

AS NOVAS ROUPAS DO REI: A RELAÇÃO ENTRE IMAGEM E TEXTO NA ADAPTAÇÃO

RODRIGUES, Gleicy Favacho

RU: 2173145

ORIENTADOR, André Luiz Pintos dos Santos

RESUMO

No intuito de dar uma nova roupagem para uma obra literária, este trabalho busca realizar a adaptação para história em quadrinhos, utilizando como objeto do estudo o conto "As Novas Roupas do Rei". Para tal, buscou-se trabalhar a relação imagem e texto no processo de adaptação de uma linguagem para a outra, usando a imagem como ponto de partida para comunicar o desenrolar da história, e a escrita como mero complemento para a compreensão da leitura. O desafio deste trabalho é desenvolver uma história em quadrinhos baseada no texto original seguindo um roteiro conforme a linguagem dos quadrinhos. Para tanto, foram realizadas pesquisas relacionadas à construção de histórias em quadrinhos e adaptação literária a partir de um roteiro, considerando a elaboração de personagens, para dar coesão, consistência e sentido através da nova linguagem. As pesquisas demonstraram a liberdade de criação e a utilização de elementos visuais, bem como a ambientação, que pudessem ajudar na compreensão da narrativa.

Palavras-chave: Adaptação literária. Histórias em quadrinhos. Imagem e texto.

1. Introdução

Esta pesquisa teve como propósito apresentar o tema Adaptação Literária para Quadrinhos, tendo como objeto de estudo o conto "As Novas Roupas do Rei". Tem como eixo temático a linguagem das artes visuais.

A adaptação de uma obra literária para história em quadrinhos busca retratar fielmente o texto, fazendo com que a imagem fale por si só, tendo o texto como complemento. Portanto, a história é sempre enriquecida visualmente, já que podemos transmitir muitas informações da história através de imagens e não somente texto, seja nas falas ou nas legendas, podendo apresentar novos

fatores ao leitor. Assim, a história pode ser contada também de forma visual, trazendo aos leitores uma nova percepção dos acontecimentos. Qualquer elemento de cena deve ser tangível à percepção do leitor.

A justificativa desse trabalho se dá pela importância de se pensar a imagem como parte do texto. Tendo em vista que é possível contar uma história através de imagens, no entanto, nem sempre é possível refletir o pensamento ou a fala dos personagens. Algumas histórias em quadrinhos, contudo, dispensam até mesmo o texto escrito, sendo possível a compreensão da história somente pelos cenários e ações dos personagens. Desta forma, um texto literário pode ser completamente retratado através de imagens com o mínimo de texto.

Diante disso, foi fundamental entender sobre o processo de criação de histórias em quadrinhos e sobre o processo de adaptação literária. O que foi possível através da revisão bibliográfica para esta pesquisa, além da leitura do conto a ser adaptado, tal como a construção do visual dos personagens a partir das informações fornecidas pelo texto.

A base para a metodologia utilizada será exploratória, pautada na abordagem qualitativa, com o objetivo de alcançar familiaridade com o objeto de estudo e obter novas percepções, explorando a criatividade e imaginação.

O material utilizado se obteve a partir de livros e artigos afins. Os autores desses trabalhos são: Scoville e Oliveira (2018); Eisner (1989); Miranda e Pinheiro-Mariz (2015); Andreo (2015); Cardoso (2015); Vergueiro e Ramos (2007); Leete-Hodge (1893).

2. O papel da imagem na literatura infantil

Pensar no papel da imagem na literatura infantil nos leva a pensar na evolução do contato com a leitura ao longo do tempo ou da vida de qualquer indivíduo. Nos tempos atuais o hábito da leitura concorre com os videogames presentes nos celulares aos quais as crianças têm acesso. Não se percebe, nos nossos dias, o interesse dos pequenos sobre o gibi (como também são conhecidos os quadrinhos) que, tempos atrás, era combatido pela pedagogia por entender que a leitura do mesmo dificultava o desenvolvimento da habilidade de pensar. As pedagogas diziam que o pensamento já vinha pronto, deixando as

crianças preguiçosas. Gonçalo Júnior (citado por SILVA, 2016, p. 147), aponta que:

“no Brasil, por exemplo, tivemos na mesma linha um relatório do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais) afirmava que as histórias em quadrinhos causavam preguiça mental nas crianças, sendo então consideradas leituras extremamente nocivas e não recomendadas aos pequenos (GONÇALO JÚNIOR, 2004).”

Antes da popularização das histórias em quadrinhos, cultivava-se o hábito da leitura de fábulas para as crianças, que as mães faziam, principalmente, na hora de dormir. Contar histórias para os filhos era considerado um hábito altamente saudável. Ao ouvir as histórias, as crianças formavam as imagens na sua mente, especialmente quando não havia concorrência com a televisão.

