

Thuany Braga Kohlbach

**ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA HISTÓRIA EM
QUADRINHOS: UM CONTO DE *ECOS NO PORÃO* – VOL. 2**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Braga Kohlbach, Thuany

Adaptação literária para história em quadrinhos :
um conto de Ecos no porão vol.2 / Thuany Braga
Kohlbach ; orientador, Mário César Coelho , 2018.
105 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Adaptação literária. 4.
Ilustração. 5. História em quadrinhos. I. , Mário
César Coelho. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Thuany Braga Kohlbach

**ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA HISTÓRIA EM
QUADRINHOS: UM CONTO DE *ECOS NO PORÃO* – VOL. 2**

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Local, 21 de novembro de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenador do Curso

Banca examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mary Vonni Meürer, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Francisca M. R. Silveira, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus pais que sempre investiram na minha educação e acreditaram no meu potencial.

AGRADECIMENTOS

Como muitos dizem, finalizar um projeto de conclusão de curso não é uma tarefa fácil. Grande parte do bom resultado desse trabalho e dessa experiência foi graças a minha escolha de orientador. Obrigada Mário Coelho, ou MC, por fazer essa jornada ser leve e otimista com o seu jeito tranquilo de ser e sua empolgação contagiante até com um rascunho inicial.

Agradeço à minha amiga e colega Catarina pelas incontáveis conversas sobre o PCC, pela sua companhia nessa jornada de altos e baixos e o seu apoio. Ao meu namorado Rafael, que por muitas vezes ao longo dos anos foi a injeção de ânimo quando me sentia perdida em relação ao curso.

Por fim, minha gratidão a minha mãe, Susele, por sempre estar ao meu lado nos desafios que escolhi enfrentar e nos perrengues dessa vida imprevisível.

Fui lendo, lendo – e o magnetismo do texto aos poucos me prendeu à leitura. Pela perfeita adequação da linguagem ao corpo do relato, pela técnica da narrativa impressionista, em que ao lado do fio condutor dos acontecimentos visíveis se alinham as sugestões de um mundo paralelo que transportam o leitor a outra dimensão – a história que subsiste e que é a fonte da história que se narra.

(Torrieri Guimarães, sobre Silveira de Souza, 1981)

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso, **Adaptação literária para História em Quadrinhos: um conto de *Ecos no porão* - vol. 2**, tem como objetivo o protótipo de uma história em quadrinhos de um dos contos do autor catarinense Silveira de Souza. Na organização do desenvolvimento do projeto utilizou-se a metodologia do duplo diamante, método proposto pelo Design Council¹ em 2005, adaptada para o processo de criação de uma história em quadrinhos. Realizou-se pesquisas bibliográficas para explorar os métodos de adaptações literárias e a particular linguagem das histórias em quadrinhos, seus recursos gráficos e técnicas de composição. Entre os autores estudados estão Will Eisner, Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Scott McCloud. O resultado final consiste em uma história em quadrinhos arte-finalizada.

Palavras-chave: Adaptação literária. História em Quadrinhos. Contos. Ilustração.

¹ O propósito do Design Council é tornar a vida melhor pelo design. É uma instituição de caridade independente e conselheira do governo do Reino Unido em design. Sua visão é um mundo onde o papel e o valor do design são reconhecidos como um criador fundamental de valor, permitindo vidas mais felizes, saudáveis e seguras para todos. Através do poder do design, criam-se melhores condições de vida, melhores produtos, melhores processos e melhor desempenho.

ABSTRACT

This project of course completion, **Literary Adaptation for Comic Books: Ecos no Porão - vol. 2**, has as its objective the prototype of a comic strip of one of the contours of the Santa Catarina author Silveira de Souza. In the project organization a double diamond methodology was used, a method proposed by the Design Council in 2005, adapted to the process of creating a comic book. A bibliographical research was done for the methods of literary adaptation and a particular language of comics, its graphic resources and composition techniques. Among the authors studied are Will Eisner, Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Scott McCloud. The end result in an art-finished comic.

Keywords: Literary adaptation. Comics. Tale. Illustration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Silveira de Souza, em campanha publicitária da 55ª Feira de Livro de Porto Alegre, 2009.....	23
Figura 2 – Diagrama duplo diamante.....	25
Figura 3 - Capas de Orgulho e preconceito, de Jane Austen, em HQ (2016) e filme (2005)	29
Figura 4 - Obra Pinóquio, de Carlo Collodie e duas adaptações, produzidas	30
Figura 5 – Capa da HQ Pinóquio (Editora Globo Livros, 2012).....	32
Figura 6 - Trecho da HQ Pinóquio.....	33
Figura 7 - A clássica peça Auto da Barca do Inferno, Gil Vicente, adaptada para HQ.....	36
Figura 8 - HQ Alice Através do Espelho, adaptada por Kyle Baker	38
Figura 9 - Tirinha Sem reticências	44
Figura 10 - Percurso de leitura, Will Eisner (1989)	45
Figura 11 - Diferença entre tipografias	47
Figura 12 - Exemplos de balões	48
Figura 13 - As Cobras, de Luis Fernando Verissimo	49
Figura 14 - Tirinha sobre onomatopeia, Helô Dangelo.....	50
Figura 15 - Capa de Demônios, em quadrinhos	51
Figura 16 - Trecho de Demônios, em quadrinhos, uso das cores	52
Figura 17 - Capa de Contos de areia	53
Figura 18 - Trecho de <i>Conto de areia</i> , uso das cores e estilo de ilustração	54
Figura 19 - Trecho de <i>Conto de areia</i> , composição de página.....	55
Figura 20 - Capa de <i>O Fadólico</i>	56
Figura 21 - Trecho do conto O balanço bruxólico	57
Figura 22 - Quadrinhos e suas formas de publicação.....	59
Figura 23 - Tabela de aproveitamento de papel.....	62
Figura 24 - Trecho do roteiro de Porcelanas.....	63
Figura 25 - Mapa conceitual do conto Cinco dias úteis	65
Figura 26 - Painel "expressivo".....	66
Figura 27 - Painel "surreal".....	66
Figura 28 - Painel "sinistro".....	67
Figura 29 - Painel para o estilo de traçado	67
Figura 30 - Paleta de cores.....	66
Figura 31 - Painel de tipografia.....	69
Figura 32 - Tipografia para a capa.....	70
Figura 33 - Thumbnails de Cinco dias úteis.....	71
Figura 34 - Thumbnails de Cinco dias úteis.....	72
Figura 35 - Trecho do storyboard de Cinco dias úteis.....	73
Figura 36 - Artline de Cinco dias úteis	74

Figura 37 - Colorização.....	75
Figura 38 - Etapas de criação.....	76
Figura 39 - Desenho manual e vetorial da capa.....	77
Figura 40 - Ilustração da capa colorida.....	78
Figura 41 - Mockup da capa.....	79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ – História em quadrinhos
HQs – Histórias em quadrinhos

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	21
1.3 DELIMITAÇÃO DE PROJETO	24
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO	24
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	27
2.1 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA.....	27
2.1.1 Adaptação de clássicos literários.....	29
2.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E A LITERATURA	35
2.3 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM QUADRINHOS	37
2.3.1. Avaliar uma adaptação	40
2.3.1.1 Enredo	41
2.3.1.2 Trama	41
2.3.1.3 Personagem.....	41
2.3.1.4. Como comparar.....	42
2.4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO LINGUAGEM	42
2.4.1 Narração.....	43
2.4.2 Elementos dos quadrinhos	44
2.4.2.1 Requadro ou Quadro	44
2.4.2.2 Tempo	45
2.4.2.3 Espaço.....	45
2.4.2.4 Tipografia.....	46
2.4.2.5 A cor	47
2.4.2.6 Balões.....	48
2.4.2.7 Calha	49
2.4.2.8 Onomatopeia	49
2.4.2.9 Interjeição	50
2.4.2.10 Linhas de Movimento	50
2.5 ANÁLISE DE SIMILARES	50

2.6 FORMA DE PUBLICAÇÃO.....	58
3 DESENVOLVIMENTO	61
3.1 Público-alvo	61
3.2 Planejamento técnico	61
3.3 Seleção de contos.....	63
3.4 Roteirização	63
3.5 Escolha de conto	64
3.6 Conceito e proposta visual	64
3.7 Mapa conceitual.....	64
3.8 Painéis visuais.....	65
3.9 Escolha da tipografia.....	68
3.10 Thumbnails	70
3.11 Storyboard.....	72
4 FINALIZAÇÃO	74
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXO A – Conto <i>Porcelanas</i>.....	84
ANEXO C – Conto <i>Cinco dias úteis</i>	88
ANEXO E – Thumbnails do conto <i>Porcelanas</i>	95
ANEXO F – Storyboard do conto <i>Porcelanas</i>.....	96
.....	97
ANEXO G – Roteiro de <i>Cinco dias úteis</i>.....	98
ANEXO H – Thumbnail inicial de <i>Cinco dias úteis</i>	104
ANEXO I – Storyboard do conto <i>Cinco dias úteis</i>.....	105

INTRODUÇÃO

A adaptação literária deve ser compreendida como um investimento na capacidade do leitor em captar histórias veiculadas em diferentes meios, em um novo espaço ou outro tempo. São obras autônomas que vão além de uma substituição, facilitação ou indução do leitor para a obra original e sim uma nova perspectiva.

Transpor uma obra literária para um novo meio não é uma prática recente. Muitos são os exemplos de adaptações nesses e em outros veículos, como as histórias em quadrinhos. Como afirmam Vergueiro e Borges (2014), a iniciativa mais significativa no que se refere à transposição de obras literárias para a linguagem das histórias em quadrinhos foi a linha de publicações *Classic Illustrated*. Criada em 1941, nos EUA, perdurou por cerca de 30 anos, sendo traduzida para 26 idiomas. Espalhou-se por parte do ocidente e influenciou fortemente o mercado editorial brasileiro a partir da metade do século 20.

A publicação almejou levar seus leitores para outro universo além dos super-heróis, o universo dos clássicos da literatura. No Brasil, a Editora Brasil-América Limitada (EBAL) traduziu as publicações com o título *Edição Maravilhosa* e foi um sucesso de público. Além de importar o material norte-americano, a editora traduziu para os quadrinhos algumas obras clássicas brasileiras, com destaque para a tríade indianista de José de Alencar: *O Guarani*, *Iracema* e *Ubirajara*.

A iniciativa da *Classic Illustrated* impulsionou o mercado editorial mundial a apostar nas HQs adaptadas de obras literárias. Essas adaptações percorreram um longo caminho até conquistarem seu lugar no mercado como obras autônomas e não mais como veículos de facilitação da leitura das obras originais e são muitos os exemplos de adaptações realizadas até hoje.

Este projeto trata da criação de uma forma de representação visual a partir de um texto literário. Selecionou-se contos da obra catarinense *Ecos no porão - vol.2*, do contista e tradutor Silveira de Souza, para serem trabalhados. O trabalho foi estruturado a partir de meios metodológicos e de processos utilizados no design, como conceituação e criação de painéis visuais. Utilizou-se também métodos usuais na produção de quadrinhos, como desenvolvimento de roteiro, thumbnails e storyboard.

1.1 OBJETIVOS

A definição dos objetivos direciona a pesquisa e os resultados esperados com o trabalho. O objetivo geral resume e apresenta a ideia central do trabalho enquanto o objetivo específico apresenta os resultados pretendidos com a pesquisa de forma mais detalhada, buscando relacionar o objeto do trabalho e suas particularidades, contribuindo para a delimitação do tema.

1.1.1 Objetivo Geral

Realizar uma adaptação literária de um conto de *Ecos no porão* – vol.2, para história em quadrinhos.

1.1.2 Objetivos específicos

- Abordar diferentes maneiras de adaptações literárias e seus processos de produção, como, por exemplo, metodologias, roteiros adaptados, desenvolvimento de personagens, estudo de similares;
- Estudar as linguagens das histórias em quadrinhos e as construções das narrativas visuais;
- Analisar a forma de publicação impressa e digital;

1.2 JUSTIFICATIVA

Este trabalho fomenta o conhecimento de escritores locais que muitas vezes ficam esquecidos por gerações na própria cidade. Ao retomar uma literatura da década de 80 adaptando-a para outro meio, o trabalho abre possibilidades para uma nova leitura da obra e o alcance de um novo público de leitores.

A obra *Ecos no porão* – vol.2 veio a mim enquanto cursava o ensino fundamental, por meio de um projeto literário dentro da disciplina de língua portuguesa. O projeto visava aproximar os alunos das obras que são requisitadas nos principais vestibulares. O livro foi destinado ao grupo em que participava e desde lá os contos e a narrativa de Silveira de Souza ficaram gravados na memória. Suas histórias têm forte apelo imagético e ao chegar na etapa de concluir a graduação, veio a ideia de adaptar seu texto para o campo visual.

João Paulo Silveira de Souza é um contista e cronista catarinense nascido em Florianópolis há 85 anos. Como contista e tradutor, participou ativamente do Grupo Sul, movimento iniciado em 1948 que trouxe o modernismo para Santa Catarina. Membro da Academia Catarinense de Letras, o ilhéu exerceu diversas atividades culturais, sendo considerado um dos ícones da literatura catarinense contemporânea.

Suas crônicas e contos têm como marca a narrativa de relato curto. O domínio verbal, marcado pelo lirismo e humor sutil, mexe com a memória de afetos, com valores sociais e culturais. Seus contos conciliam o ficcional e o abstrato com referências do mundo real, onde os sentimentos de descoberta, encontro, perda e abandono são comumente encontrados.

“Não gosto de histórias contadas, com princípio, meio e fim. Nem sou o que se poderia chamar de um criador de personagens. Prefiro buscar situações, nas quais os personagens, que vivem tais situações, não precisem de nome e carteira de identidade, como acontece com as figuras anônimas do povo que, por acaso, passam diante de uma câmera de televisão”. (SILVEIRA DE SOUZA EM ENTREVISTA AO JORNALISTA DORVA REZENDE, ASSESSOR DE MARKETING DA EDITORA DA UFSC, 2010).

Figura 1 - Silveira de Souza, em campanha publicitária da 55ª Feira de Livro de Porto Alegre, 2009



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-Yqs9CTIf9ak/UFjzBkWmNYI/AAAAAAAAAuc/r5sHr5yS9lc/s400/silviera_de_souza_home_nageado_sc.jpg> Acesso em 29 de outubro de 2018.

1.3 DELIMITAÇÃO DE PROJETO

Este trabalho além de estudar algumas adaptações literárias como referência para estruturar o desenvolvimento do produto final, também abordou a linguagem própria das histórias em quadrinhos, embasando-se em estudiosos na área. Foram citados também aspectos do design pertinentes a metodologia de organização do trabalho, para a posterior produção, composição, forma editorial e a impressão do projeto final.

Foi desenvolvido neste projeto a criação de uma história em quadrinhos de um conto literário de *Ecos no porão - vol. 2*, seguindo as etapas da produção de uma HQ, como, por exemplo, concepção, roteirização, storyboard e arte finalização.

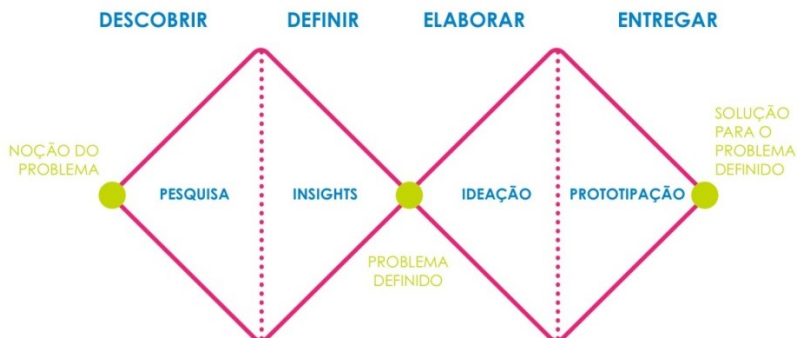
1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

Para a organização desse projeto utilizou-se as etapas que compõem o diagrama do duplo diamante, método proposto pelo Design Council² em 2005. O método divide-se em quatro estágios diferentes mapeando as fases convergentes e divergentes do processo de criação dos designers.

Seguindo o processo sequencial, as etapas são nomeadas como: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Sendo descobrir/desenvolver as etapas divergentes e definir/entregar as fases convergentes.

² O propósito do Design Council é tornar a vida melhor pelo design. É uma instituição de caridade independente e conselheira do governo do Reino Unido em design. Sua visão é um mundo onde o papel e o valor do design são reconhecidos como um criador fundamental de valor, permitindo vidas mais felizes, saudáveis e seguras para todos. Através do poder do design, criam-se melhores condições de vida, melhores produtos, melhores processos e melhor desempenho.

Figura 2 – Diagrama duplo diamante



Fonte: Design Council (2005) <https://cdn-images-1.medium.com/max/1920/1*IOPZpe8fl2LcLuSFY7Z6Kg.png>

Acesso em 10 de maio de 2018.

As etapas foram adequadas e aplicadas neste projeto com o propósito de melhor adaptarem-se ao processo de criação:

- **Descobrir:** Esta é a etapa inicial, geralmente iniciando com uma ideia preliminar ou inspiração. Envolve a descoberta e busca de informações, investigando o mercado, os usuários e as pesquisas já existentes na área.

Neste projeto investigou-se as adaptações literárias, a linguagem das HQs e como são feitas as adaptações literárias para HQs e a forma de publicação impressa e digital. Realizou-se a análise de três similares, focando nos pontos de: enredo/ história/ tema, termos gráficos e linguagem utilizada;

- **Definir:** Etapa em que os cronogramas são montados, as informações filtradas, avaliadas e validadas com o objetivo de tornar-se a base teórica e visual que ajudará tanto na parte de criação quanto prototipagem final.

