

Metamorfoses dialógicas, corpos diabólicos: as personagens na adaptação da HQ *A Caolha*, de Verônica Berta

Brenda da Silva Dias Rocha* 

Kátia Carvalho da Silva Rocha** 

Eliesio Costa Lima*** 

Introdução

Se tudo que existe é uma transformação de outra coisa que já existiu, a conversão da palavra para a imagem, do verbo para a cor, é um processo de metamorfose. É a letra que tem vida e voa, desabrochando em outra forma, aqui denominada de adaptação. Em serviço da experiência sensorial, a adaptação incorpora elementos que servem aos corpos e que também dizem, assim como as palavras dos livros, algo a seus espectadores.

A adaptação, segundo os estudos de Linda Hutcheon (2011) e Robert Stam (2008) é uma recriação, uma transposição declarada de uma obra, um ato criativo e interpretativo de apropriação / recuperação e um engajamento intertextual. Neste processo, à medida em que se muda o suporte, faz-se necessário outro tipo de linguagem. A transmutação de um livro para um filme, por exemplo, carece de roteiro, iluminação, fotografia, música etc. e diversos fatores que não fazem parte da obra-fonte, tudo isso dentro de um espaço e quantitativamente menor, na tentativa de renarrar a história. Por isso, adaptação não se trata de fidelidade, porém de escolhas, numa reinvenção artística.

A adaptação de uma história para uma história em quadrinhos (HQ) leva, como principal permuta, a troca entre palavra e imagem, por isso mudam-se as estruturas e os elementos que compõem a história. Dentro do mundo das HQs, a linguagem é de caráter multidisciplinar e envolve, em linhas gerais, o texto verbal e o não verbal. Na construção das histórias em quadrinhos, temos os elementos das cores, dos enquadramentos, dos cenários, das expressões corporais e faciais, dos diálogos, dos balões, das onomatopeias, da tipografia, enfim, são sinais gráficos usados em prol de uma narrativa. Dessa forma, é possível se constatar que a leitura de uma HQ não é somente vertical, mas adentrada, isto é, múltipla, podendo ler-se não apenas na sequência, mas fazendo uma leitura gradualmente aprofundada em cada quadrinho.

* Mestranda em Letras na Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), Imperatriz, Maranhão, Brasil. *E-mail*: bdias8008@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7625-060X>.

** Doutora pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Professora na Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), Imperatriz, Maranhão, Brasil. *E-mail*: katiacarvalho@uemasul.edu.br; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9391-0526>.

*** Mestrando em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLE) da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), Imperatriz, Maranhão, Brasil. *E-mail*: eliesiolima.20180003230@uemasul.edu.br; ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-2498-606X>.

Nesta perspectiva de ressignificação, nos propomos a analisar a história *A Caolha*, que compõe a HQ *Ânsia Eterna*, de Verônica Berta, adaptação do conto *A Caolha*, de Júlia Lopes de Almeida, focando nos recursos utilizados e no significado deles para a interpretação das personagens. Diante disso, fez-se necessária uma pesquisa bibliográfica sobre o processo de adaptação, leitura de personagens e, uma vez focado no aspecto físico das personagens, teorias sobre o corpo. Além disso, a metodologia adotada para a análise dos *corpora* foi o comparatismo das adaptações (HATTNER, 2010).

A proposta de análise da adaptação do conto *A Caolha* para HQ envolve as contribuições teóricas de estudiosos na área da adaptação, Robert Stam (2008), Linda Hutcheon (2011) e Álvaro Luiz Hattner (2010); um breve panorama bibliográfico da autora do texto-fonte, Júlia Lopes de Almeida, motivado pelo seu esmaecimento; um estudo sobre o mundo das HQs, com a intenção de propagar a autonomia deste gênero textual; um tópico sobre a autora da HQ, Verônica Berta, com entrevista exclusivamente dada para esta pesquisa e, por fim, a leitura da HQ através de seus elementos, com base na instrução teórica de Alberto Ricardo Pessoa (2016), focando-se, principalmente, na construção corpórea das personagens com base no que disse Le Breton (2007) e o que isso diz sobre elas.

Cabe ressaltar que este artigo foi retirado do projeto de pesquisa *Permutas Estéticas*, em específico da pesquisa de Iniciação Científica “Metamorfoses Dialógicas: estudo da figuração das personagens da adaptação do conto *A Caolha*, de Júlia Lopes, para a HQ, de Verônica Berta”, fomentado pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL) e cadastrado no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil (DGP) do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Intertexto e transformação: breves considerações sobre o processo da reinvenção

A adaptação é um processo cada vez mais comum e frequente. Ela está presente no espaço da arte como um corpo autônomo, misturando criação, recriação, intertextualidade, leitura e *performance*. Apesar do negativo pressuposto atribuído à adaptação, como um processo de perda ou violação, ela é uma construção única, com estrutura, essência, objetivo e suportes próprios. Adaptar não é trair. Adaptar é transformar.

