

SINGULARIDADES DE UMA PERSONAGEM JUVENIL EM QUADRINHOS DE NEIL GAIMAN

Ilonita Patricia Sena de Souza

Mestranda em Linguagem e Ensino pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
patriciailonita@gmail.com

Márcia Tavares Silva

Doutora em Letras pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
Professora Adjunta da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
tavares.ufcg@gmail.com

RESUMO

Este artigo objetiva analisar a construção do suspense na narrativa ficcional juvenil em quadrinhos, suas singularidades, recursos e funcionalidades, a partir da análise de exemplos da *graphic novel Coraline* (2008) de Neil Gaiman. Nossas observações se iniciam com dados sobre as ficções direcionadas aos jovens e o espaço historicamente construído sobre a história em quadrinhos, em seguida, tecemos considerações específicas sobre linguagem visual, e por fim, discutimos como se articulam esses pontos na obra em destaque. Fundamentamos nossa leitura em Jouve (2012) para definir *arte*, Dondis (2015) sobre as expressões imagéticas, Barbieri (2017) e Mastroberti (2017) para analisar as HQ's, e Hutcheon (2013) a respeito das várias linguagens presentes em nossa sociedade. Por fim, concluímos que a narrativa sequencial apresenta potencial provocador para construção do leitor literário jovem, uma vez que incita a leitura a partir de sua linguagem imagética e pluridimensional.

Palavras-chave: leitor juvenil, arte sequencial, linguagem da HQ.

ABSTRACT

This article aims to analyze the construction of suspense in the juvenile comic fiction narrative its own singularities, features and functionalities, from the analysis of some samples of the graphic novel *Coraline* (2008) by Neil Gaiman. Our observations start with data on fictions aimed at young people and the historically constructed space on comics, then we make specific considerations on visual language, and finally, we discuss how these points are articulated in the featured work. We base our reading in Jouve (2012) to define art, Dondis (2015) on imagery, Barbieri (2017) and Mastroberti (2017) to analyze the comics, and Hutcheon (2013) about the various languages present in our society. Finally, we conclude that the sequential narrative presents provocative potential for the construction of the young literary reader, since it encourages reading from its imaging and multidimensional language.

Keywords: juvenile reader, sequential art, HQ language.

Apontamentos sobre jovens e leitura

Entendemos que as histórias em quadrinhos, assim como outras obras que exploram com mais veemência a expressão imagética, necessitam de maior espaço de discussão, principalmente no meio científico, para ampliar as questões de debates, e pensar nessas narrativas como materialidades passíveis de análise em si mesmos. As investigações sobre as especificidades estéticas e os modelos narrativos possibilitam uma percepção panorâmica a respeito da complexidade que estas narrativas podem apresentar.

É nesse sentido que a nossa discussão se pauta: apresentar alguns apontamentos e aspectos, que contemplem as narrativas sequenciais enquanto obras autônomas, e atentar para as propriedades significativas e a capacidade de sentidos que lhe são intrínsecos. Para tanto, baseando-nos em Jouve (2012) que revela a dificuldade em se falar e definir *arte*, Dondis (2015) sobre a importância da linguagem visual e as expressões imagéticas, Barbieri (2017) que pontua o intercruzamento de linguagens nas Histórias em quadrinhos (doravante HQ's), e o trabalho de Mastroberti (2017) que discute alguns aspectos sobre a supervalorização da palavra e a desvalorização das imagens. Além do pensamento de Hutcheon (2013) a respeito das várias linguagens presentes em nossa sociedade. Com isso, esta discussão, de maneira geral, está dividida em dois pontos: o primeiro para realizar uma apresentação dos apontamentos teóricos e, em seguida, uma análise de excertos de *Coraline* (2008) de Neil Gaiman.

