesa – consegue atenuar as palavras da velha fada, ao dizer:

Que o rei e a rainha se tranquilizem, sua filha não morrerá por isso; é verdade, eu não tenho poder suficiente para desfazer por completo o que a fada mais velha fez. A princesa há de furar a mão num fuso; mas, em vez de morrer, ela apenas vai cair num sono profundo que durará cem anos, ao fim dos quais o filho de um rei irá despertá-la. (PERRAULT 1697/2015, p.4)

A princesa cresce com todas as virtudes que lhes foram atribuídas, e apesar dos esforços do rei em retirar todos os fusos do reino, em um gesto de curiosidade, a princesa acaba espetando seu dedo em um fuso e cai imediatamente em um sono profundo. Após o tempo determinado, um jovem príncipe, em uma de suas caçadas, decide ir até o castelo e após passar por um caminho tortuoso, encontra a princesa e se admira com sua beleza. Na narrativa de Perrault, após o príncipe acordar a princesa, os dois se casam na capela do castelo; no entanto, ele tinha que voltar para o seu reino pois, os seus pais estariam à sua espera. Ao chegar, anunciou que se atrasaria em uma caçada, o seu pai acreditou, mas a sua mãe desconfiou, pois via que seu filho saía quase todos os dias para caçar e passava até três dias sem retornar. Dois anos se passaram e o príncipe e a princesa tiveram dois filhos: o primeiro, uma menina, chamada Aurora, o segundo um menino, chamado Dia. Apenas depois que o rei morreu, dois anos mais tarde, o príncipe passou a reinar; então, foi quando ele reconheceu perante todos o seu casamento e levou a sua família para o castelo, onde foi recebida por todos com muita festa e alegria, com exceção de sua mãe.

O príncipe, que agora rei, é convocado para uma guerra e pede que sua mãe cuide de sua mulher e filhos. Mas, ela é descendente de uma raça de ogros, o que faz com que suas inclinações canibalescas a dominem e ela arme para devorar Aurora e Dia. No entanto, um mordomo bondoso poupa a vida da mãe e dos filhos, engana a rainha-mãe. No desfecho, a rainha-mãe é surpreendida pela volta do filho, durante uma das tentativas de assassinato e, vendo que não tinha saída, se atira de cabeça na própria armadilha, em um tonel “[...]onde os bichos ferozes que ela mandara pôr lá a devoraram num instante” (PERRAULT, 2015, p.16)

O conto termina com a seguinte moral. Nas palavras de Perrault (1697/2015, p.16);

MORAL

Esperar algum tempo para ter um esposo

Rico, belo, gentil, bondoso,

É coisa muito natural.

Mas para esperar cem anos, sempre dormindo,

Não se acha mais mulher igual,

Tão tranquilamente insistindo.

*A fábula parece também querer mostrar
Que às vezes os agradáveis nós do casório,
Mesmo que tardem, podem dar em caso sério.*

*Nada se perde por esperar;
Mas a mulher com tanto ardor
Aspira à fé conjugal,
Que eu não tenho força nem destemor
De lhe pregar esta moral.*

Como mencionamos, Perrault terminava seus contos com uma moral e, em geral, destinava-se às meninas. No caso de *A Bela Adormecida*, por exemplo, fala-se sobre casamento e a espera até alcançar um esposo que tenha os atributos da riqueza, da beleza, da gentileza e da bondade, mas, sobretudo, destaca a postura da mulher que tem tamanha fé para superar os obstáculos do casamento; enaltece a perseverança e a esperança em alcançar aquilo que deseja, colher bons frutos no casamento. Os contos, tanto o de Basile quanto o de Perrault, partem da noção do adormecer em sono profundo, à espera de contornar o destino, ou seja, a maldição que paira sobre essas princesas.

No entanto, Tália passa por situações difíceis, por exemplo, no caso em que o rei “colhe os frutos do amor” (VOLOBUEF, 2015, p. 1), que, para o leitor, pode causar recusa e estranhamento. Mas, eles têm em comum uma mesma estrutura, ambos ocorrem nesse mundo mágico; havendo também o encontro com o personagem do mal, A rainha e a mãe-ogra; a dificuldade a ser superada e, com a ajuda dos reis, as princesas conseguem sair da situação de perigo e ambas conseguem o *e foram felizes para sempre*. Tália se torna a esposa e a princesa, Perrault oculta o nome da personagem (princesa), que passa a governar junto com o seu amado.

Os contos de fadas constituem-se então em narrativas cujas histórias abordam uma temática central, que possuem o intuito de transmitir também conhecimentos e valores culturais. Concebem a ideia de que o herói e a heroína precisam enfrentar dificuldades, para serem merecedores de triunfarem sobre o mal – uma visão maniqueísta de mundo norteia a divisão entre bem e mal.

Após Basile e Perrault, no início do século XIX, os irmãos Grimm, em busca de encontrar a presença da cultura alemã nesses contos populares, reuniram mais de trezentos contos voltados para crianças e adultos, sendo versões diferentes das apresentadas por Perrault. Ainda no mesmo século, Hans Christian Andersen na Dinamarca escreveu mais de duzentos contos infantis também inspirados na cultura popular, embora boa parte deles seja de inspiração autoral. Então, por mais que esses contos apresentem suas diferenças, eles partilham entre si raízes culturais e de referência.

2. ERA UMA VEZ: OS CAMINHOS DA ADAPTAÇÃO EM HQS

Ao se tomar a adaptação literária como parte de um estudo, é preciso adentrar em suas configurações e permear vários âmbitos, que vão do histórico ao teórico. A figura do leitor apresenta-se aqui de forma determinante, em relação ao processo de criação artística, uma vez que, é ele que direciona a leitura da obra adaptada. É a partir do diálogo, portanto, que ocorrem as construções de sentidos.

Essas obras devem ser entendidas, como uma das formas de leitura possível, pois o caráter aberto do texto possibilita isso. As adaptações estão centradas em momentos históricos distintos, concretizando a noção de que, em cada época surgem diferentes perguntas e questionamentos, porque tanto o leitor como suas ansiedades e inquietações se modificam, uma vez que, em movimento conjunto, também atua o processo de construção de identidades. É nesse sentido que o olhar do adaptador-autor se direciona, sendo ele um sujeito histórico do seu tempo, é também um interpretante que busca entender as indagações desses leitores, ou até mesmo suscitar perguntas a respeito de assuntos que estão no entorno social desses leitores infanto-juvenis. A partir dessas considerações, abordaremos de forma mais específica os apontamentos teóricos sobre as adaptações e os diálogos em quadrinhos.

2.1 Adentrando em questões teóricas: a adaptação

Ao falar sobre adaptações, devemos então explicar alguns pontos que norteiam as discussões sobre essa questão. Paira sempre sobre elas o estigma de obra menor, que em comparação ao texto de partida – aqueles adaptados – na maioria das vezes, recebe um olhar de inferiorização. Linda Hutcheon (2013) em *Uma teoria da adaptação* chama atenção para o fato de existir “[...] diferentes motivos por trás das adaptações, e poucos envolvem a questão da *fidelidade*. [...]”. As diversas versões existem *lateralmente* e não de modo *vertical*. (HUTCHEON, 2013, p.13-14) [grifos nossos]. A comparação em juízo de valor tende a criar uma escala em que há sempre um maior e outro menor, ao passo

que, quando percebemos essas obras de modo lateral, passamos a enxergar outras inúmeras possibilidades de produção e a explorar outras linguagens, as que os textos de chegada – as adaptações – foram produzidos.

A memória de um povo ou de uma sociedade passa pelos atos de contar e de recontar histórias. Essa segunda ação está estritamente ligada ao ajuste de público e aos contornos sociais do lugar de quem fala. Assim sendo, qualquer história pode ser recontada em qualquer lugar. Hutcheon (2013) nos lembra que os vitorianos já possuíam a prática constante de adaptar e readaptar, modificando de uma mídia para outra, poemas, romances, peças de teatros, óperas, quadros, músicas e inúmeros outros. Trata-se, portanto, de algo praticado há muito tempo e que não é diferente em nossa realidade pós-moderna, na qual identificamos esse processo em meios como o cinema, a televisão, a internet e as várias outras mídias digitais de que dispomos. É por isso que: “Nós recontamos as histórias e as mostramos novamente e interagimos uma vez mais com elas - muitas e muitas vezes; durante o processo elas mudam a cada repetição, e ainda assim são reconhecíveis” (HUTCHEON, 2013, p. 234). Todos esses aspectos ajudam, possivelmente, na perceptível popularidade e onipresença das adaptações, as quais podem ser encaradas como uma maneira de visualizar como as histórias evoluem e tem a capacidade de se modificar para se enquadrar a distintos tempos e lugares.

Walter Benjamin, em *Ensaio sobre a era da reprodutibilidade* (1987), aponta para a *destruição da aura* da obra de arte que, como consequência, implica na perda da autenticidade. Entretanto, ele se refere ao autêntico como um conceito que havia prevalecido em outra época, mas, a reprodução técnica de meios como a fotografia e o cinema, acaba favorecendo um abalo na tradição e, então, essas linhas de autenticidade são enfraquecidas. Para Benjamin (1987, p. 173), no início da produção artística, o que importava era a existência delas e não que fossem conhecidas. O valor do culto provinha de uma quase obrigação de mantê-las em segredo. Porém, proporcionalmente “as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas” e a “exponibilidade toma lugar do valor do culto, e vemos então, uma refuncionalização” da arte.

O linguista russo Roman Jakobson (2001, p.64) apresenta três categorias de tradução, sendo elas: a *tradução intralingual* ou *rewording*, que se refere a uma “interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua”. O autor esclarece que não existe uma equivalência completa e que muitas vezes, “ao traduzir de uma língua para outra, substituem-se mensagens em uma das línguas, não por unidades de códigos separadas (palavras), mas por mensagens inteiras de outra língua”. (JAKOBSON, 2001, p.65). A *tradução interlingual* ou propriamente dita, caracterizada pela interpretação de signos verbais por meio de outra língua; e a *tradução intersemiótica*, também chamada de transmutação, a qual consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais, isto é, de um sistema de signos para outro.

Além de Jakobson, direcionamo-nos para os apontamentos realizados por Umberto Eco (2007), em *Quase a mesma coisa: experiências de tradução*. A proposta do autor é a de que antes da tradução existe uma interpretação. Ao configurar esse processo dessa maneira, Eco enxerga a adaptação como uma forma de interpretação *intersistêmica*, ou seja, ocorre entre sistemas, meios diferentes. Nessa perspectiva, entende-se que há uma ampliação nos conceitos apresentados por Jakobson, uma vez que a intenção seria a de não separar em gavetas definitivas, uma atividade – tradução – que é pautada, sobretudo, por meio de negociações contínuas e, por isso, devendo abarcar as imprevisibilidades dispostas nesse *continuum*.

O autor defende a concepção de que devemos visualizar as adaptações com mudança de matéria, uma transmutação, sendo uma forma de interpretação, mas não necessariamente numa tradução, já que “as variações são múltiplas, mas deve-se falar sempre de adaptação ou transmutação, justamente para distinguir essas interpretações da tradução propriamente dita” (ECO, 2007, p.382). Assim, nessas transmutações existe um processo criativo, uma manipulação da fonte, na qual, na travessia de matérias, a interpretação é mediada pelo adaptador. Júlio Plaza (1987) no livro *Tradução intersemiótica* considera que as adaptações sejam uma forma de intersemiótica, principalmente porque;

Numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial,

tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura (PLAZA, 1987, p. 30).

Nesse eixo, entende-se que o texto deve adaptar-se ao sistema da nova mídia, o que conseqüentemente, resultará em outra linguagem e, assim, novas *formas-conteúdo*. Em nosso trabalho, por exemplo, investigamos uma adaptação cuja linguagem é diferente da apresentada no texto adaptado, então teríamos duas leituras-interpretações. Percebemos que, embora os autores tenham uma visão distinta em relação à adaptação, Plaza enquadra como um processo de tradução e Eco diz que se trata, antes de mais nada, uma forma de interpretação, o que se distanciaria um pouco da concepção de tradução, já que residiria em uma intenção de se criar um produto novo. Nesse sentido, a obrigatoriedade de não se distanciar o máximo possível do original, de ser fiel não seria uma preocupação constante. No entanto, no tocante à ideia de transmutação entre matérias, ambos os autores parecem convergir e entender que ela será uma produção nova que estará nos contornos estruturais e formais do meio escolhido.

Entendemos que ambos os estudos teóricos se apresentam de grande valia para a área de investigação de tradução e adaptações, daí a necessidade em apresentar os fundamentos dessas perspectivas. Acrescido a isso, para direcionar a nossa discussão, tomamos como embasamento, além do que foi apresentado, as conceituações apresentadas por Hutcheon (2013) por fixar de forma bastante incisiva as adaptações como um produto autônomo.

A professora de Literatura Comparada da Universidade de Toronto, Linda Hutcheon delineou através do livro *Uma teoria da adaptação* (2013), uma percepção dialética entre as produções artísticas e o contexto social, por meio de um olhar pós-moderno, com o objetivo de repensar e de refletir sobre as novas possibilidades de criação. A proposta inicial é a de que pensemos a adaptação a partir de: *O quê? Quem? Por quê? Como? Onde? Quando?*

Para responder *O quê?*, a autora, a priori, lança mão do seguinte questionamento: *como se posicionar mediante o caráter onipresente da adaptação em nossa sociedade?* A partir deste apontamento, ela explica que se

trata de um fenômeno que conecta duas instâncias aparentemente distintas, pois entende-se que uma adaptação é igualmente um produto e uma produção. O que implica dizer que, como produto, trata-se de uma entidade formal, sendo em sua essência um palimpsesto, além de ser uma transposição de outra obra. Já como produção, Hutcheon esclarece que se trata de um ato criativo que opera em três pilares: um processo específico de leitura, de interpretação e de recriação.

Hutcheon (2013) ainda menciona que as adaptações atualmente vivem um momento de efervescência e se revelam, cada vez mais, como uma prática crescente, o que pode ser explicado devido a dois fatores: o primeiro refere-se ao apelo econômico, uma vez que, 85% dos filmes vencedores do Oscar de melhor filme (e as estatísticas são de 1992, tendo apenas aumentado de lá para cá) são adaptações de obras literárias. Nos últimos anos, o número dessas produções aumenta cada vez mais, a citar *A Bela e a Fera* (2017), *Cinderela* (2015), *Malévola* (2014), dentre outros. Além disso, atrelado a esse fator, reside um apelo ainda mais profundo, o prazer que o texto adaptado desperta no leitor. Parte desse prazer consiste em constatar a presença do já conhecido, da repetição, só que acrescido do frescor de novidade, sendo uma repetição com variação.

Nesse sentido, não se trata, portanto, de uma cópia, ou simples decodificação, nem muito menos possui o propósito de ser um facilitador de leitura para o “texto original”. São textos que possuem autossuficiência e trazem consigo novos dizeres. Compreende-se, dessa maneira, que as adaptações são compostas por uma pluralidade de vozes que estão angariadas em determinado espaço e momento histórico social, possibilitando novas significações.

As nossas reflexões pairam também no que Hutcheon (2013) denomina como *modos de engajamento*, que são três maneiras pelas quais a obra se relaciona com o fruidor, são elas: contar, mostrar e interagir. De maneira prática, o primeiro modo – contar – abrange todas as linguagens artísticas narrativas, predominantemente verbais, alicerçadas na literatura; o segundo – mostrar – diz respeito às manifestações imagéticas, como por exemplo, a pintura ou o cinema; o último – interagir – envolve os procedimentos artísticos que exigem uma participação mais ativa do fruidor, a exemplo do teatro participativo. Embora,

seja importante frisar que todas as outras necessitam da participação do fruidor, nesta última percebe-se um maior grau de ação. A autora pontua, ainda, a natureza sintetizante de algumas linguagens, como o cinema, por exemplo, que reúne em seu cerne a fotografia, a música, a literatura, a dança, a arquitetura e o teatro, dentre outras manifestações artísticas, que são mobilizadas em função de sua própria estrutura de funcionamento.

No que concerne a esclarecer os pontos relacionados a *Quem?* e *Por quê?*, somos levados, a partir de suas reflexões, a compreender alguns aspectos do adaptador e possíveis motivações para o ato de adaptar. Uma delas refere-se ao papel do adaptador, que se configura como sendo primordial para o sucesso da nova produção. Muito embora, em alguns casos como o cinema, trata-se de um processo coletivo, de cunho fundamentalmente colaborativo, ou seja, a presença de vários pontos de vista materializados em roteiristas, diretores, cenógrafos, compositores, dentre outros. O que é comum, em todos os casos, é a possibilidade de novas interpretações e direcionamentos, que fornece a essa produção o caráter de nova obra. Portanto, para Hutcheon (2013, p.123) o texto adaptado “não é algo a ser reproduzido, mas sim um objeto a ser interpretado e recriado, frequentemente numa nova mídia”. O adaptador, de forma geral, tem duas faces: a do intérprete – tece uma leitura do texto de entrada – e, a do criador, pois é ele o responsável por criar o novo texto.

Por isso, convém entender o processo criativo para que se tenha uma compressão mais detida em relação à necessidade de adaptar. É por esse quesito que a autora adentra em *Como?*. Partindo da concepção de que elas são um processo e um produto também, sendo nesse caso, criação e recepção etapas em conexão direta e intencional, uma vez que o adaptador também relaciona sua criação ao possível público leitor. O leitor apresenta-se como uma parte importantíssima para a construção do processo estético, atuando na elaboração de significados.

Entendendo a adaptação como produto criativo, acrescenta-se *Onde?* e *Quando?*, questões que estão interligadas às questões de tempo, de espaço, de sociedade e de cultura. É por essa razão que, para a autora, por ser um produto:

[...]tem um tipo de estrutura formal de —tema de variação, ou de repetição com diferença. Isso significa não apenas que a

mudança é inevitável, mas que haverá também diferentes causas possíveis para essa mudança durante o processo de adaptação, resultantes, entre outros, das exigências da forma, do indivíduo que adapta, do público em particular e, agora, dos contextos de recepção e criação (HUTCHEON, 2013, p.192).

No processo de adaptação de uma obra, existe um esforço em organizar uma (re) criação, por isso deve-se perceber uma adaptação como adaptação, um novo texto-produção que possui autonomia. Uma vez que a adaptação não é vampiresca: ela não retira o sangue de sua fonte, abandonando-a para a morte ou já morta, nem é mais pálida do que a obra adaptada. Ela pode manter viva a obra anterior, dando-lhe uma sobrevida que esta nunca teria de outra maneira (HUTCHEON, 2013). Assim sendo, textos como os contos de fadas, por exemplo, podem ser revisitados através de quaisquer tipos de engajamento e meio. Seriam novas leituras, outras possibilidades de criação em um contexto diferente. Consistindo, portanto, num processo de interpretação-transformação.