Para melhor embasar as discussões sobre as relações entre literatura e adaptação, são fundamentais as contribuições de Robert Stam (2008), professor da New York University (NYU), em seu artigo *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade* e de Linda Hutcheon (2011), professora de Literatura Comparada da University of Toronto (U of T), em sua obra *Uma teoria da adaptação* e Álvaro Luiz Hattner (2010) em seu artigo *Quem mexeu no meu texto? Observações sobre Literatura e sua adaptação para outros suportes textuais*.

Robert Stam diz que as raízes do preconceito de uma adaptação (com foco na cinematográfica) decorrem da superestimação das artes antigas, do pensamento dicotômico de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura, na iconofobia (preconceito relacionado às artes visuais) e logofilia (supervalorização da “palavra sagrada” do texto escrito), na aversão à incorporação do texto e na suposta carga de parasitismo da adaptação (menos que um romance, menos que um filme). Sobre isso, Hutcheon (2011, p. 11) conclui dizendo que “qualquer adaptação está fadada a ser considerada menor e

subsidiária, jamais tão boa quanto o “original”. Este tipo de pensamento faz com que a adaptação seja avaliada como inferior, e tudo se origina do estigma que se tem sobre o texto-fonte como a obra que não pode ser “apropriada”.

Esta perspectiva limita os espectadores a enxergarem qualquer recriação na sua riqueza difusa. Stam (2008, p. 21) apresenta a teoria da intertextualidade de Julia Kristeva (que traduz o “dialogismo” de Mikhail Bakhtin) e a teoria da “intertextualidade”, de Gérard Genette, mostrando que tais estudiosos deixam bem evidente a impossibilidade da fidelidade, uma vez que, ao invés disso, há uma “interminável permutação de textualidades”. Sobre isso, Hutcheon (2011, p. 30) acrescenta também que “a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação”. Então, a carga de um texto é extensa, e assim, ele realiza diálogos com outras obras e estas também participam deste incessante movimento de permutas. Com isso, rejeitar a adaptação com base no argumento de “traição” ou “falta de originalidade” seria ignorar as permutas entre textos e intertextos.

A partir dessas tecituras, os espectadores têm possibilidade de olhar outras coisas que não a “fidelidade” à narrativa. Por isso, as leituras sobre adaptação devem se voltar a estruturas que validem a obra “secundária”, para ensinar os espectadores a desconstruírem a ideia de fidelidade. Por conta disso, falamos, neste trabalho, do processo de transformação que acrescenta singulares escolhas passíveis de leituras, como disse Hattner (2010, p. 153)

[...] os estudos deveriam se voltar para questões relacionadas a suportes que recriam técnicas de outros (por exemplo, o *voice-over* no cinema), a absorção de técnicas de um novo suporte por um mais antigo (e vice-versa), a inserção de um suporte em outro [...] e, por fim, as transposições de um meio para outro.

Escrever uma história visual adaptada de um conto é um trabalho de amplificação. O conto, tendo como artifício principal a palavra, deixa claro que uma das principais modificações feita por uma adaptação neste porte é enquanto à forma. Deste modo, a adaptação ocorre como transmutação na mudança de ponto de vista, de mídias, de expressão, de leitura, traduzindo-se, assim, a partir da linguagem escrita-visual.

Com base nos estudos de Hutcheon, podemos afirmar que o processo que a adaptação estudada provoca é a metamorfose entre contar e mostrar. A conversão do texto-fonte (o conto) para a adaptação (a HQ) demanda uma série de transformações estruturais, além disso, a categoria de adaptação não é inferior em vista das outras mídias, apenas é permeada de intertextualidade que enriquece o projeto, dando ainda mais autonomia à adaptação.

Vista e verso, cores e letras: um estudo das HQs

Para definir o que são histórias em quadrinhos, utilizaremos a descrição de Scott McCloud: “são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (2005, p. 9). As histórias em quadrinhos são narrativas

contadas através das imagens e palavras. Por causa do seu caráter lúdico, se tornam uma leitura atraente e, por isso, são consideradas um tipo de literatura de massa, especialmente no meio jovem:

A cultura de mídia, como Kellner aponta, é para as massas e se utiliza de códigos convencionais, ou seja, se utiliza de uma linguagem facilmente compreendida pela sociedade que está inserida e usa isso para atrair mais pessoas que se interessem pelo produto e consequentemente os lucros sejam os maiores possíveis (SILVA, 2014, p. 13).

Apesar de sua aparente linguagem fácil, não é uma forma de comunicação rasa, pelo contrário, os elementos usados na sua composição ampliam as possibilidades de leitura e análise, ou seja, não é unicamente uma historinha ilustrada, mas um relato onde tudo é expressivo e narrativo: as cores, os balões, as falas, os traços, a tipografia, os cenários e, como veremos neste trabalho, até as calhas¹.

As HQs produzem artifícios que informam tudo o que compõe uma história: os desenhos dos personagens, que nos informam sua aparência física, as onomatopeias e diálogos que trazem som para a história, as cores para expressar sensações e sentimentos, e os enquadramentos para ilustrar ambientes internos e externos e conduzir o leitor a reparar nos detalhes comunicáveis de determinada cena. Como diz Pessoa (2016, p. 25): “As imagens, os diálogos, a sugestão de mudanças de quadros, os sentidos dos balões de textos e as próprias onomatopeias sugerem um movimento na história em quadrinhos.”, ou seja, nos quadrinhos, a vida acontece, por verbo ou visão.