Neste projeto definiu-se o público-alvo, os três contos para roteirização, os conceitos e a proposta visual, utilizando painéis semânticos e visuais;

- **Desenvolver:** Foca no desenvolvimento do produto. Inclui nesse projeto a criação dos storyboard de dois contos e em seguida a escolha de um dentre os dois para fazer a arquitetura das páginas e gerar alternativas de composição e layout que serão definidas e aplicadas respeitando os conceitos levantados na fase anterior;
- **Entrega:** Momento de validação do produto a partir de testes, finalização e aprovação do material desenvolvido. A quarta etapa neste projeto consistirá na finalização do protótipo da história em quadrinhos e na análise de sua linguagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta etapa realizou-se um levantamento literário do que há sobre o tema referente a problemática deste trabalho, abrangendo publicações como jornais, revistas, livros, monografias, dissertações, teses, papers. A pesquisa permitiu a obtenção de informações atuais sobre o tema estudado, aspectos já abordados sobre a temática e a verificação de opiniões similares e diferentes a respeito do problema de pesquisa.

Contemplou-se aqui estudos sobre a adaptação de clássicos literários, a relação entre a história em quadrinhos e a literatura, as adaptações para quadrinhos, avaliação de uma adaptação e a linguagem e elementos das HQs.

2.1 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA

Para desenvolver uma adaptação literária é preciso entendê-la como uma nova obra. A palavra “obra” no dicionário significa aquilo que resulta de um trabalho, de uma ação realizada ou a realizar. Os professores e estudiosos sobre HQs, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009, p. 129), definem como obra qualquer realização a partir da criatividade humana e apontam a adaptação como um tipo de obra que tem por finalidade rerepresentar outra obra preexistente. Conclui-se então que uma adaptação literária também é entendida como obra, já que compete ao autor da adaptação entender, codificar e alterar criativamente os elementos da obra original conforme o objetivo almejado.

[...] é possível empreender a análise dos aspectos externos das adaptações, os quais contribuem para se notar como os mesmos interferem nos sentidos da obra, produzindo novas leituras e novos objetos, isto é, a materialidade do livro acarreta a incorporação de novos elementos, constituindo, assim, uma nova obra ou uma obra renovada. (CARVALHO, 2006, p. 14).

Tendo por finalidade representar ou rerepresentar uma obra a partir de outra narrativa, visão ou linguagem, são obras autônomas que vão além de uma substituição, facilitação ou indução do leitor para a obra original. A adaptação é uma nova perspectiva da obra original. Essas adaptações devem ser vistas como um investimento na capacidade do leitor de captar as histórias veiculadas em diferentes meios que realizam adaptações

literárias, como cinema, teatro, musicais e quadrinhos. Esses trabalhos são considerados obras autônomas.

Segundo Vergueiro e Ramos (2009, p. 130), as obras adaptadas ao passo que possuem muitas diferenças em cenários, períodos da história, personagens, etc., tendem a formar uma trama histórica semelhante no quesito narrativa. Porém essa semelhança não é o suficiente.

Quantas não são as histórias que contam sobre dois jovens apaixonados proibidos por seus pais de se casarem? E quantas dessas histórias têm a intenção de adaptar Romeu e Julieta, de William Shakespeare? Nem todas, com certeza. (VERGUEIRO E RAMOS, 2009, p. 131).

Para ser considerada adaptação pretende-se que a obra tenha alguma ligação intencional e explícita com aquela em que se baseou. Muitas vezes as obras possuem semelhança no tema principal, mas se analisados os outros quesitos como enredo, personagens e cenários, constituem obras distintas que não pretendem ser releitura uma da outra.

Realizar uma adaptação não é uma ideia recente. Para Hutcheon (2013, p. 10): “A adaptação é (e sempre foi) central para a imaginação humana em todas as culturas. Nós não apenas contamos, como também recontamos nossas histórias”. Primeiro utilizando o recurso da voz, mais tarde com os manuscritos e a invenção do impresso, o ato de contar e recontar histórias sempre foi natural e incorporado às práticas comuns em sociedade.

Adaptar uma história para outro veículo abre um universo de novas possibilidades, visto que cada meio de comunicação apresenta características particulares e também um nicho de público especial. Um exemplo de história que passou por muitas releituras e que inspirou outras obras é *Orgulho e Preconceito*, o clássico de Jane Austen que já completou dois séculos desde a sua primeira publicação.

Figura 3 - Capas de *Orgulho e preconceito*, de Jane Austen, em HQ (2016) e filme (2005)



Fontes: Site da Livraria Cultura e Adoro Cinema. Disponível em: <<https://lalunaliteraria.files.wordpress.com/2016/02/20160222112813.png?w=640>> Acesso em 21 de maio de 2018. <<http://www.vortexcultural.com.br/images/2015/08/Orgulho-e-Preconceito-poster.jpg>> Acesso em 21 de maio de 2018.

O enredo sobre a desconstrução do amor à primeira vista foi adaptado para as telas do cinema, dividido em atos para o teatro e também quadrinizado. Em todas essas versões ajustes de texto e roteiro foram feitos, inclusive ambientado em cenário apocalíptico com zumbi, mas a ideia central da trama mantida.

2.1.1 Adaptação de clássicos literários

Tornou-se comum a realização de adaptações e releituras de textos clássicos, inclusive para outras linguagens, como a da história em quadrinhos. Além dela, os clássicos são adaptados para cinema, teatro e até games. Ao estabelecerem algum tipo de diálogo com autores clássicos, muitas vezes recriando o texto original em contexto contemporâneo, essas adaptações têm desempenhado importante papel na formação de leitores. Nesses casos, não se questiona sua validade, pois não se espera encontrar ali o texto original.

Clássicos infanto-juvenis são conhecidos mais pelas adaptações do que pelo texto original. Basta pensar na variedade de versões de

Pinóquio, A Branca de neve, Alice no país das maravilhas e muitas outras obras disponíveis no mercado. E mesmo os clássicos universais da chamada grande literatura são geralmente oferecidos a crianças e jovens em textos adaptados, como *Dom Quixote*, *As viagens de Gulliver*, *Robinson Crusóé*. No cenário nacional até Monteiro Lobato criou grande parte de sua obra infantil traduzindo, adaptando e mesmo recriando clássicos.

Figura 4 - Obra Pinóquio, de Carlo Collodie e duas adaptações, produzidas, respectivamente, por Walt Disney e Maurício de Souza



Fontes: Site da livraria Travessa, blog Cinemagia e site Magazine Luíza.
 <https://www.lpm.com.br/livros/imagens/pinoquio_9788525414694_hd.jpg>
 <https://cinemagia.files.wordpress.com/2009/03/pinoquio_dvd.jpg>
 <<https://a-static.mlcdn.com.br/618x463/turma-da-monica-grandes-classicos-pinoquio-girassol/cliquebooks/421713-4/b11fe963003914c97a444a80a0f4a1fd.jpg>> Acessados em 23 de maio de 2018.

As Aventuras de Pinóquio é um romance escrito originalmente em capítulos pelo italiano Carlo Collodi em uma série de 36 episódios publicada em um jornal infantil, *Giornale per i Bambini*, entre julho de 1881 e janeiro de 1883. Foi publicado como livro em 1883, com ilustrações de Enrico Mazzanti e trata-se de um clássico da literatura infanto-juvenil.

Desde sua publicação, o livro de Pinóquio tem sido traduzido para os mais diferentes idiomas e adaptado para diferentes meios. Uma versão muito conhecida e popular foi realizada por Walt Disney, em 1940, com uma história diferente da que foi escrita por Collodi. Ainda que com

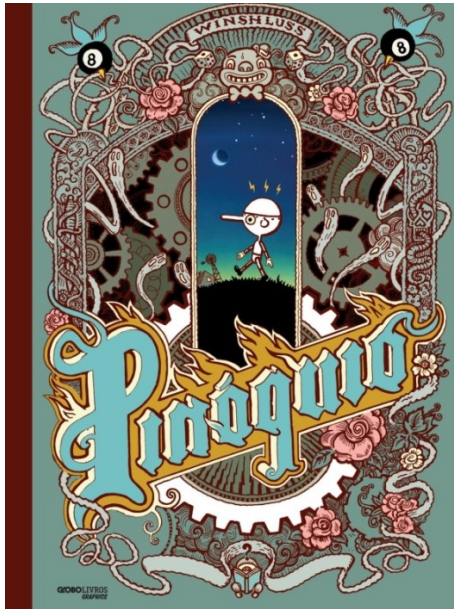
enredos diferentes, a versão adaptada por Walt Disney foi considerada uma obra-prima do cinema de animação.

Dentre as muitas adaptações, Pinóquio foi trazido, por exemplo, para o contexto do Sítio do Picapau Amarelo por Monteiro Lobato e para a obra-prima *Inteligência Artificial*, de Spielberg. A história do boneco serve não só como referência, mas torna-se a motivação, quase obsessão, da personagem principal: um menino-robô que sonha ganhar vida, e busca, como na história do mestre italiano, a Fada Azul capaz de conceder-lhe o milagre. O personagem ainda serviu de inspiração para um anime sombrio com 52 episódios e para o mangá, *Jinzo Ningen Kikaider*, que conta a história da criação de um androide, *Kikaider*, e faz várias referências a obra de Collodi. Esse mangá foi adaptado em tokusatsu³ e em anime.

Uma adaptação que merece destaque foi feita pelo francês Winshluss (pseudônimo de Vincent Paronnaud, premiado codiretor do longa de animação, *Persépolis*), lançado no Brasil pela editora Globo, no selo Globo Graphics, que colocou o livro à venda na bienal do livro de São Paulo em 2012.

3 Uma abreviatura da expressão japonesa traduzida como "filme de efeitos especiais". Antigamente, o gênero englobava praticamente qualquer produção cinematográfica ou televisiva que se utilizasse de efeitos especiais. Atualmente, tornou-se sinônimo de filmes ou séries *live-action* de super-heróis produzidos no Japão com bastante ênfase nos efeitos especiais, mesclando técnicas como a pirotecnia, computação gráfica entre outras.

Figura 5 – Capa da HQ *Pinóquio* (Editora Globo Livros, 2012)



Fonte: Site da Globo Livros.

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61v9v8jnV2L_SX359_BO1.204.203.200_.jpg>
Acesso em 23 de maio de 2018.

Vencedora do Grand Prix do Festival d'Angoulême de 2009, a adaptação é bastante livre e ganha contornos autorais: Pinóquio é uma máquina de guerra criada pelos militares, em um mundo totalmente corrupto, sujo e depravado. A história é contada quase sem texto, fora quando se manifesta Jiminy Cafard, a barata que assume papel de Grilo Falante da história.

A estética da HQ destaca-se pela mescla de técnicas como grafite, caricatura e da tira de jornal. Seu diferencial se dá em assumir-se uma obra não feita para crianças. Essa postura é identificada na apresentação da obra: “a história a seguir é uma adaptação bastante livre do romance de Carlo Collodi”. A trama aborda assuntos como violência, crime, sangue e sexo, com a releitura de um Pinóquio com emoções antagônicas e constantemente sendo marcada por um humor macabro.

Figura 6 - Trecho da HQ *Pinóquio*

Fonte: Site Omelete.

<http://www.vortexcultural.com.br/images/winshluss_18.jpg> Acesso em 23 de maio de 2018.

O cenário dessa adaptação se passa num mundo cruel, porém que ainda tem espaço para o Grilo Falante. Com o nome de Jimmy Barata, sonha em ser escritor, mas passa seu tempo bebendo e reclamando da vida. Suas aparições dão o contraponto à obra, que durante as passagens de Pinóquio quase não tem texto. Jimmy Barata mora na cabeça do autômato de guerra de metal e provoca um curto-circuito que muda o jeito de ser do boneco. O personagem é tagarela e destila a sua crítica que pode ser entendida como direcionada a sociedade e a hipocrisia presente nas histórias que pretendem impor a moral e bons costumes tradicionais.

Abordando a moral e bons costumes, não foi só Pinóquio que foi reinterpretado dentro da visão do autor. Outros personagens conhecidos estão presentes na HQ, como a Branca de Neve e alguns personagens de *Alice no país das maravilhas*. Algo curioso é a baleia que é transformada em um monstro marinho mutante devido ao acúmulo de lixo. A HQ *Pinóquio* traz um enredo forte, vibrante e que se eleva sobre as atuais distopias criadas.

Sobre adaptações de clássicos brasileiros para quadrinhos, Renata Farhat Borges, pesquisadora de quadrinhos e diretora editorial da Peirópolis, cuja coleção de clássicos adaptados já conta com 14 volumes, comenta que das cerca de 400 quadrinizações literárias já publicadas no Brasil, mais da metade delas foi no século 20, quando foram traduzidas muitas quadrinizações feitas pela *Classics Illustrated*, obras anglo-saxônicas, em sua maioria.

No século 20, além das razões que continuam atuais, como popularizar os clássicos e oferecer aperitivos de leitura, a literatura em quadrinhos buscava emprestar algum prestígio para a linguagem dos quadrinhos, jovem e na época vítima de muitas críticas por parte de pais e educadores em todo o mundo.

Naquela época já se escolhiam muitas obras do século 19 porque o editor Albert Kanter (da Editora Brasil América – Ebal) tinha especial apreço pela literatura daquela época e porque as obras já estavam em domínio público. Desde meados de 2006, os editores brasileiros estão apostando, e há coleções, como a da Peirópolis, que tem como premissa que as quadrinizações sejam feitas por artistas brasileiros, mas não restringe a obras brasileiras, e coleções especialmente dedicadas a obras brasileiras, como a da Ática. (BORGES, Jornal Estadão, 2014).

Das 14 quadrinizações da *Coleção Clássicos em HQ*, metade delas são de obras em língua portuguesa, de Portugal, como *Auto da Barca do Inferno*, de Gil Vicente, ou *Os Lusíadas*, e do Brasil, como *Conto de Escola* e *A Mão e a Luva*, de Machado de Assis, *I-Juca Pirama*, de Gonçalves Dias, e *Demônios*, de Aluísio Azevedo.

Sobre a questão de haver mais títulos adaptados de obras clássicas do que contemporâneas adaptadas, a pesquisadora em entrevista ao jornal Estadão (2014) comenta que uma importante razão para a adaptação de clássicos é que essas obras estão em domínio público e,

portanto, não é necessário a negociação de direitos autorais com o autor vivo ou seus herdeiros.

2.2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E A LITERATURA

Na discussão sobre se as HQs seriam ou não literatura, especialistas lembram que elas têm sua linguagem particular e seus recursos próprios para defender que não constituem um gênero literário. Vergueiro e Ramos (2009, p. 132) afirmam: “História em quadrinhos não são literatura. Assim como o cinema, a dança, a música e as artes plásticas também não são, ou seja, nada é literatura, a não ser a própria literatura.”

Estes autores não buscam depreciar os meios citados e sim ressaltar que todos os tipos de meios, ou cada arte, têm suas especificidades e características e isso não os torna melhores ou piores, apenas diferentes entre si. O principal ponto para lidar com as adaptações é perceber que artes diferentes trabalham o sentido estético de formas distintas.

Para entender a diferença básica entre o texto literário e a HQ, Eisner (1989, p. 127) diz: “Quando palavra e imagem se 'misturam', as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem mais para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.” O autor ressalta que as HQs são uma forma de arte principalmente visual:

As histórias em quadrinhos, são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar de as palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. (EISNER, 2005, p. 5).

De acordo com Cademartori (2003, p. 61) na adaptação de uma obra literária para as HQs, dois aspectos devem ser levados em consideração: que não se percam os elementos essenciais da obra e que a linguagem gráfica não seja reprimida pelo compromisso de fidelidade ao original.

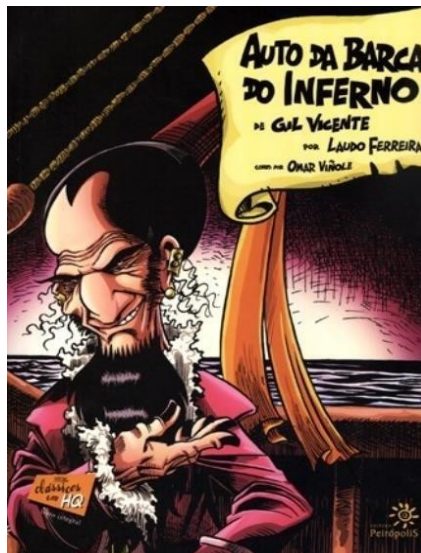
Segundo a autora, "O artista aproxima-se do texto literário, apropria-se de certo modo dele e cria algo distinto, inserindo-se no fluxo sem fim dos discursos que entre si se glosam."

Sobre a participação do leitor na adaptação literária o leitor precisa ter consciência que a história nunca será contada de forma igual ao livro. Isto quer dizer que a adaptação é uma releitura do artista que a produziu. Dessa forma, o leitor deve ter em mente que não está lendo a obra original, por mais fiel que a adaptação seja.

O número de adaptações de clássicos literários para HQs tem crescido nas duas últimas décadas. Nessas adaptações os formatos variam e a maneira como o trabalho é realizado: só por um artista, por dois ou por uma equipe multidisciplinar.

Como é exemplo do quadrinho adaptado a seguir, criado por um quadrinista e ilustrador, um colorista e um professor de literatura e dramaturgia.

Figura 7 - A clássica peça *Auto da Barca do Inferno*, Gil Vicente, adaptada para HQ



Fonte: Editora Peirópolis.

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61rKumlCMZL.jpg>

Acesso em 23 de maio de 2018.

Nesta versão do *Auto da Barca do Inferno* em HQ, o quadrinista e ilustrador brasileiro Laudo Ferreira dá vida aos personagens de Gil Vicente. Os tipos sociais criados pelo autor português, como, por

exemplo, o fidalgo, a cafetina, o frade, o enforcado e os homens do judiciário ganham uma especial atualidade no traço do quadrinista, enquanto o Diabo e o Anjo, alegorias atemporais, atravessam os tempos em plena saúde.