2.2 O diálogo entre literatura e adaptações em HQs

As adaptações não se apresentam como um fenômeno decorrente do avanço tecnológico sentido na área de informação, apesar de terem se intensificado com as tecnologias. Como explanamos acima, a adaptação é um processo bastante antigo e pertencente à mutação das artes. É por isso que os diálogos com a literatura se constituem de forma presente. Plaza (1987) parte do princípio de que cada sistema tem especificidades que interagem com os sentidos humanos. As linguagens guiam o olhar de quem as lê, suscitando os mais variados sentidos. Assim, as traduções intersemióticas não apresentam sentidos plenos e definitivos, pois, “cada sentido capta o real de forma diferenciada e as linguagens abstraem ainda mais o real, passando-nos uma noção de realidade sempre abstrata que possibilita que as linguagens adquiram toda uma dimensão concreta na sua realidade sígnica” (PLAZA, 1987, p. 47).

As linguagens conectam e sintonizam nossos sentidos ao adentrar em cada sistema semiótico, a partir de uma interação, um compartilhamento entre elas, associado às características das mídias que fornecem suporte e veiculam, transformam e potencializam a cadeia semiótica. Dentre as múltiplas formas que

conhecemos de adaptar, a citar: cinematográfica, televisiva, teatral, dentre outras, temos as histórias em quadrinhos.

As adaptações de textos literários abrem um caminho para debates, principalmente a respeito dos diálogos existentes entre eles. Apresentamos, neste momento, o livro *Quadrinhos e literatura: Diálogos possíveis* (2014) um compilado de artigos que discutem essa relação em diversos ângulos, escrito e organizado por Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e Diego Figueira, dividido em quatro partes: a primeira referente à literatura em quadrinhos, seguido sobre adaptações literárias, diálogos literários e, por último, a formação de leitores. Destacamos, por sua vez, o artigo dos pesquisadores da área: Chinen, Vergueiro e Ramos (2014) intitulado *Literatura em Quadrinhos no Brasil: Uma área em expansão*. Os autores realizam um panorama importante para mostrar que há muitos pontos de afinidade entre quadrinhos e literatura, e que tal aproximação não é tão recente. A começar pelo modo de produção: ambos possuem o mesmo processo de impressão gráfica, podendo variar no suporte, mas, em sua maioria, para a publicação de ambos, pode utilizar-se o papel.

Em relação à divulgação e à leitura, as histórias em quadrinhos eram, inicialmente periódicos publicados em páginas semanais ou de tiras diárias autoconclusivas – mesmo sendo uma série com personagens fixos e tendo uma evolução na trama, os episódios se encerravam e não dispunham de uma continuidade, seja diária ou semanal – que se aproximavam bastante das séries de TV, que em termos de comparação:

[...]os quadrinhos estavam mais para séries de TV do que para novelas. Assim que passaram a adotar o recurso de continuidade, com a possibilidade de explorar narrativas mais longas, os quadrinhos se inspiraram na literatura ou a adaptar obras literárias. (RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014, p.12)

O formato que conhecemos como *Comics* apareceu na imprensa norte-americana, final do século XIX, em suplementos coloridos, configurados em forma de *standard* de oito colunas, do mesmo tamanho do jornal. Para Álvaro Moya (2003, p.115) “Depois, dobrado o jornal ao meio, começaram a ser publicados em formato tabloide. Mais uma dobra e surgiu o tamanho de *comic book*”. Todavia, trata-se de uma perspectiva que gera dúvidas, uma vez que, há registros do formato das HQs modernas na França, dos anos 70, da versão

ilustrada da história *O gato de botas* de Perrault, produzida por Jean-Jacques Pellerin, impressa em cores e dispostas em sequências legendadas.

No Brasil passou a se chamar gibi depois que, no ano de 1939, Roberto Marinho, do O Globo, lançou a revista chamada Gibi para concorrer com a Mirim, de Adolfo Aizen (fundador da EBAL). A revista Gibi conseguiu alcançar sucesso e, por causa disso, até hoje, o nome da revista passou a denominar as histórias em quadrinhos no país. Entre os títulos e personagens publicados estavam *Li'l Abner (Ferdinando)*, de All Capp, *Charlie Chan*, de Alfred Andriola, *Brucutu*, de V.T. Hamlin e *Os Filhos do Capitão Grant*, da obra de Julio Verne, desenhado pelo brasileiro Miguel Hochman².

Figura 2: Capa da revista Gibi de 1950



Fonte: Site Gibiofera

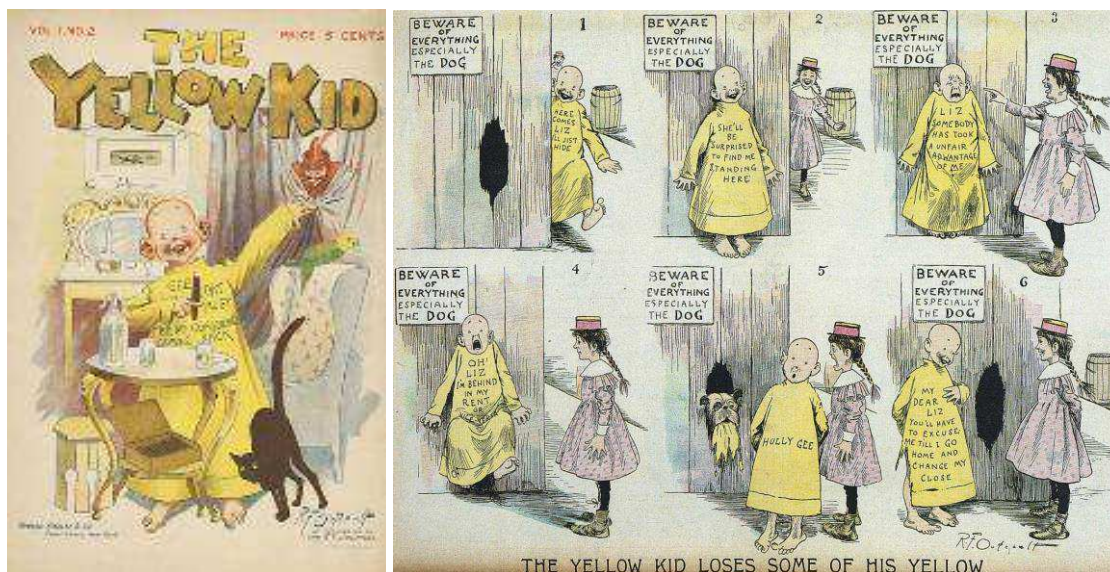
Outras visões sobre a ambientação dos quadrinhos aparecem, a citar o também quadrinista e editor Fabiano Azevedo Barroso (2004), que defende que a gênese dessas produções no Brasil aconteceu em 1866, antes da criação da expressão HQ, por Ângelo Agostini³. Temos ainda a versão que considera que

² Informações contidas no site sobre HQs <http://www.gibiosfera.com.br/blog/2010/02/gibi-origem-palavra/>

³ Considerado o primeiro artista de quadrinhos do Brasil, um dos primeiros do mundo, cartunista, caricaturista, ilustrador e crítico. Italiano erradicado em território brasileiro, criou personagens populares como Zé Caipora – criado em 1883 para a *Revista Ilustrada* – e Nhô Quim, criado em 1869 para o semanário *Vida Fluminense*.

o prelúdio do formato comics deu-se em 1895, com o americano Richard Outcault e a publicação de *Yellow Kid*. Como podemos visualizar abaixo:

Figura 1: Capa e excerto de *Yellow Kid*.



Fonte: Richard Outcault (1896).

Em maio de 1895, o *World* – Jornal de Joseph Pulitzer – publicou dois painéis de *Down Hogan's Alley* – foi quando surgiu o Menino Amarelo. Marco Aurélio Lucchetti, doutor em Ciências da Comunicação pela ECA da USP e autor do livro *A Ficção Científica nos Quadrinhos*, escreveu o texto intitulado *O menino amarelo: o nascimento das histórias em quadrinhos*⁴. Ele descreve um pouco o personagem e o contexto em que apareceu. Nas palavras do autor:

Ele era de estatura baixa; tinha feições de chinês, uma cabeça grande e totalmente sem cabelo, um enorme par de orelhas, apenas dois dentes na boca e um sorriso zombeteiro; usava como indumentária um camisolão, que, na maioria das vezes, exibia frases irreverentes e sarcásticas - grande parte dessas frases fazia referência a fatos políticos, que podiam ser, por exemplo, a campanha de William Jennings Bryan (1860-1925) à presidência norte-americana ou as relações entre os Estados Unidos e a Espanha -; andava constantemente com os pés descalços; e estava sempre de frente, encarando os leitores. Não demorou mais que algumas poucas semanas para que se tornasse a principal atração de *Down Hogan's Alley*. Entretanto, foi batizado com o nome de O Menino Amarelo somente em 1896, quando seu camisolão apareceu em amarelo. (LUCCHETTI, 2001, p.1-2)

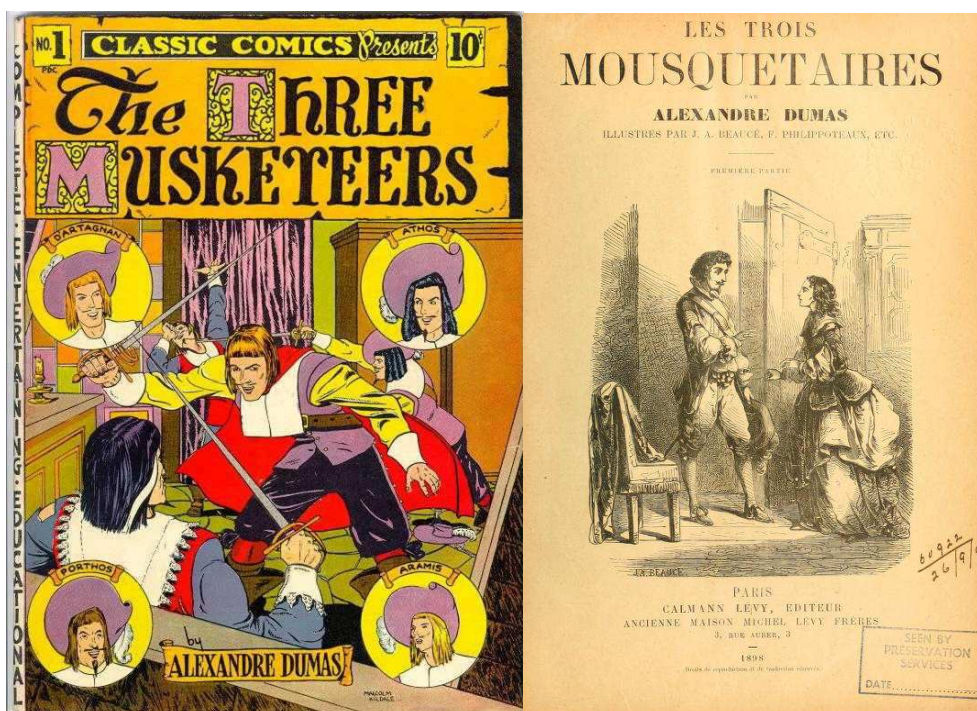
⁴ Texto completo disponível em: <http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf>

Retomando a questão do nascimento dos quadrinhos modernos, o autor considera que foi em *The Yellow Kid and his New Phonograph* que Outcault contou pela primeira vez uma história (para isso, dispôs cinco desenhos em sequência) e empregou balões para encerrar as falas dos participantes (o Menino Amarelo, um gramofone e um papagaio) da história”. (LUCCHETTI, 2001, p.4). Essa atribuição também gera controvérsia, pois muitos personagens e álbuns já tinham sido lançados pela Europa e Brasil antes de *Yellow Kid*. Dessa maneira, Barroso afirma que não há uma data exata que define a HQ como arte que une imagens em sequência, somadas ou não a textos, que transferem para o leitor a ideia de movimento. Para ele:

A HQ passou por um longo processo não-linear através da história para vir a se tornar aquilo que, a partir do início do século XX, ganharia a denominação de comics, nos EUA, bande dessinée, na França, fumetti, na Itália, mangá no Japão, e por aí vai (BARROSO, 2004, p. 77).

O importante a se frisar é que houve uma popularização de tal forma, que as histórias em quadrinhos adentraram em outros campos. Essa linguagem foi associada à literatura, sobretudo às consideradas clássicas, através das adaptações. Com a consolidação das revistas, no formato no qual começaram a ser publicadas em meados de 1930, as adaptações se tornaram cada vez mais frequentes no mercado de quadrinhos norte-americano. No que se refere ao mercado editorial norte-americano, a editora Gilbert Publications de Albert Kanter foi a primeira a apostar nas adaptações dos clássicos. Em 1941, com a produção da chamada *Classic comics*, a editora trouxe a quadrinização de *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas.

Figura 2: Capa (esq.) da adaptação e ilustração (dir.) do texto de Dumas.



Fonte: Classic Comics (1941) Alexandre Dumas (1897).

Sobre isso, Chinen, Verguiero e Ramos (2014, p.14) dizem que: “Era, então, um trabalho bastante simples, canhestro mesmo, sem grandes méritos em termos da linguagem dos quadrinhos e tampouco fazendo jus a importância do grande autor francês; ainda assim, a iniciativa foi bem-sucedida”. O que permitiu que a revista continuasse a ser publicada, e a posteriori passando a se chamar *Classics Illustrated*, ganhando também qualidade e popularidade, se transformando em modelo de publicação de muitos outros países.

No Brasil, ilustradores e escritores se apresentam no cenário quadrinístico desde os meados do século XIX. Conforme Fábio A. Barroso (2004, p.122), a saga das HQs no Brasil teve seu início em 1866 “com a publicação das charges e ilustrações de Ângelo Agostini no semanário *Cabrião*, na cidade de São Paulo”. O italiano foi o responsável por ilustrar outras produções de viés satírico e revolucionário, como por exemplo, *Don Quixote* e (1895-1903) e *O Malho* (1904-1907), entre outros. No entanto, em formato de histórias completas temos *Tico Tico*, de 1905, que possuía histórias estrangeiras, como também criações brasileiras. No caso das adaptações no Brasil, já fazia parte “[...]com sucesso, da realidade do mercado brasileiro de quadrinhos, especialmente durante as

décadas de 1950 e 1960” (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.15). O primeiro romance adaptado para os quadrinhos foi *O Guarani* de José de Alencar. Em 1937, Francisco Acquarone quadrinizou o romance, que foi editado em álbum luxuoso pelo Correio Universal, do Rio de Janeiro. Abaixo a capa apresentada na edição e um excerto da obra.

Figura 3: Capa e excerto da adaptação de Francisco Acquarone.



Fonte: Francisco Acquarone (1937).

Adolf Aizen é considerado um nome importante no cenário brasileiro, por incentivar e iniciar através da sua Editora Brasil-América (EBAL) esse tipo de produções. Aizen comprou os direitos de publicação da famosa *Classic Comics* - já mencionada -, e formaram inicialmente a base da série conhecida como *Edição Maravilhosa*, que a priori era produzida em preto e branco, em um formato menor e, a partir do número 25 até o final com o formato comic-book. Em agosto de

1950, referentes ao número 24 da série, foi apresentada uma adaptação de romances brasileiros, sendo ela também *O Guarani*, de José de Alencar, assinada por André Le Blanc.

Figura 4: Capa da adaptação de O Guarani.



Fonte: Le Blanc (1950).

A colaboração entre a EBAL e Le Blanc rendeu a adaptação de outros títulos clássicos nacionais de Alencar, a citar: *Iracema* (1951), *O tronco do Ipê* (1952), e *Ubirajara* (1952); essas obras fizeram parte da Edição Maravilhosa. O sucesso dessas edições levou Aizen a apresentar a segunda série de *Álbum Gigante*, título que já publicava e, também, eram adaptações literárias. Segundo Chinen, Vergueiro e Ramos (2014, p.19), para Aizen, esses acréscimos não representavam apenas o sucesso “Eram, mais do que isso, parte essencial de uma estratégia corporativa para combater o preconceito contra as histórias em quadrinhos e fomentar a leitura de quadrinhos no país, desta forma colaborando indiretamente para ampliar o seu público consumidor”. Com isso, percebe-se que existia uma tentativa de fomentar a linguagem e, em consequência, de abarcar um público maior que apreciava de forma particular, ou seja, ainda se entendia essas obras como produções artísticas menores, que se buscavam uma

legitimação por meio do literário. Entretanto, houve um período de afastamento, sentido no correr da década de 60, passando pelas três décadas seguintes (1960-2000), muito porque “Nos anos e décadas seguintes, pouquíssimos títulos dedicados a quadrinização de obras literárias foram lançados no mercado e todos tiveram vida curta. Quase nenhum deles trazia obras de autores nacionais”. (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.21)

A retomada das adaptações - após tentativas não bem-sucedidas pode-se dizer que ocorreu a partir dos anos 2000, com a nova versão da *Classics Illustrated* no Brasil e, no exterior, sobretudo nos Estados Unidos, com a popularização das *graphic novel* por ser “especialmente conveniente para mergulhos arrojados na arte gráfica sequencial, além de permitir aos autores maior liberdade criativa e tratamento de temáticas mais arrojadas” (CHINEN, VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.24). As duas últimas décadas foram bastante expressivas, pois o número de publicações de títulos se intensificou bastante a ponto de “[...] ser possível afirmar que existe no país um nicho específico do mercado de quadrinhos voltado à versão de obras literárias, tanto nacionais como estrangeiras” (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.24).

Esse *boom* das produções na segunda metade do século XXI, também acabou sendo estimulado pela editoração e distribuição, realizadas pelo Ministério da Educação, por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), uma vez que, em 2007, títulos de clássicos adaptados foram incluídos no plano, embora a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e os PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) já validassem a entrada desse tipo de linguagem no ambiente escolar. Ainda segundo os PCNs (1997),

Os quadrinhos devem estar e estão inseridos nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais (saúde, orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Organizadas em diversas linguagens, as histórias em quadrinhos viabilizam diferentes contextos e produzem informações vinculadas aos temas sociais. (BRASIL, 1997)

A história em quadrinhos integra temas transversais com uma linguagem do dia a dia. No entanto, as opiniões sobre esses tipos de obras divergem bastante. Pois, ainda se nota um entendimento de substituição e de distanciamento dos leitores das obras literárias. Ou ainda, é que por se tratar também de um fenômeno comercial, que como podemos ver está pautado em

programas governamentais de incentivo à leitura, se verifica que a concepção é de que elas – as adaptações – funcionem como uma ponte para o incentivo do conteúdo literário; seria um viés alternativo baseado em discursos de que facilitaria a compreensão, deixando entrever dois equívocos: “vê os quadrinhos como um meio de leitura, e não uma leitura *per se*; apoia-se no conteúdo literário para “validar” produções quadrinísticas, como se essas ainda carecessem de valor próprio” (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.34). Explicamos anteriormente que um dos propósitos da EBAL, com as adaptações de textos literários, era minimizar os olhares negativos e abrir uma nova visão sobre os quadrinhos.