Em um panorama histórico, observamos que o ser humano sempre se expressou, principalmente através dos desenhos. Havia os desenhos nas cavernas, na pré-história, havia os hieróglifos egípcios, havia o alfabeto fenício, cujos caracteres primeiro surgiram imitando imagens, houve, também, grandes momentos e pessoas da história que foram registrados através das pinturas e, mesmo com o advento da tecnologia, a humanidade não deixou de ser visual: há as fotografias, os filmes, os grafites, os *outdoors*, os *emojis*, as figurinhas etc., e claro, as HQs. Essas e outras são formas de se expressar visualmente que “não derivando uns dos outros, mas incorporando uma profunda tendência do homem na busca da união da imagem, presente na expressão humana, com a linguagem escrita” (RAHDEN, 1996, p. 105), e assim o texto quadrinístico acontece, de uma composição de dois símbolos inerentes à história humana: a imagem e a palavra.

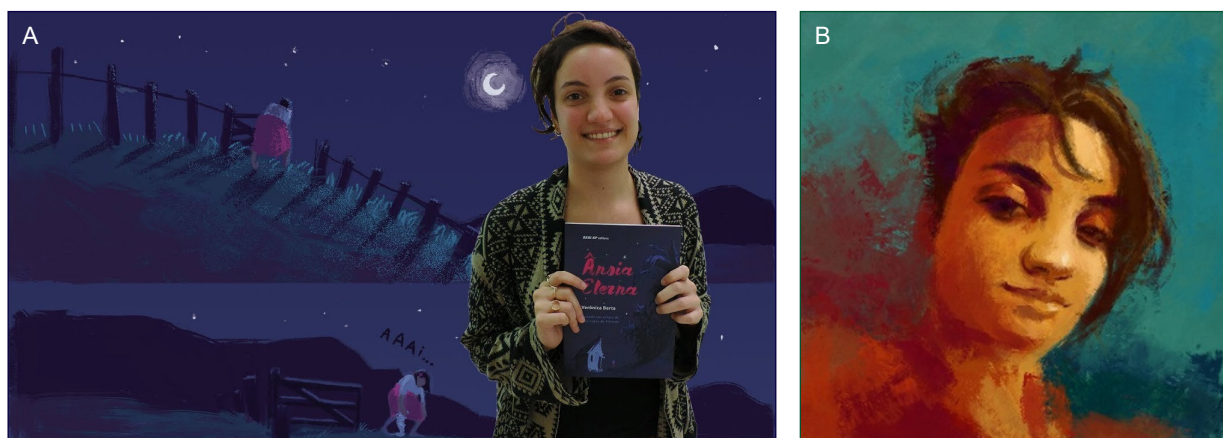
Dentro deste mundo visual, as HQs utilizam recursos para passar sua mensagem, ou seja, as histórias em quadrinhos têm sua própria linguagem. Com base no livro *A linguagem das histórias em quadrinhos*, de Alberto Ricardo Pessoa (2016, p. 12), percebemos as HQs como uma linguagem multidisciplinar definida como “uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual do balão” e, no nosso entendimento, é uma estrutura narrativa formada por uma sequência de ilustrações que se aliam a elementos escritos.

Apesar das inúmeras definições dadas por estudiosos, é de acordo comum que a linguagem das histórias em quadrinhos é formada da união entre o visual e o verbal. Essas duas formas de comunicação

¹ Espaços vazios entre a sequência de quadros.

interagem para transmitir uma mensagem a seu público. Segundo Pessoa (2016), “Os quadrinhos têm que ser tratados como uma mídia autônoma que se gesta a partir de uma ideia sólida, geradora de uma narrativa que conjuga os elementos verbais e visuais”, com isso, a forma da linguagem em quadrinhos, apesar de congrega diferentes atributos, produz sua própria essência e, debaixo dessa conclusão, nos dispomos a analisar criticamente a adaptação do conto “A Caolha”, na HQ ilustrada por Verônica Berta.

Figura 1 - (A e B) Verônica Berta, a ilustradora.



Fonte: (A) YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=HmLwnyrVJR4>. (B) Site Verônica Berta Loja Integrada: <https://veronicaberta.lojaintegrada.com.br/>.

Este estudo sobre a obra de Verônica Berta, ilustradora e quadrinista contemporânea, baseia-se em entrevistas e pesquisas bibliográficas. É importante ressaltar que o objetivo deste trabalho não é realizar uma análise biográfica, correlacionando a obra da autora à sua vida, mas, sim, evidenciar e valorizar a produção artística feminina no contexto histórico em que esta se insere. Busca-se, portanto, contribuir para a evidência e o reconhecimento da arte feminina, combatendo a invisibilização histórica e as formas de repressão sofridas pelas mulheres artistas.