É inegável que o surgimento do gibi despertou maior interesse dos pequenos pela leitura, considerando que a imagem passa a ser usada como um código auxiliar para a compreensão do texto. Isso já acontecia através da leitura de um livro infantil. As ilustrações sempre contribuíram, em grande parte, para o enriquecimento da leitura ao ajudar a formar a imagem dos personagens e na ideia do ambiente onde se passava a história. Já é dito no artigo de Nunes e Gomes:

“Nos livros literários infantis, as ilustrações funcionam como elemento enriquecedor das obras, sendo um aspecto visual que tanto atrai as crianças pela sua beleza quanto ajuda a contar a história, não devendo, portanto, ser menosprezadas pelos mediadores de leitura. Ao contrário, o entendimento de que a leitura não está presa apenas às palavras, mas que é um processo de compreensão abrangente destas e das imagens, leva a ressaltar a necessidade e a importância da formação, desde cedo, de leitores de imagens.” (NUNES; GOMES, 2014, p. 2)

Nota-se que o papel da imagem é evidenciado na produção da literatura infantil, onde o texto ocupa a maior parte da obra e o restante é ilustração.

A literatura infantil é talvez o recurso mais utilizado para permitir os primeiros contatos com a leitura e, para tanto, o papel da imagem é fundamental para atrair a atenção de futuros leitores, assim como quando pais utilizam livros para interagir com seus filhos, mesmo que ainda não saibam ler.

As crianças têm a fase do letramento, que ocorre antes da alfabetização, onde existe a associação das imagens com o som que elas ouvem. De forma mais específica, na fase da alfabetização propriamente dita, é utilizada a associação da imagem da letra com a imagem do objeto correspondente (como “a” de árvore, “b” de bola, “c” de chuva, etc.). Através da associação da letra com a imagem do objeto, o indivíduo vai construindo o aprendizado que lhe permite interpretar um texto de qualquer tamanho. Wolf (citado por Eisner, 1989, p. 7), diz que :

“Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler palavras... Mas.. gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado... Na verdade, pode-se pensar na leitura - no sentido mais geral da palavra - como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas leituras - de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais...” (Tom Wolf, 1977)

Assim, compreende-se que a imagem pode ser considerada um primeiro código na iniciação da leitura, uma vez que ler significa examinar, interpretar, compreender. Vimos, desse modo, a importância da ilustração para o enriquecimento da obra, pois ela é feita a partir de como o ilustrador enxerga o texto, pois ele se baseia nas informações fornecidas pelo autor, com o propósito de interagir com o leitor, assim como vemos no trabalho de Ramos e Nunes:

“No entanto, mesmo que a ilustração seja proveniente da ótica do ilustrador, assim como a palavra é organizada pelo escritor, cada uma das linguagens tem uma função na construção discursiva, tentando estabelecer um vínculo com o leitor. Por isso, palavra e ilustração precisam acolher o leitor e permitir-lhe encontrar no texto uma brecha para dele fazer parte, interagir, interferir, exercendo o papel de leitor,

aqui entendido como produtor de sentido.” (RAMOS; NUNES, 2013, p. 254)

Desse modo, pode-se observar que a escrita, como decodificação de símbolos, está presa a uma língua-pátria, enquanto a imagem pode ser compreendida no âmbito universal.

3. Adaptação literária do conto “As Novas Roupas do Rei” para Histórias em quadrinhos

A história em quadrinhos pode ser considerada, em sua origem, como uma das primeiras formas de comunicação, se pensarmos no fato de serem imagens em sequência narrando uma história pois, segundo Vergueiro e Ramos, “quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele sozinho e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens”. (VERGUEIRO, W; RAMOS, R, 2007, p. 9). De tal forma, pode-se concluir que a imagem, por si só, já é capaz de contar uma história.

Tendo como essência o humor, o quadrinho tem sido largamente utilizado como instrumento de crítica, através de sátiras, muitas vezes recheadas de sarcasmo, como mencionam Scoville e Alves, ao dizerem que:

“Os quadrinhos, como conhecemos hoje, começaram a ganhar forma no século XIX: as ilustrações em livros e periódicos eram cada vez mais frequentes; nos jornais, o humor gráfico com desenhos caricaturais, já era bastante utilizado para satirizar e criticar hábitos sociais e acontecimentos do dia.” (SCOVILLE, André; OLIVEIRA, Bruno, 2019, p. 228).

É seguindo essa linha da crítica social, considerando a leveza da narrativa dos contos de fada, cujo objetivo final era ensinar a moral da história, que foi escolhido o conto “As Novas Roupas do Rei”, dos irmãos Grimm (sendo utilizado neste trabalho a versão de Lornie Heete-Hodge), onde a vaidade se sobrepunha

à tolice, conduzindo todos à hipocrisia, e se constata que a verdade é mais difícil de se admitir do que enxergar.

Ao se fazer a adaptação, buscou-se alcançar o máximo de fidelidade ao texto original, incluindo todos os personagens essenciais, para a compreensão da história. Assim como diz Miranda e Pinheiro-Mariz em seu artigo,

“Vale ressaltar que texto e imagem são meios diferentes de comunicação e que mesmo sendo assim não existe a perda de literariedade visto que os quadrinhos não desconstruem a obra, apenas utilizam a estrutura do texto literário como enredo e os fatos que circundam a obra, transferindo-os para um novo suporte.” (MIRANDA, D. Alves; PINHEIRO-MARIZ, Josilene, 2014, p.179).