Contudo, há que se entenda que compreendemos as adaptações como uma das múltiplas formas de leitura para que, assim, o conhecimento sobre as linguagens seja também expandido. Elas não possuem o propósito de substituir a literatura, tampouco são apenas uma escada de apoio para se chegar aos clássicos. Para entendê-las como uma forma de interpretação, é importante dar autonomia as essas produções, para que exista uma maior compreensão do ponto de vista de criação artística. Pois, nas palavras de Zeni (2009):

A adaptação é uma leitura que se transpõe em releitura e, com essa releitura, alguns elementos estruturadores do texto de origem ganham destaque e, por consequência, reapresentam a estrutura do texto original e sua relação com o conteúdo e com a forma, trazendo uma nova, porém não definitiva, leitura para a obra original (ZENI, 2009, p. 141).

Diante disso, devemos considerar que, ao pensar que existe uma *obra original*, deve-se deixar de lado a conotação de algo superior e adotar a perspectiva de derivação, uma vez que, apesar de interligados, atuam de forma independente. A ideia de conceber as linguagens como organizadas lateralmente – uma ao lado da outra e partilhando entre si – nos leva a identificar as HQs como uma manifestação artística autônoma, bem como a literatura, o cinema, a pintura, o teatro e tantas outras artes. Essa visão é amplamente defendida por Will Eisner e Daniele Barbieri (2017), para os quais os quadrinhos já detinham uma emancipação e eram constituídos de recursos próprios de linguagem. Assim sendo, entendemos que a leitura das adaptações, seja ela em quadrinhos, livro ilustrado ou outro tipo de linguagem, necessita de um maior

espaço, para que se compreenda as especificidades de cada uma e, para que os sentidos sejam alcançados de uma forma mais plena.

Sobre isso e sobre como se organizam as linguagens Daniele Barbieri realiza um estudo no livro intitulado *As linguagens dos quadrinhos* (2017), explanando e discutindo como ocorre o intercruzamento entre elas e nos direciona a perceber como algumas delas se organizam e, caracterizam as HQs, entendendo que elas não atuam de forma isolada. Tomamos então, como base, uma concepção de que fazemos parte das linguagens e, conseqüentemente, constituímos e somos constituídos por elas, uma vez que “[...] A diferença entre um ambiente e um instrumento é que se habita o primeiro enquanto se utiliza o segundo. Certamente, o ambiente pode ser *utilizado*, além de habitado (...) enquanto um instrumento só pode ser utilizado, seguramente não pode ser habitado”. (BARBIERI, 2017, p. 17)

A organização pode ser entendida através da analogia dos *ecossistemas*, no qual cada meio possui regras e características específicas; no entanto, algumas delas podem ser partilhadas por mais de um ecossistema – ou linguagem -, sendo portando uma rede de trocas e de compartilhamento, que os posiciona em uma zona fronteira e, assim como todos os ecossistemas fazem parte da natureza e possuem seu papel “também as linguagens fazem parte de uma comunicação geral” (BARBIERI, 2017, p.19). A partir dessa perspectiva, todas são importantes elementos que compõem um sistema maior de comunicação e expressão. Hutcheon (2013) entende que algumas linguagens possuem uma natureza sintetizante e, de certa maneira, de agrupamento, como é o caso do cinema, por exemplo, que reúne em seu cerne a fotografia, a música, a literatura, a dança, a arquitetura e o teatro, dentre outras manifestações artísticas, que são mobilizadas em função de sua própria estrutura de funcionamento.

2.3 Nos traços dos quadrinhos

Em meio a uma pluralidade de meios de comunicação, de formas para comunicar-se, as imagens, desde a pré-história, estão presentes como registros importantes de narrativas históricas, atuando, principalmente, para permitir compreender um pouco mais da evolução humana e se firmando também como

uma linguagem. Aos poucos, estas foram se modificando, produzidas por meios e materiais diferentes, até o que conhecemos hoje. Por ser uma forma tão antiga de linguagem e por si só tão importante, caracteriza-se como uma experiência humana fundamental para que estejamos aptos para compreender o ambiente à nossa volta e, assim, reagir a ele (DONDIS, 2015).

As artes visuais, como qualquer outra linguagem, são capazes suscitar sentidos ao leitor a partir de sua leitura. O autor Antônio Luiz Cagnin realizou um estudo muito importante e pioneiro no Brasil, em seu livro *Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica* (2014), sobre como os quadrinhos funcionam como linguagem e, sobre por que as imagens devem ganhar o status de produtoras de significações e de sentidos, uma vez que em sua constituição existe “A possibilidade de formar um código e de construir mensagens lhe dá o estatuto de signo (...)” (CAGNIN, 2014, p.46). Além disso, o autor atribui a condição de *ícone* – pois, estão ligadas a representação de algo – de *signo analógico* por sua semelhança com aquilo que representa e *signo icônico* por ser oposição ao signo linguístico. Esses pontos garantem aos quadrinhos, por exemplo, a posição de linguagem e de arte.

Mas, apesar dos estudos de autores como Dondis (2015) e Cagnin (2014) apontarem para a relevância e a complexidade das artes visuais, Paula Mastroberti (2017) no ensaio *Artes gráficas e sequenciais: armadilhas conceituais* aborda sobre como na Educação, principalmente, ainda paira um olhar instrumentalizador para com essas obras:

[...]Na Educação, veremos a introdução dos quadrinhos, por exemplo, apenas para servir aos propósitos de leitura literária adaptada, ou como mediação lúdica de transmissão de conteúdos informativos. [...] e até mesmo os livros ilustrados serão preteridos após a alfabetização completa, tendo em vista a prioridade da leitura de textos mais longos e sem figuras. (MASTROBERTI, 2017, p. 101-102)

Sabemos que decodificação e a interpretação embora caminhem juntas, são noções distintas. Na leitura de imagens, por sua vez, o imediatismo visual acaba provocando a ideia de facilidade. No entanto, os processos para a realização das duas etapas citadas são diferentes, mas tão complexos quanto o sistema de signos linguísticos, pois toda e qualquer informação passa pelo chamado *input* ou *output*; ambos passam por uma rede de interpretação

subjetiva. A dificuldade em identificar essas características, reside na concepção de Dondis (2015), na falta do “alfabetismo visual”. Prioriza-se, sobremaneira, o desenvolvimento das capacidades referentes aos signos linguísticos, enquanto a parte visual vira secundária. Mas, em contrapartida, vivemos um momento no qual o icônico se faz cada vez mais presente, com isso, exigindo que a nossa capacidade de interpretação visual também deva ser trabalhada.

A partir dessas discussões, não podemos deixar de pensar um pouco também sobre o lugar da (s) linguagem (ns), pois, em muitos níveis, o sistema em que o ‘verbo’ é o seio da estrutura, acaba sendo referência e se tornando prioridade, ao passo que as demais possibilidades de expressão tendem a ocupar um segundo plano, trazendo homogeneização e hierarquização para esse campo. Entendemos que vivenciamos uma sociedade cada vez mais plural em todas as partes e, portanto, a noção na qual se percebe uma organização heterogênea das linguagens, e as organiza em uma rede de conexões, torna-se importante para que se entenda e se incorpore as artes visuais como sendo essenciais para construção de sentidos, de comunicação e da própria alteridade enquanto leitores.

É a partir dessas percepções, que encontramos nas histórias em quadrinhos, uma linguagem que tem a capacidade de suscitar sentidos. Além disso, sejam elas em tiras ou mesmo as revistas, as HQs permearam e ainda se fazem presentes na juventude de muitos, podendo ser inclusive, o primeiro contato com a leitura. As HQs possuem elementos estruturais que as caracterizam e diferenciam das demais e, que, ordenam a maneira como o leitor deve realizar a leitura.

O autor americano Will Eisner utilizou o termo *arte sequencial* para falar de histórias em quadrinhos. Ele define como sendo “[...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.” (EISNER, 1999, p.5). Essas histórias suscitam uma ligação entre autor-leitor. Segundo Eisner, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo” (EISNER, 1999, p. 7). O autor chama a atenção para o fato de se tratar de um novo tipo de leitura e que, portanto, exige do leitor outras estratégias para conseguir extrair sentidos da sequência de imagens que

estão justapostas, conduzindo para uma experiência singular “Nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (EISNER, 1999, p. 10).

Os elementos composicionais da narrativa se estruturam de maneira muito diferente, o ritmo é único. O autor, por sua vez, se vale daquilo que ele quer despertar no leitor, caracterizando o que Eisner pontua como sendo uma forma de “contrato” feito entre o quadrinista que conta a história e o leitor. “O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível” (EISNER, 2008, p. 11). Para melhor visualização da organização dos quadrinhos, dispomos abaixo do excerto da Graphic Novel *Maus* (2009) de Art Spiegelman:

Figura 7: Campo de concentração.



Fonte: *Maus*, de Art Spiegelman (2009).

Em sua composição, de uma maneira objetiva, possui imagens ou figuras, tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou *molduras/requadros* dos quadrinhos. Na parte do texto temos os balões que abrigam as falas e os diálogos, as legendas que focalizam o narrador, a exemplo da imagem acima, na qual o narrador informa ao leitor sobre o contexto “Os que eram muitos velhos ou fracos para tal trabalho reclamavam”. Para Scott McCloud (2005) o quadro em si deve ser chamado de *moldura do tempo*. Sendo um elemento muito

importante para enfatizar a mudança de tempo ou espaço de um quadro para outro, uma vez que, quanto mais extensa for uma moldura, maior é o intervalo com mais elementos em seu interior, bem como, quanto menor, menores são os momentos. Nesse sentido para Eisner (1999), os quadros – termo utilizado também para designar as linhas dos quadrinhos – afirma que:

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define o seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. (...) Colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo (EISNER, 1999, p. 28).

Já Rama e Vergueiro apresentam o quadro como elemento opcional:

Alguns autores preferem até não utilizar a linha demarcatória separando os quadrinhos. Simplesmente a omitem. Na maioria dos casos, no entanto, essa linha é facilmente imaginada pelo leitor de forma automática, sua ausência não implicando em qualquer dificuldade adicional para a leitura (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 39).

A não utilização desse elemento, não se trata, todavia, de adicionar ou não dificuldade para leitura, mas sim, possui outro objetivo de comunicar, mas que exige uma maior capacidade de fechamento por parte do leitor, permitindo também mais liberdade às imagens livres de seu enquadramento e definição de tempo. McCloud (2005, p.64) adiciona à *sarjeta*, distância entre um quadro e outro dentro da página, duas funções: a primeira é a marca de tempo, sendo assim, quanto maior a sarjeta, maior sua duração bem como o inverso. A segunda relaciona-se ao mistério e ao suspense que podem provocar no leitor, pois exige uma conexão entre as imagens até ser possível chegar a uma conclusão, uma ideia sobre ações. Para McCloud (2005, p.64):



Os balões tendem a ser os elementos mais identificáveis como sendo parte dessas histórias, onde se delimita as falas dos personagens. Eles também direcionam para qual tipo de interpretação sobre o tempo deve ser feita naquele contexto, conforme Eisner, “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala (...) contribuem para a medição de tempo” (EISNER, 1999, p. 26). Nesse pensamento, McCloud (2005) diz que som e movimento também podem implicar no tempo. O som é representado pelas onomatopeias e pode também, dependendo do som que um objeto ou personagem faz, ocasiona diferença na percepção do que está acontecendo na narrativa.

Além de serem eles um dos responsáveis por transmitir características dos personagens, ajudando o leitor na interpretação. Em seguida, as onomatopeias são indispensáveis para a representação dos efeitos sonoros. O som que um objeto ou um personagem faz, pode ocasionar diferença na percepção do que está acontecendo na narrativa. Acrescido a isso, o movimento simula o deslocamento dos elementos visuais, acontecendo dentro de um requadro, ou por meio da transição entre dois requadros consecutivos. McCloud (2005, p.70-74) descreve seis tipos de transições entre os requadros, como vemos logo abaixo:

1. *Momento-para-Momento* :



2. Ação-para-Ação :



3. Tema-para-Tema :



4. *Cena-para-Cena* :5. *Aspecto-para-Aspecto*;

6. E por último, *Non-sequitur* :



McCloud (2005, p.74) identificou que os quadrinhos produzidos na América utilizam a transição *ação-para-ação* em primazia.



Os autores Eisner (1999) e McCloud (2005) pontuam e discutem vários elementos essenciais para a constituição dos quadrinhos, como já mencionamos alguns até aqui. A construção dos personagens, por sua vez, acontece da seguinte forma: existem dois pontos de gradação para o desenho, o mais realista que proporciona ao leitor a sensação de proximidade do real, de ver no rosto do personagem o realismo, e temos a caricatura, que permite a identificação entre leitor-personagem. Em linhas gerais, o rosto através das expressões faciais e as palavras, trazem a questão dos sentimentos. Pois, o leitor conhece os personagens através de pontos-chaves como a fala, a expressão, as cores e a ação. Para McCloud (2008, p. 81-97);



E ainda, participam em diálogo direto com contexto e palavras;



Portanto, há também uma preocupação com a relação dos desenhos com a palavra escrita, pois a arte dos quadrinhos, de maneira objetiva, é uma fusão entre os dois, com o objetivo de criar uma narrativa, de contar uma história. E é

justamente para contar a história, que outro elemento é adicionado, bem como o uso das cores. McCloud (2005) fez um percurso sobre a inserção das cores nos quadrinhos e sua evolução, que teve influência direta do comércio e da tecnologia. Em 1861, o físico James Clerk-Maxwell chegou às chamadas cores primárias, que foram chamadas de aditivas, porque somadas formavam uma luz branca. Depois de algum tempo, o pianista francês Louis Ducos Du Hauron previu três cores primárias subtrativas. Segundo McCloud (2005, p. 187)



Com o tempo, passaram a assumir uma nova função icônica, com a regularidade do uso de cores uniformes, elas passaram a simbolizar, para o leitor, os personagens, a exemplo do Batman, Hulk e do Super homem. Como o McCloud (2005, p.188) menciona:



E não apenas marcar os personagens, mas a partir do olhar de artistas como Claveloux, Caza e Moebius, que viram na qualidade de impressão europeia, uma oportunidade de criar uma paleta subjetiva mais intensa. Essa

visão influenciou vários artistas americanos nos anos 70 e, aos poucos, as cores passaram a assumir outro nível de função nos quadrinhos. Nas palavras do McCloud (2005, p. 190-191), a cor como sensação, ambiente, cor como cor;



Além disso, para o autor, o acréscimo das cores e a criação artística dos quadrinhos, proporciona ao leitor uma diferença significativa em cada nível de leitura. Em preto e branco as ideias são mais diretas, em cores planas temos mais profundidade, o mundo vira um “playground de forma e espaço” (MCCLLOUD, 2005, p. 192) e, por meio de cores mais expressivas, os quadrinhos transmitem sensações que apenas as cores podem proporcionar, mas, como lembra McCloud, elas nunca substituirão inteiramente para os leitores de quadrinhos a experiência primária em preto e branco. Mas, que podem vir a acrescentar. Nas palavras de McCloud (2005, p. 192);



Os aspectos apresentados até aqui auxiliam na compreensão da estrutura que compõe a arte dos quadrinhos. O processo criativo, por sua vez, mobiliza muito mais elementos, mas entendemos que esses representam alguns pontos

básicos, sendo importantes para guiar o leitor durante a leitura. Partindo do que foi apresentado, é que adentramos na leitura da HQ *Adormecida cem anos para sempre*, abarcando em princípio o enredo, na sequência os personagens, sendo eles o príncipe, a princesa e a feiticeira, realizando também uma comparação com a narrativa do Charles Perrault. Lembrando que o processo de leitura não é estanque, podendo então mudar, devido a diversos fatores incluindo experiências do próprio leitor. Sendo assim, apresentamos uma leitura dentre as várias possíveis, a partir de elementos textuais interpretados.

3 . NOS TRAÇOS DE ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE

A possibilidade de recontar e de adaptar histórias viabiliza as inúmeras versões que encontramos do conto *A bela adormecida*. Pertencente ao acervo dos contos de fadas, cada versão produzida dessa narrativa ganha novas leituras, ora com o acréscimo de novos elementos, ora com a supressão de outros, além de, ao mesmo tempo, revelar uma perspectiva histórica e social referente ao contexto em que foram elaboradas. Nesse viés, tornam-se leituras pertinentes, pois se encontram fixadas em uma estrutura narrativa que apresenta elementos construídos também historicamente. A partir desse entendimento, em nosso estudo realizamos uma leitura comparativa entre a HQ *Adormecida: cem anos para sempre* (2012), obra publicada no Brasil por Paula Mastroberti, e o conto escrito por Charles Perrault (1628-1703), *A Bela Adormecida*⁵, tendo sua versão publicada na França no livro *Contos da mamãe gansa ou histórias do tempo antigo* (1697).

A autora Paula Mastroberti realiza um estudo sobre *Peter Pan* na dissertação intitulada *Peter Pan e Wendy em versão brasileira: Uma janela aberta para o livro como suporte híbrido*, no ano de 2007, na qual defende o livro como suporte híbrido, como objeto de função estética e comunicativa. A partir de suas reflexões, consideramos que o livro, enquanto suporte, tem a capacidade de chamar atenção sobre si, tendo assim, potencial para ser reconhecido como objeto de arte. Mastroberti (2007) destaca que o projeto gráfico e o trabalho criativo se instauram também, a partir dos elementos externos ao conteúdo interno do livro, pois, eles podem provocar no leitor sentidos e emoções diversos, uma vez que dependem de outras variáveis e conceitos. Sendo assim, os elementos como a capa e a contracapa fazem parte da narrativa, não podendo ser deixados de lado para realização da leitura.

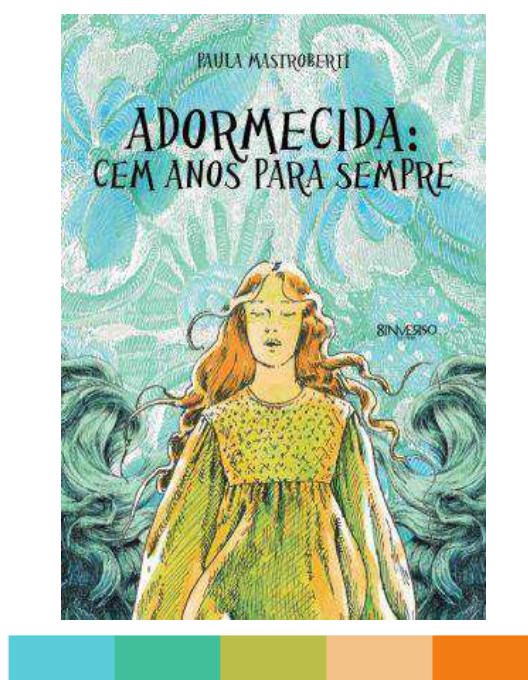
Essa perspectiva aparece também, nas reflexões feitas por Gérard Genette (2009) que, em sua essência, partem do princípio de que um texto ou

⁵ Para nosso estudo utilizamos a edição intitulada *Contos da mamãe gansa*, produzida pela editora Cosac Naify e lançada em 2015.

uma obra raramente se apresenta em estado “nu”, sem qualquer tipo de esforço. O acompanhamento de certos números de produções verbais, ou não – nome do autor, título, prefácio, ilustrações – que fazem parte dele, exatamente para “apresentá-lo, no sentido habitual do verbo, mas também em seu sentido mais forte para torná-lo presente, para garantir sua presença no mundo, sua —recepção e seu consumo, sob a forma, pelo menos hoje, de um livro” (GENETTE, 2009, p.9).