A autora da HQ *Ânsia Eterna* (BERTA, 2018), publicada pelo SESI-SP, foi finalista do prêmio Jabuti e indicada aos prêmios HQMIX e Angelo Agostini. Ilustrou a adaptação para quadrinhos de *Quincas Borba*, de Machado de Assis, é professora da Quanta Academia de Artes e atualmente dá curso de desenho digital. Sua principal forma de ilustração é o desenho em 2D, e, apesar da sua versatilidade, seus desenhos trazem influências impressionistas e pós-impressionistas e têm destaque pessoal nas cores, com sua intensidade e significação.

Segundo a autora, em uma entrevista fornecida exclusivamente para este projeto, a escolha da ilustração da HQ foi uma iniciativa pessoal:

Eu estava procurando contos para ilustrar e fui procurar autores que estivessem em domínio público. Notei que na lista do *site* domínio.público.org tinham pouquíssimas romancistas

brasileiras e fui atrás dessas escritoras para conhecer. Foi assim que conheci a Júlia e, conforme fui lendo, fui me identificando e imaginando que daria uma boa versão em quadrinhos. (BERTA, 2021).

Percebemos que Verônica Berta é uma ativista da escrita feminina, posição necessária, uma vez que todos os alicerces sociais da história foram feitos por homens. Ana Colling (2004) vai dizer que a história da mulher é uma história recente porque, até então, a história foi escrita por homens, que escreveram a história dos homens, ou seja, o homem detinha todo o protagonismo, e trabalhos como o da Júlia Lopes de Almeida (2019), inspirado originalmente por uma obra feminina e adaptado por outra mulher, é a recontagem da história.

A autora do quadrinho priorizou a construção narrativa, empregando estratégias de adaptação visual para enriquecer a obra, em virtude de, segundo a autora “Acho que quando a mensagem não é literal ela tem mais peso. Tentei ser fiel à mensagem do livro, mas passando ela de outra forma” (BERTA, 2018). Assim, ela utiliza dos mecanismos próprios de uma adaptação visual para trazer riqueza à história.

Portanto, Verônica Berta contribui para um novo possível caminho, onde as mulheres fazem arte e história e, para além da parte bibliográfica, seu trabalho se torna foco desta pesquisa pela profundidade que tem, possibilitando inúmeras leituras e produzindo uma adaptação que demonstra a capacidade da mutação entre as artes sem ferir a narrativa, mas investindo na transfusão, ou seja, contando uma história a partir de um ponto de vista que usa de diferentes elementos para se manifestar.

HQ *A Caolha*

A história em quadrinhos *A Caolha* faz parte da tríade de contos ilustrados no livro *Ânsia Eterna*, HQ adaptada do livro homônimo de Júlia Lopes de Almeida. *Ânsia Eterna*, de Verônica Berta (2018), foi publicado pela editora SESI-SP.

Figura 2 - Imagem da capa do livro *Ânsia Eterna*.

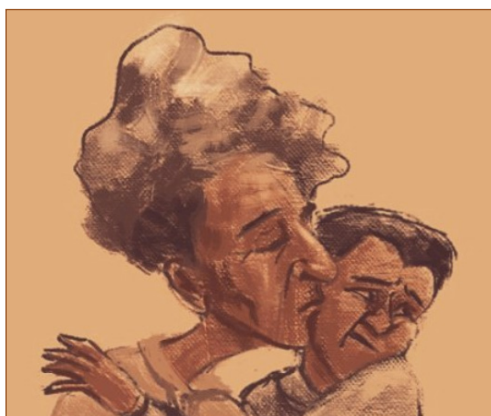


Fonte: YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=HmLwnyrVJR4>.

O livro segue o gênero *graphic novel*, que é definido como histórias em quadrinhos que se passam no cotidiano, de profundidade psicológica das personagens, pesquisa histórica e que tem como alvo um público mais maduro (PESSOA, 2016); contém os contos “Ânsia Eterna”, “Os Porcos” e “A Caolha”, sendo este o objeto de estudo desta pesquisa.

A história do conto, de narração onisciente, se trata de uma mulher que tem uma deficiência no olho que a torna desprezível a toda gente, menos a seu filho, Antonico. Mas, à medida que cresce, Antonico começa reprimir os afagos de sua mãe, enquanto toma consciência do preconceito que sofre por ser “filho da caolha”, e, por isso, começa a desprezá-la também. O clímax inicia quando a noiva de Antonico envia uma carta dizendo que só se casaria se ele abandonasse sua mãe. Ele mente que tem que mudar de casa por causa do trabalho, mesmo sua mãe já sabendo que ele faz isso porque tem vergonha dela. Então, ao sair de casa, sua madrinha força Caolha a contar a verdade sobre o que aconteceu a seu olho: Antonico provocou a deficiência ao, quando criança, atingir-lhe o olho com um garfo.

Figura 3 - *Print screen*. Um beijo reprimido.



Fonte: Berta (2018).

E assim é contada toda a história do conto adaptado, não como uma simples mutação de artes, mas com artigos que favorecem uma leitura complexa, pois, como diz Pessoa (2016, p. 65):

É preciso que o criador de quadrinhos responsável pela adaptação literária procure criar um roteiro que contemple os principais elementos da obra e que deste roteiro exista a criação de imagens, discursos e textos propícios à dinâmica das histórias em quadrinhos, para que não se torne uma adaptação mais complexa de entender que o próprio texto literário.