Sobre a adaptação do texto original para essa nova obra, Laudo Ferreira disse em entrevista (2011) para o blog Papo de Quadrinho: “O texto está no português arcaico e na íntegra, pois, por ser um auto, não há como adaptá-lo. O legal é que a adaptação está completamente dentro da minha ótica.”

Como falado anteriormente, esta edição em HQ do clássico medieval contou com uma equipe de profissionais para ser realizada da melhor forma. Contou com a consultoria literária do professor de literatura, dramaturgo e diretor teatral Maurício Soares Filho e com a participação do colorista Omar Viñole, parceiro de Laudo Ferreira neste e em diversos outros trabalhos.

2.3 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM QUADRINHOS

Na narrativa literária, a palavra é o recurso essencial e a construção dos sentidos do texto depende dela. Nas HQs as imagens são um recurso e estabelecem uma relação de complementariedade com a palavra. A riqueza de possibilidades expressivas e o potencial criativo das HQs conferem-lhe qualidade própria e autonomia artística. Sendo assim, não devem ser utilizadas apenas como facilitadoras de leitura dos clássicos literários.

Lacerda, citado em Silva, Belmiro e Martins (2013, p. 687), defende que os quadrinhos devem ser entendidos como uma forma de linguagem ligada a uma forma de leitura, não sendo melhor ou pior que as outras.

A adaptação literária para história em quadrinhos tem-se provado uma forma eficiente de criação de uma variedade de narrativas. O uso do material literário para a elaboração de HQs desenvolve muitos enredos e interpretações. Vergueiro e Ramos (2009, p. 38) citam: “Tal diálogo permite uma veiculação de ideias de formas diferentes, revelando outras maneiras de ‘ler’ e compreender o mundo que nos cerca”.

De acordo com Mendonça (2010), um dos primeiros movimentos de adaptação literária, e talvez de didatização da literatura, iniciou-se nos EUA na década de 40, através da publicação de várias antologias sobre personagens clássicos da literatura e acontecimentos

históricos marcantes que dialogavam entre si a partir de uma obra única no formato HQ.

Ainda, segundo a autora, na primeira metade do século XX, entre 1941 e 1971, é lançada nos EUA a coleção de clássicos da literatura adaptados para o formato de HQ, *Classics Illustrated*⁴. Servindo de inspiração a outras publicações de mesmo formato que viriam a seguir, licenciadas sob a mesma marca ou não, esta coleção, a partir de seu lançamento, motivou no Brasil todo um movimento de tradução e adaptação de obras literárias clássicas. Como é o exemplo da publicação de *Alice Através do Espelho*, obra de Lewis Carroll, adaptada por Kyle Baker.

Figura 8 - HQ *Alice Através do Espelho*, adaptada por Kyle Baker



Fonte: HQM Editora.

<http://images.universohq.com/2010/01/classicsillustrated_voll_aliceatravesdoespelho_img02_web.jpg> 23 de maio de 2018.

4 *Classics Illustrated* é uma série de histórias em quadrinhos que traz algumas adaptações de obras da literatura clássica, projetada por Albert Lewis Kanter (1897-1973) em 1941 para a Elliot Publishing. Uma pequena parte da série foi publicada pela EBAL na revista *Edição Maravilhosa* e pela Abril Jovem. Em 2010, a HQM Editora publicou *Alice Através do Espelho*, Lewis Carroll adaptado por Kyle Baker.

O processo de adaptação do texto literário para a arte sequencial não deve necessariamente se sustentar na transposição linear do conteúdo textual para a obra adaptada, mas sim ser compartilhado com a imagem de forma a estabelecer uma relação de completude do texto através de recursos imagéticos. De maneira semelhante ao processo de tradução, como se dá em sua forma tradicional onde pode haver uma relação de perdas e ganhos, se comparados o texto fonte e o texto alvo, na adaptação para HQ este fenômeno se torna igualmente perceptível. Neste processo de adaptação, é possível notar em muitos autores a tentativa de recriar a obra original, sobretudo se estes não estão presos a alguma cláusula de propriedade editorial e autoral.

Quando ocorre um processo de adaptação, os sujeitos nele envolvidos recriam o texto literário, de acordo com suas perspectivas. No caso das adaptações para quadrinhos há roteiristas, desenhistas, colorista, por exemplo. Alguns volumes apresentam somente um adaptador, outros trazem um grupo, sem nomeação específica. Os quadrinhos partilham com a literatura algumas peculiaridades de linguagem: são narrativas ficcionais, logo, trabalham com personagens, ambiente/espço, tempo, narrador, foco narrativo entre outros.

[...] a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir. Na medida em que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, representa muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – como acontece, por exemplo, nos livros ilustrados –, mas a criação de um novo nível de comunicação. (VERGUEIRO, 2009, P. 22).

O texto que será adaptado intensifica suas relações com o leitor: os quadrinhos trazem estratégias visuais de narrativa que encenam estratégias literárias e/ou cinematográficas, recursos fotográficos, de computação gráfica, mas que de tudo isso se distinguem, mesmo lidando com o realismo, a observação, o naturalismo dos detalhes. Essas ferramentas narrativas típicas das histórias em quadrinhos correspondem a outras tantas ferramentas

próprias de outras linguagens, mas não nascem delas, nem delas dependem.

As imagens nos quadrinhos, por serem estáticas e por colocarem em interação elementos diferenciados, captam e provocam com intensidade a atenção do leitor. McCloud (2008, p. 3) comenta que essa atenção do leitor é planejada pelos quadrinistas. São eles que, apropriados da linguagem particular dos quadrinhos, guiam a mente e os olhos do leitor de quadrinho em quadrinho.

Cada linguagem é uma linguagem e cada obra tem sua natureza artística. Repetindo sem replicar, repetindo e transmutando, as adaptações de textos literários para HQs atraem um público diverso para o mundo do impresso, com edições bem produzidas, cores, pelos traços, pelos balões.

2.3.1. Avaliar uma adaptação

Vergueiro e Ramos (2009, p. 131) citam que para avaliar uma adaptação é preciso compreender qual é a leitura proposta e entender as técnicas utilizadas por essa obra. Perceber como funciona uma história em quadrinhos, qual informação é preciso dar atenção e saber o que torna realmente uma obra quadrinizada e não apenas ilustrações com texto ou um texto ilustrado. Busca-se analisar a trama, sucessão de fatos do enredo, de duas obras autônomas que possuem a intenção de semelhança.

Os referidos autores do livro *Quadrinhos na educação* (2009 p.135) comentam sobre a função paradidática e didática da adaptação para quadrinhos. Aqui será evidenciado como a função paradidática atua sobre a adaptação e quais significados a linguagem gráfica sequencial constrói a partir dela.

Na função paradidática são questionados os elementos de uma página de quadrinhos adaptados de uma obra literária, em busca de qual tipo de significação está sendo construída. Para isso devem ser avaliados alguns recursos próprios das HQs: a importância dos quadros, seu formato, tamanho, linha de contorno; o papel da sarjeta (espaço entre um quadrado e outro), a cor, se é padronizado para toda a história, se as imagens dos quadrinhos passam por ali; as cores, se são fortes, tênues, preto e branco, qual o valor de cada uma delas na história?; o traço, o desenho é caricatural? Tende ao realismo? Como é a representação dos cenários?; o tamanho da publicação, altura, largura, quantidade de páginas. Nessa análise, como ressaltam os autores, é interessante relacionar o quanto do original é abordado na obra adaptada.

Sobre narrativa, Vergueiro e Ramos (2009, p. 136) definem: “Tudo que acontece em uma obra é apresentado ao leitor por algum modo. Esse modo pelo qual se apresenta é o que podemos chamar de enunciação, e o conteúdo apresentado, a narrativa.”

A narrativa pode ser definida como a sucessão de fatos em uma obra, a sequência das ações em um texto. Essa sequência cria determinado tipo de significado e o desenvolvimento dessas ações se dá por dois fatores: enredo, trama e personagem.

2.3.1.1 Enredo

Por enredo entende-se os acontecimentos descritos pela enunciação de uma determinada obra. É a maneira particular com que uma se conta a história. Está ligado à linguagem, à forma como é contado e ao meio em que se apresenta. Por ser repensado e adaptado para o novo meio, para a nova arte, não é capaz de ser integralmente transportado para a adaptação.

2.3.1.2 Trama

Por trama entende-se o conteúdo principal, os acontecimentos em linhas gerais de uma obra. Está ligada à narrativa. A história, também chamada de trama, é o que pode ser reproduzido pela adaptação. Outro elemento que pode ser reproduzido pela adaptação, segundo os autores, é o personagem.

2.3.1.3 Personagem

Por mais que os personagens mudem de nome ou de características físicas, suas características essenciais tendem a manter-se em uma adaptação. O personagem provavelmente cumprirá o mesmo papel original. Se for o protagonista da obra, também cumprirá essa função na versão adaptada. Se for cômico, a mesma premissa. Caso isso mude as características do personagem, todo o enredo e enunciado deverá dispor dessa mudança na estrutura da narrativa. Consequentemente a história contada também mudará.

2.3.1.4. Como comparar

Para comparar as obras escolhidas é fundamental dividir a narrativa em unidades. Com essa separação será possível fazer a análise dos momentos-chave da história e reduzir os pontos de comparação sem excluir nada essencial àquele trecho. Para definir essas unidades comparativas pode ser usado uma sentença do texto, ou parágrafo. Resumindo e ordenando as etapas comparativas: leitura da obra; definição do critério de unidade para análise; divisão das cenas em unidades (podem ser ações narrativas, cenas maiores, capítulos); utilização do mesmo critério para a adaptação e a consequente divisão em unidades.

Julgamos mais pertinente a identificação da cena como unidade de análise, cada cena, nesse caso, pode ser definida por uma pequena sequência de eventos narrativos que levam a uma situação decisiva, espécie de anticlímax, só resolvida na próxima cena. (VERGUEIRO E RAMOS, 2009, P. 141).

2.4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO LINGUAGEM

A história em quadrinhos deve ser vista como uma forma própria de linguagem ligada a uma forma de leitura, utilizando-se da combinação de textos e imagens para contar uma história. É um tipo de narração que tem como recurso fundamental o relacionamento entre texto e imagem. Ela representa aspectos da oralidade e reúne os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que pode ser chamado de linguagem dos quadrinhos.

Eisner (1989, p. 5) define que as histórias em quadrinhos são um veículo de expressão criativa, uma forma artística e literária que lida com a disposição de imagens e palavras para narrar uma. O autor trata a arte sequencial como uma arte de comunicação e não uma simples aplicação de arte, examinando a obra em quadrinhos como um todo e afirmando que a disposição dos seus elementos específicos a faz assumir características de uma linguagem.

Essa forma de leitura com sobreposição de palavra e imagem, faz com que o leitor exerça as suas habilidades de interpretação tanto visuais quanto verbais (EISNER, 1989, p. 8). Sua leitura é um ato de percepção estética e de esforço intelectual, onde as regências da arte, como, por exemplo, perspectiva, simetria e pincelada, superpõem-se mutuamente

com as regências da literatura, como, por exemplo, gramática, enredo e sintaxe.

2.4.1 Narração

Narrar é contar um fato. Como todo fato ocorre em determinado tempo, em toda narração há sempre um começo, um meio e um fim. Esses são os requisitos básicos para que a narração esteja completa. A ação da narrativa chama-se enredo. Por ação entende-se a sucessão de fatos, as vivências e situações. É preciso que alguém conte a história, este é o papel do narrador. Pode ser em primeira pessoa, o qual por participar da história é chamado narrador-personagem, ou em terceira pessoa, o qual não participa dos fatos, e é denominado narrador-observador. A seguir foram descritas as etapas do processo de narração:

a) Introdução: Começo da história, que deve conter informações já citadas acima, como o tempo, o espaço, o enredo e as personagens;

b) Desenvolvimento: Nessa fase você vai relatar o fato propriamente dito, acrescentando somente os detalhes relevantes para a boa compreensão da narrativa. A montagem desses fatos deve levar a um mistério, que se desvendará no clímax;

c) Clímax: é o momento chave da narrativa, de maior tensão, aonde o conflito chega ao seu ponto máximo;

d) Desfecho: é a solução dos conflitos, conclusão da narração, onde tudo que ficou pendente durante o desenvolvimento do texto é explicado, e o “quebra-cabeça”, que deve ser a história, é montado.

Existem os elementos da narração: tempo, espaço e personagens. Tempo é o intervalo em que o fato ocorre. Pode ser um tempo cronológico, ou seja, um tempo especificado durante o texto, ou um tempo psicológico, onde você sabe que existe um intervalo em que as ações ocorreram, que acontecem numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens.

O espaço dentro da composição da narrativa é imprescindível. Deve ser esclarecido logo no início da narrativa, pois assim o leitor poderá localizar a ação e imaginá-la com maior facilidade.

Os personagens são os indivíduos que participam do acontecimento e que estão sendo citados pelo narrador. Há sempre um núcleo principal da narrativa que gira em torno de um ou dois personagens, chamados de personagens centrais ou principais (protagonistas).

2.4.2 Elementos dos quadrinhos

Para que se compreenda em sua totalidade uma HQ, é preciso ler não só seu texto, como também as suas imagens, ícones, balões, quadros, recursos visuais, enfim, todos esses elementos que fazem parte de sua estrutura e que, em conjunto, dão sentido à narrativa.

2.4.2.1 Requadro ou Quadro

O requadro, também chamado de vinheta ou quadrinho, é a unidade mínima de significação da HQ, de um espaço e de um tempo, na construção da história. Quando dois ou mais requadros se articulam, pode-se dizer que existe uma sequência da narrativa.

Figura 9 - Tirinha Sem reticências..., do designer e ilustrador Well Junio



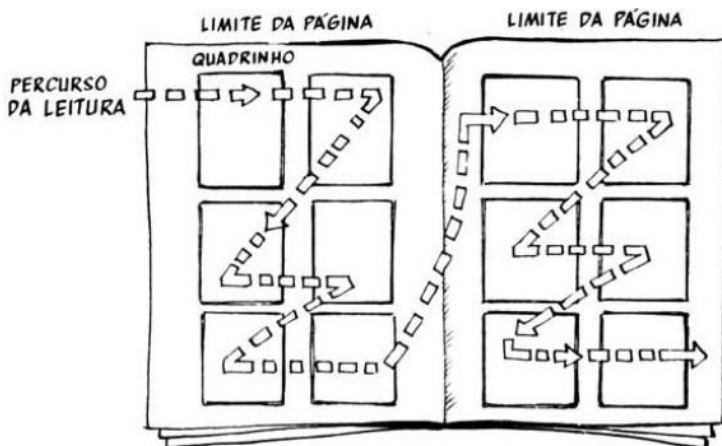
Fonte: Blog Reticências. <<http://cafecomhq.provisorio.ws/wp-content/uploads/2015/04/pf4.jpg>>
> Acesso em 30 de outubro de 2018.

Os requadros se entrelaçam nos quadrinhos para representar os momentos significativos da ação. Além de expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações e cenários.

A representação dos elementos dentro do requadro é chamada de enquadramento. A disposição das imagens dentro deles e sua relação com as outras imagens da sequência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Existem dois quadrinhos dentro da página: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. São tidos como o dispositivo de controle na arte sequencial. A disposição de quadrinhos na página parte do pressuposto que o leitor, na cultura ocidental, é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo.

Figura 10 - Percurso de leitura, Will Eisner (1989)



Fonte: *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner (1989).

O requadro serve como uma moldura para determinada ação, mas além disso ele também é usado como um recurso não-verbal da história em quadrinho. Eisner (1989) exemplifica que requadros retangulares com traço reto, a não ser que a parte verbal da narrativa o contradiga, geralmente sugerem que as ações ali estão no tempo presente. Se ocorre um flashback muitas vezes é indicado por meio da mudança do traçado do requadro. Traçados sinuosos ou ondulados sugerem que a ação aconteceu no passado.

2.4.2.2 Tempo

O tempo pode ser sentido pela quantidade de quadrinhos, utilizando mais vinhetas para mostrar mais detalhes da ação ou pela posição dos personagens que pode mudar a cada momento da narrativa.

2.4.2.3 Espaço

Quanto ao espaço, pode ser representado por uma ou mais de uma imagem de paisagem (RAMOS, 2007, p.201) e é possível observar diferentes planos e ângulos (VERGUEIRO, 2007; CAGNIN, 2014). Esses planos são:

- a) Plano geral ou panorâmico: abrange todo o cenário, mostrando a localização onde se passa ação;
- b) Total ou de conjunto: permite visualizar alguns personagens de corpo inteiro, sem muitos detalhes quanto ao espaço à sua volta;
- c) Americano: pessoas retratadas até a altura do joelho, plano que segundo Vergueiro, é baseado na forma como se observam os interlocutores de uma conversa;
- d) Plano médio ou aproximado: representa as pessoas da cintura para cima e é empregado em diálogos para evidenciar a percepção das expressões faciais;
- e) Primeiro plano: enquadramento à altura dos ombros das pessoas retratadas;
- f) Plano detalhe ou close-up: limita a visão a um objeto ou parte do corpo da figura humana;

2.4.2.4 Tipografia

As letras de nosso alfabeto são símbolos originados de imagens reais, resultado da abstração, que aconteceu em algum momento da história do homem. Nas HQs as letras representam um recurso importantíssimo e dentro desse universo dos quadrinhos costumam aparecer em caixa alta e sem serifa, remetendo a escrita manual de quando a escrita nos quadrinhos era feita a mão. Conforme a expressão que o cartunista deseja dar à ação da personagem, as letras podem aparecer maiores, deformadas ou em negrito.

Uma diferença considerável entre um texto longo e o texto das HQs é que fontes serifadas não são indicadas para balões de quadrinhos, pois as imagens e os balões já servem como guia para nossos olhos. De acordo com Will Eisner, a fonte dos balões deve ser informal, para representar a fala, que geralmente é coloquial.