Dessa maneira, o autor considera como paratexto todos os elementos por meio dos quais um texto se torna livro, e dessa forma, se apresenta aos leitores. Pois, são elementos que fazem parte da obra e exercem uma importância constitutiva para sua recepção. Mastroberti (2007, p.25-26) enaltece o trabalho do *designer* para uma construção harmônica do projeto, sendo alicerce “[...] fundamental sobre o qual todos os elementos sócio do livro (texto, tipos, imagens, informações, material) se estruturam em harmonia, garantindo a sua eficácia estético- funcional, ajudando a estimular o interesse do seu receptor”. Com isso, em uma produção literária, a forma física também define a apresentação estética e as suas possibilidades de construção de sentido. A junção dos elementos estabelece uma unidade narrativa, que fornece ao leitor uma prévia do que está por vir no interior do livro, na história. É dessa forma, com o olhar para a materialidade da obra, que adentramos nos elementos externos presentes na obra de Mastroberti (2012):

Figura 8: Capa de Adormecida: Cem anos para sempre



Fonte: Mastroberti (2012).

A obra parte da premissa de um príncipe aventureiro que enfrenta dificuldades em uma de suas aventuras, como consequência ele se perde no deserto e encontra um castelo em ruínas para se abrigar durante a noite. No entanto, o lugar esconde uma maldição que acontece há muito tempo. Ele se vê envolvido em uma história, cuja principal figura é uma feiticeira bastante sensual. O príncipe inicia sua nova jornada acompanhando o batizado de uma princesa amaldiçoada por essa feiticeira. O encontro entre os personagens acontece de maneira física e intimista, o que reflete na proposta de poder e imortalidade para que ele fique do seu lado. O desfecho da história conecta todos os pontos desenvolvidos e reforça a proposta de redefinir o que é um final feliz.

A nossa leitura se baseia no que Oliveira (1995) chama de composição pictórica das imagens, fundamentada por três dimensões, sendo elas: cromática (enquanto cor); eidética (enquanto forma) e topológica (combinação das duas primeiras em um determinado espaço). Na construção da capa, percebe-se que as cores escolhidas foram os tons de verde, azul, amarelo e o laranja⁶. A

⁶ Utilizamos o leitor de paleta de cores online Adobe Color para identificá-las. O link está disponível em: <https://color.adobe.com/pt/create>.

combinação topológica pode ser visualizada, no que iremos chamar de dois nichos: as cores que se apresentam como plano de fundo, predominando o verde e azul; e as que compõem a personagem: o amarelo, o laranja e um pouco da presença do verde. Embora, a princípio pareçam apenas chamativas, são cores fortes para compor a capa; são elas que formam, basicamente, a paleta de cores utilizada ao longo da narrativa interna, caracterizando assim, uma harmonização do conjunto de cores.

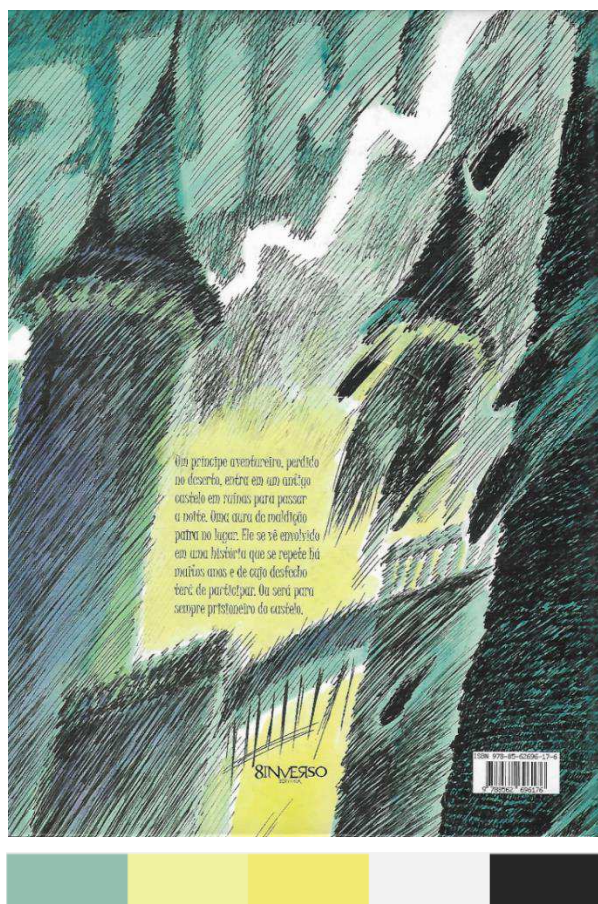
Peter (2014) explica que a função das cores ultrapassa os traços do desenho, pois faz parte do contar a história, uma vez que pode produzir ambientação, foco e profundidade. Ou seja, a combinação das cores transmite mensagem e direciona o olhar do leitor. Voltando-se para figura, encontramos um contraste entre os volumes, principalmente, pelo efeito de sombra atingido pelo uso da cor preta e, de luminosidade pelos espaços em branco que aparecem no plano do fundo.

Esses dois recursos trazem um destaque e se sobressaltam para todo o contorno da personagem, funcionando para a construção de uma aura e iluminando o seu rosto. A escolha em colocar a personagem em evidência pode funcionar da seguinte maneira: para o leitor que conhece o conto e, com isso, aciona uma inferência imediata, a partir dos traços que pertencem à princesa, A Bela Adormecida; os cabelos longos, a suavidade na expressão facial, além dos olhos fechados sendo uma menção ao feitiço lançado sobre ela. E ainda, faz uma ligação com o próprio desfecho narrativo.

Um elemento que podemos destacar, trata-se das formas que aparentam ondas nos cantos inferiores (dir. e esq.) que marcam a presença da personagem feiticeira, através dos contornos de seus cabelos, evidenciado a partir de uma das cenas da narrativa (vide fig. 24). Ao manusear o livro físico, capa dura com textura entre o encerado e o fosco, há uma aplicação de *verniz*, que destaca e direciona o olhar do leitor para o título, nome da autora e os cantos inferiores. O título sobressalta aos olhos pela tipografia da letra e pela cor escolhida, além de *Adormecida* ser uma referência semântica ao conto adaptado, muito embora ao

ler a narrativa, percebamos que o protagonismo está na personagem da feiticeira. Assim, os elementos que fazem alusão ao conto acabam por funcionar como estratégia para que o suspense juntamente com os elementos surpresas sejam mantidos até que seja feita a leitura do todo.

Figura 9: Contracapa de Adormecida: Cem anos para sempre



Fonte: Mastroberti (2012).

A contracapa tem em sua paleta de cores os tons de verde, amarelo, preto e um pouco do branco; e não se apresenta como continuação da capa. A lombada divide as duas e cada uma insere elementos que correspondem a pontos distintos na narrativa, no caso da contracapa, temos o recorte do momento em que o príncipe tenta fugir do castelo com a princesa após o feitiço ser quebrado. E é o personagem do príncipe viajante que está em destaque no resumo apresentado, uma vez que é o único a ser mencionado, como podemos perceber através da transcrição:

Um príncipe aventureiro, perdido no deserto, entra em um antigo castelo em ruínas para passar a noite. Uma aura de maldição

para no lugar. Ele se vê envolvido em uma história que se repete há muitos anos e de cujo desfecho terá de participar. Ou será sempre prisioneiro no castelo. (MASTROBERTI, 2012, p.3)

Logo, a partir do resumo, o personagem pode ser entendido como de ação, tendo que sair da maldição e ajudar no desfecho da narrativa. O momento escolhido para estar na contracapa é justamente o da libertação, como mencionamos, com a seguinte legenda “[...] o castelo consumia-se e nós fugíamos às cegas por entre os escombros incandescentes” (MASTROBERTI, 2012, p.37). Havendo uma harmonia e uma conexão na escolha de texto e imagem. Entretanto, para o leitor só será possível realizar essa ligação pós leitura, tendo em vista que é um elemento externo, mas que pertence a um momento interno da narrativa.

Voltando aos outros elementos pré-textuais, e seguindo pelos caminhos do livro, ao abri-lo, as folhas de guardas apresentam formas idênticas entre si, pois, estão distribuídas de uma maneira em que são espelhos umas das outras, esse mesmo efeito pode ser percebido na própria capa através dos contornos dos cabelos que não formam uma sequência. Entendemos que cada elemento não se comporta em sentido único, linear, mas a sua estrutura como um todo cria, na verdade, uma perspectiva de profundidade, de simbolismo. É por isso, que no caso da obra analisada, o fio condutor de toda narrativa quadrinística está na representação da dubiedade da natureza humana.

Figura 10: Folhas de guarda de Adormecida: Cem anos para sempre



Fonte: Mastroberti (2012)

A folha de rosto, logo abaixo, traz em sua parte superior o desenho de um demônio com seu tridente e seu campo de visão está direcionado para à criatura angelical presente no canto inferior.

Figura 11: Folhas de rosto de Adormecida: Cem anos para sempre



Fonte: Mastroberti (2012)

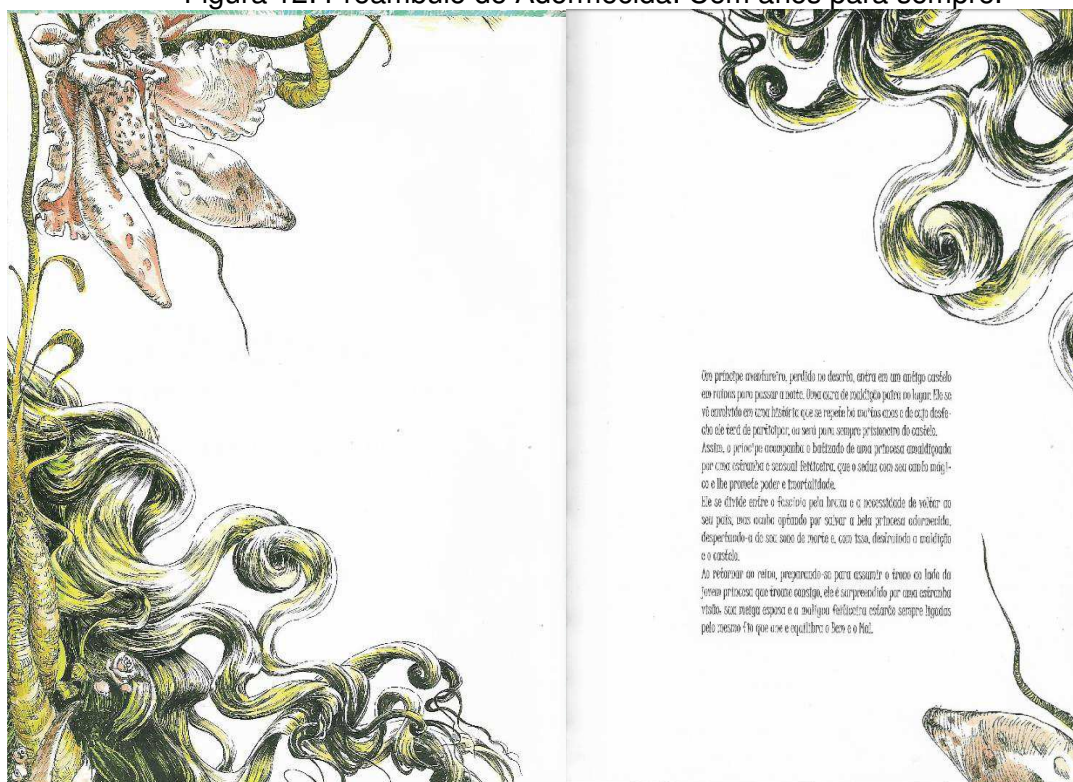
A presença dessas criaturas insere, diretamente, uma conexão com a perspectiva maniqueísta, uma visão de mundo baseada em dualismos com princípios opostos, como o bem e o mal, por exemplo. Nos fundamentos religiosos, sobretudo cristãos, o bem é simbolizado pelo *Reino da Luz* e, o mal, pelo *Reino das Sombras*, governados por Deus e pelo diabo, respectivamente. Por isso, nesse sentido, toda parte material é em sua essência perversa e propensa a pecados, enquanto a bondade está no plano espiritual.

Entendemos que as dicotomias fazem parte do pensar humano, o bem e o mal, o certo e o errado, o moral e o imoral, o justo e o injusto. Não podemos confundir, todavia, valorações com valores. A justiça, o direito, a moral e o bem devem reger a vida do ser humano, fazer parte de sua existência, no entanto, a definição de cada um desses valores são definidos historicamente e por isso, podem sofrer mudanças. Dessa maneira, sugere-se pontos de convergência

entre o enredo da narrativa e algumas concepções e parâmetros absolutistas sobre uma divisão binária entre o bem e o mal, que estariam ligados ao céu e ao inferno, ao pecado e à santidade. Essa concepção é passível de questionamento e, não tão raro, é comumente discutida no âmbito dos estudos sobre contos de fadas. O conflito narrativo se manifesta na batalha interna para equilibrar essas forças antagônicas, como também em um final em que elas podem coexistir. Notamos por meio dessas leituras, que os indícios narrativos estão espalhados por todo o livro físico, não apenas na narrativa interna.

Dito isso, ao adentrarmos na narrativa encontramos uma apresentação da obra para o leitor, a qual podemos visualizar na imagem a seguir:

Figura 12: Preâmbulo de Adormecida: Cem anos para sempre.



Fonte: Mastroberti (2012)

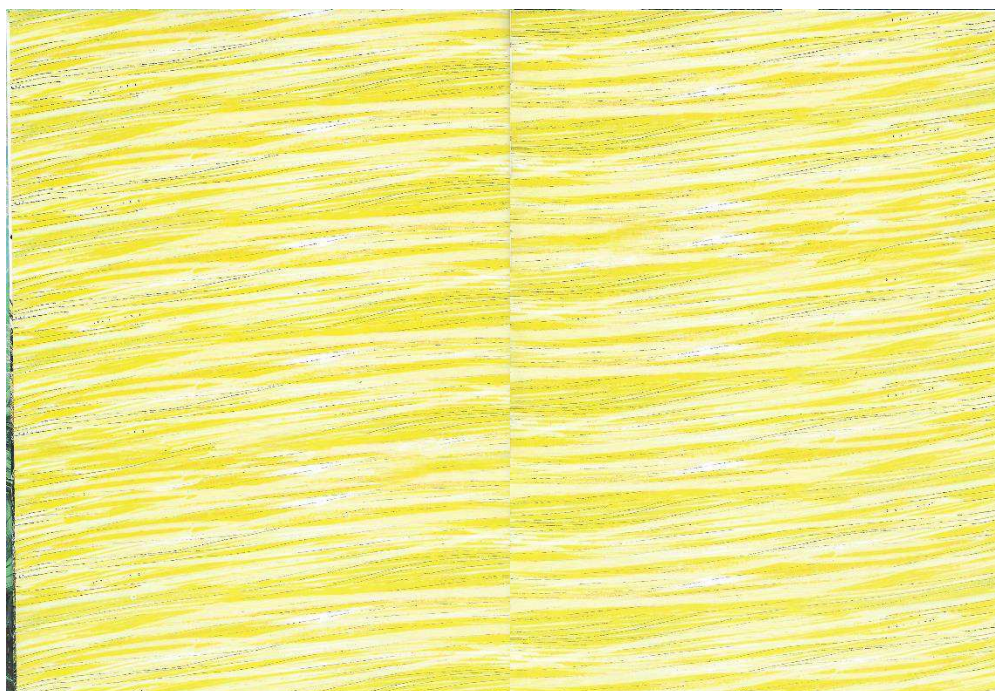
A princípio, percebe-se novamente a presença dos cabelos da feiticeira (basta visualizarmos a figura 24 e vê-se a semelhança das formas), o contorno em preto dá o volume aos cabelos, tornando-os mais realistas para o leitor. O fundo todo em branco ressalta os elementos apresentados e, adiciona um efeito mais *clean* para a leitura visual, que direciona o foco para os detalhes e para o texto. Neste caso, o texto funciona como preâmbulo, e aponta para as linhas que formam a narrativa. Nós somos apresentados então, ao viajante – o príncipe – e

suas características, *um príncipe aventureiro*, que ao se perder no deserto encontra um antigo castelo para passar a noite. Na sequência do texto, o príncipe “acompanha o batizado de uma princesa amaldiçoada por uma estranha e sensual feiticeira, que o seduz com seu canto mágico e lhe promete poder e imortalidade” (MASTROBERTI, 2012, p.3). A feiticeira, além de estranha e sensual, consegue seduzir o príncipe, que:

[...]se divide entre o fascínio pela bruxa e a necessidade de voltar ao seu país, mas acaba *optando por salvar a bela princesa adormecida, despertando-a do seu sono de morte e, com isso, destruindo a maldição e o castelo*, ao retornar ao reino preparando-se para assumir o trono ao lado da jovem princesa que trouxe consigo, ele é surpreendido por uma estranha visão: *sua meiga esposa* e a maligna feiticeira estarão sempre ligadas pelo mesmo fio que une e equilibra o Bem e o Mal. (MASTROBERTI, 2012, p.3)

O preâmbulo funciona como uma passagem introdutória, com o objetivo de ambientar o leitor, além de também direcionar para alguns momentos da narrativa, como por exemplo, a ação de salvar a princesa adormecida e a quebra da maldição. No entanto, em um dos trechos destacados acima temos “sua meiga esposa”, dentro da narrativa o príncipe apenas dá indícios do que pretende “como futuro rei que sou, devo *me casar e ter filhos* para que a coroa tenha o seu herdeiro” (p.40). Mas, o fato que segue em sequência dessa afirmação, ao descobrir a ligação entre a feiticeira e a princesa, deixa em aberto o futuro. Nota-se, portanto, o que parece ser uma assimetria narrativa, pois o príncipe descobre antes de casar-se com ela, não depois. Ao virar a página, o leitor é apresentado ao primeiro ambiente da história: o deserto. As linhas em movimento contínuo, com concentrações intensas das cores transmitem a sensação de preenchimento e pouca visibilidade – condição enfrentada pelo príncipe viajante e seus companheiros.