Em outras palavras, a imagem sendo interpretada como a escrita, já que ela se torna um elemento da leitura, assim como afirma um dos estudiosos mais conhecidos das artes dos quadrinhos, Will Eisner:

“A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente.” (EISNER, 1989, p.8)

Para tornar possível essa adaptação sem que se perca a essência do texto original, é fundamental a definição de um roteiro, para que se torne possível definir que momentos do texto serão contados através de imagens e o que permanecerá como texto, através de falas dos personagens e legendas. É dessa forma que pensa Cardoso em seu estudo sobre adaptação do conto “Balanço Bruxólico”, ao dizer que “nem toda informação textual deve ser levada para a história em quadrinhos, afinal, são linguagens diferentes. Por se tratar de uma adaptação, há a necessidade de se aprofundar na estrutura do texto.” (CARDOSO, Luiz Fernando Regis, 2015, p. 59).

Dentro desta estrutura serão definidos os eventos mais importantes para que a história seja contada, já que se trata de “um conjunto de escolhas feitas pelo escritor para estimular emoções específicas ou transmitir um ponto de vista ou informação.” (CARDOSO, Luiz Fernando Regis, 2015, p. 23).

Em relação aos eventos, são eles que determinam o desenvolvimento da história, sendo fundamental a escolha deles no roteiro para que a adaptação seja feita sem que o texto se perca do enredo original. Segundo Cardoso, “é preciso identificá-los para manter a história coerente, tudo que está na história tem que estar contribuindo para a narrativa.” (CARDOSO, Luiz Fernando Regis, 2015, p. 23). Deve-se haver, desse modo, uma harmonia entre texto e imagem para que a obra continue fazendo sentido.

Os personagens devem ser desenhados de forma a retratar seus traços característicos conforme dados pelo texto, tais como seus aspectos físicos e de personalidade únicos. Ao mesmo tempo, todos precisam ser identificados como parte da mesma história. Segundo Andreo, “a pesquisa de material de referência é fundamental, assim como saber apresentá-lo de forma apropriada” (ANDREO, 2011, p. 3).

Seegmiller (2008, citado por ANDREO, 2011, p. 3), reúne algumas dicas para auxiliar nesse processo de criação, entre eles: imaginar a ação e/ou reação do personagem diante de determinada situação; tornar possível a leitura da personalidade do personagem através de elementos simbólicos.

A partir da construção do roteiro e a devida estruturação dos personagens, cenários e eventos, é possível trabalhar na construção da história em quadrinhos, de modo que a história passe a ser contada majoritariamente através de imagens e as palavras apenas como eventual complemento, ou seja, para expressar a fala, ou pensamento de um personagem. Tudo isso sem perder a essência do texto original.

3.1 A estrutura da história em quadrinhos a partir do roteiro adaptado

Com o roteiro em mãos é preciso trabalhar para contar a história dentro dessa nova linguagem, ou seja, transmitir as ações e reações dos personagens no decorrer dos acontecimentos. As cenas, até então descritas, passam a ser desenhadas com todas as minúcias concernentes à compreensão da obra. Para Eisner (1989):

"As histórias em quadrinhos comunicam uma 'linguagem' que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto. A história em quadrinhos pode ser chamada 'leitura' num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo." (EISNER, 1989, p. 7).

O leitor, então, passará a fazer a leitura não só do texto, como também das imagens. O desenho deve contemplar a movimentação dos personagens, bem como o cenário, onde qualquer elemento presente no quadro deve fazer parte do contexto. Para isso, deve-se começar a trabalhar na estrutura dessa história, começando pelo esboço desse roteiro, trabalhando no layout para poder entender de que forma a história em quadrinhos será desenvolvida, pois segundo Scoville e Alves (2019), "isso permite que se obtenha uma visualização prévia de cada quadro, página e história como um todo." (SCOVILLE; ALVES, 2019, p.266). O esboço então ajuda o desenhista a entender o que pode ou não funcionar dentro do roteiro.

Com essa etapa tendo sido cumprida, é possível começar a trabalhar no layout definitivo da história, que para a adaptação de "As Novas Roupas Do Rei", foi feita a escolha do desenho tradicional, ou seja, nanquim sobre papel.

Antes de começar a desenhar a história, é importante buscar referências para auxiliar a compor toda a ambientação, cenário e personagens. Para o conto escolhido, nada melhor do que pensar no Rei Luís XIV (fig. 1), que governou a França entre 1643 e 1715, considerado o período de ouro da história francesa, sendo que

"o Rei Sol, como se autodenominou, foi a personificação do poder dos monarcas absolutistas e esbanjou um estilo de vida extremamente luxuoso, do qual a construção do Palácio de Versalhes é um símbolo." (HISTÓRIA DO MUNDO).

O fato de o Rei Luís XIV da França ser o mais lembrado como símbolo de luxo e vaidade foi determinante para que ele fosse referência no design do personagem principal, ou seja, o Rei extremamente vaidoso que é enganado por dois espertalhões.

Figura 1: Rei Luís XIV



Fonte: HYACINTHE, RIGAUD (Domínio Público)

O protagonista foi priorizado na busca pelo design por questão de tempo, sendo que os demais personagens acompanhariam o estilo de desenho. Para isso, foi determinado que teriam bochechas largas e levemente caídas, assim como o Rei, além de olhos grandes e redondos. Para que o Monarca fique em destaque, foi acrescentado unicamente a ele um detalhe nos olhos, que é a pálpebra caída, evidenciando um ar blasé, de quem se vê acima de todos.