Na tipografia dos quadrinhos também existe hierarquia. Contornos e peso nas letras são usados para dar ênfase ao texto. Quando o texto é mais pesado que os desenhos, informa que as falas são mais importantes que a imagem. Os títulos geralmente usam letras rebuscadas ou letras desenhadas para passar tipos diferentes de sentimento. Uma letra tremida, por exemplo, indica medo, enquanto uma letra maior pode indicar que o personagem está gritando.

Figura 11 - Diferença entre tipografias



Fonte: Blog Craft comic books < <https://craftcomicbooks.com/fontes-para-historias-em-quadrinhos-manga/>>. Acesso em 30 de outubro de 2018.

2.4.2.5 A cor

De acordo com Ramos (2007, p. 209), a cor “É um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto-e-branco”. Ela também tem representatividade, pois carrega valor simbólico, como as roupas dos super-heróis ou de personagens icônicos.

As cores são tão importantes em um quadrinho quanto o desenho e o texto, elas complementam a narrativa ao enfatizarem as emoções e acontecimentos nas HQs.

Eva Heller em *A Psicologia das Cores* (2013, p. 22) comenta que cada cor pode produzir diferentes efeitos, geralmente contraditórios. Assim, cada cor atua de modo distinto dependendo da ocasião. Um vermelho pode ter efeito nobre ou vulgar, erótico ou brutal. O mesmo verde pode atuar como venenoso ou calmante. Esses diferentes efeitos acontecem porque a cor não está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. Essa condição é chamada pela autora de acorde cromático.

2.4.2.6 Balões

Nos quadrinhos as letras e, conseqüentemente, as palavras, são inseridas em balões que podem representar pensamento, diálogo, grito ou narração, dependendo do desenho de seu contorno. Os balões contêm um “rabinho” ou “apontadores”, para indicar a autoria da mensagem. Os balões podem assumir contorno diversos, para ajudar nas expressões das personagens.

Figura 12 - Exemplos de balões



Fonte: Blog Era uma vez Brasil <<http://www.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloos/>>. Acesso em 31 de outubro de 2018.

Na leitura dos balões as vinhetas se entrelaçam para narrar uma ação, e desta forma, estabelecem uma relação sequencial. Apesar das imagens serem estáticas e descontínuas, cabe à imaginação do leitor dar movimento à cena e unidade à narrativa. A ordem de leitura dos balões contidos em cada vinheta segue a mesma da leitura de qualquer texto, da esquerda para a direita, de cima para baixo. Assim também será a ordem de leitura dos recordatórios que constituem a narrativa.

Para se representar a fala do narrador da história, utiliza-se os recordatórios. Não possuem o "rabinho" em direção a personagens. Exemplos: "Enquanto isso..." e "No dia seguinte..."

2.4.2.7 Calha

Elemento exclusivo dos quadrinhos, também pode ser chamada de sarjeta ou elipse. É o espaço entre os requadros que ajuda a delimitar o tempo. Quando mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro, se é mais curta, indica uma ação mais rápida e contínua. Esse termo foi usado pela primeira vez por McCloud, em *Desvendando os quadrinhos* (1995, p. 66): “É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia”.

Figura 13 - *As Cobras*, de Luis Fernando Verissimo



Fonte: *As Cobras*, Luis Fernando Verissimo, Editora Objetiva.

<<http://1.bp.blogspot.com/>-

8jnL0m2eOHI/UeIOXk5ak4I/AAAAAAAAAz4/FP7vvMTeApg/s1600/as-cobras-lfv004.gif

>Acesso em 30 de outubro de 2018.

2.4.2.8 Onomatopeia

As onomatopeias imitam um som através de um fonema ou palavra, acompanhados de um recurso visual (formas, linhas e cores). Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana faz parte do universo das onomatopeias.

Figura 14 - Tirinha sobre onomatopeia, Helô Dangelo



Fonte: Blog Sétima avenida

<https://setimavenida.wordpress.com/2014/03/12/onomatopeia/>.

Acesso em 30 de outubro de 2018.

2.4.2.9 Interjeição

Interjeição é a palavra invariável que exprime emoções, sensações, estados de espírito, ou que procura agir sobre o interlocutor, levando-o a adotar certo comportamento sem que, para isso, seja necessário fazer uso de estruturas linguísticas mais elaboradas. Ex: Ai! Ai! Ai! Machuquei meu pé.

2.4.2.10 Linhas de Movimento

As linhas de movimento são, assim como as onomatopeias, convenções gráficas utilizadas para criar a ilusão de movimento e trajetória de objetos.

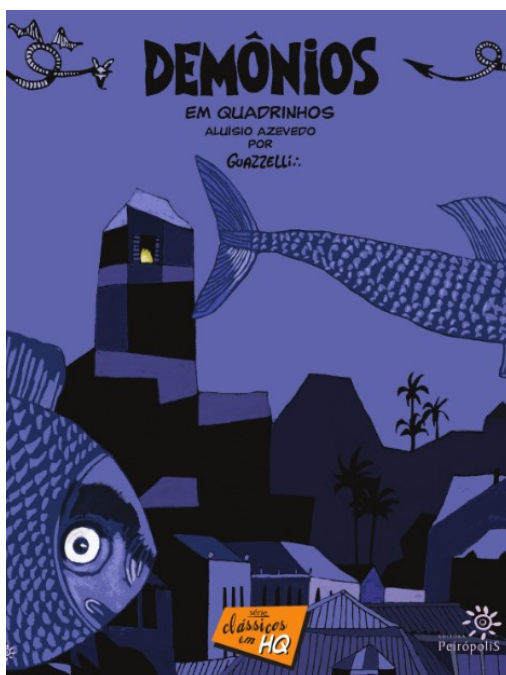
2.5 ANÁLISE DE SIMILARES

Foram analisadas três histórias em quadrinhos publicadas tanto no meio impresso quanto no digital. Observaram-se aspectos ligados a narrativa textual, no caso dos contos literários adaptados, e a narrativa visual, examinando o estilo gráfico adotado e o uso dos elementos comuns dos quadrinhos.

A primeira adaptação consultada foi *Demônios: em quadrinhos*, adaptado pelo quadrinista Eloar Guazzelli. O conto *Demônios* (1893) é de autoria de um dos mais importantes escritores brasileiros, Aluísio Azevedo, reconhecido como o precursor do naturalismo no Brasil. Pouco

conhecido, o conto é uma das mais precoces manifestações do fantástico na literatura brasileira e a única peça do gênero do escritor maranhense, autor da trilogia canônica composta por *O mulato* (1881), *Casa de pensão* (1884) e *O cortiço* (1890). O diferencial nesta obra é a temática do sobrenatural, onde, assim como no conto *Cinco dias úteis*, ocorre uma súbita alteração da ordem natural das coisas.

Figura 15 - Capa de *Demônios*, em quadrinhos



Fonte: Edição digital de *Demônios*, em quadrinhos.

Foi analisada a forma impressa desse quadrinho, porém as imagens utilizadas para referência foram retiradas da versão digital adquirida na loja virtual Amazon e lida pela plataforma digital Kindle.

Uma forte característica dessa obra é a paleta de cores. O domínio de tons de azul, cinza e preto constroem uma narrativa dramática e densa, retratando o cenário noturno descrito no conto e reforçando a expressividade dos sentimentos do personagem que vivencia essa noite

de mistérios. No início há a presença de mais cores para marcar a passagem dos acontecimentos diurnos para os noturnos, estes já retratados predominantemente por tons de azul.

Figura 16 - Trecho de *Demônios*, em quadrinhos, uso das cores



Fonte: Edição digital *Demônios*, em quadrinhos, p.9 e p.10.

O texto original permaneceu inalterado, porém alguns trechos foram omitidos para serem demonstrados graficamente. A escolha de reduzir o texto, este que é muito descritivo, contribui para a narrativa tornar-se mais ágil.

A cor de fundo das páginas varia entre branco e preto. Quando em preto não há linha de contorno e o formato dos quadros é ondulado, remetendo ao sentimento inconsistente dos sonhos.

No decorrer da história a presença do narrador se dá pelo reflexo da sua lanterna, um foco amarelo nos quadrinhos azuis e cinzas. A ilustração é feita com nanquim, há uma textura de giz nas luzes e sombras. Não há numeração de páginas, que totalizam 56 e o formato do quadrinho é 20 x 27 cm.

Guazzelli tem formação em artes plásticas pela UFRGS e começou a vida profissional participando de salões de humor gráfico. Trabalha para cinema de animação e como ilustrador desde a década de 80. Desde

sempre as histórias em quadrinhos foram uma atividade realizada em paralelo e já trabalhou nas adaptações de obras da literatura clássica nacional para quadrinhos como *O pagador de promessas*, *Grande Sertão Veredas* e *A escrava Isaura*.

Sobre adaptações, o ilustrador comenta que as adaptações no geral ampliam os horizontes do público. Com forte influência do audiovisual na sociedade contemporânea, despertarão curiosidade sobre certas obras e autores. Guazzelli ressalta que as adaptações são abordagens diferentes e a sua leitura em determinada linguagem não esgota as possibilidades do original. Quando bem-feita a adaptação, é mais uma tradução.

A segunda análise foi *Conto de areia*, uma adaptação para quadrinhos de um roteiro inédito de Jim Henson e Jerry Juhl. A história foca em homem comum, Mac, que chega a uma cidade do sudoeste norteamericano e é levado a participar de uma estranha aventura. Então, Mac passa a ser perseguido pelo deserto, por um homem misterioso e feras de proporções inimagináveis.

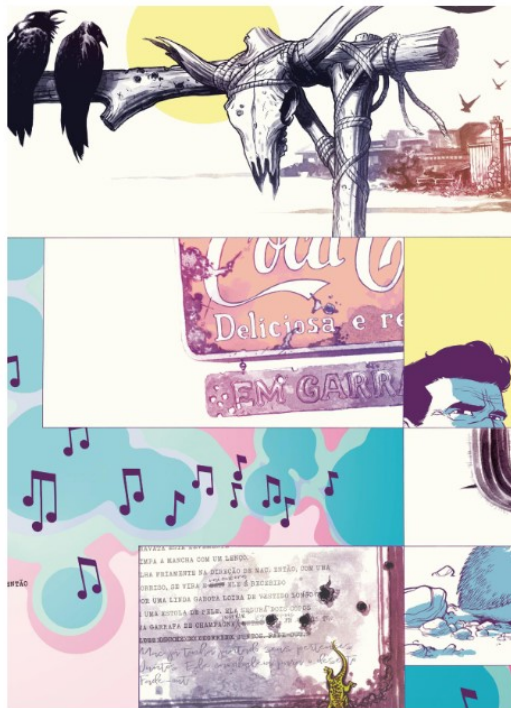
Figura 17 - Capa de *Contos de areia*



Fonte: Edição digital *Conto de areia*.

Para a análise utilizou-se a versão digital adquirida na loja virtual Amazon e lida pela plataforma digital Kindle. Como descrito na sinopse da obra, *Conto de areia* é uma tragicomédia surrealista ambientada no deserto. Em uma história com poucos diálogos, é preciso que a arte seja forte o suficiente para prender a atenção do leitor. E é exatamente esse o diferencial dessa obra.

Figura 18- Trecho de *Conto de areia*, uso das cores e estilo de ilustração



Fonte: Edição digital *Conto de areia*, p.11.

Os acontecimentos cômicos e surreais de cores vibrantes contrastam com o deserto de tons pastéis e suaves. Há uma mistura de técnicas de desenho. Na mesma página encontram-se ilustrações realistas de nanquim e aquarela, assim como ilustrações vetoriais com cores chapadas.

Figura 19 - Trecho de *Conto de areia*, composição de página



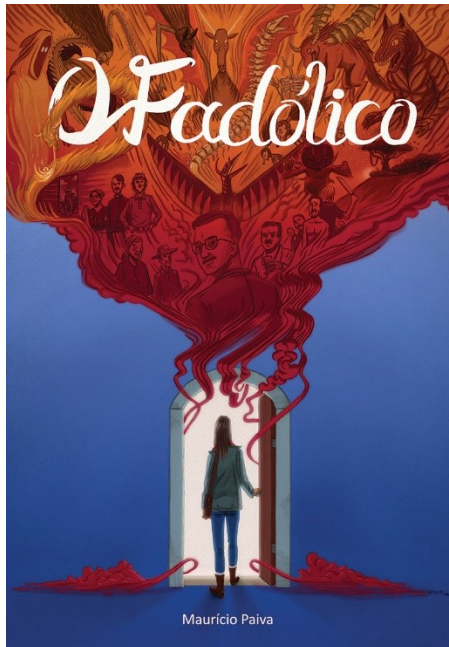
Fonte: Edição digital *Conto de areia*, p.14.

Uma forte característica dessa obra é a composição das páginas. Muitos quadros por página e a ausência de recordatórios ou caixas de diálogo. Com quadros monocromáticos e outros coloridos, o ritmo intenso da narrativa é marcado pelas cores rosa, roxo, azul e amarelo, trazendo uma atmosfera onírica à arte. A publicação tem o formato 20 x 27,5 cm e 160 páginas.

Jim Henson (1936 – 1990) foi uma das mentes criativas mais importantes do Século 20. Foi o criador dos Muppets, dos personagens mais famosos de Vila Sésamo, da Família Dinossauros, dentre outros. Jerry Juhl (1938 – 2005) se juntou a The Jim Henson Company em 1961, e trabalhou no primeiro programa televisivo de Henson, *Sam and Friends*,

como marionetista e, por fim, como roteirista. Ali nasceu uma grande amizade e parceria criativa que duraria até o fim de suas vidas.

Figura 20 - Capa de *O Fadólico*



Fonte: Site do autor da adaptação, Maurício Paiva.

<<https://mauriciopaivadotme.files.wordpress.com/2015/08/capacolorida.jpg>>

Acesso em 20 de setembro de 2018.

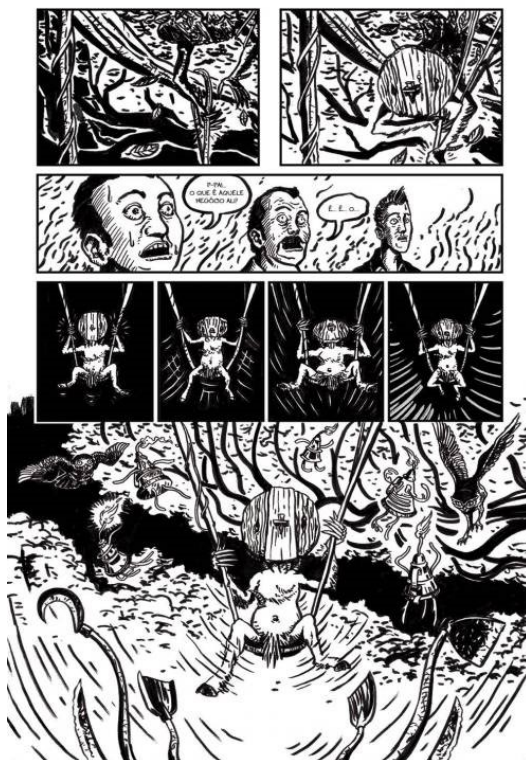
A última análise a publicação impressa *O Fadólico*, de Maurício Paiva. O quadrinho tem como trama o universo criado pelo pesquisador e escritor Franklin Cascaes. De forma detalhada, Cascaes registrou costumes, crenças e tradições e características populares referentes à vida dos colonos que habitaram a Ilha de Santa Catarina. Sua arte e sua genialidade são uma das maiores contribuições para o resgate e preservação da identidade cultural do município de Florianópolis.

O autor da adaptação decidiu levar o trabalho de conclusão de curso (TCC) adiante e usar desta arte para aproximar os jovens da cultura da ilha de Florianópolis e da mitologia de Cascaes. Com uma narrativa

intensa e com traçado bem expressivo, apresenta dois contos sob uma linguagem contemporânea. O enredo de *O balanço bruxólico* e *Padre e as perdizes* mistura ficção e discussões que já eram levantadas pelo pesquisador na década de 60, como a preservação da cultura, do meio ambiente e das belezas naturais.

O texto original, marcado pela linguagem complexa e arcaica de Cascaes foi adaptado para uma linguagem mais atual e ágil. Assim a adaptação da obra conseguiu instigar um público diverso como estudantes, turistas e interessados na cultura local a conhecer ou revisitar a obra de Cascaes.

Figura 21 - Trecho do conto *O balanço bruxólico*



Fonte: Site do autor da adaptação, Maurício Paiva.

<https://mauriciopaivadotme.files.wordpress.com/2015/08/39_534.jpg?w=496&h=730>

Acesso em 20 de setembro de 2018.

Com ilustrações em branco e preto, cenas exageradas, personagens cartunizados, forte contraste do traçado, nanquim, expressivo. Há numeração de páginas. Alongou o texto escrito, mais cenas entre os acontecimentos. Contraste entre as ilustrações fortes e a tipografia caixa alta leve.

No roteiro, o autor brincou um pouco com a questão do sobrenatural de Cascaes, que na história se chama Frankolino, e o transformou em um místico. Uma das personagens se chama Elisa, em homenagem póstuma a mulher do pesquisador, que o procura para ter ideias de como preservar a arquitetura da cidade, já que lugares tradicionais estavam sendo destruídos.

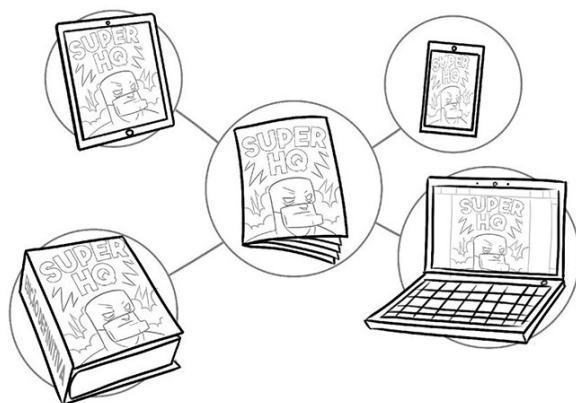
Com as ilustrações, Paiva transmite bem a diferença de atmosfera entre os dois contos. Enquanto *O balanço bruxólico* é mais escuro e denso, combinando com um clima de terror, e o conto *Padre e as perdizes* têm tons mais claros, combinando com o aspecto cômico e leve da história.