Figura 13: Ambientação de Adormecida: Cem anos para sempre



Fonte: Mastroberti (2012)

Figura 14: Introdução com a fala do príncipe

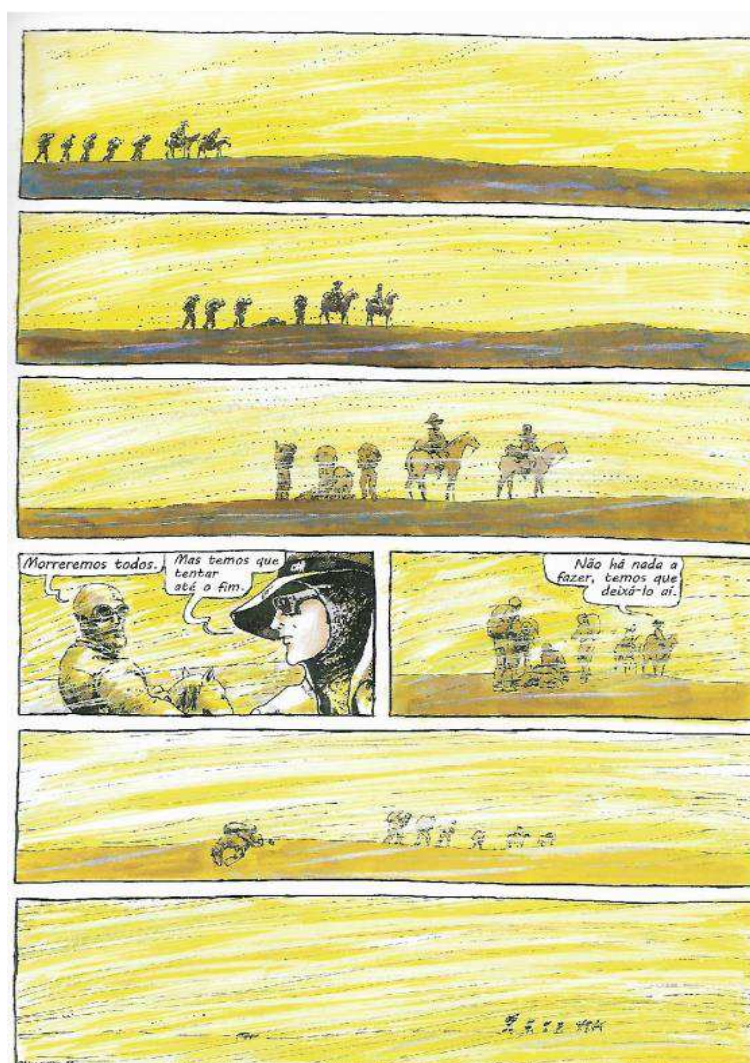


Fonte: Mastroberti (2012, p.6)

A fala do príncipe apresentada acima, revela as condições nas quais estava no deserto. Destacamos, também, a presença contínua da vegetação em arbustos, não só nas molduras como é o caso da imagem acima, mas também nos detalhes nas cenas da narrativa, isso adiciona uma homogeneização, um diálogo dos aspectos visuais presentes no projeto gráfico.

Em nosso capítulo sobre as narrativas quadrinísticas, esboçamos que elas se organizam a partir de uma série de imagens em requadros, as quais correspondem a um momento e/ou ação do fluxo narrativo. Nesse sentido, o recorte abaixo apresenta o momento antes de encontrar o castelo, quando o príncipe se perde no deserto junto com seus companheiros.

Figura 15: Príncipe viajante no deserto.

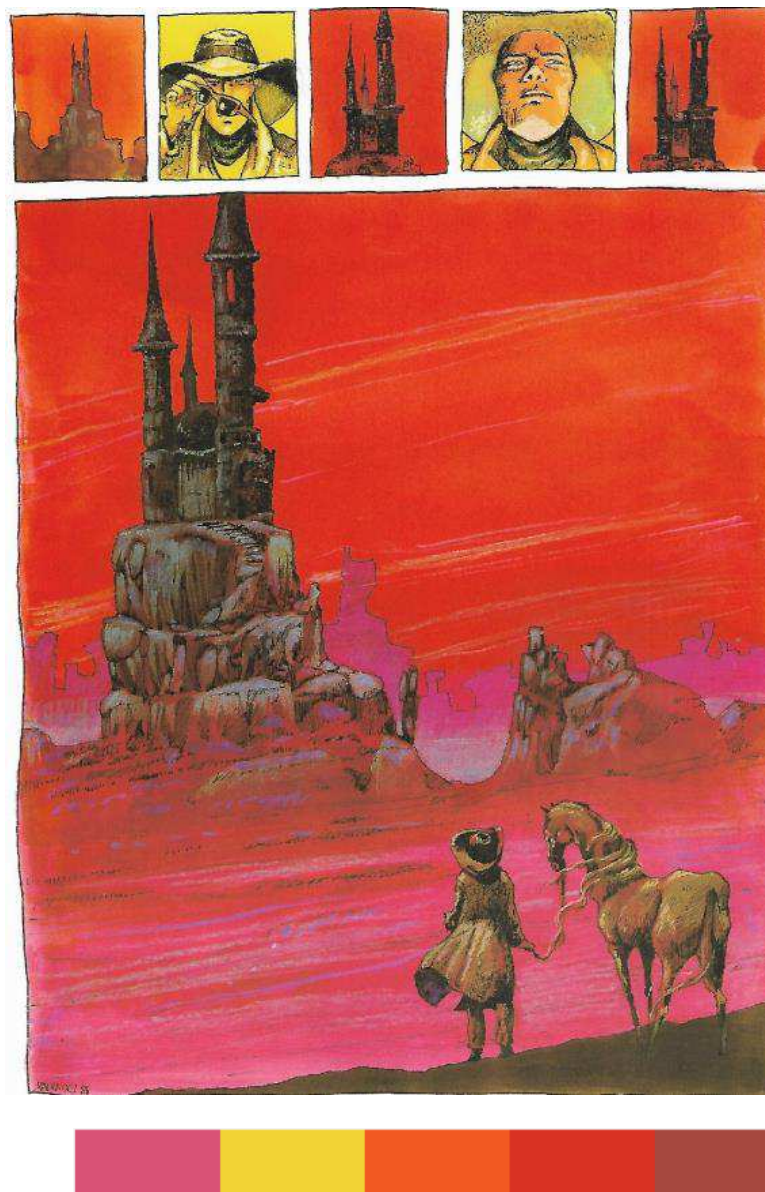


Fonte: Mastroberti, (2012, p.7).

Por meio de uma visão panorâmica, o leitor pode notar uma progressão na movimentação a cada requadro, os perfis inclinados indicam a dificuldade em andar. Além disso, a orientação das linhas pontilhadas em preto e a distribuição das cores, o branco atua na fluidez e voracidade do vento, e sua junção com o amarelo, apontam para uma possível tempestade de areia. Pois, apesar do *close-up* nos requadros menores, percebemos a visão turva do momento. Apenas o perfil do príncipe é apresentado de maneira clara e definida, dando ênfase à presença do personagem. Ele apresenta roupas e objetos; no caso dos óculos, que funcionam como indicação de época, nesse momento, parecem estar mais próximos da atualidade.

A tempestade é tão violenta que um dos seus companheiros morre; é possível afirmar isso, pois visualizamos nos dois primeiros requadros o movimento de um corpo inclinando até cair, sendo confirmado pela fala de um deles ao dizer “morreremos todos” (MASTROBERTI, 2012, p.7). Nos momentos seguintes, os detalhes são cada vez mais difíceis de identificar, além da sensação de afastamento e de fechamento daquele instante, ativando o suspense para o que acontecerá na sequência. Apenas o príncipe sobrevive e o castelo parece ser sua salvação, o abrigo em meio às dificuldades impostas pelo deserto.

Figura 16: Príncipe viajante encontra castelo.



Fonte: Mastroberti (2012, p.10).

O formato do quadrinho, comumente, é retangular; no entanto, pode haver variações. Essas estão relacionadas às escolhas do artista, a partir de elementos narrativos que serão destacados e do espaço físico a ser utilizado. Vejamos esse movimento na figura 16, acima. Temos uma sequência de pequenos requadros para inserir o leitor na visão do próprio príncipe, já que a primeira cena, no primeiro quadrinho, aparece em tons opacos e em silhueta, só após a retirada dos óculos consegue-se perceber com mais nitidez a cena. Em seguida, temos um plano geral, que é apresentado no requadro maior. Caracterizando o

movimento de maior para o menor, ou seja, do micro para o macro, revelando uma importante inserção de espaço para a narrativa: o castelo.

A cor figura como um elemento que compõe os quadrinhos, podendo ser utilizada como recurso narrativo em inúmeras situações, como na figura em questão. O uso do vermelho, por exemplo, caracteriza para o leitor uma mudança importante, crucial do ponto de vista narrativo, tendo em vista que a partir desse momento acontece o encontro do príncipe com o universo mágico, sendo o castelo uma espécie de portal para uma época e para uma esfera de realidade completamente diferente. Além de comumente, ser uma cor associada ao fogo, a energia, guerra, perigo, força, poder, determinação, assim como a paixão, ação, desejo e amor. Ou seja, emocionalmente intensa como a personagem da feiticeira. O novo cenário está evidenciado através de elementos como os da imagem abaixo:

Figura 17: Príncipe viajante e as fadas.



Fonte: Mastroberti (2012, p.13).

A presença de seres que fogem do real, como é o caso da fada madrinha, do anjo e do elfo no requadro do meio, abre as portas de um universo no qual a magia e o sobrenatural são esperados: os contos de fadas. Comumente, a ação em uma narrativa é, em grande parte, desenvolvida pelos personagens, pois as ações realizadas por eles são pontos importantes de referência que sugerem as possibilidades de rumos narrativos. Nos quadrinhos, podemos dizer que a ação pode ser percebida através do rosto e pelos movimentos dos personagens presentes em cada requadro.

As linhas, partindo das mãos da fada madrinha, fazem um percurso que permite a compreensão de que há elementos mágicos atingindo o príncipe, sendo um simulacro de ação que suscita a impressão de movimentação, delimitando para o leitor que este universo estará em evidência a partir de agora, e, em consequência, o que deve ser esperado no desenvolvimento de toda a trama. Acrescido a isso, há a menção ao batizado por meio da fala de um personagem no requadro do meio “Ora! Vamos levá-lo ao *batizado*. Lá poderá comer e beber” (MASTROBERTI, 2012, p.13). Embora, de forma isolada, a menção ao batizado possa soar como uma informação pouco relacionada ao conto, para o leitor mais atento e que já fez as suas inferências desde o título da obra, essa é uma pista para fazer uma conexão com a celebração que o rei e a rainha fazem no conto de Perrault.

Ainda no campo dos elementos narrativos, o narrador está presente através da legenda, no canto direito: “Então...Tudo mudou ao meu redor: ouvi grande algazarra e música” (MASTROBERTI, 2012, p.13). Em primeira pessoa e descrevendo os fatos, temos neste momento a voz de um narrador personagem, que ao longo da narrativa reaparece, embora, interpolado com outras vozes em alguns momentos, o que predomina é a sua descrição.

Figura 18: Batizado da princesa.

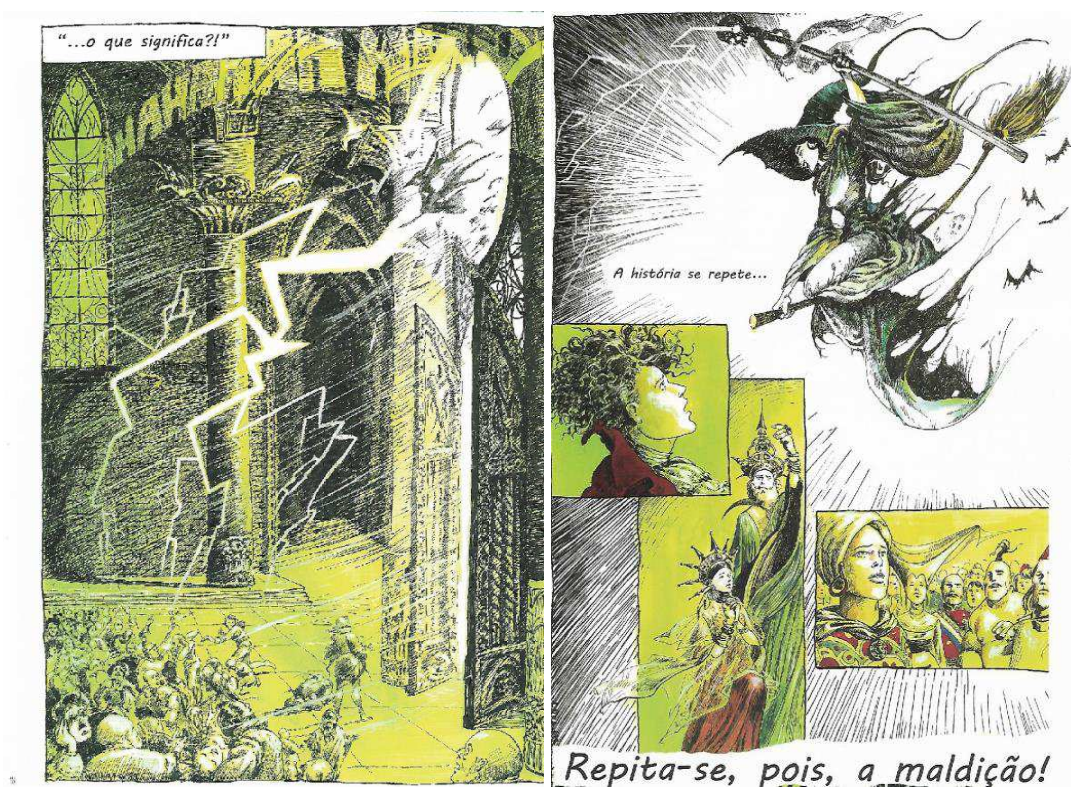


Fonte: Mastroberti (2012, p.15).

Na sequência narrativa, torna-se ainda mais palpável a inserção no universo dos contos de fadas, a composição de vestimentas do príncipe, dos convidados e o próprio batizado, o qual ocorre ao mesmo tempo em que o príncipe realiza várias ações. Os balões com o rabicho em formato de bolinhas, indicam o que o personagem está pensando, no caso da imagem acima revelam para o leitor a dificuldade do príncipe em compreender o que está acontecendo, apresentando-se confuso e perdido, características que irão se estender por quase toda narrativa nas cenas em que está presente. Os quadros apresentam tamanhos diferentes, mas um toma a página quase toda, sendo uma forma de destacar esse momento como importante e que partir dele, a narrativa ganhará um novo ritmo; é o momento que antecede a maldição.

Como no conto de Perrault, há uma distribuição das virtudes para a princesa, que é realizada pelas fadas, os balões de fala em cada uma das fadas atribuem à princesa *espírito bondoso*, *beleza natural* e *inteligência viva*. Cada um dos elementos dispostos: o berço, a presença do rei e da rainha, das fadas, juntamente com o banquete servido, narra o momento do batizado, que é tão significativo em ambas as narrativas, pois catalisam um dos clímaxes da história: a entrada da feiticeira. Como já mencionamos, a cor é um recurso narrativo, por isso a presença do vermelho, principalmente, o distribuído entre o berço e onde estão sentados o rei e a rainha, também indica que, na sequência, algum acontecimento mudará o rumo da narrativa. O que é confirmado na cena abaixo:

Figura 19: Entrada da feiticeira no castelo.



Fonte: Mastroberti (2012, p. 16-17).

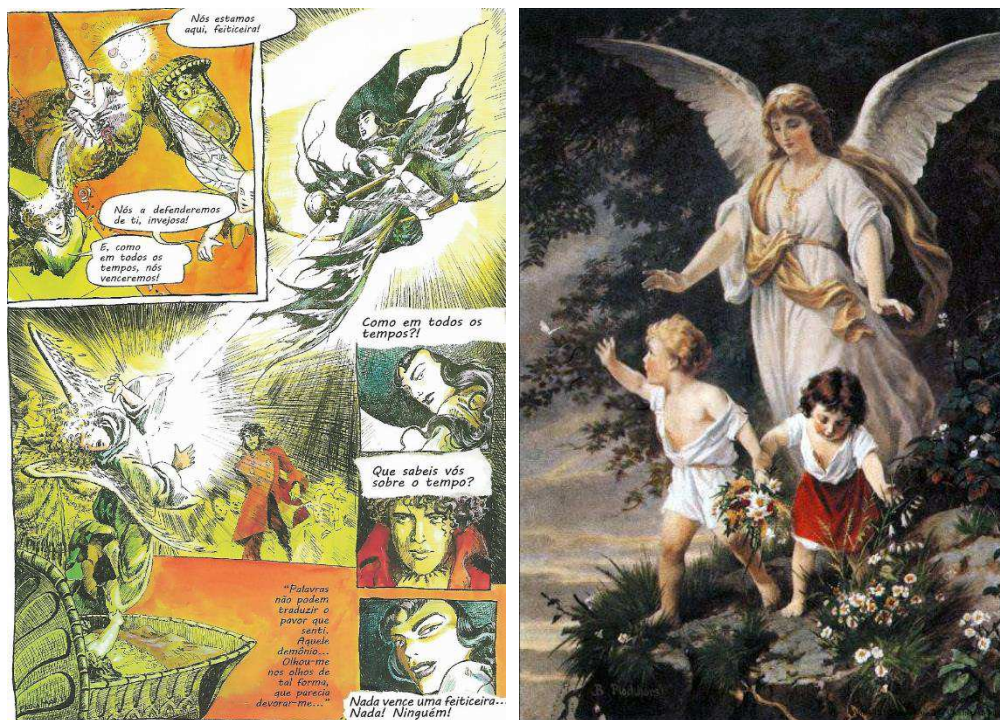
A entrada da feiticeira aterroriza a todos; as expressões faciais revelam para o leitor o temor que se instaurou no local. O recurso da onomatopeia é utilizado para caracterizar também a personagem. Muito embora não haja um limite para criação desse recurso, McCloud (2005) afirma que existe um processo de fixação nos símbolos usados nos quadrinhos, e que ao ser utilizado diversas vezes, ele acaba sendo incorporado à linguagem, como é o exemplo do

‘HAHAHAHAHA...’ som que invade o castelo. Se trata de uma gargalhada a qual, de imediato, é conectada com a figura da feiticeira, que entra logo na sequência. Então, a primeira característica de apresentação dessa personagem se dá através de sua gargalhada.

Na imagem da direita, visualizamos melhor a personagem, e assim como na cena anterior, os requadros reproduzem vários momentos ao mesmo tempo: o viajante com a boca entreaberta e os olhos fixos na feiticeira, o rei e a rainha – demonstrando que o espaço não possui enquadramentos fixos, uma sequência linear, e sim, um close-up em vários momentos que dão a sensação de visão panorâmica–, além dos convidados também perplexos com o momento. As cores utilizadas que referenciam a personagem (verde e amarelo), estão presentes em cada passagem sua. Os raios que saem de seu cetro em forma de caveira iluminam os rostos dos demais, o branco reproduz esse aspecto. Nesse momento, a narrativa assume outra direção, a chegada da personagem introduz novo ritmo e, acrescentam-se outros elementos.