Quanto ao cenário, apenas dois ambientes foram representados (ainda assim, de forma simplificada) na adaptação: O quarto de vestir, para destacar que o Rei passava seus dias na frente do espelho, cercado por incontáveis peças de roupas, escolhendo o que vestir e a cidade, representada por algumas casas, mostrando a rua por onde chegam os vigaristas que se apresentam como tecelões. O restante dos quadrinhos foi desenhado sem o cenário, para dar destaque ao personagem, contando apenas com a familiaridade do leitor para com a história e sua imaginação, para identificar o ambiente em que se encontram em cada momento.

As cores escolhidas para o projeto foram pensadas para ter tons terrosos com pontos de cor para que se tivesse o ar de antiguidade e, também, para que

se desse destaque Às roupas do protagonista, que é a mais colorida de todas. Para os outros personagens, optou-se por uma limitação de cores, tendo apenas uma, no máximo duas cores em sua indumentária, de forma que sejam bem modestos em relação ao Rei.

Desenho e quadrinização

Comentado [YG1]: Esta seria a sessão 3.2?

Ainda que se tenha optado por se fazer o desenho de forma simples, ele deve ser feito com o cuidado de torná-lo parte do texto, isto é, todos os elementos que compõem a cena (objetos, gestos dos personagens, expressões, etc.) ajudam a contar a história. “O objetivo da composição de um quadro é arranjar os elementos de modo que formem uma unidade clara e harmoniosa e, se for o caso, colocar em destaque o elemento mais importante da cena.” (SCOVILLE; ALVES, 2019, p.267). E, para que se obtenha uma boa composição, é preciso escolher corretamente o enquadramento, que “é definido inicialmente pela distância entre o observador (leitor) e a cena, conforme diferentes tipos de planos” (SCOVILLE; ALVES, 2019, p.267).

Os planos vêm a ser: “Pan”, “Panorâmica” ou “Grande Plano Geral” (ou ainda “Vista Aérea”), é quando a vista de uma cena é tão abrangente que se perdem os detalhes, já que o ponto de vista do observador é bem distante. O “Plano Geral” já permite que os componentes do cenário sejam vistos com razoável definição pelo observador. O “Plano Geral Médio” tem como função destacar parte dos componentes (o que é supérfluo fica de fora). Ainda temos o Plano Americano, que mostra os personagens do joelho para cima, o “Plano Médio”, que mostra o personagem da cintura para cima e o “Primeiro Plano”, do tórax para cima. No “Plano Detalhe” a câmera evidencia, como diz o nome, um detalhe. “Close Up”, a cabeça ocupa a maior parte do quadro. Finalmente temos o “Big Close Up”, quando o rosto preenche o quadro inteiro (PRIMEIRO FILME).

Além dos planos, deve-se pensar também nos ângulos de visão, luz e sombra, de forma a “atender a finalidades específicas e sempre preservar a clareza da narrativa.” (SCOVILLE; ALVES, 2019, p.271).

Para facilitar a visualização de toda a composição pensada para a história em quadrinhos é fundamental criar um esboço, assim pode-se organizar todos

os planos, personagens e cenários, observando o que funciona ou não a partir do roteiro, pois é a partir desse layout que

“o artista pode ir esboçando os desenhos e prevendo os elementos visuais, composição das cenas, disposição dos quadros, ao mesmo tempo em que desenvolve a história. Isso permite que se obtenha uma visualização prévia de cada quadro, página, e da história como um todo.” (SCOVILLE; ALVES, 2019, p. 266)

Figura 2: Esboço das páginas 1 e 2



Fonte: RODRIGUES (2021)

Figura 3: Esboço das páginas 3 e 4



Fonte: (RODRIGUES, 2021)

Letreiramento

Comentado [YG2]: Esta sessão seria a 3.2

Assim como as imagens fazem parte da leitura nos quadrinhos, o texto também é lido como imagem, já que “o letreiramento também é um trabalho artístico, sendo criados ou escolhidos tipos e tamanhos de letras (fontes) visualmente harmônicos com o estilo do desenho e com o gênero da história.” (SCOVILLE; ALVES, 2019, p.273). Na adaptação desse conto a opção foi manter uma fonte simples, no entanto, os balões, assim como o espaço das legendas, não receberam preenchimento de cor, para que as falas dos personagens e do narrador fossem escritas com a caneta nanquim diretamente no fundo amarelado, dando a ideia de escrita em livros ou papéis antigos.

Figura 3: Manuscrito



Fonte: PXFUEL (Free for commercial use, DMCA.)

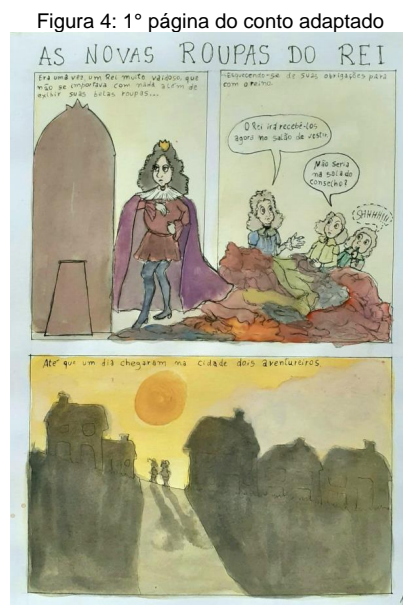
Finalização do projeto de adaptação

Comentado [YG3]: Esta seria a sessão 3.3?