Da mesma forma, McCloud (2005, p. 58) defende que “a nossa cultura é cada vez mais orientada pelo símbolo”. Assim, a HQ converte a letra, em sua forma bruta, numa sequência de cores, quadros, movimentos e sensações visuais, que não apenas transformam o que já está dito, mas que também se comunica de uma forma autônoma, fazendo das imagens uma fonte rica de leitura.

Símbolos e simbioses I: uma leitura da HQ e suas personagens à luz de seus elementos

Como já afirmado, as HQs se expressam através de uma linguagem multidisciplinar, isto é, texto verbal e não verbal. Os elementos se fundem para formar uma mídia sintática de signos gráficos e, assim, comunicar ao leitor a história. As cores, o sombreamento, o ambiente, o enquadramento, tudo isso serve para nos informar acerca das personagens. Por isso, a HQ não necessita de descrição verbal, uma vez que já estão ilustradas as aparências das superfícies (ambiente, personagem), e outros artifícios como cores e enquadramentos ilustram as sensações internas; entretanto, nas HQs, é utilizada a linguagem verbal nos diálogos e nas onomatopeias quando se quer produzir o som.

Na HQ de Verônica Berta, a caolha, personagem principal, é uma mulher mestiça do cabelo crespo, com poucos dentes e, os que tem, são desregulares em tamanho e forma, com a postura sempre corcunda, inclinando a cabeça para baixo, com o aspecto próprio dos subordinados e infelizes.

Figura 4 - (A e B) Print screen. A postura decaída.



Fonte: Berta (2018).

Essa descrição imagética faz alusão à forma que essa mulher é descrita no livro:

A caolha era uma mulher magra, alta, macilenta, peito fundo, busto arqueado, braços compridos, delgados, largos nos cotovelos, grossos nos pulsos; mãos grandes, ossudas, estragadas pelo reumatismo e pelo trabalho; unhas grossas, chatas e cinzentas, cabelo crespo, de uma cor indecisa entre o branco sujo e o loiro grisalho, desses cabelos cujo contato parece dever ser áspero e espinhento; boca descaída, numa expressão de desprezo, pescoço longo, engehlado, como o pescoço dos urubus; dentes falhos e cariados. (ALMEIDA, 2019, p. 81).

Ou seja, as duas demonstrações da aparência da personagem trazem a imagem do grotesco.

No livro *O Império do Grotesco*, no capítulo “O que é mesmo o grotesco?”, os autores Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) comentam que o grotesco funciona por catástrofe, sendo uma mutação brusca,

uma quebra insólita de uma forma canônica, de uma deformação inesperada, como a que um acidente doméstico poderia causar a um olho e à reputação de uma pessoa. Segundo os autores, a forma do grotesco pode provocar o espanto e o riso, o horror e o nojo. Na HQ, a sociedade a olha com zombaria e terror.

Dentro da HQ, assim como no conto, a personagem principal denominada de “Caolha” possui um perfil completo, o que corresponde ao título de protagonista, pois se torna uma personagem com destaque em relação às outras. Conforme Le Breton (2007, p. 7): “Moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída”. Na HQ, percebemos a origem da personagem por causa da sua compleição física e condição social. Ela uma mestiça evidente e, levando em conta o contexto histórico exposto pela história (cenas em que a personagem lava roupa à mão), vemos que a história se passa no século XX, quando as mulheres e, em especial as negras e mestiças, não conseguiam outros empregos, senão os manuais e braçais.

Tudo isso é verificado pela leitura corporal da personagem, pois o corpo também é um sistema da comunicação: “Através do corpo, o homem apropria-se da substância de sua vida traduzindo-a para os outros, servindo-se dos sistemas simbólicos que compartilha com os membros da comunidade” (LE BRETON, 2007, p. 7). Por causa dele, sabemos que a personagem não nasceu em um lar estruturado e, mais que isso, não conseguiu dar um lar estruturado a seu filho. Evidência disso, é a primeira cena do quadrinho, na qual os personagens comem no mesmo prato e, também, o eloquente fato de não ser sequer mencionado o pai de Antonico.

Ainda sobre a personagem, sua falta de autonomia e de poder na sua própria história é outro fator que mostra como essa mulher é silenciada, reclusa e subordinada, o que também se comprova quando constatamos que a personagem tem somente três momentos de fala em toda a história. Isso ilustra como o que a define, em todo momento, é seu contexto.

Suas roupas são em tons neutros, sem formas ou cores, e ela usa um avental marrom, atestando sua condição de doméstica. Os ambientes onde a caolha aparece são espaços fechados, mostrando sua reclusão à sociedade e, inclusive, sua própria casa parece ser em um campo, afastada das demais. Em todos os cenários onde a personagem aparece, está exercendo trabalhos domésticos: ceifando, cozinhando, lavando louças, costurando. Enquanto Antonico sai de casa e tem sob seu alcance a possibilidade de estudar, arrumar outro emprego ou se casar, isto é retratado em outros espaços físicos, ambientes abertos. Mas para Caolha, descobrimos que não existem possibilidades, prova disso é a primeira cena que começa na cozinha e a última que termina lá também. Sua vida é estática, não há possibilidades de mudança, não sai do lugar.