2.6 FORMA DE PUBLICAÇÃO

Eisner, em *Narrativas Gráficas* (1996, p. 18), comenta sobre como as histórias impressas dominaram os veículos de comunicação na primeira metade do século 20. Ressalta que o meio impresso, mesmo com os avanços da tecnologia, jamais perderá sua importância. A forma de transmissão da narrativa gráfica tem influência em como a história é contada e também influencia a própria história.

Uma nova forma de transmitir as histórias surgiu com o avanço da tecnologia digital. O quadrinho deixou de ser uma mídia ligada apenas ao impresso e agora molda-se a diferentes maneiras de leitura.

Figura 22 - Quadrinhos e suas formas de publicação



Fonte: Site Redação multiverso.

<<http://www.redacaomultiverso.com.br/wp-content/uploads/2016/10/1.jp>>

Acesso em 15 de agosto de 2018.

O acesso a softwares de desenho, pintura e diagramação, assim como a facilidade e barateamento na produção, vêm ajudando os autores independentes a publicarem seus trabalhos. A internet, com destaque para as redes sociais, permitiu aos quadrinistas chegarem a públicos que até tempo atrás dificilmente conheceriam seus trabalhos, sem o intermédio de uma editora.

A essência da narrativa, Eisner (1996, p. 165), seja no meio impresso ou digital, permanece a mesma. As proporções verticais das HQs impressas diferem das dimensões geralmente horizontais dos monitores. McCloud (2006) propõe, para se pensar em quadrinhos digitais sem cair na armadilha de destoar da essência da linguagem, o uso da tela infinita. Nesse conceito, a ideia é quebrar a estrutura básica de uma página, ou seja, quadrinhos impressos em uma revista de formato pré-definido, e explorar o espaço físico infinito proporcionado pela tela de dispositivos digitais, permitindo ao leitor navegar de diferentes formas na narrativa.

O professor e designer com mestrado em design digital, Rodrigo Motta, em entrevista ao Jornal Folha de Pernambuco (2018) comenta sobre os leitores de quadrinhos atualmente: “Dá para perceber três grupos distintos: os que só consomem quadrinhos físicos, os que consomem os dois formatos, tendo preferência para um dos dois, e aqueles que já se acostumaram a ler digital”.

Para Edgar Franco (2004), a linguagem das histórias em quadrinhos inseridas neste contexto deu fruto a um artefato formado pela hibridização dessas linguagens, que ele apelidou de HQtrônicas. Estas histórias em quadrinhos agregam elementos do vocabulário já citado das histórias em quadrinhos, mas também elementos oriundos do meio digital.

Neste projeto deu-se preferência para a realização da adaptação do conto de *Ecos no porão vol- 2* para o meio impresso. Porém a ideia de uma webcomic não foi descartada para o futuro.

3 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento abrangeu as definições de público-alvo da HQ e a escolha do conto literário a ser adaptado. Aqui também se definiu os conceitos da publicação e sua proposta visual, assim como as primeiras etapas do desenvolvimento da adaptação.

3.1 Público-alvo

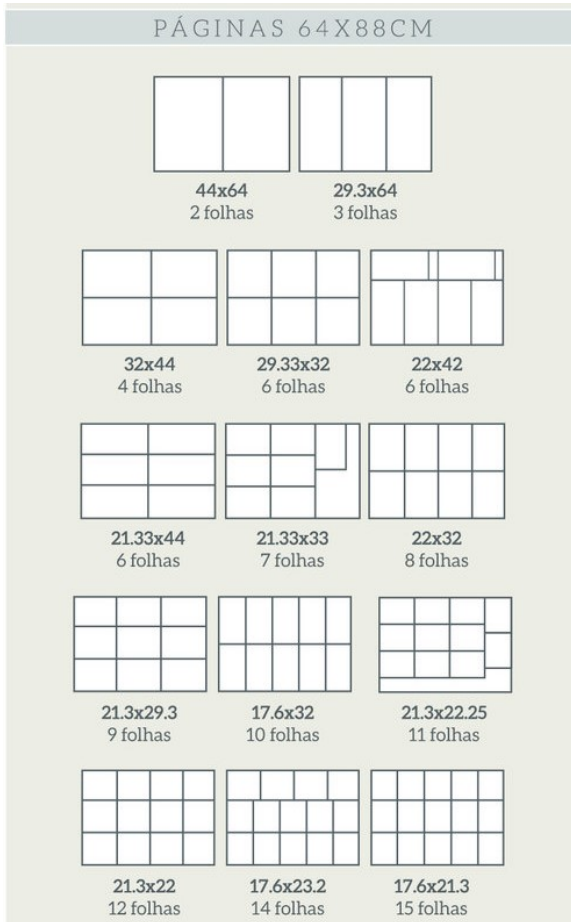
Definiu-se como público-alvo para o projeto pessoas interessadas em literatura, adaptações literárias e história em quadrinhos do gênero fantástico, com idade a partir de 16 anos. A HQ aborda temas, como vodu e possessão, que dependendo da idade ou amadurecimento não são julgados adequados.

3.2 Planejamento técnico

O formato clássico das HQs, chamado formato americano, mede normalmente 17 x 26 cm. Dentro da área de produção gráfica existe um ponto que se deve ter atenção, o aproveitamento de papel. Esse termo é usado para tirar-se o melhor partido possível sem ter desperdício de papel na produção, também envolve diferenças em seu custo. As gráficas trabalham com alguns formatos de papel, os dois mais populares são: 66 x 96cm e 64 x 88cm.

Nesse projeto optou-se pelo formato de papel 64 x 88cm, onde a dimensão dos quadrinhos foi redimensionada para 17,6 x 23,2 cm. Assim rendendo 14 folhas impressas por papel.

Figura 23 – Tabela de aproveitamento de papel



Fonte: Site All mass design.

< <https://www.almassdesign.com/blog/o-que-e-aproveitamento-de-papel/>>. Acesso em 20 de setembro de 2018.

O papel escolhido para o miolo foi o couché com gramatura de 150 g/m². Esse papel tem acabamento com um brilho acetinado às áreas impressas, apresenta uma textura lisa que valoriza muito a impressão. Para a capa usou-se o mesmo tipo de papel, porém com gramatura de 300 g/m². Essa gramatura confere maior dureza a capa, mas não a torna dura e nem interfere na maleabilidade do quadrinho.

3.3 Seleção de contos

Três contos foram selecionados e tiveram seu potencial estudado para uma adaptação literária para o campo visual:

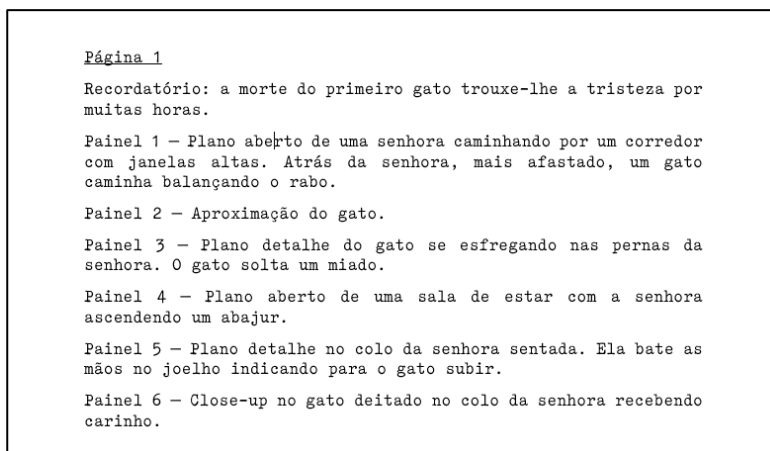
- *Porcelanas* (1985, página 25): Uma senhora sofre com uma sequência de incidentes com seus gatos.
- *Cinco dias úteis* (1998, página 65): A cada dia da semana é marcado por um acontecimento inusitado na rotina dos personagens.
- *Uma insólita amizade* (2002, página 85): Dois senhores desenvolvem um relacionamento baseado em suas conversas diárias na praça XV.

3.4 Roteirização

Dois contos foram roteirizados seguindo o modelo de roteiros dos livros *Panel One: comic books scripts* (2004) e *The art os comic book writing* (2015). Em cada página foram determinados a quantidade de painéis e a descrição das cenas que ocorrem em cada um.

Os roteiros criados encontram-se no apêndice desse trabalho. Segue um curto exemplo do roteiro de *Porcelanas*.

Figura 24 - Trecho do roteiro de *Porcelanas*



Fonte: criado pelo autor.

3.5 Escolha de conto

Para este projeto priorizou-se a escolha de um entre os três contos para ser adaptado até a fase final da HQ, a arte-finalização. O critério para a decisão foi o conto que, a primeira instância, pareceu ser um desafio maior em ser traduzido para o campo visual. A história escolhida foi *Cinco dias úteis*.

3.6 Conceito e proposta visual

Para definir os conceitos do projeto e a proposta visual das ilustrações, utilizou-se algumas ferramentas, como mapa conceitual e painéis visuais.

Mapa conceitual é uma estrutura gráfica que ajuda a organizar ideias, conceitos e informações de modo esquematizado. Consiste numa ferramenta de estudo e aprendizagem, onde o conteúdo é classificado e hierarquizado de modo a auxiliar na compreensão do indivíduo que o analisa. A partir de uma representação gráfica ilustrativa, a pessoa que idealiza um mapa conceitual consegue criar ligações entre os diferentes assuntos que fazem parte de determinado conhecimento.

Por norma, os mapas conceituais são construídos a partir de conceitos mais abrangentes e amplos até pontos mais específicos. A idealização desse mapa, como um método de organização administrativa de conteúdos, surgiu na década de 1970, nos EUA, através do professor e educador Joseph Novak.

Depois da definição dos conceitos com o auxílio do mapa conceitual, foram criados painéis com referências visuais para cada conceito. Esses painéis contribuíram para nortear o desenvolvimento das ilustrações.

3.7 Mapa conceitual

O mapa criado foi o chamado “teia de aranha”. Este tipo de mapa conceitual é útil para visualizar a ramificação de ideias ou assuntos que são muito amplos. Deste modo é possível identificar a partir do tema central os subtemas presentes em cada tópico e dissecá-los em diversas camadas.

Figura 25 - Mapa conceitual do conto *Cinco dias úteis*



Fonte: criado pelo autor.

Os conceitos curto e ágil foram utilizados para definir o estilo da narrativa. Enquanto para o estilo visual, os conceitos adotados foram: expressivo, surreal e sinistro.

3.8 Painéis visuais

Criaram-se painéis visuais a partir dos conceitos colhidos no mapa conceitual. Esses conceitos e suas imagens de referências nortearam o estilo adotado nas ilustrações e os recursos artísticos utilizados para ressaltar as ações e o tom da narrativa.

Para o conceito *expressivo* selecionou-se imagens que trabalham com formas que se desintegram e se expandem. De cada painel retirou-se amostras de cores para formar posteriormente a paleta cromática para a colorização. Nesse painel, um forte aspecto foram o uso de cores análogas e complementares que geram contraste e ação nas imagens.

Figura 26 - Painel "expressivo"



Fonte: painel criado pelo autor. Imagens disponíveis em
<https://br.pinterest.com/thuanykohlbach/pcc/expressivo/>

O painel do conceito *surreal* foi importante para, além dos desenhos dos quadros, criar a ilustração da capa da HQ.

Figura 27 - Painel "surreal"



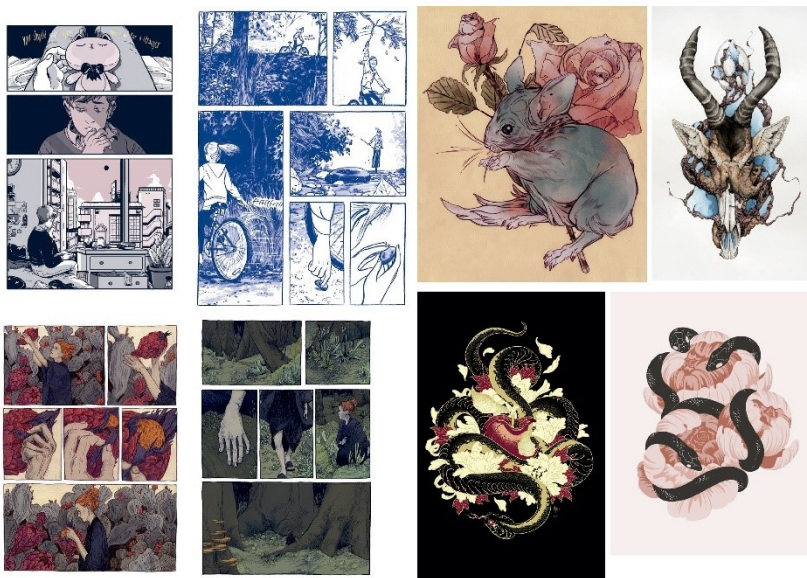
Fonte: Painel criado pelo autor. Imagens disponíveis em
<https://br.pinterest.com/thuanykohlbach/pcc/surreal/>

Figura 28 - Painei "sinistro"



Fonte: Painel criado pelo autor. Imagens disponíveis em
 <<https://br.pinterest.com/thuanykohlbach/pcc/sinistro/>>

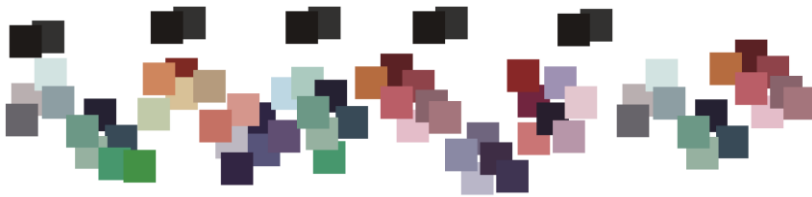
Figura 29 - Painei para o estilo de traçado



Fonte: Painel criado pelo autor. Imagens disponíveis em
 <<https://br.pinterest.com/thuanykohlbach/pcc/traçado/>>

Além dos painéis conceituais, criou-se um painel para o traçado. Para as cenas ainda no começo de cada dia do conto (segunda, terça, quarta...), onde a narrativa está se formando, utilizou-se na ilustração traçados limpos e contínuos, preenchidos por cores chapadas, sem muitos detalhes de objetos e pessoas. Esse uso foi pensado para estabelecer um ritmo calmo e corriqueiro. Assim que a ação inicia e a trama desenrola-se, usou-se outro estilo de ilustração. Com mais detalhes e mistura de cores, as cenas tornam-se mais expressivas e impactantes.

Figura 30 – Paleta de cores



Fonte: criado pelo autor.

A partir dessas imagens de referência, montou-se uma paleta cromática de cores e sub tons. Uma ramificação do estudo sobre a psicologia das cores explica que cada cor estimula uma parte diferente do cérebro, que possui uma função específica e, portanto, causará um efeito específico (HELLER, 2013, p.22). Acredita-se que as cores com comprimentos de onda maiores, como amarelo, laranja e vermelho, aumentam a atividade cerebral, enquanto aquelas com comprimentos de onda menores, como violeta, azul e verde, relaxam.

Esse pensamento foi importante para estruturar a colorização dos quadrinhos. Nos momentos iniciais onde a narrativa está crescendo, adotaram-se cores frias. Já nos momentos de pico, usou-se cores quentes.

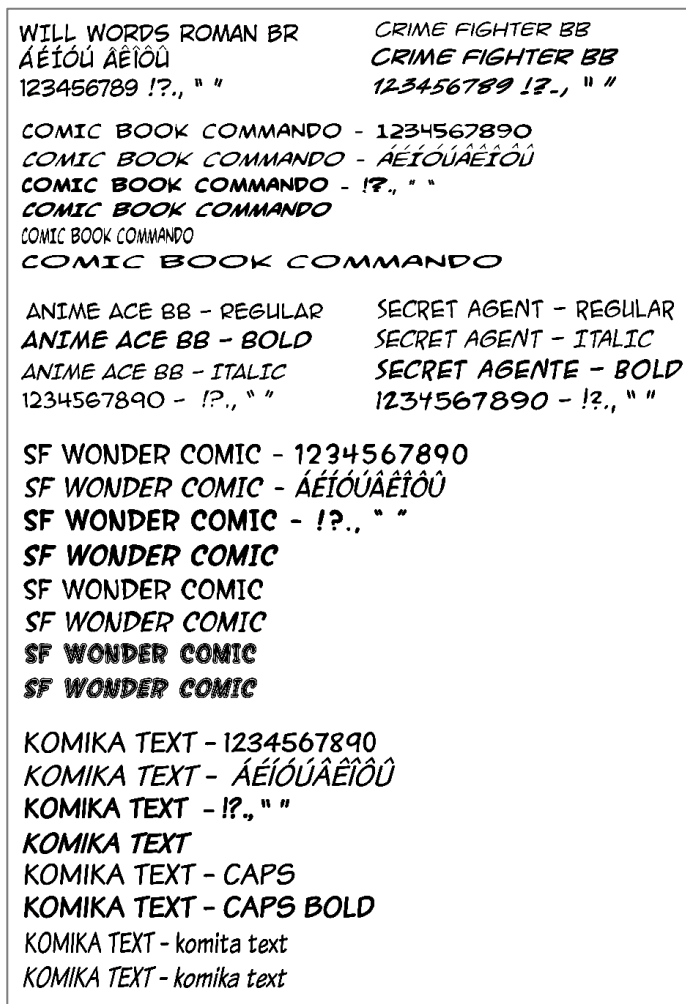
3.9 Escolha da tipografia

A tipografia aplicada ao projeto editorial precisa atender algumas características. Ser legível, valorizar o conteúdo, dar ritmo a leitura, definir a hierarquia, oferecer os recursos necessários para o conteúdo, ser adequada a mídia/suporte e ser adequada ao público são algumas delas.