1. Literatura e arte ficcional: alguns apontamentos teóricos

Falar sobre ficção e suas premissas constitui-se em uma tarefa bastante complexa, e ainda mais se adentrarmos nas concepções que envolvem literatura concretizada em formas narrativas ficcionais. É necessário entender a literatura e suas formas como arte representacional e compreender as várias linguagens que podem ser acionadas no construto textual e artístico literário. É por essa razão que há várias correntes e noções para instaurar uma possível definição do conceito de “arte”, e, justamente por não existir um consenso, Jouve (2012) inicia *Da arte a literatura*, acentuando que “[...] definir a arte, aliás, é tão delicado que se chegou à conclusão de que o mais sensato ainda era desistir da noção” (JOUVE, 2012, p. 13). Entretanto, mais do que um conceito a se definir, é importante pensar na relação arte-leitor, principalmente nos seus efeitos, pois é indiscutível a capacidade da arte de fazer com que o leitor se interrogue “[...] sobre uma ‘realidade’ que, mesmo mal definida, ‘informa’ – através de umas séries de engrenagens o mundo em que vivemos e nossa existência no interior deste mundo” (JOUVE, 2012, p. 11).

A partir dessa relação e da capacidade da arte ficcional, em qualquer forma, de fazer emergir sentidos para o leitor, entendemos que as expressões visuais possuem essa característica, o que torna a sua composição bastante intrincada. É sobre isso que Dondis (2015), em seu livro *A sintaxe da linguagem visual*, discute sobre os procedimentos da expressão visual, apresentando o pensamento que:

[...] enquanto o caráter das artes visuais e de suas relações com a sociedade e a educação sofreram transformações radicais, a estética da arte permaneceu inalterada, anacronicamente presa à ideia de que a influência fundamental para o entendimento e a conformação de

qualquer nível da mensagem visual deve basear-se na inspiração não cerebral (DONDIS, 2015, p. 1).

O autor chama a atenção para as modificações que ocorreram em várias linguagens na era tecnológica, no que se entende sobre a arte e o seu significado, além da função do componente visual da expressão e da comunicação, no entanto, a compreensão sobre os dados que compõem o dado estético permaneceu inalterada. Paula Mastroberti (2017) aponta justamente para essa inalteração no ensaio intitulado “Artes gráficas e sequenciais: Armadilhas conceituais”, que conseqüentemente acarreta a preterição das artes visuais e o olhar apenas instrumentalizador para com essas obras:

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

Outra questão que está atrelada às discussões sobre a noção de arte reside em uma concepção de linguagem que prioriza o verbo e desloca as demais para um lugar de desconfiança e inferioridade, como aponta Mastroberti (2017). No entanto, outra perspectiva concentra-se na noção de um sistema heterogêneo e diverso, que organiza as linguagens em uma rede de conexões, e, por isso, desvencilha-se da ideia de uma forma unívoca e suprema de comunicação e expressão humana. Incorpora-se, dessa maneira, ao processo de produção de sentido um nível capacitivo sensorial de percepção que funciona de forma diferente da simples decodificação da palavra, e que assume instâncias importantes na construção de sentidos e da comunicação.

Por esses motivos as expressões visuais precisam ser entendidas não apenas pelo viés do auxílio na decodificação, e, por isso, não se concretizam de uma maneira mais simples. Além desse entendimento, é necessário destacar que o processo de leitura das imagens não atrapalha a construção leitora do sujeito para a literatura. Jouve (2012), ao discutir Literatura e como ela se apresenta em nossos dias, nos lembra que “A literatura não é a única, mas é mais atenta que a imagem e o documento, e isso é suficiente para garantir seu valor perene: ela é A vida: modos de usar [...]” (JOUVE, 2012, p. 55). Embora seja verdade que a literatura, “o verbo”, torna-se indispensável na constituição do pensamento humano, e na construção identitária dos sujeitos, é importante compreender que as linguagens imagéticas não são rasas e possuem densidade em sua constituição, sendo produtos de uma inteligência humana de enorme complexidade, embora ainda não se perceba, nem se compreenda essa densidade de maneira satisfatória. Investigar de forma aprofundada a estrutura das linguagens visuais é uma necessidade na formação do leitor, pois: “A expressão visual significa muitas coisas, em muitas circunstâncias e para muitas pessoas. É produto de uma inteligência humana de enorme complexidade, da qual temos, infelizmente, uma compreensão muito rudimentar” (DONDIS, 2015, p. 2).