Segundo Pessoa (2016, p.28), o contexto é importante para a construção da personagem porque nele se inscrevem a cultura, período histórico, classe social, profissão, *hobby*, crenças, grau de instrução, entre outras coisas, que irão moldar os valores, aspirações e emoções da personagem. Desta forma, se o contexto do livro elucida os sonhos da personagem, podemos dar às ambições da personagem os tons neutros que têm suas roupas.

Seu corpo franzino, seu aspecto de cansaço, sua postura curvada, sua solidão, sua estrutura corporal estranha, sua deficiência asquerosa aos olhos dos outros, todo o seu percurso histórico e social revela a identidade desse sujeito, transmitindo ao leitor a sensação de pena. A retratação de uma personagem a partir da perspectiva cultural, implica a coletividade do que ela representa; neste caso, um modelo de maternidade solo sofrida por mulheres em todo o Brasil e em todas as épocas.

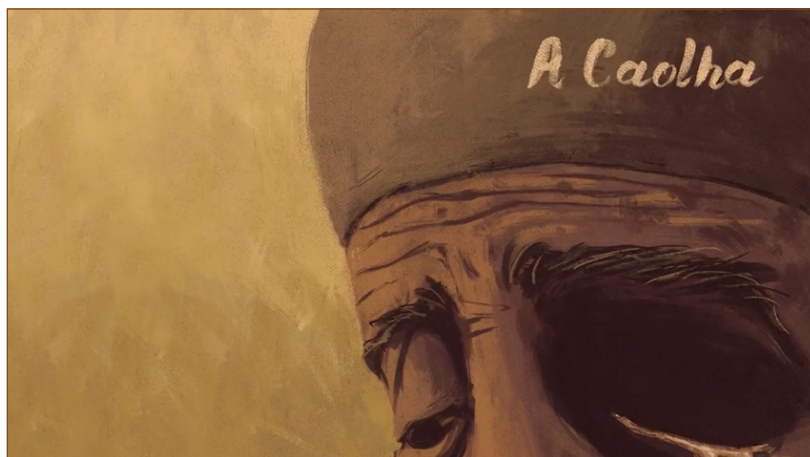
Assim como a caolha, seu filho, Antonico, também nos tem a falar na sua linguagem corporal. Os quadros onde mostram seu crescimento (da infância à vida adulta) e seu amadurecimento são sempre quadros que contêm falas de outras personagens ou a resposta de Antonico a essas falas. Isso constata que a construção identitária de Antonico tem alicerce nos pensamentos alheios.

Nesse aspecto de expressões corporais e faciais, as do rosto de Antonico são apáticas, mostrando sua falta de atitude e sua personalidade, sendo o rosto o principal registro de emoções da personagem (PESSOA, 2016). Na história, falta-lhe coragem até para ser verdadeiro, como quando ele decide ir embora de vez e, para isso, inventa uma história. Ele não se impõe também quando sua namorada pede para que ele corte as relações com sua mãe, ou defendendo a sua mãe de seus colegas.

Ele se apresenta como um sujeito vulnerável, tanto em contexto (étnico e social), quanto em personalidade, isso é também demonstrado em seu nome “Antonico”, no diminutivo. A mãe de Antonico reconhecendo a personalidade dele (ou impondo essa personalidade a ele, uma vez que os discursos dos pais têm grande influência na construção identitária do filho) não conta que adquiriu a deformidade facial por sua culpa e, quando Antonico fica sabendo, entra em escuridão, em colapso (demonstrado na HQ pelas letras embaralhadas, pelos traços trêmulos e pelas cores escuras); Caolha afirma a fraqueza do filho: “Pobre filho! Vês? Era por isso que eu não lhe queria dizer nada!” (BERTA, 2018, p. 51).

Símbolos e simbioses II: análise estrutural da HQ como recurso de contação de história

Figura 5 - *Print screen* da capa introdutória do conto.



Fonte: Berta (2018).

Acerca do processo de narração através da história em quadrinhos, a página inicial é uma página *splash* (ou metaquadrinho), que é quando um só quadrinho toma uma página inteira ou mais. Assim, a cena se torna panorâmica, e essa opção é usada comumente para indicar o cenário da história, uma vez que esta primeira página serve como um tipo de título ou piloto da história. Em *A Caolha*, a imagem apresentada é justamente um recorte, em plano detalhe, do olho deformado da personagem (Figura 5), representando tanto o título, como indicando a temática da história, fornecendo destaque à personagem e à sua deformidade.

Nas páginas seguintes, a evolução da trama acompanha a progressiva degradação dos elementos visuais. A crescente distância entre mãe e filho, marcada pela temática da decadência e da transformação do olhar e do sentir, encontra um correlato estético na transição cromática do vibrante seguindo para o monocromático, da luminosidade para as sombras, do vivo para o morto, do afago para a distância:

Figura 6 - Imagem das páginas em degradê.



Fonte: Berta (2018).

A partir disso, pode-se falar da significância das cores para a adaptação.