Na sequência narrativa de *Adormecida: cem anos para sempre*, as fadas tentam impedir que a maldição aconteça. A ação principal dessa cena se concentra no ato da feiticeira em disparar magia do seu cetro contra a princesa. Os requadros formam um cenário único, a narrativa avança para o momento em que o anjo se coloca como escudo de proteção, levando-nos a uma referência religiosa cristã ao anjo protetor, que são enviados para proteção durante toda a vida. Um exemplo dessa representação pode ser conferido na tela feita pelo pintor alemão Bernhard Plockhorst que aproxima a ideia de proteção e cuidado, o anjo em volta das crianças com olhar atencioso e pronto para agir. Na comparação entre as imagens temos um contraponto na narrativa de Mastroberti a personagem que se assemelha ao anjo, tenta ser o escudo que bloqueia a magia. A expressividade do rosto, como por exemplo, os olhos fechados e a boca semiaberta da fada, juntamente com a maior concentração do raio branco em seu peito, transmitem ao leitor a sensação de impacto e dor. Nos quadrinhos as emoções dos personagens são também expostas para o leitor através da sua composição facial.

Figura 20: Comparação da figura angelical e o seu papel de proteger



Fonte: Mastroberti (2012, p. 18) e Bernhard Plockhorst (1825-1907).

Porém, o esforço não é suficiente, pois o feitiço é instaurado da mesma forma e a maldição acontece; no entanto, não é algo novo, esse ciclo já acontece há um período, e as falas das personagens deixam claro que em outras vezes ela foi derrotada “E, como em todos os tempos, *nós venceremos!*”, disse a fada. E, fixando o olhar no príncipe profere “Nada vence uma feiticeira... Nada! *Ninguém!*” (MASTROBERTI, 2012, p. 18). O leitor, neste momento pode realizar uma inferência com contos de fadas, nos quais o príncipe, normalmente, consegue derrotar as representações da maldade, as quais estão nas figuras das bruxas, das feiticeiras, das madrastas etc. e, que neste caso, ele deve tentar fazer o mesmo contra ela. Notemos também que nenhuma palavra de condenação e de infortúnios são ditas pela feiticeira, o que pode funcionar como uma forma de adicionar suspense, uma vez que essa suspensão dá a liberdade de criar elementos surpresa. No momento seguinte, notamos que apenas o príncipe permanece acordado.

Figura 21: Momento após a saída da feiticeira



Fonte: Mastroberti (2012, p.20-21)

As cores adicionam muitos sentidos à imagem e, constroem boa parte da narrativa. Por isso, os tons roxos e azuis representam resfriamento, um momento gélido, pois há muitos corpos pelo chão e, em destaque, aquele que está preso a uma espécie de lança com o tronco para baixo, com o balão da fala do príncipe, indagando, em destaque: “Mortos?!”. Todos esses pontos destacam a consequência trágica e sombria da maldição. Ainda, é possível considerar que as cores frias apresentadas suscitam uma ideia de passividade e calma, pois o lugar foi silenciado pelos poderes da feiticeira.

Dessa forma, nas imagens acima há a predominância dos tons roxos e azuis, oferecendo ao leitor uma sensação de repouso, de retraimento narrativo, ou seja, marca também o ritmo narrativo, pois tivemos uma sequência de ação, a própria atitude do anjo sugere uma movimentação rápida, seguido de um silenciamento. No último requadro (inf. esq.), por sua vez, quando o príncipe consegue sair do salão, predominam amarelos e verdes, trazendo novamente para o leitor a ideia de que a feiticeira está próxima e de que ele está indo em

sua direção. Como se trata do fechamento de uma sequência narrativa, isso suscita novamente o suspense. Os balões também corroboram com esse pressuposto: o príncipe descreve ouvir a voz de alguém “parece alguém que canta...”, (MASTROBERTI, 2012, p.21), sendo um indicativo do que pode vir adiante.

Outro aspecto que pode ser analisado ainda nessa cena, é a disposição do corpo do personagem como um todo. O foco no olhar em um dos requadros, e a forma como os olhos estão dispostos sugerem um momento de confusão e de tentativa de compreensão do que aconteceu. O corpo inclinado para trás ao ouvir o som, simbolizado pelas ondas que perpassam sua cabeça, aludindo para uma mudança de sentido e uma direção a seguir, invertendo um pouco a ideia de desorientação inicial. O personagem agora tem um novo mistério a desvendar, o qual é apresentado na página que segue:

Figura 22: Príncipe subindo as escadarias do castelo.

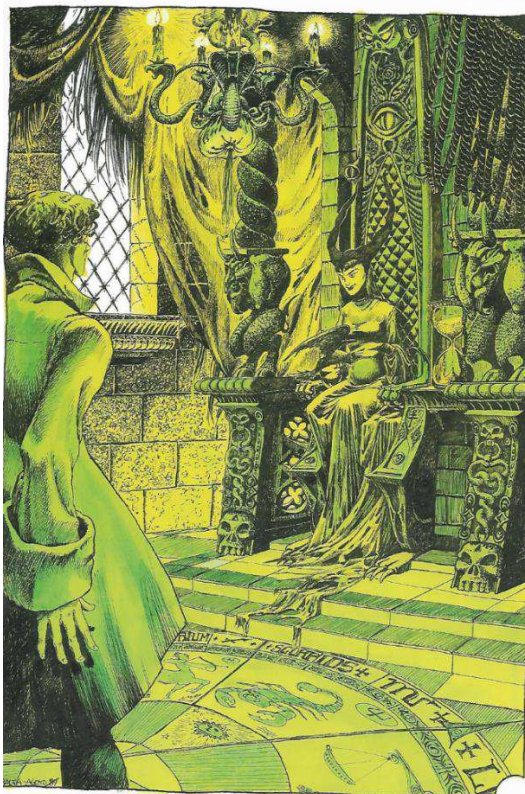


Fonte: Mastroberti (2012, p.22)

A composição dessa página leva o leitor a caminhar juntamente com o personagem no que parece ser as escadas de uma torre, pois o desenho em espiral e a estrutura apontam para isso. Um dos indícios de transição acontece

através de aspecto-a-aspecto, ou seja, o requadro (inf. esq.) apresenta um *plano geral* da estrutura que ele irá enfrentar. O *close-up* em um dos pés e a maneira como está inclinado transfere a sensação de movimento e avanço. O elemento semântico presente também é importante que seja analisado. Vejamos a transcrição “E quando vertes tinto e amargo sangue...E o derramas em minha boca sedenta e exangue...*Sinto o prazer que me queima as entranhas...E até o inferno meu corpo te acompanha*” (MASTROBERTI, 2012, p. 22) [grifos nossos]. A escolha desse campo semântico das palavras dá ênfase e ressalta um encontro mais corporal e até mesmo mais sensual – esse aspecto aparece na própria apresentação da personagem no preâmbulo – além disso, as reticências indicam continuação e acabam atuando também na construção de expectativa do que vem em seguida.

Figura 23: O encontro entre o príncipe e a feiticeira



Fonte: Mastroberti (2012, p.23)

A presença da feiticeira já está implícita através das cores presentes na imagem da página analisada anteriormente; no entanto, é confirmada quando o príncipe fica frente a frente com ela e, novamente, na presença da mesma paleta de cores. A feiticeira então, mostra-se tal como uma rainha, sentada em um trono, mas o seu olhar arqueado revela seus reais sentimentos. A disposição dos elementos nesta cena é muito importante; não há diálogos, apenas o silêncio entre os personagens, mas, cada coisa e detalhe presente nesse momento, fala ao leitor. Essa é uma característica particular dos quadinhos, a qual confirma a capacidade da imagem em comunicar, expressar e construir sentidos. Pode-se perceber, por exemplo, a presença de serpentes na luminária, a disposição de vários olhos de serpente (acima do trono) evidenciam a representação da própria personagem, e o seu processo de transformação.

Alguns elementos compõem índices de referência à passagem do tempo. Visualizamos uma ampulheta ao lado do trono, sendo importante notar isso, uma vez que podemos associá-la à contínua passagem do tempo, ou seja, como há um ciclo de maldição que se repete, pode-se tratar então a contagem desse ciclo em tempo presente, até o seu fim. Por outro lado, pode significar também a possibilidade de inversão temporal, podendo retornar à origem sempre que necessário. Há também um significado místico para esse objeto, que possui um lado vazio e um cheio. Existindo, portanto, uma passagem do superior para o inferior ou, do divino para o terreno, e pela inversão do terreno-carnal para o divino. Essa significação pode estar relacionada à própria conexão entre as personagens no decorrer da narrativa. Há, ainda, um elemento bastante interessante a ser notado, a presença do que parece ser a representação das casas do mapa astral dos signos, no piso do ambiente, determinados pela astrologia, enfatizando a presença do místico, da ligação com os quatro elementos: fogo, terra, água e ar, principalmente o fogo, na semântica destacada há palavras como 'queima', 'inferno', e que seguem na cena a seguir:

específicos, suscitam a aproximação dos sentidos: a visão, o olfato, o paladar, a audição e o tato, os quais compreendem o sistema sensorial humano, a percepção de tudo o que está em sua volta. Além disso, a disposição dos requadros (pág. Esq.) começando com tamanhos menores e mais quadrados, e finalizando com um transbordar dos cabelos da feiticeira que invadem a página, fornecendo ao leitor a ideia de que aquele momento toma por completo a trama e os personagens são preenchidos por desejos.

Após o momento em que se entregaram aos desejos, o que consuma uma ligação entre os personagens para alguém de qualquer antagonismo esperado pelo leitor, também adiciona uma conjectura diferente, a presença do maniqueísmo a qual mencionamos no início de nossa leitura, começa a quebrar-se dentro da narrativa, pois simbolicamente no momento em que dois corpos se encontram, tornam-se um, misturam-se, bem como se fundem também suas essências, bem e mal, certo e errado, pecado e desejo. Com isso, a narrativa caminha então para o seu desfecho, e todos os acontecimentos parecem ir de acordo com os planos da feiticeira, inclusive o fato de despertar a princesa, como podemos perceber na sua própria fala ao dizer:

Figura 25: A feiticeira e o fuso

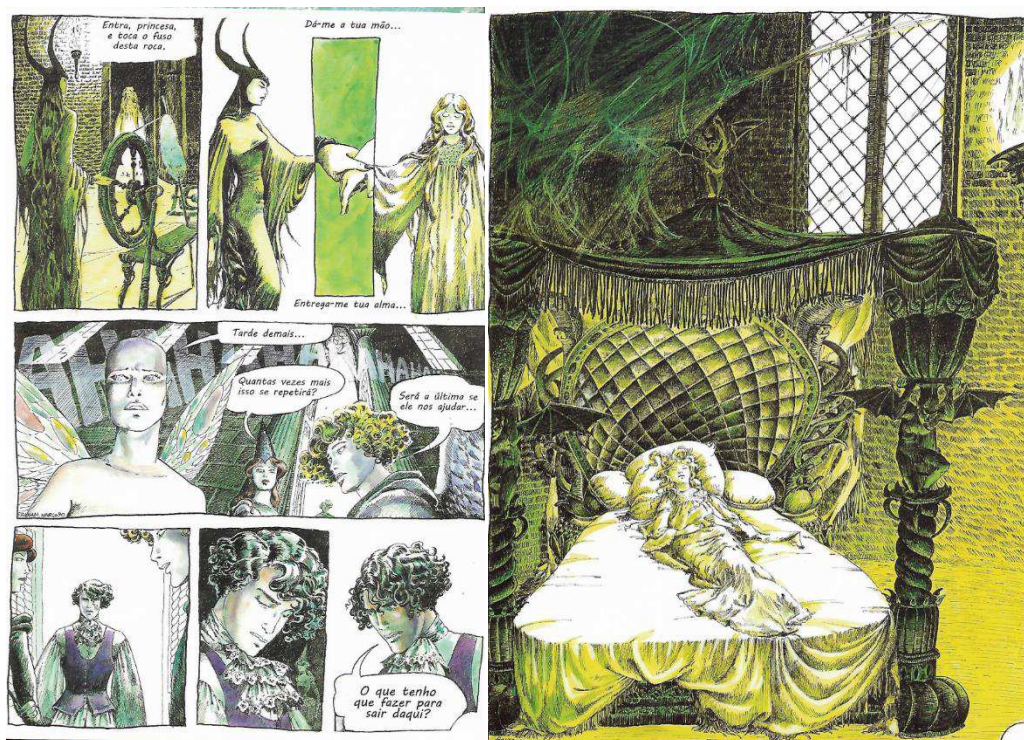


Fonte: Mastroberti (2012, p.28)

Ela está à espera de que o plano se cumpra. Notemos que em nenhum momento o leitor é informado que a maldição ou parte dela se dá através do

espetar o dedo no fuso da roca; a feiticeira profere “Entra, princesa, e toca o *fuso desta roca*” (MASTROBERTI, 2012, p.30). A partir da inferência do conhecimento prévio do conto, o leitor pode preencher esta lacuna, e confirmar as suas expectativas ao na página seguinte (dir.), a princesa está desacordada na cama da feiticeira, é possível identificar pelos detalhes da estrutura do móvel que aparecem também na cena com o príncipe (vide fig.24).

Figura 26: Realização do feitiço



Fonte: Mastroberti (2012, p.30-31)

O recurso do zoom no requadro em que temos as mãos da feiticeira e da princesa, funciona como uma forma de chamar a atenção do leitor para a sequência do espetar o dedo no fuso e adormecer, mas, como vemos, nem todos os momentos estão explícitos; é trabalho do leitor conectar os elementos e preencher esse espaço, através do qual a narrativa aponta os conhecimentos prévios sobre o caminhar do conto clássico e, a partir disso, formar sentidos. Em relação às cores, mais uma vez elas sinalizam a presença da feiticeira mesmo que ela esteja ausente, indicando algo que está sob sua influência, como é o caso da princesa. Isso é algo recorrente durante toda a história, as cores cumprem uma dupla função: a primeira é marcar a transição de espaços e climas e, a segunda, indicar a personagem da feiticeira, o que revela em termos

narrativos sua importância. No último balão, o príncipe expressa uma dúvida “O que devo fazer para sair daqui? ”, na legenda que temos na imagem abaixo o narrador afirma “Beija-a! Acorda-a e ela será tua junto com a liberdade que almejas” (MASTROBERTI, 2012, p. 32).

Figura 27: Momento entre o príncipe e a feiticeira



Fonte: Mastroberti (2012, p.32)

Desse modo, a força motivadora do príncipe é alcançar a liberdade, sair desse universo que tanto o confunde desde o início. A recompensa não é conseguir a princesa, ela é um bônus, algo a mais pela sua atitude. Essa afirmação mostra ligeiramente, que as motivações desses personagens, príncipe e feiticeira dialogam entre si, talvez por isso o encontro se deu de maneira tão

gratuita e fácil, ambos desejam a liberdade. A busca de cada um para encontrá-la os arrasta para um desfecho que harmoniza essa ideia. O príncipe descreve a feiticeira como “Tu és aparentada com o demônio, que oferece a riqueza em troca da alma. De ti não quero nada!” (MASTROBERTI, 2012, p. 32); a fala evidencia os pressupostos presentes durante toda narrativa, da concepção de maldade-pecado-inferno. Verifica-se no último requadro que a posição de seu corpo firme, a mão no braço da feiticeira e o olhar superior e as pálpebras cerradas – ele a observa de cima para baixo, caracterizando desprezo – mostra-se em total oposição à personagem da feiticeira que neste momento, parece encolher-se, o corpo do personagem nos quadrinhos também é responsável por transmitir sentimentos ao leitor, sendo o traço dos gestos e da postura os dois elementos principais do desenho, conforme assinala Eisner (1999):

Um GESTO, [...] tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma sequência. [...]

Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma sequência de movimentos relacionados de uma única ação. [...] é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo. (EISNER, 1999, p.103-105, grifo do autor).

Assim, uma leitura possível desse gesto e postura dos personagens, seria a de que, apesar de se mostrar uma feiticeira poderosa, pode esconder dentro de si sentimentos como o amor, e que ao receber uma negativa do príncipe, deixa que a obstinação e seu ódio tomem conta novamente. Pode-se entender que ela repele tudo aquilo que venha a frustrar seus objetivos, mas que não é constituída apenas de ódio e rancor. Logo em seguida, a feiticeira desaparece e o beijo entre o príncipe e a adormecida acontece.

Figura 28: O beijo e o despertar da princesa

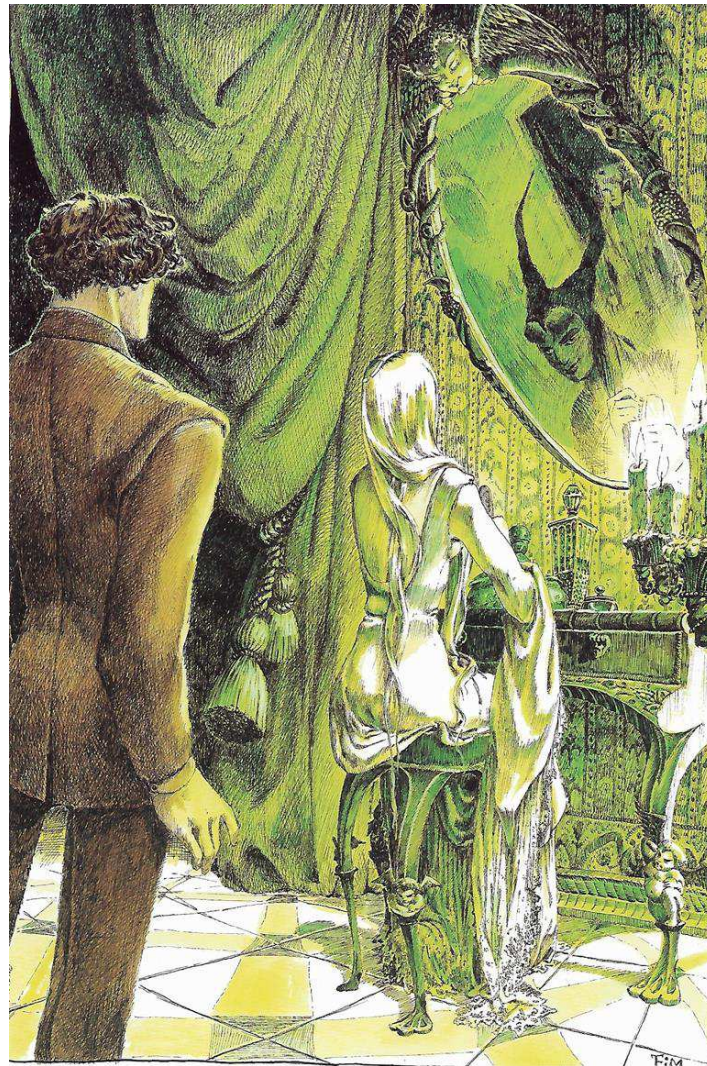


Fonte: Mastroberti (2012, p.34)

Vejamos que após a sua saída e após o príncipe despertar a princesa, o último requadro mostra os portões do castelo abertos. Aparentemente, ele cumpriu sua missão e conseguirá a sua recompensa. O recurso da onomatopeia, BRUUUUUMMMMM, toma conta de toda página, o som caracteriza um estrondo. Se observarmos a parte superior da torre, visualizamos algo semelhante a raios seguindo uma direção, bem como um atrito como de uma parede quebrada; se voltarmos para cena em que a feiticeira entra no castelo (figura 19) temos uma silhueta parecida nas imagens, podendo assim, nos indicar que seria a feiticeira saindo do local. Todavia, devemos atentar para os indícios narrativos que nos foram apresentados. Primeiramente, a todo momento a feiticeira deixou claro

que tudo seguia conforme suas expectativas, e o mais importante, sendo tão poderosa e obstinada, seguindo a construção de sua personalidade, ela não desistiria e desapareceria sem saber o que estava fazendo, portanto, a decisão de continuar lutando para conseguir o que deseja está aqui implícita e vem a tornar-se explícita na última cena da história, que segue abaixo.