Para o projeto da HQ montou-se um painel com tipografias que seguem o estilo adotado nos quadrinhos. Priorizou-se fontes caixa alta, que tivessem os caracteres numéricos e todos os acentos e pontuações.

Todas as tipografias pesquisadas são de livre uso comercial e baixadas gratuitamente.

Figura 31 - Painel de tipografia

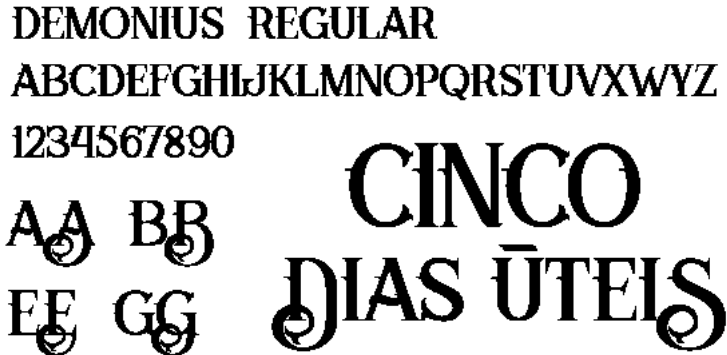


Fonte: produzida pelo autor.

Para a tomada de decisão a extensão da família foi um fato importante, assim como possuir acentos e caracteres numéricos. A tipografia selecionada para o uso nos textos dos balões e recordatórios foi

a SF wonder comic. Essa tipografia possui uma variação de oito pesos, permitindo uma boa liberdade na hora da escrita nos balões.

Figura 32 – Tipografia para a capa



Fonte: criado pelo autor.

A tipografia utilizada na capa da HQ foi a fonte display Demonius regular. Sua estética vintage e ornamental combinou com o clima do conto que se passa na década de 80 e com a proposta visual adotada nas ilustrações da HQ. Sua variação em peso regular é gratuita e com livre licença para uso pessoal e comercial.

3.10 Thumbnails

Após o desenvolvimento dos roteiros, o processo seguinte foi a criação de thumbnails. Esta etapa possui a finalidade de ajudar a organização das ideias do artista, permitindo a criação de um esboço simples do layout pertencente a todas as páginas da história. É através desse processo chamado thumbnail que o artista consegue determinar, por exemplo, onde ficam as páginas duplas com desenhos maiores, e quais serão de ação ou diálogos mais expressivos.

Figura 33 - Thumbnails de *Cinco dias úteis*



Fonte: produzido pelo autor. Thumbnail completo encontra-se no apêndice.

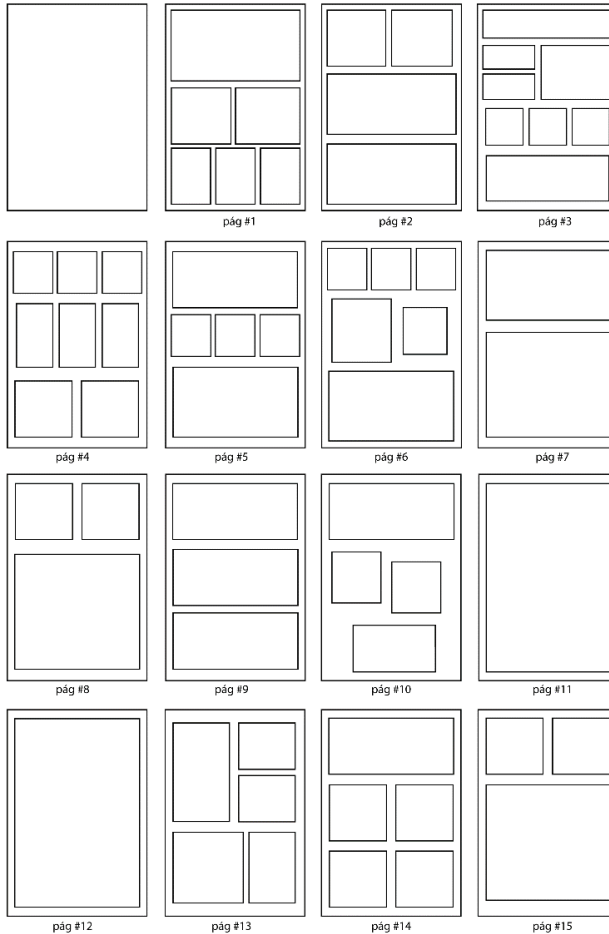
É a etapa onde o conteúdo textual do roteiro torna-se uma narrativa gráfica e em que se testam as concepções iniciais para a história. A qualidade do traço não é o essencial nessa fase, a ideia é que sejam desenhos rápidos para observar se as ideias pensadas anteriormente funcionam ou não na forma visual.

Após a criação manual da primeira etapa, em seguida foi traçado uma estrutura dos thumbnails. Nesses retângulos cada página teve seu layout definido, atendendo as necessidades do roteiro e passando por modificações necessárias para melhor atender o enredo criado.

Figura 34 - Thumbnails de *Cinco dias úteis*

Titulo - Cinco dias úteis

THUMBNAILS



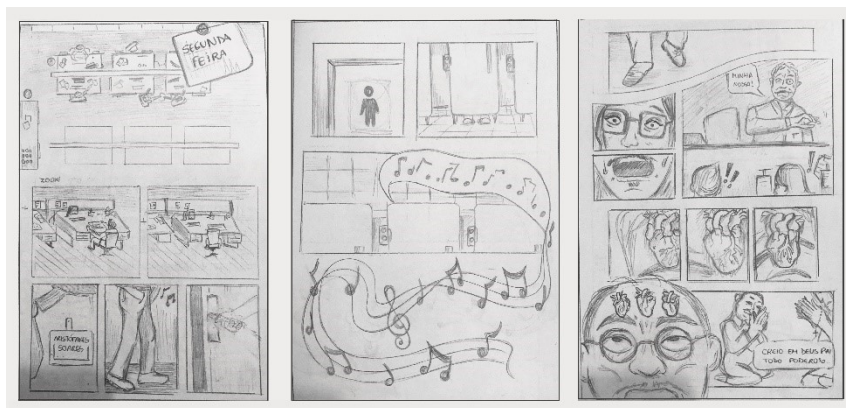
Fonte: criado pelo autor.

3.11 Storyboard

Storyboard é um roteiro desenhado. Lembra uma história em quadrinhos em um estágio inicial. Mas existe uma diferença fundamental: apesar da semelhança de linguagem e recursos gráficos, uma história em

quadrinhos é a realização definitiva de um projeto, enquanto que um storyboard é uma etapa na visualização de algo que ainda será finalizado.

Figura 35 - Trecho do storyboard de *Cinco dias úteis*

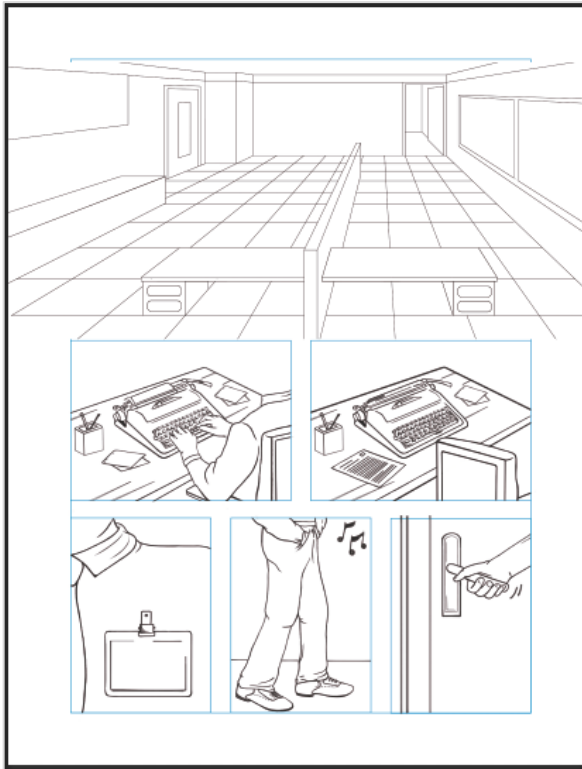


Fonte: criado pelo autor.

4 FINALIZAÇÃO

Ao terminar o storyboard do conto escolhido iniciou-se a parte de arte-finalização. A primeira etapa foi a digitalização dos desenhos manuais e em seguida a utilização do software Adobe Illustrator para criar o artline (contorno) das cenas.

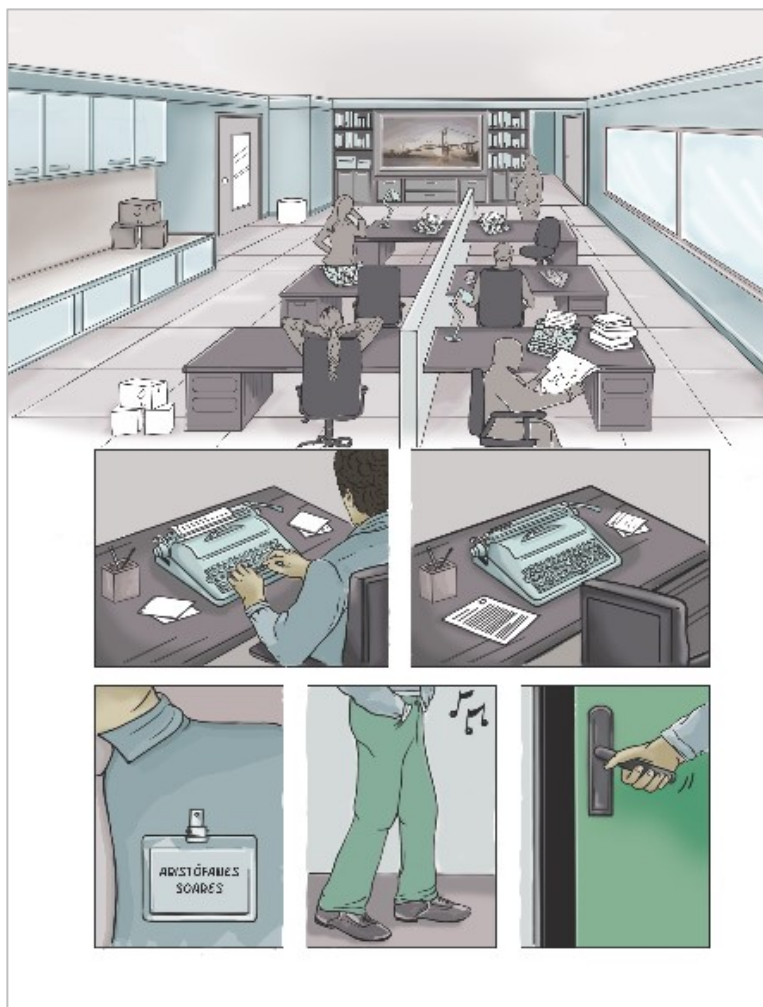
Figura 36 – Artline de *Cinco dias úteis*



Fonte: criado pelo autor.

Após isso, as páginas foram coloridas na técnica de pintura digital no software Adobe Photoshop utilizando como guia a paleta cromática criada. Além das cores, foram aplicadas texturas pelo mesmo software. Esse processo de colorização foi aplicado em todas as páginas da HQ e também na capa.

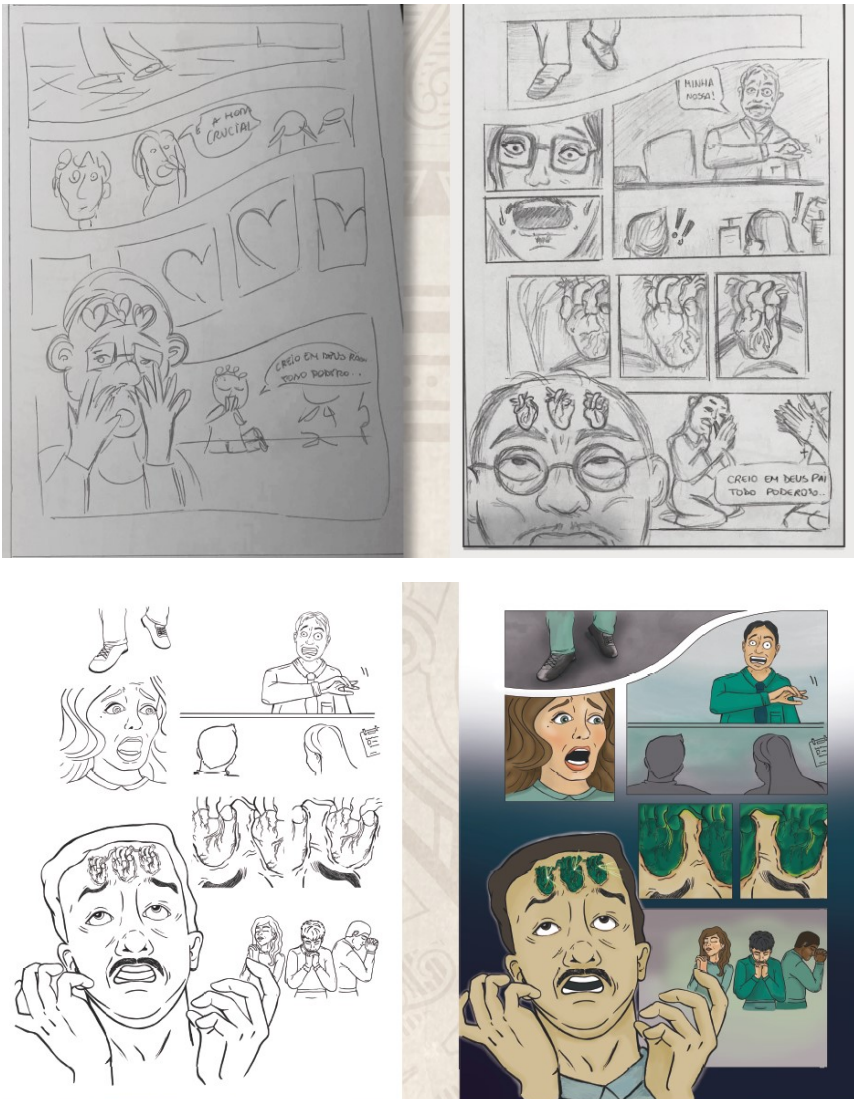
Figura 37 – Colorização



Fonte: criado pelo autor.

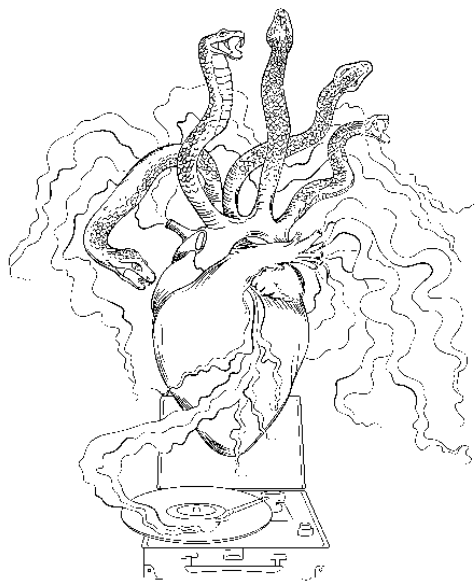
Montou-se uma sequência com imagens da mesma página dos processos aqui comentados: thumbnail, storyboard, arte finalização e colorização.

Figura 38 – Etapas da criação



Fonte: criado pelo autor.

Figura 39 - Desenho manual da capa e desenho vetorial, respectivamente



Fonte: criado pelo autor.

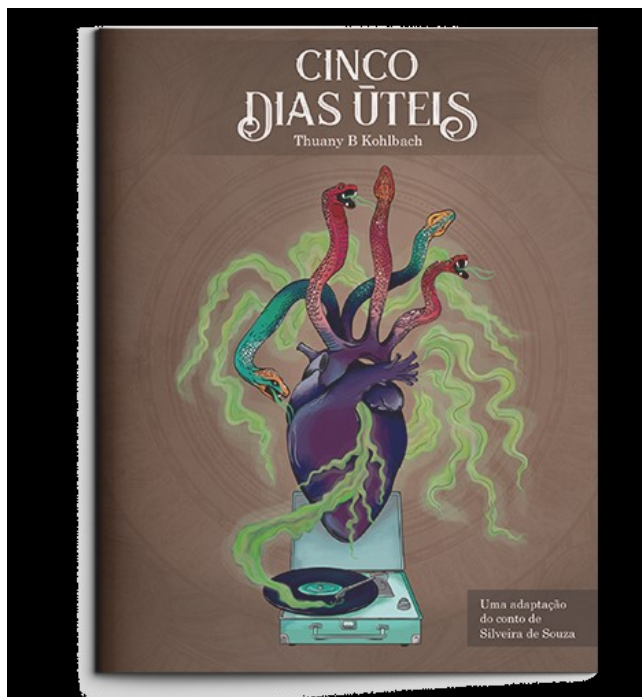
A composição da ilustração para a capa do conto *Cinco dias úteis* foi planejada para fazer referência a símbolos que se destacam ao longo da história. A ilustração foi criada manualmente e após ser digitalizada, teve seu contorno feito no software Adobe Illustrator e colorida na técnica de pintura digital no software Adobe Photoshop. Após isso, criou-se um mockup da capa.

Figura 40 - Ilustração para a capa colorida e finalizada



Fonte: criado pelo autor.

Figura 41 – Mockup da HQ



Fonte: criado pelo autor.

Neste relatório de projeto optou-se por não incluir as imagens do produto final pois existe a intenção de futuramente a adaptação ser publicada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse projeto foi mostrado as etapas de criação de uma história em quadrinhos, desde a roteirização do conto literário escolhido até a sua forma de publicação.