Segundo Pessoa (2016), a cor transmite ao leitor as emoções, além de distinguir os personagens, o evento e a linha temporal da história. A cor, dentro da HQ, não atua como verossimilhança da história,

ou seja, uma árvore não estará pintada de verde por ser verde, uma vez que, na HQ, a cor está a serviço da história, sendo um elemento de leitura e complementação.

Em *A Caolha*, nas linhas gerais, percebemos que existe pouca saturação nas cores, representando o esmaecimento da história, uma história sem muita vida ou intensidade. As cores predominantes são o marrom e o cinza, e o amarelo e o vermelho surgem em casos específicos onde se quer passar uma mensagem.

Figura 7 - *Print screen*. Caolha sorrindo.



Fonte: Berta (2018).

A cor amarela, na HQ, surge como um processo de iluminação da cena, não é o amarelo da luz natural, tampouco o amarelo vivo dos dias quentes e felizes. É um amarelo mostarda, denso nos cenários em que aparece, transmitindo ao leitor a explicação que não é um momento comum (como seria se fosse um amarelo de luz natural), mas um momento atípico de uma emoção que toma conta do espaço, como nas páginas 44 e 45 (Figura 7), quando Antonico se apaixona e subitamente beija sua mãe em momento de bom humor e isto faz sua mãe ser feliz naquele momento, e também esta cena ilustra o que o conto-fonte diz em palavras: “Um beijo dele era melhor que um dia de sol” (ALMEIDA, 2019, p. 82), “aquele beijo para a infeliz foi uma inundação de júbilo” (ALMEIDA, 2019, p. 84).

Na página 48 há uma explosão de raiva vinda da personagem chamada de caolha; a veemência da cena é representada na cor vermelha que domina a página e nas letras em caixa alta, de tamanho maior, simulando grito. Outro detalhe importante nesta página é a ausência de balões na fala da personagem. Normalmente, os balões não são utilizados quando a fala é do narrador ou é um som ambiente, uma onomatopeia. Na cena, existe uma onomatopeia de uma porta batendo com força (“BLAM”), mas os gritos da mulher também se manifestam com este *design*. Nossa hipótese é que a fala sem o balão é um recurso semiótico usado para demonstrar a explosão do som, não podendo ser contido em um balão, mas um som ecoado em todo o ambiente, e o ponto de exclamação após todas as falas dá ao discurso uma tonalidade interjetiva, exprimindo a emoção intensa que a personagem está sofrendo.

Ainda nessa página, nota-se a ausência das calhas que separam um quadrinho de outro. Várias cenas acontecem dentro de uma mesma página. As calhas geralmente indicam a mudança de tempo e cenário, fazendo com que a história se movimente em progressos graduais. Porém, nesta página, a ausência de calhas pode indicar a velocidade com que tudo acontece. Assim, entramos em um outro ponto de destaque neste quadrinho: os quadros e calhas.

Na HQ *A Caolha*, é subvertido o formato fixo padrão de uma história em quadrinhos, usando o recurso dos quadros a favor da narração da história. A HQ é irregular quanto às linhas demarcatórias, sendo às vezes quadros que tomam páginas inteiras, às vezes quadros grandes e pequenos numa mesma página, e às vezes quadros imitando as tirinhas. A escolha desses tamanhos diz respeito à perspectiva da história, assim, possivelmente, é uma forma de o autor direcionar o olhar do leitor para o que é significativo da cena, apresentando uns episódios com mais urgência, outros com mais constância.

Assim como a sequência de quadros que determina a velocidade e o movimento da cena, os traços em volta das personagens sugerem o movimento delas e, na última cena do quadrinho, o excesso de linhas em torno das personagens indica seus tremores, se tornando uma página de cenas tensas.

Pretendemos, como último elemento, analisar o cenário. No conto, o ambiente retratado é uma casa pequena, paga por Antonico. Entende-se, no decorrer de toda narrativa que eles são pobres, por isso, na HQ, que busca evidenciar o ambiente, as personagens vão sempre estar em algum lugar e esse espaço diz muito da condição social delas. O cenário predominante da história é a casa. Uma casa sem muitos detalhes ou cores, simulando a falta de alegria e dinheiro. Portanto, não é uma HQ que se coloca em vários lugares, porque a história é mais íntima e interna, trabalhando-se o cotidiano e o ambiente doméstico, sendo, portanto, um cenário coerente com o objetivo da história.

Desse modo, os elementos que compõem a respectiva HQ trazem a possibilidade de uma leitura profunda, podendo-se enveredar pelo campo do subjetivo e produzir novas interpretações. Tudo na história é coerente com ao âmbito da pobreza e opressão, evidenciando o poder narrativo e construtivo das imagens.

Considerações finais

Após os estudos que envolveram o processo da adaptação, verificou-se a adaptação como uma forma de releitura e reescrita autônoma, não sendo um “parasita” do texto-fonte, mas o bebendo como inspiração. Diante desta certeza, buscou-se estudar a história *A Caolha*, da HQ adaptada de *Ânsia Eterna*, de Veronica Berta, mas para isso, intentou-se criar um repertório de leitura com elementos pré-textuais proveitosos para contribuir com o estudo.