Figura 29: Cena final



Fonte: Mastroberti (2012, p.43)

Na página de encerramento não há palavras, nem diálogos, mas está é justamente a característica da linguagem imagética, é o que a diferencia em grande parte das demais, a sua maneira de contar e de suscitar sentidos. É nesse viés, de construção de sentidos, que retomamos a discussão maniqueísta que, se desenvolve durante toda narrativa um processo para quebrar essa visão,

e concretiza-se nesse momento. O reflexo no espelho simboliza dualidade, a fusão do bem e do mal, de desejos e pecados com pureza, tudo ao mesmo tempo, coexistindo. Nesse sentido, também compreendemos que a feiticeira tinha um objetivo desde o início, e todos à sua volta foram condutos para fazer cumprir-se a sua existência e conquistar a liberdade que também almejava. Notemos também, novamente a utilização das cores, para marcar sua presença. O reflexo no espelho mostra a sua construção facial, que é bastante firme e arqueada, com um meio sorriso, passando para o leitor o seu sentimento de satisfação, de vitória. Na construção do espelho, em seu arco, temos a presença de um ser que aparenta ser um anjo, mas sua expressão se aproxima da própria feiticeira, simbolizando a dualidade do ser.

O caminho que percorremos até aqui em nossa leitura buscou construir uma análise-interpretação dos elementos do enredo de *Adormecida: Cem anos para sempre*. Sabemos que é uma das leituras possíveis, construída a partir dos vários aspectos presentes na própria narrativa. Para conseguir uma maior profundidade de abordagem, partiremos então para uma leitura dos personagens que consideramos mais enfáticos: a feiticeira/princesa e o príncipe; além de analisar os diálogos instaurados a partir da construção de cada um deles.

Em termos gerais, ao pensarmos em estrutura narrativa independente da linguagem que está inserida a exemplo das HQs, cinco elementos são fundamentais: *enredo*, *personagem*, *tempo*, *espaço* e o *narrador*. Em nossa leitura, nossa atenção se voltou em um primeiro momento para o enredo, ou seja, para os acontecimentos vividos pelos personagens levando às ações. Por serem eles que suscitam a ação, a importância de cada personagem pode ser medida a partir do que ele faz e do que essas atitudes influenciam no desenvolvimento. Sabemos que nos contos de fadas em específico, alguns personagens são esperados pelo leitor, os heróis e o seu antagonista ou o vilão. Por isso, escolhemos três personagens: feiticeira, príncipe e princesa.

Os vários pontos de vista das personagens acabam influenciando na identificação do leitor com o universo ficcional, podendo assim trazer várias interpretações possíveis. Há um movimento de troca entre texto-leitor, no qual ambos são modificados a partir de vários fatores, dentre eles o contexto histórico

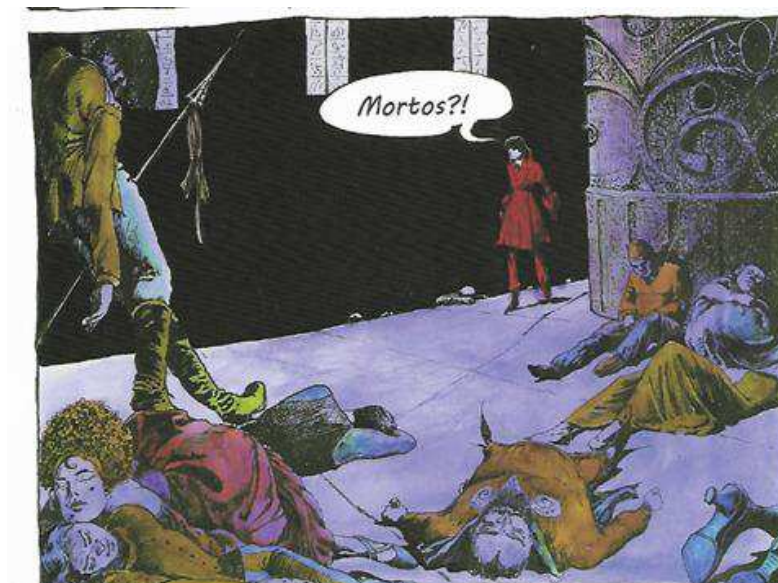
e o social e suas próprias vivências e seu conhecimento de mundo. É por isso que se cria uma expectativa em relação a como esses personagens devem ser, as princesas e os príncipes são belos e bons; e sofrem com os percalços da jornada, até a obtenção do final feliz.

Partindo então do príncipe, está sempre predisposto às aventuras, desempenha papel ativo nas resoluções dos obstáculos. No conto de Perrault, por exemplo, ao descobrir sobre a princesa adormecida, temos a seguinte descrição: “o jovem príncipe sentiu-se todo *afogueado*”, e quando encontra o castelo com mata fechada não desistiu e persistiu, pois, “um príncipe jovem e apaixonado é sempre valente” (PERRAULT, 2015, p.7). Na obra de Mastroberti (2012), o príncipe é descrito como *aventureiro*, e em uma de suas muitas aventuras o faz encontrar o castelo amaldiçoado.

Os contextos das narrativas encontram-se na mesma ambientação, pois na história de Perrault, ao ouvir sobre o castelo e sua maldição ele decide ir até lá “dar fim a tão estranha *aventura* e, movido pelo amor e pela glória, decidiu ir ver de imediato do que se tratava” (PERRAULT, 2015, p.7). Assim, avançou para o castelo, no entanto, ele então “caminha para o castelo, que avistava no fim de uma longa alameda na qual havia entrado, e nota, surpreendendo-se um pouco, que nenhum dos seus acompanhantes conseguira segui-lo, pois, as árvores, depois dele ter passado, logo voltavam a se fechar”. O príncipe perdeu todos os que foram com ele até o castelo. Podemos também fazer um paralelo, entre o deserto e a tempestade de areia, apresentados em Mastroberti (2012), com a mata fechada, descrita por Perrault (2015). Ambos os príncipes enfrentam um obstáculo inicial, perdem seus companheiros e sobrevivem para salvarem uma princesa de sua maldição.

Ao adentrar no pátio do castelo, tudo “o que observou à primeira vista o fez *gelar* de medo: num silêncio pavoroso, a *imagem da morte* se apresentava ali por toda parte, não havendo senão *corpos estendidos*, de homens e de animais que pareciam mortos” (PERRAULT, 2015, p.7). Voltemo-nos para o momento após a maldição da feiticeira, a representação dessa cena se dá a partir da inserção do elemento das cores, o efeito gélido e de morte que as cores frias trazem ao ambiente, além dos corpos estendidos por toda parte.

Figura 30: Momento após a entrada da feiticeira



Fonte: Mastroberti (2012, p.20)

Em Perrault, o príncipe encontra, pois, a princesa “que parecia ter quinze ou dezesseis anos e cuja beleza esplendorosa tinha algo luminoso e divino. Trêmulo e cheio de admiração, ele se aproximou e se ajoelhou perto dela” (PERRAULT, 2015, p.7). Logo após, ela desperta e com ela todo o reino. Não há a descrição de um beijo que a acorda; no entanto, na narrativa de Mastroberti (2012), o príncipe à desperta com um beijo.

Figura 31: O beijo



Fonte: Mastroberti (2012, p.34)

O beijo, todavia, aparece na adaptação feita pela Disney em 1959. Como segue o excerto abaixo.

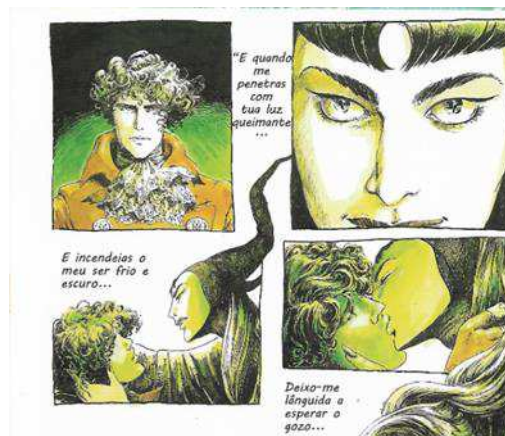
Figura 32: A princesa Aurora é despertada pelo beijo do príncipe



Fonte: Estúdios Disney (1959)

Há uma diferença entre o beijo do príncipe e a princesa, figuras 31 e 32, e entre o príncipe viajante e a feiticeira, na cena logo a seguir.

Figura 33: o beijo da feiticeira e do príncipe



Fonte: Mastroberti (2012, p.24)

Existe paixão, desejo e entrega, todos esses sentimentos podem ser passados para o leitor através da condução física da cena. Os quadros nos apresentam o momento em que a personagem feminina toma a iniciativa, ela sabe o que quer e, ao mesmo tempo, sabe que tem o poder nessa situação e que será retribuída. A posição de suas mãos, a maneira que seu corpo se posiciona mais ereto e acima do dele, são características intencionais presentes no desenho para que o leitor possa sentir a conexão entre eles. Ao acontecer essa inversão, põe-se em pauta a noção de que os desejos femininos, a sua

sexualidade, ainda podem encontrar a atribuição de que fazem parte do pecado, que se contrapõe aos preceitos de pureza e de inocência, que estão em lados opostos. Isso nos revela a concepção de que a boa mulher dorme, é passível, já as feiticeiras que representam o “mal”, são as que possuem ousadia, mostram sua sexualidade sem nenhuma inibição.

Em termos gerais, os príncipes têm algumas características em comum como ser aventureiros; no entanto, se afastam quando pensamos em motivação. No conto, o príncipe vai até a princesa, ciente do que encontrará e, além de uma aventura, tem a certeza do amor que sentirá, o seu propósito é esse. Em contrapartida, o que move o aventureiro é a liberdade, sair do lugar em que tudo lhe parece estranho, uma vez que não faz parte do seu mundo, não é o amor. O personagem tem seu estilo inspirado no século XIX. A imagem abaixo representa um comparativo entre o príncipe e o desenho de franceses em 1830.

Figura 34: Inspiração francesa na construção do personagem do príncipe.



Fonte: Mastroberti (2012, p.21)

Esse comparativo nos ajuda a ambientar a própria narrativa, já que no início o príncipe aventureiro se encontra em um mundo real, próximo ao do leitor, mas que muda ao ser transferido para o universo mágico, o tempo não é demarcado cronologicamente. No entanto, os traços do século XIX são perceptíveis na caracterização do personagem. Não por acaso, temos a inspiração advinda desta época, uma vez que, foi em meados desse século que foi marcada a popularização dos contos de fadas. O personagem do príncipe viajante, em termos de função narrativa, ocupa um lugar secundário e de pouca ação. Ele é movido pelos eventos provocados pela feiticeira e, assim como na história de Perrault e da própria Disney, liberta a princesa adormecida, mas não por méritos de heroísmo e de amor, como seguem os moldes dos príncipes clássicos e sim, para firmar sua liberdade.

Assim como os príncipes, as princesas possuem características principais, como a leveza nos traços físicos e a passividade nas atitudes e por sua função social como objeto de conquista e da organização familiar. Em *A Bela Adormecida* de Perrault, após ser despertada do sono do feitiço, a princesa passa a executar ações que lhe são ordenadas pelo príncipe e da própria sogra, a exemplo da situação que segue “Assim que ele se foi, a rainha-mãe mandou a nora e os filhos dela para casa de campo na floresta, a fim de satisfazer mais facilmente a sua horrível vontade”. (PERRAULT, 2015, p.10)

Figura 35: A Bela Adormecida do pintor inglês Edward Burnell



Fonte: Edward Burnell (1846-1902)

O inglês Edward Burne-Jones representou através de sua pintura o momento que o príncipe chega até a princesa. A princesa é envolta pela vegetação, sua expressão é suave e seus traços quase angelicais, a posição da mão – abaixo do queixo – transfere tranquilidade e pacificação. A singeleza aparece na composição romanesca da cena. Durante o período romântico, surgiu no final do século XVIII na Europa, indo até o final do século XIX, a figura feminina foi fonte de inspiração na arte, na literatura, e sua representação ia ao encontro da aparência de anjo, inocente e inatingível.

Explicando sobre como devemos observar essas representações Candido (2006, p.09), afirma que “o externo importa, não como causa, nem como significado, mas como elemento que desempenha um certo papel na constituição da estrutura, tornando-se, portanto, internos”, ou seja, os acontecimentos sociais reais são inseridos no plano ficcional, tornando-se como parte e reflexo de um pensamento histórico. Nesse sentido, os protagonistas dos contos de fadas possuem também características maniqueístas, o herói e/ou heroína completamente bom ou o vilão (vilã) inteiramente mau, além de serem personagens planas e lineares do ponto de vista narrativo.

Figura 36: A princesa adormecida



Fonte: Mastroberti (2012, p. 18 e 29)

A princesa na obra de Mastroberti (2012) se enquadra na característica que mencionamos acima, a sua presença é totalmente passiva e pontual. A primeira aparição se dá ainda bebê durante a festa de batizado, depois disso a personagem é suprimida da narrativa e reaparece apenas para cumprir o seu papel e ser despertada pelo príncipe.

Em termos narrativos, é secundário e acaba sendo um meio para a libertação da feiticeira como visualizamos no desfecho e que está presente na parte textual descrita na cena acima “E tu, *formosa*, vem à minha presença. Une-te à minha essência: que de dois *um só se faça*. Eu já não suporto mais não conhecer a ameaça...*do belo, do bem, da luz que tu representas*. Pois é através de ti, *linda princesa, que saio da mais negra escuridão...*” (MASTROBERTI, 2012, p.29). Percebemos que além dos traços físicos se aproximarem da representação feita por Brewtnall, por exemplo, os cabelos longos e claros, a leveza e a pacificidade na expressão. A parte lexical do texto atribui as características que o leitor espera dessa personagem, belo, bem e luz. Além disso, dá indícios da fusão das duas essências, que no final dará o equilíbrio e quebra a ideia maniqueísta de separação e divergência. Com essa ideia de balanceamento é que surge a personagem da feiticeira.

No conto de Perrault, não é uma bruxa ou feiticeira que estabelece o feitiço e sim, uma das fadas “uma velha fada que não tinha sido convidada, porque havia mais de cinquenta anos que ela não saía de sua torre, e a julgavam enfeitada ou morta” (PERRAULT, 2015, p.3). Por sentir ressentimento e desprezo pelo que aconteceu, ao invés de proferir dons, condenou a princesa a furar o dedo em um fuso e a morrer. Esse é o único momento em que ela aparece na narrativa, sendo uma personagem com participação pontual. Na HQ temos uma feiticeira, e não apenas isso, ela é sensual, atraente e jovem, o que estabelece uma conexão com o campo da sexualidade e do desejo, hipóteses que são confirmadas através da percepção do uso semântico de palavras que se referem a esse aspecto, como já foi destacado anteriormente em nossa leitura.

A partir da narrativa, percebemos que ela não é antagonista, mas sim, a personagem principal. São suas ações que ordenam as sequências e os momentos, passando para o leitor a sensação de soberania e condução. Apesar do seu envolvimento com o príncipe parecer não ser totalmente planejado - já que ela em um único momento sai do lugar de controle total (vide fig. 27) - em todo momento, tudo está sob seu controle e de fato não há embates, nem desafios contra ela. Existe, portanto, uma inversão, vemos nos moldes da narrativa quadrinística, a jornada da feiticeira, os demais personagens, incluindo o príncipe e a princesa, tornam-se secundários e à mercê dos seus objetivos.

Aos poucos o leitor pode ir preenchendo as lacunas e, ao chegar ao desfecho, o elemento surpresa - a junção das duas essências - adiciona a leitura um olhar diferente sobre a história, pois mesmo que de forma inconsciente, pelo conhecimento do conto de origem, cria-se uma expectativa do novo e vamos em busca do conhecido, daquilo que permanece. A imagem a seguir aponta os diálogos entre textos e linguagens, temos em sequência: A animação *A Bela Adormecida*, produzida pelos estúdios Disney em 1959, *Adormecida: Cem anos para sempre* de Paula Mastroberti de (2012).

Figura 37: Moldura de comparação entre as feiticeiras



Fonte: Disney (1959); Mastroberti (2012)

A partir da disposição das imagens acima, compreendemos algumas características da construção do desenho da personagem. Em relação às cenas superiores, a semelhança não apenas está no espaço em si, mas também na postura da feiticeira, ambas sentadas em um trono com um corvo ao alcance das

mãos, além da caracterização: chifres, roupa e mesmo os traços faciais (finos e arqueados). Ainda sobre o desenho do personagem, o rosto, atua no diálogo com o leitor, pois revela os sentimentos no quadrinho; funciona como uma forma de registrar e traduzir emoções. Ao desenhar um personagem, o artista decide qual o tipo de rosto, sempre levando em consideração se a narrativa, será mais eficaz para o sentido proposto para o personagem na obra. O uso dos olhos sempre fixos transmite o foco da personagem em conseguir o que deseja, o meio-sorriso revela a sagacidade e a ironia, ao saber que tem tudo ao seu alcance e todos nos lugares que deseja.

No entanto, é o único momento exposto na narrativa em que ela faz uso desses acessórios. Lembrando que a ideia de bruxas em vassouras tem origem em histórias que perpassam o período da Inquisição (século XII na França). As mulheres que a Inquisição condenou como bruxas, em sua maioria, eram sacerdotisas de uma religião matriarcal anterior até mesmo ao cristianismo, que utilizam com bastante frequência plantas psicoativas para encontrar sabedoria e outras experiências prazerosas. Em uma dessas porções alucinógenas, mistura de várias ervas, havia dentre elas a trombeta ou datura⁷. O certo é que aquelas que tinham alucinações, delírios e amnésia, para tentar suavizar os efeitos, ao invés de ingerirem as porções passaram a utilizar em mucosas mais sensíveis uma vassourinha de pelos macios nas regiões entre as pernas e as genitais, provocando alucinações – voavam - através das vassouras – de pelos⁸.