Por questão de tempo, foram feitas escolhas simples, mas que pudessem atender de forma clara e eficaz aos objetivos desta pesquisa, que buscou essa relação entre imagem e texto na adaptação literária para quadrinhos, até mesmo nos quadrinhos em geral, conforme profere Eisner:

“Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem — uma forma literária, se quiserem. E essa é a aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial” (EISNER, 1989, p.8)

É essa “gramática” que possibilita que textos literários possam ser recontados na forma de histórias em quadrinhos, como no exemplo a seguir, para a primeira página da história:



Fonte: RODRIGUES (Imagem própria)

4. Considerações finais

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é resultado do questionamento sobre a relação entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos e como isso influencia nas escolhas, tanto artísticas quanto literárias, ao se fazer uma adaptação de um conto ou qualquer outra obra de literatura para a linguagem dos quadrinhos.

Compreende-se então que a imagem foi uma das primeiras formas de comunicação desde a pré-história, quando o homem desenhava nas paredes das cavernas, no intuito de relatar os seus feitos e acontecimentos dos seus dias, antecedendo a linguagem escrita. As imagens eram feitas em uma sequência que permitia a compreensão da mensagem.

Com a evolução do homem os quadrinhos se tornaram formas de entretenimento e também instrumentos de crítica através de sátiras nas famosas tiras publicadas em jornais. E, nos dias atuais, vêm sendo utilizadas, inclusive, como instrumento político. Dessa forma, percebe-se que a linguagem dos quadrinhos é atemporal, atravessando todas as gerações, permitindo, através da mesma, o primeiro contato com temas variados, tais como acontecimentos históricos e obras literárias, mais precisamente na infância.

Vale ressaltar que mesmo com o surgimento de inúmeras outras formas de comunicação que foram surgindo ao longo do tempo, incluindo a comunicação digital, a relação imagem e texto, própria dos quadrinhos, permanece inalterada.

Compreende-se também que a imagem é o primeiro código de leitura com o qual o homem tem contato e faz uso contínuo quando deseja transmitir uma mensagem, seja como fotografia, linguagem de quadrinhos ou simplesmente ilustração ou sequência de ilustrações.

Tanto uma imagem pode gerar um texto, como um texto pode gerar uma imagem, sendo que as imagens podem transmitir as mesmas emoções que as palavras e ainda permitem compreender aquilo que não foi possível através do texto.

Quanto à adaptação de uma obra literária para os quadrinhos, compreender essa relação de texto e imagem é fundamental para que não se

perca a essência do enredo, visto que essa repetição de palavras e imagens em sequência, assim como afirma Will Eisner, se torna uma linguagem.

Para que a imagem fosse entendida como forma de leitura, foi essencial a busca por referências e o estudo sobre a linguagem dos quadrinhos, além da concepção dos personagens (comportamento, ações e expressão corporal e facial), bem como o ambiente em que eles interagem, ou seja, a sua movimentação dentro de cada cenário. E assim, todos esses elementos, reunidos (balões de fala, pensamento e legenda) corroboram entre si para a compreensão da mensagem.

Ao reunir esses dois aspectos, artístico e literário, vemos que os quadrinhos não servem apenas entretenimento, como também uma ferramenta que traz muitas possibilidades a serem aplicadas no processo de aprendizagem em qualquer disciplina, como o ensino de história, da gramática, da interpretação de texto e muitas outras, trazendo informação, crítica e a possibilidade de aumentar o nosso conhecimento.

De forma conclusiva, pode se dizer que o objetivo deste trabalho não é provar que a linguagem dos quadrinhos é a mais antiga das formas de comunicação, mas que qualquer texto pode ser fielmente adaptado para esta linguagem, e alcançar o propósito desejado.

5. Referências

SCOVILLE, André; OLIVEIRA, Bruno. Laboratório de Artes Visuais, **Fotografia Digital e quadrinhos**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2019.

LEETE-HODGE, Lornie, **Os Mais Belos Contos de Fadas**. Editora Círculo do Livro, 1893.

Google Acadêmico: DOS SANTOS, Roberto Elísio, VERGUEIRO, Waldomiro, **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**.

Revista Científica [Internet]. 2012; Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71523347006>

EISNER, Will, **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 1989.

MIRANDA, Déborah Alves; PINHEIRO-MARIZ, Josilene. **Nos limiares da literatura: histórias em quadrinhos, adaptações e outras artes**. Revista Letras Raras, 2015.

ANDREO, Patrícia Kelen Takahashi, Marcelo Castro; TAKAHASHI, Patrícia Kelen. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. SBGames Salvador, Belo Horizonte, 2011.

CARDOSO, Luiz Fernando Regis. **Adaptação do conto Balanço Bruxólico para uma história em quadrinhos utilizando uma metodologia projetual de design**.

SILVA, Daniel Neves. **Palácio de Versalhes**. Site História do Mundo. Idade Moderna. Disponível em:

<https://www.historiadomundo.com.br/idade-moderna/palacio-versalhes.htm>. Acesso em: 10 de novembro de 2021.

Enquadramentos: Planos e Ângulos. Site Primeiro filme. O livro.

Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> Acesso em: 10 de novembro de 2021.

DA SILVA, Keliene Christina. **Histórias Em Quadrinhos e ensino de História: Diálogos e abordagens**. XVII Encontro Estadual de História.

Paraíba, 2016. Disponível em

<http://www.ufpb.br/evento/index.php/xviiieeh/xviiieeh/paper/view/3229/2749>

Acesso em 17 de dezembro de 2021.