É a partir dessa plurissignificação que entendemos que as HQ’s, o cinema, a música, o teatro e tantos outros meios possuem uma linguagem que os individualizam e os distinguem entre si, direcionando a forma como o leitor deve realizar a leitura. Os quadrinhos, por exemplo, aguçam o pensamento visual, pois a imagem é o seio de sua estrutura. Barbieri (2017) realiza um estudo sobre a conexão entre linguagens e mostra como algumas delas caracterizam as HQ’s, entendendo que elas não estão isoladas. Nessa direção, deixamos de perceber as linguagens apenas como instrumentos comunicativos, e

lançamos o olhar para a concepção de que fazemos parte das linguagens na medida em que constituímos estas e somos constituídos por elas.

A linguagem visual em sua organização, em termos comparativos, está em forma de ecossistemas, ou seja, possui regras e características específicas, todavia, algumas dessas podem ser partilhadas por mais de um ecossistema/linguagem, existindo entre eles um movimento de trocas e compartilhamento, o que acaba colocando-os em uma zona fronteira, e, assim como todos ecossistemas fazem parte da natureza, “também as linguagens fazem parte de uma comunicação geral” (BARBIERI, 2017, p. 19), pois todas são importantes e fazem parte de um sistema maior. Hutcheon (2013) entende que algumas linguagens possuem uma natureza sintetizante e, de certa maneira, de agrupamento, como é o caso do cinema, por exemplo, que reúne em seu cerne a fotografia, a música, a literatura, a dança, a arquitetura e o teatro, dentre outras manifestações artísticas que são mobilizadas em função de sua própria estrutura de funcionamento.

Ao analisar as narrativas sequenciais, percebemos que elas partilham com outras expressões como o cinema, os romances, os contos, entre outros o espaço maior da narratividade, pois dispõem como característica uma estrutura de sequência narrativa, ao qual Barbieri (2017) chama de inclusão “uma linguagem está incluída em outra, faz parte da outra” (BARBIERI, 2017, p. 19). Historicamente, as imagens presentes nas HQ’s derivam das ilustrações, por exemplo. No entanto, diferem delas, pois a relação texto-imagem se alinha de maneira diferente, já que a imagem dos quadrinhos está para a ação, enquanto a ilustração *comenta* a narrativa, materializando e pontuando o que não está nas linhas verbais, tendo assim, um caráter de integrar e enriquecer a narrativa verbal (Barbieri, 2017). Além do mais, ainda temos outras linguagens das quais os

quadrinhos não nasceram, mas que possuem entre si a gênese histórica, que as conectam como ocorre com a pintura e a fotografia. Por último, existem aquelas linguagens em que os quadrinhos tendem a “imitar”, com o intuito de se apropriar de suas possibilidades expressivas, ao invés de criar o que seria “equivalente” dentro de sua própria linguagem, como é o caso de quadrinhos e a sua relação com o cinema.

Mais do que obras autônomas em sua constiuição, os quadrinhos influenciam e são influenciados por diversas outras formas expressivas. Dewey (2010, p. 63), em *Arte como experiência*, nos diz que alguns dos modos mais presentes na experiência das sociedades industrializadas são justamente as manifestações que, convencionalmente, não são pensadas como arte, como as narrativas sequenciais. Estas obras, todavia, assim como as diversas formas imagéticas, estabelecem contato com a realidade e se apresentam como maneiras de revelar algo sintomático acerca da própria realidade. Para Didi-Huberman (2012):

Não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas. As imagens tomam parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 210).

De acordo com este ponto de vista, a arte transcende o suporte que a caracteriza. No que se refere às expressões imagéticas, estão presentes em sua tessitura visual sensibilidades ricas, que delimitam uma espécie de jogo entre o olho de quem lê e os “vestígios” reais deixados pelo autor. Sobre esta relação, Dewey (2010, p. 60) estabelece que o ofício daqueles que se interessam pelos aspectos teóricos das artes é justamente reestabelecer à arte seu caráter de experiência. Para exemplificar tudo o que foi dito a

respeito das histórias sequencias, apresentamos nossas considerações sobre a *graphic novel Coraline* (2008). A partir da leitura de pontos centrais da trama e de elementos do universo quadrinístico, consideraremos nos elementos paratextuais, no projeto gráfico e nas sobreposições de imagens a construção de sentidos assumidos na narrativa sequencial em diálogo com o texto do romance. Dessa forma, poderemos perceber as relações estabelecidas entre a construção imagética da personagem protagonista e a produção da narrativa de suspense.