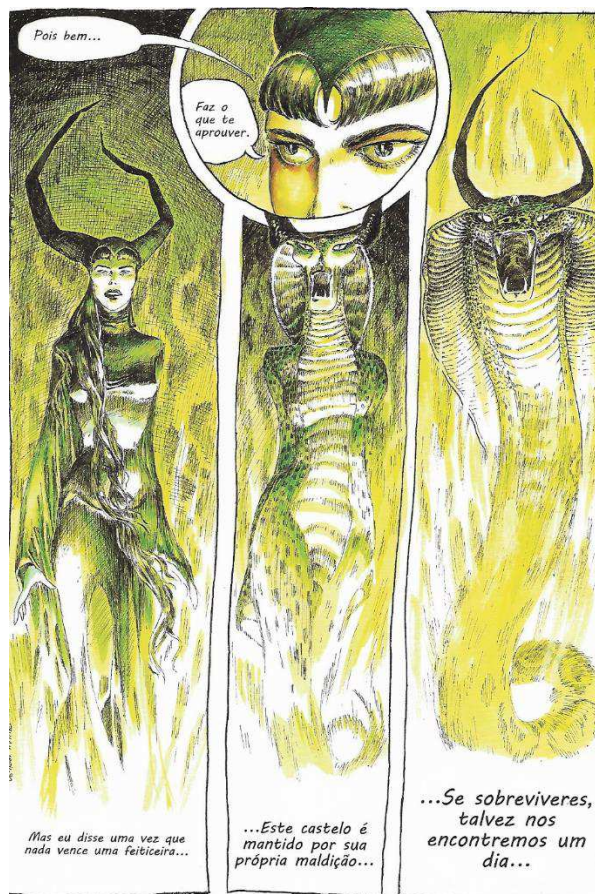
O prazer e o desejo são partes constituintes da feiticeira e, inclusive, de maneira provocativa, o texto a anuncia e a caracteriza assim, como fruto de sedução e de pecado; não de forma aleatória, ela transforma-se em uma serpente. Vejamos que, como recurso quadrinístico, a transição ocorre de momento-a-momento. No primeiro requadro temos a sua forma humana; no do meio permanece sua silhueta e, no seu rosto, os traços ainda finos; e, no último, a forma da serpente, apenas os chifres permanecem como elemento de demarcação. Ao mesmo tempo, a gradação das cores, iniciando com a presença mais forte do verde e finalizando com o amarelo em maior presença, oferece a

⁷ Planta com alto teor de toxicidade que dependendo da quantidade utilizada pode causar desde sintomas como alucinações, pois é uma droga psicoativa, até a morte.

⁸ Texto escrito por Rubem Alves na Folha de São Paulo a respeito do mito da bruxa em vassouras: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0708200702.htm>

sensação de consumação, além das linhas de baixo para cima que formam as labaredas do fogo, com isso, ela se forja no fogo, simbolizando o aspecto bíblico.

Figura 38: Transformação da feiticeira



Fonte: Mastroberti (2012, p. 33)

De acordo com os textos bíblicos de origem cristã, é a serpente que tenta Eva e depois Adão no paraíso, sendo símbolo de desobediência e pecado. É ela também que oferta o conhecimento como recompensa, e os dois que até então não conheciam o pecado, experimentam do 'fruto proibido' (vide o livro de Gêneses). O uso do verde aparece também nas outras personagens mencionadas, sendo uma referência, mas ganhando novos sentidos na narrativa em questão, a exemplo da cena acima que faz uma analogia a cor do animal, ao veneno. A conquista da liberdade e como consegue integrar duas faces opostas oferecem ao leitor um *felizes para sempre* que foge das linhas estruturais dos contos clássicos, mas que harmoniza com a proposta da obra em quebrar o ideal maniqueísta.

Com isso, os aspectos apresentados até aqui, o percurso de leitura realizado nos direciona para o caráter reflexivo dessas páginas, em que texto e as imagens reiteram um ao outro e oferecem um diálogo direto com outros textos e também com a realidade social em que vivenciamos. Viabilizando um final que diz para o leitor que a protagonista da história mesmo estando no universo ficcional simboliza algo próximo à realidade. A natureza humana é complexa, cheia de imperfeições e problemas, por isso, é possível que haja dualidade, e que se encontre um equilíbrio.

O caráter reflexivo presente nas páginas dos quadrinhos de Mastroberti, aparece através do diálogo entre o texto e suas imagens, ou seja, ambas atuam como complemento entre si. Nota-se que apesar de os títulos carregarem a referência da Bela que dorme um sono profundo, as narrativas seguem premissas diferentes, em vários níveis o esperado dos contos de fadas é subvertido com a apresentação e fixação de uma personagem que une diferentes aspectos, principalmente femininos. E, apesar de terem linguagens diferentes, Disney (1959); Mastroberti (2012), a repetição das cores, por exemplo, para simbolizar a imagem da feiticeira passa a uni-los, indicando para o leitor a repetição de elementos, e permitindo a identificação com o conhecido, a figura da feiticeira má. Essas imagens, na realidade, permitem ao leitor unir as representações e perceber as diferenças de perspectivas entre as histórias.

A partir dessas considerações, percebemos que a contemporaneidade é marcada pela pluralidade de mídias de comunicação, com isso os meios são intensificados abrindo espaço para um diálogo entre linguagens e, as adaptações acabam sendo um processo que favorece a possibilidade de leituras e utilização de diversos meios. Já não se pode abarcar ou enquadrar de forma fixa a diversidade tipológica que esses formatos possibilitam ou com o que se relacionam, por causa do hibridismo de gêneros e intercruzamento de linguagens. Como vimos, a obra apresentada possui características estéticas que mobilizam no leitor modos de ler diferentes, podendo permitir complexidade estética, literária e cognitiva, entre outras.

Podemos entender em relação às expressões visuais que, assim como toda forma de expressão comunicativa, essa é caracterizada por especificidades pertencentes a cada mecanismo sógnico. Por isso, é necessário voltar-se para

suas linguagens e analisá-las em suas próprias nuances estéticas e ainda, reafirmar a importância de estudos que busquem alcançar uma maior compreensão do funcionamento destas linguagens e das sensibilidades que podem ser geradas através da leitura.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do percurso desse estudo, estabelecemos alguns pontos de reflexão e consideramos que as adaptações como *Adormecida: Cem anos para sempre*, são novas obras que fornecem ao leitor outra possibilidade de leitura, ainda que permaneçam elementos que possam provocar o reencontro com o já conhecido. No caso da obra por nós analisada, percebe-se que, no desenvolvimento do enredo, continua a ambientação no universo mágico, pois a presença de fadas e de situações fora do real garantem essa inserção para o leitor. Ou seja, o sentimento de estar lendo um conto de fada está angariado a partir disso, além, claro, da presença de personagens como o príncipe, a princesa e a feiticeira no centro da ação narrativa, também remete de maneira estrutural às narrativas feéricas.

O “novo” aparece ao reposicionar, por exemplo, o papel de cada personagem e sua função. Na história de Mastroberti, a feiticeira ultrapassa o enfoque de apenas funcionar como obstáculo para o príncipe ascender como herói. Após a leitura, é inegável o seu protagonismo, na verdade, o diferente e o complexo em grande parte, fica por conta da personagem, o príncipe, embora tenha traços e, principalmente, atitudes contrárias ao esperado pelo seu lugar narrativo, a citar o momento em que desperta a princesa, pois não existe amor, nem encantamento, apenas o desejo em sair da realidade a que ele não pertence. Mesmo assim, aproxima-se bastante das características encontradas no conto do próprio Perrault, da mesma forma a princesa adormecida, que pouco aparece na obra. Nesse sentido, encontramos enquanto leitores, a repetição com diferença (HUTCHEON, 2013). Em sua obra, Mastroberti convida os leitores a explorarem o quadrinho, através dos elementos próprios da linguagem quadrinística, com o intuito de apresentar ao longo de toda a narrativa, subsídios que justifiquem a originalidade e a perspectiva apresentada.

É a linguagem quadrinística, portanto, nosso segundo ponto de discussão. Os quadrinhos nos oferecem, não apenas como leitores, mas em termos de pesquisa, uma profundidade e pluralidade de aspectos possíveis a serem abordados, que confirmam sua criação estética bastante singular: a fusão entre imagens e textos permite e suscita uma gama de sentidos e de formas

comunicativas que garantem, segundo pesquisadores, como a autora Paula Mastroberti e Paulo Ramos, a concepção de que quadrinhos são quadrinhos, uma arte híbrida porque utiliza recursos verbais e recursos gráfico-visuais. E sendo a imagem o cerne dessa linguagem, é necessário nos atentarmos para quais elementos caracterizam e possibilitam a leitura, já que ler transpõe o identificar e do decodificar deve-se extrair os sentidos.

Voltando-nos para própria obra, podemos destacar a composição das cores e sua função narrativa, que além de atuar como uma maneira de indicar para o leitor a diferença de ambientação, de ritmo narrativo, também particulariza a presença da feiticeira – o verde e o amarelo –, mesmo em sua ausência física na imagem, as cores apontam para a influência da personagem no fluxo narrativo, principalmente, na determinação de rumos e de ações dos outros personagens. Outro aspecto diz respeito à caracterização dos personagens, a exemplo do estilo vitoriano do príncipe, indicando a referência ao século XIX e, conseqüentemente, ambientando a própria narrativa e sinalizando as fontes de criação artística.

A criação artística de Paula Mastroberti nos convida à reflexão, ao pensar sobre contos de fadas, lançando um olhar diferenciado, que retira o leitor do lugar de perceber essas histórias como pertencentes apenas ao universo infantil. A própria autora afirmou em uma de suas entrevistas, que sua ideia é valorizar esses contos, afinal sempre fizeram parte de sua vida como leitora, mas direcionando para o olhar mais adulto. É por isso que, na HQ *Adormecida: Cem anos para sempre*, ela realiza uma mistura do que se espera dos contos de fada, como já mencionamos, vinculado a uma proposta em modificar as funções de cada elemento narrativo, sobretudo, as personagens. A feiticeira simboliza um rompimento maniqueísta, pois carrega a dualidade do Ser, atribuída ao bem e ao mal.

Suas influências enquanto leitora acabam por inspirar na maneira como ela reconta não apenas a HQ em análise nesta pesquisa, mas em outras obras da autora como *Cinderela - Uma Biografia Autorizada* (2012), *Os sapatinhos vermelhos* (1998), da série reconto, *A outra história de Rapunzel* (2002). Segundo a autora, o contato com compilações de histórias antigas como as de

Basile, do próprio Perrault e dos Irmãos Grimm levaram ao encontro com a literatura fantástica, com a cultura popular.

As considerações realizadas sobre os contos são importantes para, primeiramente, ser possível perceber as nuances e delineamentos que influenciaram as adaptações aqui apresentadas, uma vez que, como mencionado anteriormente, sempre existirá um elemento semelhante conector entre as obras; em sequência, porque entendemos que são linguagens diferentes e, por isso, apresentam características também distintas entre si. Os contos maravilhosos funcionam de uma maneira estritamente particular, assim como as histórias em quadrinhos.

Sobre a obra *Adormecida: Cem anos para sempre*, Mastroberti subverte a posição masculina ao deixar o príncipe viajante como objeto de desejo da feiticeira, principalmente, na cena em que os dois se envolvem fisicamente, a imagem que é construída dentro do quadrinho é a de que ela é quem o toma, o possui, os dois se entregam ao desejo, mas há uma inversão de papéis clara de superioridade e que se aplica a toda obra. Fazendo uma busca sobre a autora, suas influências e estilo, ela externa em algumas entrevistas que considera que contos como Cinderela, A Bela Adormecida e Rapunzel possuem uma certa sensualidade, erotismo, por estarem ligados aos ritos de iniciação sexual. E por isso, no caso da sua HQ, aparece um erotismo muito bem marcado, mas modificando a posição masculina de superioridade no jogo erótico, ao torná-lo um objeto sexual nas mãos da feiticeira.

A obra foi publicada 22 anos após sua criação. A demora aconteceu, de acordo com a autora, devido aos custos de uma edição colorida para a época, já que foi escrita entre 1988- 1990; o mercado editorial se resumia a propostas de estilo estadunidense e o estilo da obra se vinculava a tendência mais europeia, e também, o fato de ser mulher em um meio massivamente composto por homens.

A trajetória percorrida pelos personagens, obedece ao fluxo narrativo de *A Bela Adormecida*, a exemplo do batizado que acontece, da feiticeira que surpreende a todos com sua chegada, até mesmo o espetar o dedo no fuso, todos esses momentos nos levam para uma conexão direta com o conto escrito por Perrault. Mas, mesmo inserido em um universo mágico, a autora trouxe para

obra influências externas, sua vivência como leitora e a maneira como enxerga a posição feminina e masculina, como ela mesma afirma a respeito. Essa mescla de perspectivas, acaba por modificar o *felizes para sempre* e nos apresenta uma personagem, a feiticeira, que subverte o que seria o final feliz de um conto de fadas, mostrando que pode haver um intercâmbio desses dois conjuntos de realidades e, com isso, nos apresentar uma outra leitura. Por meio dela, também buscamos trazer as histórias em quadrinhos como uma linguagem artística que tece diálogos com a literatura, mas que possui elementos estéticos que os definem enquanto arte e linguagem. A partir do que vimos até aqui, é preciso destacar mais uma vez como as adaptações são uma nova obra, que atuam de maneira autônoma e oferecem uma possibilidade de leitura para o leitor. Ambas as obras estão intimamente ligadas, mas o limite dessa relação dependerá, de fatores socioculturais e históricos, bem como a percepção do público leitor.

Acreditamos que essa seja uma das contribuições que esse trabalho deixa para os leitores, a leitura de uma obra quadrinística de uma mulher, artista brasileira. O nosso encontro com a HQ de Mastroberti veio através do encanto em trabalhar com contos de fadas, em ler e reler essas narrativas e adentrar no universo de possibilidades que delas surgem. Assim como a autora, nós sempre revisitamos *A Bela Adormecida*, *Cinderela*, *Branca de Neve* porque elas fazem parte da nossa identidade leitora, do imaginário social e cultural.

Enquanto pesquisa inserida no campo da Literatura, da diversidade de gêneros, buscou-se apresentar uma leitura comparativa entre duas linguagens, a partir de aspectos narrativos definidos, o enredo e os personagens. E sobre eles, percebemos que, os enredos possuem percursos semelhantes, embora na HQ a princípio insira o leitor em um ambiente mais próximo do real, o deserto, logo somos introduzidos, assim como o príncipe, em uma outra dimensão, com seres mágicos e sem determinação de tempo.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROSO, Fabiano; VIANA, Maria Luiza *et al.* *Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76, 2004.
- BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, Walter. *Magia, técnica, arte e política*. Obras escolhidas, vol. 1. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRITO C.A.G. Ouvindo e narrando contos de fadas: *A importância do simbólico frente à questão dos limites dentro e fora dos muros da escola*. VIII Congresso de tecnologias na educação. Recife, 2010.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- CANDIDO, Antônio. *Literatura e Sociedade*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.
- CASHDAN, Sheldon. *Os sete pecados capitais nos contos de fadas: como os contos podem influenciar nossas vidas*. Rio de Janeiro : Campos, 2000.
- CHARAUDEAU, P. *Linguagem e discurso: modos de organização*. Coordenação da equipe de tradução Ângela Correa e Ida Machado. 1^o ed. 1^a reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009.
- CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo. *Literatura em quadrinhos no Brasil: Uma área em expansão*. In: *Quadrinhos e literatura: Diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014. p. 12-35
- COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos*. São Paulo : Paulinas Editora, 2012.
- DONDIS, A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 240p.
- ECO, Umberto. *Quase a mesma coisa: experiências da tradução*. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2008.
- GENETTE, Gérard. O peritexto editorial. IN: GENETTE, Gérard. *Paratextos Editoriais*. Trad. Álvaro Faleiros. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- JAKOBSON, Roman. *Aspectos linguísticos da tradução*. In: *Linguística e comunicação*. 22.ed. São Paulo: Cultrix, 2001.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio. *O menino amarelo: O nascimento das histórias em quadrinhos*. In: REVISTA OLHAR . ANO 03 . N 5-6 . JAN-DEZ/01, 2001.

Disponível em < <http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf>>. Acesso em: 30 out. 2018.

MASTROBERTI, Paula. *Artes gráficas e sequenciais: armadilhas conceituais*. São Paulo, v.02 n.01, p. 93-107, nov. 2017.

_____. *Peter Pan e Wendy em versão brasileira: Uma janela aberta para o livro como suporte híbrido*. Porto Alegre, 2007. (Dissertação de mestrado).

_____. *Adormecida: Cem anos para sempre*. Porto Alegre: 8Inverso, 2012.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Mbooks, 2005.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MOYA, Álvaro de. *Vapt-vupt*. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves de. *As semioses pictóricas*. FACE, São Paulo, v.4, n. 2, p.104-145, jul/dez. 1995.

PETER, Cris. *O uso das cores*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

PERRAULT, Charles. *Contos da mãe gansa*. São Paulo: Cosacnaify, 2015.

MEC. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa*. Brasília, 1997.

PLAZA, Júlio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva. 1987. (Coleção estudos; 94).

PROPP, V.I. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Tradução do russo: Jasna Paravich Sarhan. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. 157 p. il.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Tradução Antônio de Macedo Soares. 7ª reimpressão ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

ZENI, Lielson. *Adaptação, recriação e ensino*. Curitiba, 2009. Trabalho inédito.

FONTES DA INTERNET

Figura 1: Gustave Doré *Contes de ma mère l'Oye*, 1867. Disponível em: <<https://www.lectura.plus/expositions/gustavedore/les-contes-de-perrault/l-edition/12/>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 2: Revista Gibi. Disponível em: <<http://www.gibiosfera.com.br/blog/2010/02/gibi-origem-palavra/>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 3: Yellow Kid. Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 4: Os Três Mosqueteiros, de Alexandre Dumas. Disponível em: <https://openlibrary.org/books/OL23311929M/Les_trois_mousquetaires.> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 4: Classic Comics de Os Três Mosqueteiros, 1941. Disponível em: <<https://www.mycomicshop.com/search?minyr=1942&maxyr=1942&TID=394901>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 5: O Guarani de Francisco Acquarone, 1937. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/529904>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 6: O Guarani de Le Blanc, 1950. Disponível em <<http://historiaequadrinhos.blogspot.com/2013/09/o-guarani-de-jose-de-alencar-adaptado.html>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 20: Pintura de Bernhard Plockhorst. Disponível em: <<https://deniseludwig.blogspot.com/2013/10/arte-em-pinturas-de-anjos-os-anjos.html>> Acesso em: 30 set. 2018

Figura 35: Pintura de Edward Frederick Brewtnall. Disponível em: <<https://deniseludwig.blogspot.com/2012/10/arte-nas-historias-infantis-pinturas-e.html>> Acesso em: 30 set. 2018