NUNES, Myllena Rodrigues; GOMES, Priscila Silva. **A importância das ilustrações na literatura infantil e a necessidade de formação de leitores de imagens.** Universidade Federal de Campina Grande, 2014.

RAMOS, Flávia Brocchetto; NUNES, Marília Forgearini. **Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura.** Educar em Revista, p. 251-263, 2013.

Apêndice 1: Roteiro: As novas roupas do Rei

Página 1

Quadro 1

DESCRIÇÃO: Plano conjunto. Ângulo de visão: frontal. Cena interior: Salão de vestir. Quadro mostrando apenas o Rei e o espelho, que se admira em suas roupas, com ar de pompa.

Várias peças de roupa e tecidos espalhados pelo chão (e invadem o próximo quadro).

LEGENDA: Era uma vez, um Rei muito vaidoso que não se importava com nada além de se exibir suas lindas roupas...

Quadro 2

DESCRIÇÃO: Plano conjunto. Ângulo de visão: normal. O 1º Ministro e um grupo pequeno de súditos estão à porta do salão de vestir, com os pés embolados nas roupas.

LEGENDA: ... Esquecendo-se de suas obrigações para com o reino.

1º MINISTRO: O Rei irá recebê-los breve no salão de vestir.

SÚDITO 1: Não seria na Sala do conselho?

SÚDITO 2: Shhh!

Quadro 3

DESCRIÇÃO: Plano geral. Ângulo de visão: Plongée. Cena exterior, dia claro. De uma parte lateral da cidade, surgem duas silhuetas pequenas, formando sombras compridas.

LEGENDA: Até que um dia, chegaram na cidade dois aventureiros

Página 2

Quadro 4

DESCRIÇÃO: Plano médio. Ângulo de visão: normal. Cena exterior, dia. Os dois aventureiros quebram a quarta parede.

LEGENDA: Eles diziam a todos que eram tecelões muito especiais.

TECELÃO 1: Nossos tecidos são os mais belos!

TECELÃO 2: Nossas fazendas são mágicas!

Quadro 5

DESCRIÇÃO: Primeiro plano. Ângulo de visão: normal. Quadro pequeno Exterior, dia. Uma mulher olha na direção do espectador com ar de espanto (visão subjetiva dos tecelões).

MULHER: E quem for tolo, não pode ver?

Quadro 6

DESCRIÇÃO: Primeiro plano. Ângulo de visão: normal. Quadro pequeno. Exterior, dia. Um homem olha na direção do espectador com ar de espanto (visão subjetiva dos tecelões).

HOMEM: Meu Deus!

Quadro 7

DESCRIÇÃO: Primeiro plano. Ângulo de visão: normal. Quadro pequeno. Exterior, dia. Outro homem olha na direção do espectador com ar de espanto (visão subjetiva dos tecelões).

HOMEM 2: Que maravilha de pano!

Quadro 8

DESCRIÇÃO: Plano médio. Ângulo de visão: normal. Interior, dia. O Rei conversa com os tecelões em seu salão de vestir.

REI: Então, se eu vestir essas roupas, poderei distinguir os sábios dos tolos?

TECELÃO 1: E também saber quais dos seus homens são realmente dignos de seus cargos, Majestade.

LEGENDA: Como pretendido pelos dois charlatões, sua fama chegou aos ouvidos do Rei.

Quadro 9:

DESCRIÇÃO: Close. Plongée. Interior dia. Vemos o detalhe da mão do Rei segurando um sacola de dinheiro na frente dos rostos dos tecelões, que sorriem com a ganância estampada nos olhos,

REI: Preciso dessas roupas hoje mesmo.

Página 3

Quadro 10:

DESCRIÇÃO: Plano conjunto. Interior, noite. Ângulo de visão: normal. O primeiro ministro finge ver o tecido na mão de um dos tecelões.

LEGENDA: Não se aguentando de curiosidade, o Rei envia o Primeiro Ministro para "ver" o tecido.

PRIMEIRO MINISTRO: Oh! Que maravilhoso! O Rei ficará encantado!

Quadro 11:

DESCRIÇÃO: Plano detalhe. Interior, noite. Ângulo de visão: normal. O Rei finge ver o tecido na mão dos Tecelões.

LEGENDA: Até que o próprio Rei não aguentou mais. Quis ver com os próprios olhos.

REI: Maravilhoso! Maravilhoso! Recebam meus cumprimentos.

Quadro 12:

DESCRIÇÃO: Plano médio. Interior, dia. Ângulo de visão: normal. Nobres da corte fingem ver, segurar as roupas e elogiam o tecido.

LEGENDA: No dia seguinte, a corte inteira foi visitar os teores.

NOBRE 1: Que belos calções!

NOBRE 2: E que casaco macio!

NOBRE 3: Que maravilha ficou o manto!

TECELÃO 1: As roupas são tão leves que Vossa Majestade acreditará não estar vestindo nada!

TECELÃO 2: Nós o ajudaremos a se trocar.

Quadros 13, 14 e 15:

DESCRIÇÃO: Plano detalhe. Interior, dia. Pés, mãos, etc, detalhes do Rei se trocando.

Página 4:

Quadro 16:

DESCRIÇÃO: Plano médio. Exterior, dia. Ângulo de visão: normal. Pessoas do povo olham em certa direção, dando a entender que estão vendo a chegada do Rei. Todos fingem ver as roupas, mesmo com olhar constrangido. Menos uma criança, que olha com estranhamento.