A metodologia escolhida mostrou-se bastante eficaz para a organização do processo de pesquisa sobre as adaptações literárias e para o desenvolvimento do projeto em si, seus objetivos e requisitos.

Após o estudo sobre as formas de publicação das histórias em quadrinhos, percebeu-se que publicar no meio digital é uma boa oportunidade para divulgar o trabalho e como forma de criar variadas narrativas visuais. Dentro desse projeto, optou-se por restringir a publicação impressa, mas para o futuro é considerada a sua adaptação para o ambiente digital.

Os autores consultados e suas respectivas produções foram fundamentais para o desenvolvimento da solução da pergunta de projeto feita no início. Esse trabalho esclareceu as etapas do processo criativo e o de pesquisa para a criação de uma adaptação literária para quadrinhos.

Além da pesquisa realizada, este trabalho mostra-se relevante ao trazer à tona a obra de um escritor local pouco divulgada entre as novas gerações. A profundidade e lirismo da escrita de Silveira de Souza o fazem ser apontado como o autor de melhor estilo de sua geração, suas histórias devem ser conhecidas e reconhecidas por todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Benedito. **Adaptações literárias em contexto escolar**. São Paulo: Unesp, Assis, 2016.

BORGES, Renata Farhat. **Clássicos em HQ**. São Paulo: Peirópolis, 2013.

CADEMARTORI, Lígia. **Criança e quadrinhos**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

CARVALHO, Diógenes Buenos Aires. **A adaptação literária para crianças e jovens: Robinson Crusoe no Brasil**. Porto Alegre, 2006.

CHELSEA, David. **Perspective for comic book artists**. New York: Watson-Guptill Publication, 1997.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1989.

FRANCO, Edgar. **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial (2013).

GERTLER, Nat. **Panel One: comic book scripts**. Califórnia: About Comics Thousand Oaks, 2004.

GUAZZELLI, Eloar. **Demônios em quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2010.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

KNEECE, Mark. **The art of comic book writing: the definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art Stories**. Nova Iorque: Watson-Guptill Publications, 2015.

LUPTON, Ellen. **A produção de um livro independente Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers**. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. **Literatura e quadrinhos em diálogo: Adaptação e leitura hoje**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2014.

MASTROBERTI, Paula. **Adaptação, versão ou recriação?** Mediações da leitura literária para jovens e crianças. Rio de Janeiro: Revista Semioses, Vol. 01. N. 08. 2011.

MENDONÇA, Lederly. **A espetacular arte de desenhar quadrinhos.** Fortaleza: Editora Senac Ceará, 2010.

MENDONÇA, M. **Ciência em quadrinho.** Recife: Bagaço, 2010.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e Literatura:** diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014.

SÁ, Joane Leôncio de. **Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos:** uma análise do caso Policarpo Quaresma. Recife: O Autor, 2013.

SOUZA, João Paulo Silveira de. **Relatos escolhidos.** Florianópolis: Editora Garapuvu, 2006.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Biblioteca Universitária. **Trabalho acadêmico:** guia fácil para diagramação: formato A5. Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/GuiaRapido2012.pdf>>. Acesso em 25 de março de 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. **Enquadrando o Real:** ensaios sobre quadrinhos (auto) biográficos, históricos e jornalísticos. São Paulo: Criativo, 2016.

Sites, blogs e conteúdos

Literatura Adaptada aos Quadrinhos. Disponível em: <<https://capitulodois.com/2015/03/02/a-literatura-adaptada-aos-quadrinhos/>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Leitura em sala ajuda a popularizar as adaptações em HQ. Disponível em: <<https://pedagogiaequadrinhos.wordpress.com/category/noticia/page/3/>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Clássicos da literatura em quadrinhos: uma análise do ponto de vista da tradução intersemiótica. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ct/article/download/21705/12206>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Adaptações em quadrinhos de obras literárias. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/11555>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Classics Illustrated. Disponível em: <<http://enquadrinhados.blogspot.com/2016/07/download-classics-illustrated.html>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Classic Illustrated - 1990 a 1991. Disponível em: <<https://bookcomics.blogspot.com/2008/03/9classics-illustrated-berkley.html>> Acesso em 28 de maio de 2018.

Clássicos literários adaptados para HQ ganham espaço no mercado editorial. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/classicos-literarios-adaptados-para-hqganham-espaco-no-mercado-editorial/>> Acesso em 10 de junho de 2018.

Discutindo quadrinhos digitais com David Lloyd. Disponível em: <<http://www.redacaomultiverso.com.br/artigos/discutindo-quadrinhos-digitais-com-david-lloyd/>> Acesso em 10 de junho de 2018.

ANEXO A – Conto *Porcelanas*

A morte do primeiro gato trouxe-lhe a tristeza por muitas horas. Ela caminhava pelas salas de amplos janelões de vidro e múltiplas folhagens coloridas, pisava os degraus de mármore da escadaria e as pernas longas, elásticas, não tinham a mesma leveza de antes. Nem os olhos, embora claros, eram lúcidos como ontem. Sempre estranha e impiedosa, a morte levava de súbito e sem causa explicável a Marduk, o gato persa de pelo rosado e brilhante, que ela se habituara a aconchegar no colo diáfano, quando então as mãos acariciavam o corpo felino com dedos esquecidos de cuidados.

Sepultou-o no jardim cheio de árvores gigantes e palmeiras afiladas. Mandou erguer um pequeno jazigo retangular, no qual se podiam ver as letras esculpidas que diziam “Marduk” e sobre o qual uma imagem de louça nacarada reproduzia em dimensões menores a lembrança do bichano. Mesmo depois, quando adotou Erech, o gato da Birmânia, de pelagem azulada, tendo manchas escuras como sombras inquietas, ela não deixou de frequentar o jardim e admirar pensativamente o jazigo. Erech deslizava pelos espaços possíveis das salas como uma implacável advertência de olhos flamejantes.

Muitas vezes, com um estremecimento, ela o surpreendia a espreitá-la, pousado no alto de uma cômoda, num silêncio tecido de cautela. Como se pressentisse os inexplicáveis e soturnos pensamentos que começavam a brotar quais minúsculas aranhas. Enfim, ela um dia encontrou-o morto e, sem a mesma tristeza de antes, apressou-se a enterrá-lo no jardim, ao lado de Marduk. Levantou-se novo jazigo, as letras de Erech foram gravadas e um pequeno símile de porcelana azulada recordava-lhe a imagem.

Era ali, todas as manhãs, que ele vinha contemplar os tênues segredos de seu coração. O rosto perfeito e frágil podia, no entanto, sustentar o olhar de promessas e esperanças que se dirigia às duas miniaturas de louça sobre os jazigos. Tantas árvores gigantes, tantas palmeiras circunscreviam de augúrios e de paz o seu espírito, como numa pecaminosa oração.

No entanto, procurou adiar durante algum tempo os secretos impulsos que tornavam tão ansiosos os pensamentos. Aquela sensação quase incontida de uma sinfonia em andamento, com os

seus acordes belos, mas ainda insuficientes. Até que lhe trouxeram Kish, um gatinho pequeno e inocente, de pelos macios, amarelo-laranja e estrias transversais esbranquiçadas. Kish, de origem vulgar, mas gracioso e terno. De olhar doce. Por isso foram dias de entrega e carícias desveladas. Iam juntos pelas salas de amplos janelões de vidro e múltiplas folhagens coloridas. Kish aninhado no colo diáfano como um pássaro desarmado.

E então, enquanto os dedos longos e nervosos desenhavam canções suaves sobre a pelugem, vinha nascendo aquele sentimento de descoberta de uma nova peça para a beleza de uma composição imaginada. Uma irreprimível vibração, que se acentuava sempre. E os dedos longos e nervosos, seguindo as ordens de uma força imponderável, esquadriavam cada saliência daquele dorso macio, anelavam as reentrâncias frágeis do pescoço, sempre na busca de algum mistério, talvez um ponto vital que pudesse transformar a carne tépida em porcelana.

ANEXO B – Conto Uma insólita amizade

À tarde, por volta das cinco horas, encontravam-se no centro da cidade. O mais alto e gordo aparecia quando o magro e baixo, rosto miúdo de olhinhos vigilantes e melancólicos - rosto de coruja -, já estava sentado no banco costumeiro do jardim da Praça XV de Novembro. O gordo sempre surgia de recantos diferentes, como elo perdido da corrente humana que, àquela hora, circula pelos caminhos da Praça. Sentava-se ao lado do magro no mesmo banco, apoiando as mãos espalmadas sobre os joelhos, as pernas afastadas, o tronco ereto, uma figura de porte altaneiro a exhibir a barriga proeminente sob o paletó que nunca abotoava e a camisa de colarinho aberto, sem gravata.

Encontraram-se pela primeira vez a cinco ou seis semanas, quando o gordo por acaso e cansado de tanto andar sentou-se no banco ao lado do magro. Sem olhar para ele, mas voltando a cabeça para um lado e outro como se procurasse alguém entre as dezenas de pessoas que passavam ali, disse: “Acredita que fiquei quase uma hora na fila para receber a droga da aposentadoria?” Então o magro, inclinando a cabecinha de coruja, respondeu: “Pois acredita que a minha ainda não foi depositada?”

A partir daí os encontros foram frequentes, quase diários. Se os diálogos que travavam podiam dar, a quem os escutasse, a impressão de confusos ou destituídos de sentido, não havia dúvida de que contribuíram para solidificar uma terna e original amizade.

De início falaram apenas de generalidades, como estranhos cordiais. O gordo, por exemplo, dizia, sem olhar para o magro: “Faz anos que não vejo uma jabuticaba. Gostaria de saber por que ninguém mais planta jabuticabeiras”. O outro retrucava: “Deve fazer mais de vinte anos desde a última vez que vi um ingá”. Recordava o gordo: “Quando eu era garoto havia uma árvore enorme que dava uma frutinha roxa que a gente chamava de baguaçu?” “E os cinamomos? E os butiás?”, indagava o magro. Falavam também de passarinhos, de ervas curativas, de festejos antigos, de devoções. Dizia o gordo: “Quando eu era garoto, Deus era como um xarope caseiro que gente tomava todas as noites antes de deitar. A gente tomava uma colherada

de Deus e ficava livre de todos os males até o dia seguinte.” O magro filosofava: “Não se fazem mais xaropes caseiros”.

Iam transcorrendo os dias e aquele conhecimento feito de retalhos de conversas aprofundava-se sempre mais. Umhas poucas palavras, duas ou três frases, começavam a revelar detalhes da vida pessoal, familiar, de cada um deles. Pequenos acontecimentos vividos no dia a dia e comentados durante os encontros identificavam sentimentos comuns que se manifestavam numa rápida troca de olhares compreensivos ou num breve esboço de sorriso. “Se eu pudesse nascer de novo, não me casava”, confessou o gordo. O magro refletiu, escolheu cuidadosamente os vocábulos: “A vida de casado não é má, porém cerceia a liberdade do homem”.

Certa vez o gordo observou que os olhos melancólicos e vigilantes do amigo aparentavam estar mais melancólicos e menos vigilantes. Esclareceu o magro: “Não ando passando bem. Ontem à noite senti falta de ar, uma certa tontura, de certo motivados pela onda de calor que anda fazendo nestes últimos dias. Mas minha filha marcou consulta para amanhã com o doutor Menezes”. O gordo insinuou um sorriso: “São os percalços da idade...” E por sua vez, ficou a saborear a palavra “percalços”.

Na tarde seguinte, surgido da pequena multidão que vinha da Felipe Schmidt, o gordo chegou no Jardim e não viu o magro sentado em seu banco. “Foi ao médico com certeza”, disse consigo e continuou a perambular pelas ruas, um tanto desnordeado, juntandose a outras pessoas naquele dia quente e movimentado de meados de janeiro. O amigo, entretanto, não apareceu no segundo, no terceiro, nem no décimo dia. Duas semanas foram o suficiente para que o gordo enfim compreendesse que o magro não viria mais. Uma certeza nascida definitiva, a pesar absoluta sobre o espírito. A partir desse instante caminhou sem destino, feito um autômato, durante o resto da tarde, o cérebro vazio diante dos pensamentos em tumulto. Depois, entrou num bar e perdeu uma bebida.

Antes de levar o copo aos lábios, derramou no chão parte do conteúdo. “Para a alma daquele cara de coruja dos infernos”, murmurou, como se rezasse.

ANEXO C – Conto *Cinco dias úteis*

Segunda

Não se soube exatamente como ou por que surgiram os diminutos corações verdes. Naquele dia os servidores públicos estavam sentados na grande sala de trabalho, com suas máquinas de escrever, seus papéis, suas perdoáveis indolências. O momento econômico era grave, os jornais insinuavam cortes de vantagens, perda de estabilidade e expurgo de pessoal. Aristófanês Soares levantou-se para ir ao banheiro; tentou assobiar, enquanto caminhava pelo corredor, um trechinho de “Quadros de uma exposição”, de Mussorgsky, na transcrição para orquestra de Ravel, mas não conseguiu. Estava indeciso entre os quadros *Gnomus* e *Sepulcrum romanum*. *Cum mortuis in lingua mortua*. Além disso, achou difícil assobiar um pedacinho de “Asa Branca”, de Luiz Gonzaga, que bastava simplesmente assobiar.

Ao sair do banheiro percebeu a estupefação, o assombro geral de seus colegas. Na testa de Aristófanês Soares estavam incrustados três diminutos corações verdes, como se ele os tivesse gravado com ferramentas de tatuagem.

– É a hora crucial! - exclamou alguém.

Sete funcionários se ajoelharam e começaram a rezar o Creio em Deus Padre.

Terça

Natércia veio à minha casa para fazermos o exercício. Já há algum tempo que havíamos adquirido a bonequinha de pano e os alfinetes no Mercado Público de nossa cidade. o prazo para que eu sáisse de casa terminava em setembro, dali a dois meses.

Natércia procurou reproduzir no rosto da bonequinha, com lápis de sobranceiras, as feições da proprietária do imóvel, uma velhota solteirona, detestável, usuária e rabugenta. Depois mergulhamos num silêncio cristalino de pura concentração. O rosto da velha invadia as nossas mentes como mancha venenosa.

Três minutos passados e Natércia exclamou: “É o momento!” Num gesto repentino, inexorável, enterrei um alfinete em pleno coração da bonequinha de pano. Desta vez tudo deu certo. No mesmo instante ouvimos o som da terrível explosão a três quarteirões dali. Quando corremos para a janela, pudemos ainda ver o enorme volume de fumaça que subia para o céu como um gigantesco cogumelo.

Quarta

Foi minha mulher, na terça-feira, quem alertou: os velhinhos não estão bem. Dia seguinte, quando abri a oficina mecânica, espiei para o terreno vizinho com a sua casa de madeira de dois pavimentos e constatei que minha mulher estava certa. “Seu” Gabriel D’Anunzio estava na janela do segundo piso e cantava Torna a Sorrento a plenos pulmões, com voz idêntica à de Pavarotti. Ele já completara 84 anos de idade e suas duas irmãs solteiras, dona Terpsícore e dona Melpômene, respectivamente de 78 e 76 anos, dançavam nuas sobre o gramado do terreno.

Penalizado com a loucura, combinei com minha mulher que os levaria na Kombi até o centro de umbanda de Mariazinha dos Despachos para que recebessem uns passes. À noite, no caminho, eles foram cantando a Marselhesa no interior da Kombi e de vez em quando dona Melpômene - que estava sentada atrás de mim - dava forte palmadas na minha cabeça.

Quando “seu” Ogun, um negro de um metro e noventa de altura, bafou a fumaça de seu enorme charuto sobre os velhinhos, eles arcaram o corpo e levaram as mãos em garra para as costas.

Todos no centro de umbanda foram unânimes em afirmar que nunca antes, naquele local, haviam visto algo semelhante ao que acabavam de presenciar: trinta e nove pequenas serpentes saltaram das bocas dos velhinhos e percorreram o salão, desaparecendo pelos interstícios do velho assoalho.

Quinta

Subi com certa dificuldade os degraus estreitos, apertados entre paredes nuas, que conduziam ao escritório do sr. Virgolino Ferreira, no segundo andar. Não havia elevador.

Eu combinara, por telefone, vender algumas de minhas ações telefônicas.

Mal pisei o limiar da porta do escritório, a secretária adiantou-se.

– O senhor Virgolino Ferreira precisou viajar. O senhor por favor volte amanhã.

Sexta

Retornei ao escritório. Tinha urgência do dinheiro. A secretária pintava as unhas dos pés. A perna direita estava erguida, com o pé apoiado sobre o assento da cadeira na qual ela se sentava, de modo que pude ver a calcinha roxa. Assim que notou minha presença, levantou-se e disse: “O senhor Virgolino Ferreira está a sua espera; pode entrar”, e apontou com o pincelzinho de passar esmalte para uma porta fechada, à esquerda.

Abri a porta, entrei. Com uma peruca ruiva que se levantava num inacreditável topete, o sr. Virgolino Ferreira desabrochou um sorriso aliciante, arqueando o bigodinho preto aparado. Exclamou: “Eu queria, amor, que você ouvisse isto!”

Colocou um disco na eletrola a seu lado e em seguida começou a bater palmas, rebolar os quadris, sacudir as pernas, seguindo a música que dizia:

Tutti frutti, oh, groovy

Tutti frutti, oh, groovy oh, wa ba loon

ANEXO D – Roteiro conto *Porcelanas*

Roteiro – Porcelanas

Página 1

Recordatório: a morte do primeiro gato trouxe-lhe a tristeza por muitas horas.

Painel 1 – Plano aberto de uma senhora caminhando por um corredor com janelas altas. Atrás da senhora, mais afastado, um gato caminha balançando o rabo.

Painel 2 – Aproximação do gato.

Painel 3 – Plano detalhe do gato se esfregando nas pernas da senhora. O gato solta um miado.

Painel 4 – Plano aberto de uma sala de estar com a senhora ascendendo um abajur.