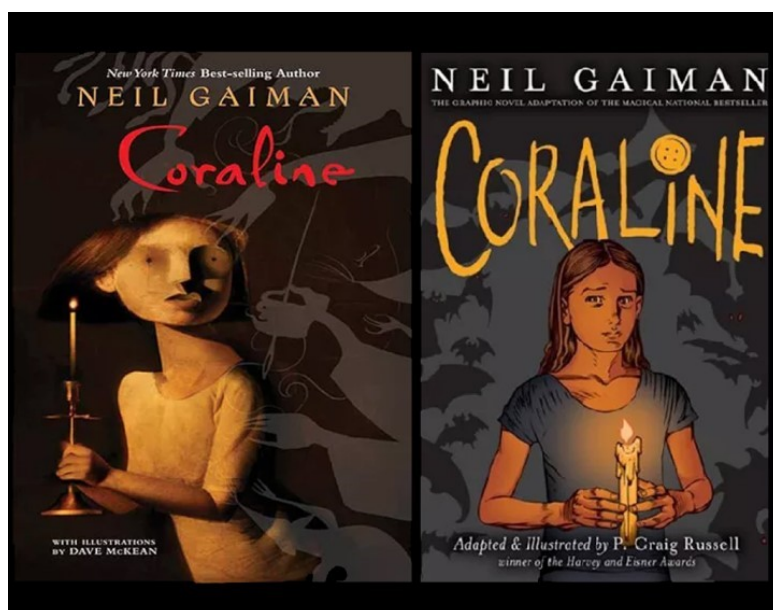
2. Coraline Jones: imagens de um mundo secreto

O nosso ponto de partida é a obra *Coraline* – que por vários aspectos pode ser entendida como um romance fantástico de terror –, publicada no ano de 2003, de autoria de Neil Gaiman, que trata-se de uma narrativa que dialoga com aspectos tradicionais do gótico e do terror, dividida em capítulos curtos e ilustrada em preto e branco, por Dave McKean. No enredo, Coraline é uma menina que não gosta de marasmo, está sempre em busca de novas aventuras e adora explorar. Logo no início da história, ela se muda com os pais para uma casa antiga, onde há vizinhos um pouco estranhos para a menina; são eles: as senhoras Spink e Forcible, e um velho criador de ratos. Em uma de suas explorações em busca de novas aventuras, a menina descobre uma passagem para um mundo paralelo-secreto. Essa outra realidade é bastante semelhante à sua, exceto por vários aspectos que se apresentam bem melhores. A comida tem mais sabor, os brinquedos são mais divertidos, já que parecem ter vida própria, além de novos pais mais participativos, atenciosos e mais interessados nos seus desejos e pensamentos. No entanto, para permanecer neste mundo, a menina teria que se transformar em uma pessoa diferente, o

que ela rejeita. De volta ao seu mundo, Coraline descobre que a outra mãe sequestrou seus verdadeiros pais e ela é quem precisa salvá-los.

No ano 2008, a obra foi adaptada e ilustrada por P. Craig Russell para o modelo de *graphic novel*, com tradução de Regina de Barros Carvalho. Para discutir os aspectos de construção da personagem protagonista e a produção da narrativa de suspense, selecionamos alguns exemplos de aspectos necessários para uma análise mais específica de como se deu esta adaptação. Por esse motivo, optamos pela eleição de alguns excertos, dentre eles as capas, entendendo que também são uma janela para observar os recortes e as modulações de sentido. Para Genette (2009. p. 21-35) “uma simples escolha de cor para o papel da capa pode indicar por si só, e com muito vigor, um tipo de livro”. O autor sinaliza a importância desse elemento e destaca que está muito além de apenas conter os dados de apresentação da obra para o leitor, pois se configura como uma grande chance de seduzir o leitor à primeira vista. Diante do exposto, vejamos as imagens das capas das duas obras:

Figura 1 – Capas de *Coraline*



Observa-se, além da presença de elementos padrões, a verificar o nome do autor em destaque, que existe uma ambientação prévia da obra na reprodução imagética de componentes que remetem ao sombrio e ao terror (as expressões das meninas reproduzidas nas capas, por exemplo). Encontramos confirmação de nossa leitura ao retomarmos Oliveira (1995, p. 108) que chama esse arranjo de composição pictórica das imagens; essa fundamenta-se, basicamente, em três dimensões: cromática (enquanto cor); eidética (enquanto forma) e topológica (combinação das duas primeiras em um determinado espaço). Assim, a composição cromática afirma-se como um dos eixos que se sobressaltam e percorre o espectro de tons de preto, laranja (destaque para o ponto de luz que retoma a cor dos cabelos da personagem) e cinza. A posição e o recurso de silhuetas da personagem permanecem nas duas propostas.

No que se refere aos elementos visuais que compõem a dimensão eidética, temos como representantes da narrativa, elementos dispostos nos detalhes das capas. Percebe-se, na capa da esquerda, a presença de mãos fantasmagóricas tentando envolver Coraline, remetendo ao aspecto do terror, uma das mãos segura uma agulha, possivelmente, representando a outra mãe que costurava os olhos de botões. Na capa da direita, os morcegos ao fundo retomam a ideia do medo e o aspecto assustador, além do botão, inserido no nome da menina, que também figura como índice da trama, e como referência a outra mãe. Ambas as expressões das garotas das capas são bem parecidas, transparecem medo e terror, olhos atentos e voltados para o entorno, aparentemente, na tentativa de enxergar o perigo e demonstrando o estado de suspensão do instante. Dessa forma, a dimensão topológica condiz com um conjunto harmônico e sugestivo, pois todos os elementos adicionam uma aura de mistério à composição narrativa da cena reproduzida na capa.

A respeito da própria Coraline, é perceptível a diferença das abordagens. Em uma delas (esq.) fica claro que se trata de uma criança, a estatura um pouco menor é um forte indício. Apesar dos aspectos que a caracterizam emocionalmente serem bastante próximos nas duas versões, o que pode ser identificado a partir do desenvolvimento narrativo, existe uma clara diferença na constituição física: a personagem Coraline dos quadrinhos tem o cabelo castanho e longo e sua estatura é melhor definida nos traços. Tal diferença nos leva para questões relacionadas ao direcionamento das intenções editoriais, existindo, portanto, um claro interesse em angariar os leitores juvenis para *graphic novel*, através da estratégia de identificação.

Partindo para o estabelecimento do suspense na narrativa, a ação de Gaiman, embora se construa a partir da exposição de muitos indícios ao longo da trama, exige do leitor certa atenção e focalização na ordem dos acontecimentos. Na introdução da primeira cena, temos, no primeiro parágrafo: “CORALINE DESCOBRIU A PORTA pouco depois de terem se mudado para a casa” (GAIMAN, 2003, p. 11). Nesse sentido, é sugestionado que a tal porta figurará como o elo entre a casa e o que está para acontecer, o que, no entanto, não é revelado. Na HQ, o suspense se constrói a partir de elementos imagéticos, que são identificados pelo leitor a partir de uma outra forma de leitura, que precisa estar atenta aos detalhes e pistas visuais.

A narrativa de Gaiman apresenta várias informações que são dispostas no texto com certa limitação em relação à interpretação do leitor aos fatos, exigindo que este avance na leitura para poder concluir as possibilidades de sentido que se estabelecem. Entende-se que a narrativa de suspense consiste no adiamento das respostas, de modo que não esclarecer ou evitar explicações provoca o leitor a organizar as associações e interpretações possíveis. Em *Coraline* (2008), os elementos provocadores do suspense

estão dispostos nas descrições dos ambientes, dos personagens e em alguns tópicos responsáveis pelo enredo.