LEGENDA: Então, o Rei foi desfilar pelo reino com as novas roupas.

CIDADÃO 1: Que roupas Maravilhosas!

CIDADÃO 2: Nunca vi nada igual!

Quadro 17:

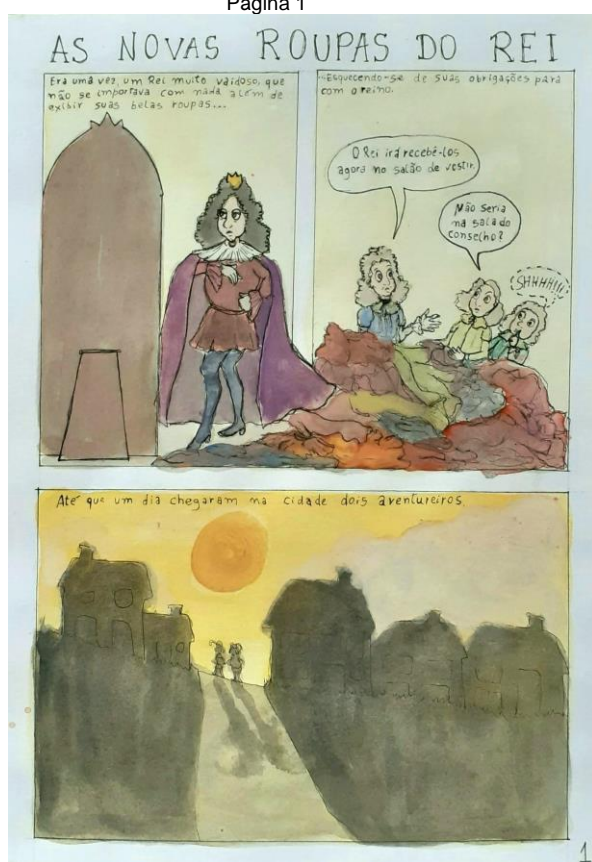
DESCRIÇÃO: Plano geral. Exterior. Tudo escuro, mostrando apenas o Rei e um garoto. O Rei está de olhos arregalados.

CRIANÇA: Mas o Rei está nu!

FIM.

Apêndice 2: Adaptação finalizada

Página 1



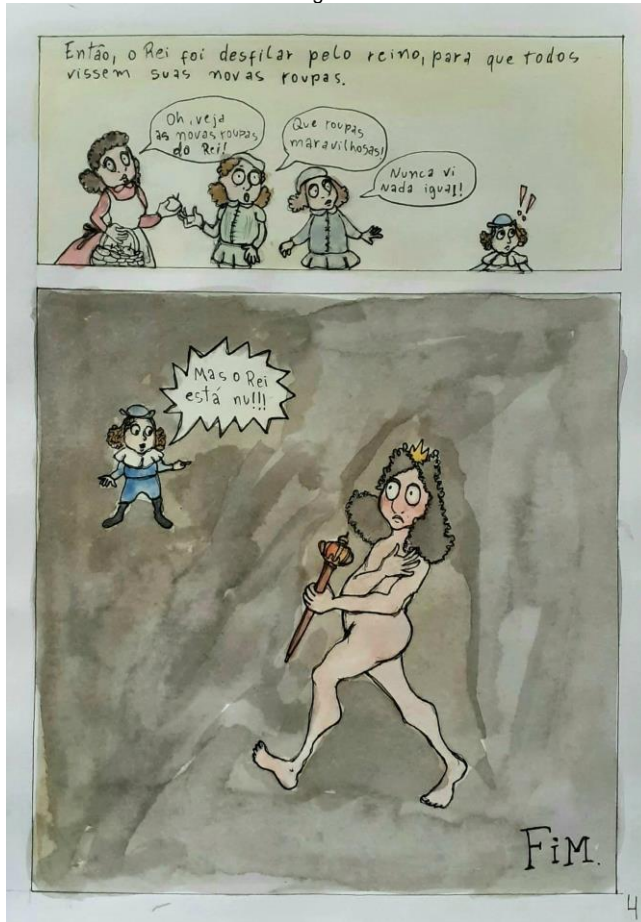
Fonte: (RODRIGUES, 2021)



Fonte: (RODRIGUES, 2021)



Fonte: (RODRIGUES, 2021)



AS NOVAS ROUPAS DO REI: A RELAÇÃO ENTRE IMAGEM E TEXTO NA ADAPTAÇÃO

GLEICY FAVACHO RODRIGUES

2173145

1. Introdução

A adaptação de uma obra literária para história em quadrinhos busca retratar fielmente o texto, fazendo com que a imagem fale por si só, tendo o texto como complemento. Portanto, a história é sempre enriquecida visualmente, já que podemos transmitir muitas informações da história através de imagens e não somente texto, seja nas falas ou nas legendas, podendo apresentar novos fatores ao leitor. Assim, a história pode ser contada também de forma visual, trazendo aos leitores uma nova percepção dos acontecimentos. Qualquer elemento de cena deve ser tangível à percepção do leitor. Assim sendo, para este trabalho foi escolhido o conto clássico “As Novas Roupas Do Rei” para ser adaptado para os quadrinhos através da linguagem dos quadrinhos com base nos livros utilizados nesta pesquisa.