A partir desses estudos, visou-se contribuir com a leitura de adaptação de textos literários para quadrinhos, dando-se importância à adaptação como um processo singular, e na busca do incentivo à escrita feminina e um panorama do mundo da história em quadrinhos. Quanto à definição das histórias em quadrinhos, viu-se que é uma tarefa complexa e que cada HQ utiliza dos recursos que precisa para passar a mensagem que pretende.

Verificou-se que a HQ *Ânsia Eterna* na história *A Caolha* traz como temática principal a vida de uma infeliz mulher estática em seu infortúnio, uma vez que a corporeidade e as cores neutras dão à personagem o aspecto da falta de vida, o ambiente interno fechado tira do leitor a esperança de libertação e os tons sempre sombreados, nunca claros, afirmam a realidade do que acontece, pois sonhar já não é possível, não há cores claras, há apenas, como já mencionou o poeta (ANDRADE, 2012), a vida, sem mistificação.

Referências

- ALMEIDA, Júlia Lopes de. *Ânsia Eterna*. Brasília: Senado Federal, 2019. (Coleção Escritoras do Brasil, v. 2).
- ANDRADE, Carlos Drummond. *Sentimento do Mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- BERTA, Verônica. *Ânsia Eterna*. São Paulo: SESI-SP Ed., 2018.
- BERTA, Verônica. Entrevista: *Verônica Berta e sua releitura de Ânsia Eterna*, 2018. Vídeo (10m. 38s.) Publicado pelo canal Papo Zine. Disponível em: <https://youtu.be/HmLwnyrVJR4>. Acesso em: 19 ago. 2021.
- BERTA, Verônica. *Verônica Berta: entrevista*. Out. 2021. Entrevista concedida a Brenda da Silva Dias. Instagram.
- COLLING, Ana Maria. As mulheres e a ditadura militar no Brasil. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, 13., Coimbra, 2004. *Anais [...]*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2004.
- HATTNER, Álvaro Luiz. Quem mexeu no meu texto: observações sobre literatura e sua adaptação para outros suportes textuais. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, São Paulo, n. 16, p. 145-155, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/da728bde-8400-4595-9ffb-902f13953913/content>. Acesso em: 5 set. 2024.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. UFSC, 2011.
- LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. 2. ed. Trad.: Sonia M. S. Fuhrmann. Petrópolis: Vozes, 2007.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2005.
- PESSOA, Alberto Ricardo. *A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros*. João Pessoa: Ed. UFPB, 2016.
- RAHDEN, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista Famecos*, Porto Alegre, 3, n. 5, p. 103-106, 1996. Doi: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.1996.5.2954>.
- SILVA, Karla Cordeiro Rosa da. *As histórias em quadrinhos como instrumento da comunicação organizacional*. 2014. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

STAM, Robert. *Realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

Recebido em 20 de setembro de 2024.

Aprovado em 17 de novembro de 2024.

Resumo/Abstract

Metamorfoses dialógicas, corpos diabólicos: as personagens na adaptação da HQ *A Caolha*, de Verônica Berta

Brenda da Silva Dias Rocha, Kátia Carvalho da Silva Rocha e Eliesio Costa Lima

A adaptação é um processo que envolve releitura e mudança de um veículo para outro. O presente trabalho tem como objetivo a análise da HQ *A Caolha*, de Verônica Berta, adaptação do conto homônimo de Júlia Lopes de Almeida. No decorrer do trabalho, será feito um estudo sobre o processo de adaptação e análise da HQ de Verônica Berta, trabalhando os elementos e as personagens, principalmente a respeito do significado que a estética contribui para a leitura das personagens. Propõe-se, assim, apresentar estudos sobre o processo de adaptação, bem como ler criticamente o objeto deste trabalho. Para o estudo cinematográfico, será usado de aporte teórico acerca das adaptações Robert Stam (2008) e Linda Hutcheon (2011), se tratando sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, Alberto Ricardo Pessoa (2016), e no estudo das personagens, Le Breton (2007).

Palavras-chave: adaptação, história em quadrinhos, personagens, corporeidade.

Dialogical metamorphoses, diabolic bodies: the characters in the adaptation of the comic book *A Caolha* by Verônica Berta

Brenda da Silva Dias Rocha, Kátia Carvalho da Silva Rocha, and Eliesio Costa Lima

Adaptation is a process that involves rereading and changing from one vehicle to another. The present work aims to analyze the graphic novel *A Caolha* by Verônica Berta, an adaptation of the homonymous short story by Júlia Lopes de Almeida. Throughout the work, a study will be conducted on the adaptation process and analysis of Verônica Berta's graphic novel, working on the elements and characters, especially regarding the meaning that aesthetics contributes to the reading of the characters. Thus, it is proposed to present studies on the adaptation process, as well as to critically read the object of this work. For the cinematographic study, the theoretical support of Robert Stam (2008) and Linda Hutcheon (2011) on adaptations will be used, and regarding the language of comics, Alberto Ricardo Pessoa (2016), and in the study of characters, Le Breton (2007).

Keywords: adaptation, graphic novel, characters, corporeality.