Painel 5 – Plano detalhe no colo da senhora sentada. Ela bate as mãos no joelho indicando para o gato subir.

Painel 6 – Close-up no gato deitado no colo da senhora recebendo carinho.

Página 2

Painel 1 – Close-up nas mãos da senhora cavando um buraco na terra. Ferramentas de jardinagem em torno dela.

Painel 2 – Plano em perspectiva. Na frente, com desfoque, está a cabeça da senhora. Ao fundo se vê uma lapide quadrada com o escrito “MARDUK”.

Painel 3 – Plano de detalhe da lápide do gato Marduk.

Painel 4 – Close-up no olhar do gato impresso na porcelana.

Painel 5 – Plano aberto de senhora caminhando por um corredor com janelas altas. Atrás da senhora, mais afastado, um gato está sentado.

Painel 6 – Senhora sentada em primeiro plano. Ela contempla seu jardim – a lápida do gato Marduk a distância. O gato a observa deitado no parapeito.

Página 3

Painel 1 – A senhora cozinha algo no fogão. O gato a observa de longe.

Painel 2 – Close-up no olhar desconfiado do gato.

Painel 3 – Plano médio na senhora tricotando em uma poltrona. O gato a observa, sentado de longe.

Recordatório: Ela um dia encontrou-o morto e, sem a mesma tristeza de antes, apressou-se a enterrá-lo.

Painel 4 – Plano detalhe de um saco no chão do jardim.

Painel 5 – Ao lado da lápida de Marduk há um buraco cavado.

Painel 6 – Plano detalhe da lápide do segundo gato, com o escrito “ERECH”.

Página 4

Recordatório: Era ali, todas as manhãs, que ela vinha contemplar os tênues degredos de seu coração.

Painel 1 – Plano americano, a senhora observa de costas a paisagem da janela. Ela observa as duas lápidas no jardim.

Painel 2 – Plano geral do jardim com as duas lápidas. Ao fundo se vê a casa.

Recordatório: Procurou adiar durante algum tempo os secretos impulsos que tornavam tão ansiosos os pensamentos. Aquela sensação quase incontida de uma sinfonia em andamento, com os seus acordes belos, mas ainda insuficientes.

Painel 3 – Primeiro plano da senhora segunda uma porcelana ainda sem retrato. No fundo há uma janela com vista para as lápides no jardim.

Página 5

Painel 1 – A campainha toca.

Painel 2 – Close-up na mão da senhora abrindo a porta.

Painel 3 – Uma pessoa segura uma caixa, dentro da caixa está um gato filhote. A pessoa diz: Olá mãe, olha o que eu trouxe!

Painel 4, 5 e 6 – Uma sequência de cenas da senhora e do gato. Ela plantando e o gato brincando com a terra. Ela tricotando com o gato dormindo no colo. O gato brincando com um novelo de lã.

Painel 7 – Senhora sentada em primeiro plano. Ela contempla seu jardim – as lápidas dos gatos a distância. O gato está deitado em seu colo.

Página 6

Painel 1 – Close-up nas mãos da senhora acariciando o gato. O gato murmura feliz.

Recordatório: Vinha nascendo aquele sentimento de descoberta de uma nova peça para a beleza de uma composição imaginada.

Painel 2 – Close-up nas mãos da senhora acariciando a coluna do gato.

Recordatório: Seguindo as ordens de uma força imponderável, esquadriavam cada saliência daquele dorso macio, anelavam as reentrâncias frágeis do pescoço, sempre na busca de algum mistério, talvez um ponto vital que pudesse transformar a carne tépida em porcelana.

Painel 3 – Close-up nas mãos da senhora acariciando o queixo do gato.

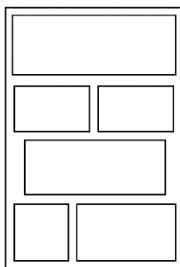
Página 7

Painel 1 - Página inteira com as mãos da senhora envolvendo o pescoço do gato.

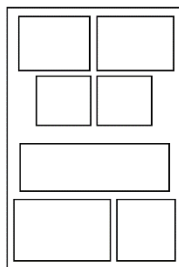
ANEXO E – Thumbnails do conto *Porcelanas*

Título - Porcelanas

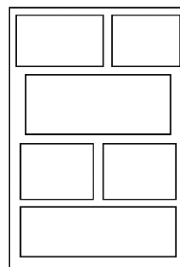
THUMBNAILS



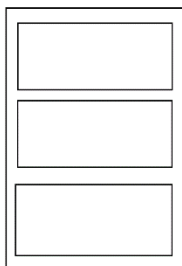
pág #1



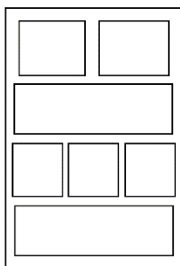
pág #2



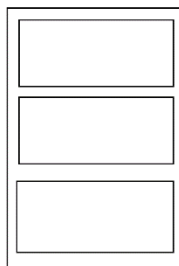
pág #3



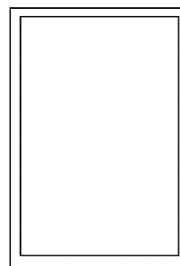
pág #4



pág #5

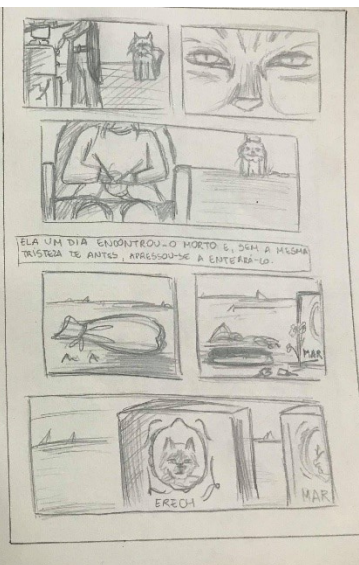
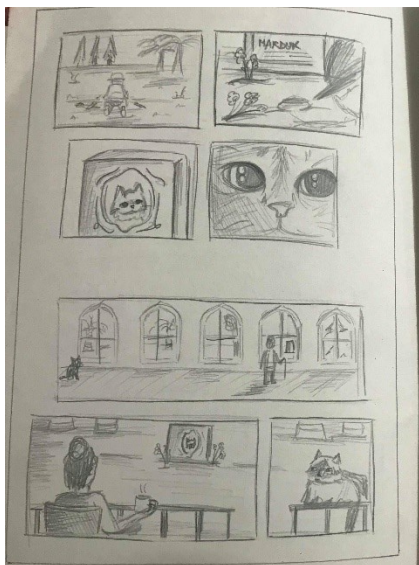
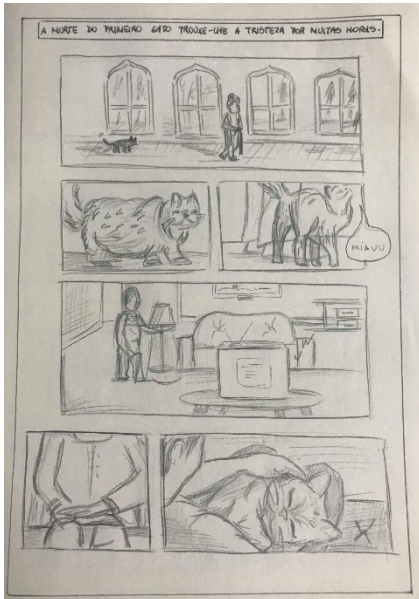


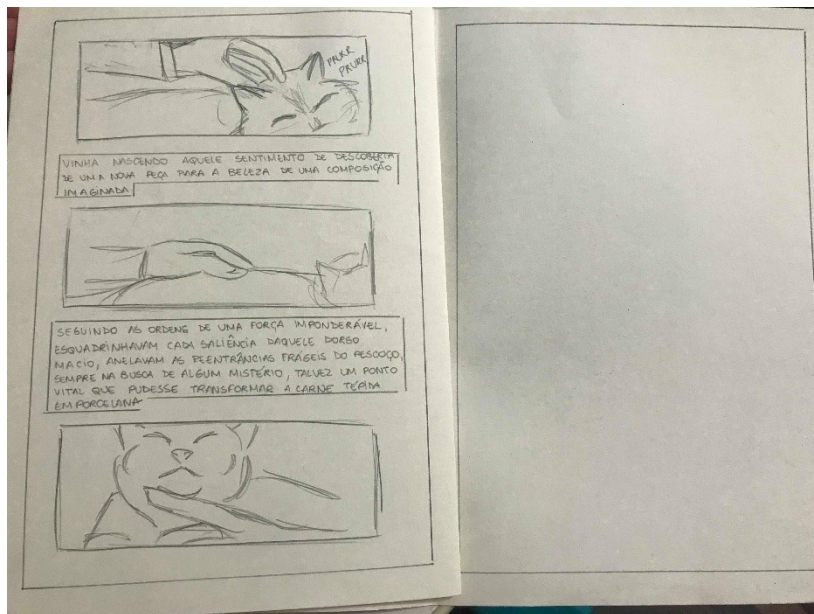
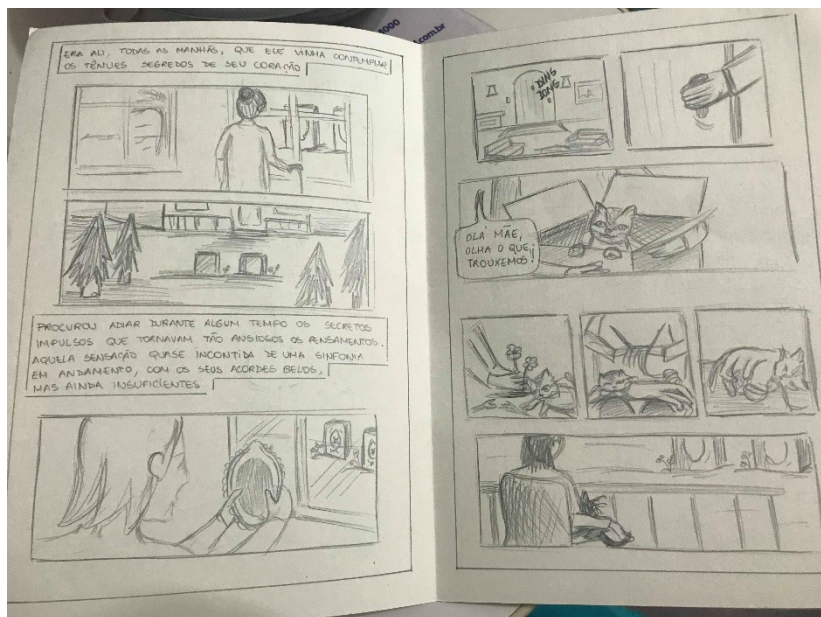
pág #6



pág #7

ANEXO F – Storyboard do conto *Porcelanas*





ANEXO G – Roteiro de *Cinco dias úteis*

Roteiro – Cinco dias úteis

Página 1

Segunda-feira

Sinal gráfico que indica: segunda-feira.

Painel 1 – Plano geral de uma repartição pública com várias estações de trabalho.

Painel 2 – Plano médio de um homem de costas trabalhando em sua estação. Ele digita em uma máquina de escrever.

Painel 3 – O homem deixa seu posto de trabalho. Close-up na estação de trabalho vazia.

Painel 4 – Close-up no crachá de identificação de funcionário. No crachá tem escrito “Aristófanês Soares”.

Painel 5 – Aristófanês caminha com as mãos nos bolsos da calça.

Painel 6 – Close-up na mão de Aristófanês segurando a maçaneta para abrir uma porta.

Página 2

Painel 1 – Plano detalhe da porta do banheiro com a sinalização “masculino”.

Painel 2 – Cabines de banheiro com as portas fechadas. Na cabine do meio os pés de Aristófanês aparecem sob a porta.

Painel 3 – Aristófanês cantarola dentro da cabine. Notas musicais flutuam.

Painel 4 – As notas do painel anterior continuam pela página.

Página 3

Painel 1 – Aristófanes retorna do banheiro. Close-up de seus pés caminhando.

Painel 2 – Close-up na expressão de espanto de um homem.

Painel 3 – Close-up no olhar assustado de uma moça.

Painel 4 – Um homem levanta da cadeira olhando para além do quadrinho. Ele está apavorado.

Homem: Minha nossa!

Painel 5 – Plano detalhado do primeiro coração humano.

Painel 6 – Plano detalhado do segundo coração humano.

Painel 7 – Plano detalhado do terceiro coração humano.

Painel 8 – Close-up no rosto assustado de Aristófanes. Ele direciona seu olhar para os corações em sua testa. Ao fundo, dois colegas de trabalho estão ajoelhados rezando o Creio em deus padre.

Página 4Terça-feira

Sinal gráfico que indica: terça-feira.

Recordatório: Natércia veio à minha casa para fazermos o exercício.

Painel 1 – Uma cafeteira começando a passar o café.

Painel 2 – Cafeteira aproximada.

Painel 3 – Ascende uma luz de “pronto” na cafeteira.

Painel 4 – Plano aberto da cafeteira ao lado de uma geladeira. Pode-se ver metade de um papel colado na porta da geladeira.

Painel 5 – Um homem toma café de costas enquanto observa o papel colado. No papel está escrito “ordem de despejo”.

Painel 6 – Close-up no papel amassado sendo arremessado em uma lixeira.

Painel 7 – Plano geral da sala de estar. Alguém bate na porta “toc toc”.

Painel 8 – Uma mulher, Natércia, entra na sala segurando uma caixa grande nos braços.

Página 5

Painel 1 – Plano geral da sala de estar. O homem está sentado no sofá e observa Natércia ajoelhada perto da mesa de centro.

Painel 2 – Close-up de um papel com a imagem da locatária, dona do imóvel. Na imagem uma senhora rabugenta é retratada.

Painel 3 – Mãos costuram uma boneca vodu.

Painel 4 – Mãos pregam tufo de cabelo na boneca vodu que se assemelha a locatária rabugenta.

Painel 5 – A boneca vodu, pronta, é erguida ao céu.

Página 6

Painel 1 – Um relógio digital marca a hora 10:03.

Painel 2 – Aproximação do relógio digital que marca 10:04.

Painel 3 – Close-up na hora do relógio 10:05.

Painel 4 – Natércia comemora.

Natércia: É o momento!

Painel 5 – Uma mão erguida segura um alfinete.

Painel 6 – Plano detalhe do momento em que o alfinete atinge o coração da boneca vodu.

Página 7

Painel 1 – Onomatopeia de uma explosão “boom”.

Painel 2 – O homem e Natércia correm para a janela, de onde consegue-se ver uma enorme fumaça verde entre prédios.

Página 8

Sinal gráfico que indica: quarta-feira.

Recordatório: Foi minha mulher quem alertou sobre o senhor Gabriel D'Anunzio e suas irmãs solteiras Dona Terpsícore e Dona Melpômene.

Painel 1 – Senhor Gabriel canta a plenos pulmões de sua sacada.

Seu Gabriel: *Num darne stu turmiento-ó-ó. Torna a Surriento Famme campá-á-á.*

Painel 2 – As duas irmãs de seu Gabriel dançam nuas no gramado.

Painel 3 – Um casal está em sua cozinha e observa os irmãos pela janela.

A mulher: Os velhinhos não estão bem...

Página 9

Recordatório: Combinei com minha mulher que os levaria mais tarde para receber uns passes.

Painel 1 – Plano geral de um carro na estrada. Os irmãos cantam balançando os braços para fora das janelas do carro.

Painel 2 – Uma placa “Mariazinha dos despachos” indica o caminho.

Painel 3 – Seu Ogum recepciona todos de costas.

Seu Ogum: Bem-vindos!

Página 10

Recordatório: Seu Ogum baforou a fumaça de seu enorme cachimbo sobre os velhinhos.

Painel 1 – A grande Seu Ogum está de frente para os três idosos. Há muita fumaça envolvendo todos.

Painel 2 - Dona Terpsícore se contorce em meio a fumaça.

Painel 3 – Seu Gabriel se contorce em meio a fumaça.

Painel 4 - Dona Melpômene se contorce em meio a fumaça.

Página 11

Painel 1: Plano geral dos velhinhos em uma sala com piso de madeira. Eles se contorcem enquanto várias serpentes saltam de suas bocas e percorrem o piso, entrando nos vãos das tábuas soltas.

Página 12

Sinal gráfico que indica: quinta-feira.

Painel 1 – Plano geral de uma rua com comércios.

Página 13

Painel 1 – Detalhe de uma escada de pedra encostada em uma construção.

Painel 2 – Close-up dos pés de um homem subindo a escada de pedra.

Painel 3 – Uma placa em uma porta diz “Virgolino Ferreira – ações telefônicas”.

Painel 4 – Uma secretária ao telefone.

Painel 5 – Os pés do homem cruzam o limiar da porta.

A secretária: O senhor Virgolino precisou viajar. O senhor por favor volte amanhã.

Página 14Sinal gráfico que indica: sexta-feira.

Recordatório: Retornei ao escritório. Tinha urgência do dinheiro.

Painel 1 – O homem entra no escritório.

Painel 2 – A secretária está pintando as unhas dos pés e apoia uma perna cadeira, deixando sua calcinha a mostra.

Painel 3 – Close-up na mão da secretária segurando o pincel de esmalte. Ela indica uma porta.

A secretária: O senhor Virgolino Ferreira está a sua espera.

Painel 4 – Close-up em um sorriso masculino.

Painel 5 – Um homem segura um álbum de vinil. O disco é de Chuck Berry.

O homem: Eu queria amor, que você ouvisse isso!

Página 15

Painel 1 – O homem coloca o disco na vitrola.

Painel 2 – A vitrola começa a tocar a música. Notas musicais flutuam.

Painel 3 – Uma sequência de movimentos de dança com a vitrola ao fundo tocando. Os movimentos são de rock antigo. A música que toca é “Tutti Frutti”.

ANEXO I – Storyboard do conto *Cinco dias úteis*