2. Marco teórico do relato de experiência

Inicialmente houve um interesse sobre o tema envolvendo histórias em quadrinhos e adaptação literária e como a imagem pode ser lida como o texto, sem perder a essência da obra original. Foram realizados estudos em relação ao tema utilizando-se artigos de teóricos de histórias em quadrinhos e buscas sobre adaptação literária para quadrinhos e sobre a importância da imagem na literatura infantil, além de livros sobre a linguagem dos quadrinhos.

3. Local e população envolvida no relato

A experiência ocorreu por meio de buscas online e livros relacionados ao

tema que já faziam parte do material do curso de Bacharelado em Artes Visuais. Por conta do momento de pandemia, não houve pesquisa externa. As obras apresentadas são páginas de uma história em quadrinhos adaptada de um conto clássico da literatura infantil.

4. Relato primeira sessão

A princípio buscou-se um conto clássico infantil de domínio público para ser adaptado em um roteiro de história em quadrinhos. Foram escolhidos alguns trechos para serem desenvolvidos como texto no roteiro, enquanto outros detalhes foram pensados para serem contados através das imagens, tanto de personagens como cenário e ações. O conto foi retirado de um livro de acervo particular. Também foi feita uma pesquisa por imagens no Google, apenas para servir de referência para cores, personagens e cenário. Foi feito um estudo de ângulos e planos, utilizando a linguagem em comum entre cinema e quadrinhos, para se obter uma boa composição no desenho de cada quadrinho e cada página, para que tudo estivesse em harmonia para facilitar o entendimento da história. Antes de mais nada foi feito um esboço a fim de visualizar o que iria funcionar ou não dentro dos quadrinhos. Em seguida foi trabalhado o letreiramento que, apesar de ser texto, precisa ornar com as imagens, ajudando a contar a história, sendo considerado um trabalho artístico.

5. Relato da segunda sessão

A opção para o desenho nesse projeto foram traços simples para a compreensão do público infantil. A construção da obra adaptada foi feita de forma tradicional, utilizando aquarela e nanquim sobre papel canson. Após o esboço para a visualização do que estava no roteiro, o trabalho resultou em quatro páginas que comunicam bem a mensagem da história, levando em conta o estudo para que a adaptação para quadrinhos fosse feita sem que se perdesse a essência do conto original.

6. Metodologia do estudo

A metodologia de estudo foi através de pesquisas e leituras sobre histórias em quadrinhos e adaptação literária, além da importância da

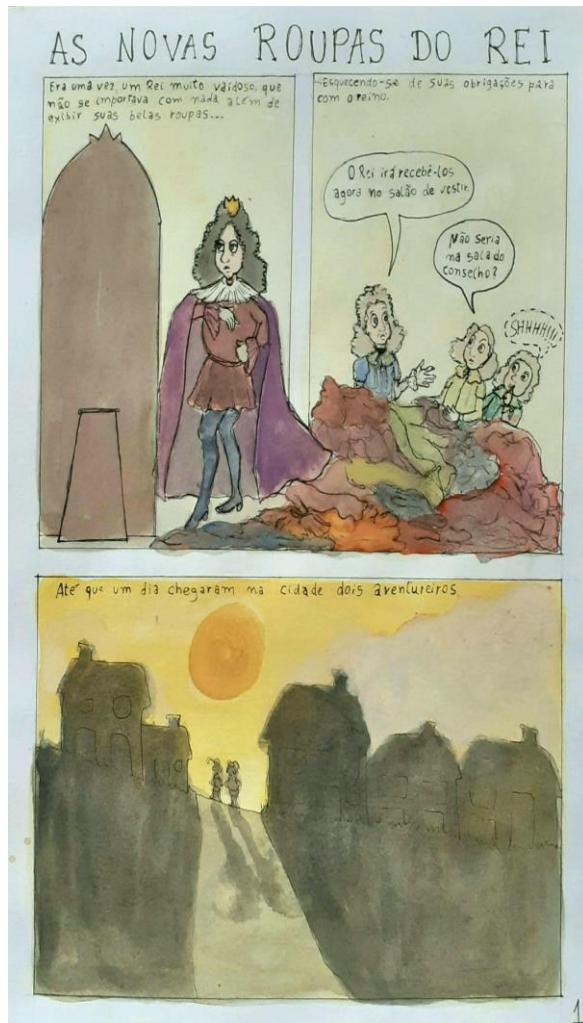
imagem na literatura infantil. Todo o cuidado de se pesquisar referências para o desenvolvimento de personagem e cenários foi devidamente tomado, assim como a preocupação com o letreiramento, cuja execução precisava ser coerente com os desenhos, já que o texto nos quadrinhos também é visto como imagem. Desse modo, foi construída uma adaptação em quadrinhos de um conto infantil.

7. Conclusão do relato

A principal observação desse resultado, foi que a imagem é o primeiro código de leitura através do qual o homem estabelece comunicação e utiliza continuamente no intuito de transmitir uma mensagem, seja como fotografia, linguagem de quadrinhos ou simplesmente ilustração ou sequência de ilustrações. Mesmo com o surgimento de inúmeras outras formas de comunicação que foram surgindo ao longo do tempo, incluindo a comunicação digital, a relação imagem e texto, própria dos quadrinhos, permanece inalterada.

Apêndice

IMAGENS ORIGINAIS DA ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS









FONTE: AUTORA (RODRIGUES 2022)