Figura 2



Figura 3

O viés narrativo pertence a outros tipos de linguagens, nas histórias em quadrinhos, por sua vez, as ferramentas para a configuração de ambiente e personagens são diferentes. A composição imagética suscita o foco em outros elementos, específicos desse meio. A maneira como as páginas são diagramadas, através dos quadros em sequência, explicam como as ações foram realizadas e as suas consequências para o enredo central. Essa particularidade é de extrema importância para o entendimento do

contexto. Nesse sentido, retomamos McCloud (1995, p. 60-93) e sua discussão sobre as *sarjetas* (espaço entre os quadros) que podem significar o mistério, além de exigir do leitor uma conexão entre as imagens que precisam ser “montadas” para se chegar a uma conclusão, a uma ideia sobre algo ou as ações que se sucederão. Por exemplo, na Figura 2 extraída de *Coraline*, a primeira imagem é da porta-passageira, em que o narrador, através da legenda, informa que “Coraline descobriu a porta pouco depois de terem se mudado para a casa”. A curiosidade e a hesitação são perceptíveis pelo posicionamento corporal, ela esconde-se atrás da porta, mas inclina sua cabeça na tentativa de visualizar o que está ali. O mistério e o suspense são instaurados na visualização dessa primeira imagem. O que está no outro mundo – ainda não conhecido – é uma descoberta para Coraline e para o próprio leitor.

Os requadros também ambientam a nova-velha casa da família. No canto superior, percebemos um *close* que destaca a arquitetura da casa, muito antiga, e um *zoom* no porão. Logo abaixo, temos a casa ao fundo e a família – aparentemente feliz, a perceber o sorriso da mãe – em primeiro plano. O mistério aparece quando o último requadro apresenta uma única silhueta por trás de uma cortina e ainda não há identificação de quem seja, apenas de que “outras pessoas habitavam a velha casa” (p. 2). Na sequência é que somos apresentados assim como na história de Gaiman, a senhora Spink e Forcible, vizinhas da família.

Em outro momento da narrativa, a estruturação do suspense também está presente nas sequências de cenas apresentadas quando temos as três tarefas impingidas à protagonista, executadas de maneira não planejada e sujeitas a qualquer falha. A execução é demorada, percorre vários caminhos e não sabemos o que vai acontecer com a menina. O adiamento do fim da narrativa e da volta à situação de harmonia inicial é o

recurso utilizado para não resolver a contenda entre Coraline e a outra mãe. Pois, no confronto final, quando a menina deixa o outro mundo, há a continuidade da presença da outra mãe e a insistência dessa em conseguir a chave. Na estrutura quadrinística, as sequências de ação contribuem para essa construção em suspense através do destaque dado aos detalhes do ambiente do outro mundo. Coraline já havia executado as duas primeiras tarefas e recuperado as almas de duas crianças, vítimas da outra mãe em outros tempos. Em busca da terceira alma a menina percorre os espaços da casa, vejamos as descrições contidas na narrativa em romance:

um quadrado de chão terrivelmente duro, lento e pesado, preso por dobradiças: era um alçapão. Abriu-se e, pela abertura, Coraline viu apenas a escuridão. Estendeu a mão para baixo e achou um interruptor frio. (...). Pelo buraco, subia um cheiro de argila úmida e de algo mais, um odor acre e picante como vinagre azedo (GAIMAN, 2003, p. 106).

A ambientação é instalada pelos detalhes de construção da cena, pormenorizada nos elementos constitutivos do espaço. As sensações de tato, olfato, gustação e visão se misturam, envolvidas pelo processo da descrição encantatório da enunciação; é o detalhamento que rodeia a ação, o acúmulo de imagens repugnantes que podem influenciar o espírito do leitor e direcionar suas emoções.

Na narrativa sequencial, esse efeito é transferido para a situação do enfrentamento com o “resto” do outro pai que se dá de maneira tensa e dinâmica. A sequência de ações começa na entrada do porão, a dimensão cromática é composta pelo ocre, o marrom e o cinza, apenas a onomatopeia representando a pisada de Coraline é colorida, indicando o detalhe decisivo para a conclusão da cena. Nessa sequência, os autores usam balões que sangram os requadros, e interjeições e interrogações para

compor as sensações do outro pai, já desfigurado e sem voz, e ainda, os recordatários para guiar a direção da leitura. Destacamos ainda como a perspectiva oscila, na primeira sequência de frente, e, quando Coraline está fugindo, a visão com o personagem, de cima e vendo o outro pai subindo a escada em direção a ela:

Figura 4



Figura 5



O enfrentamento entre Coraline e o outro pai é narrado cena-a-cena, na primeira imagem da direita, o narrador deixa claro que “Coraline tinha apenas o tempo de uma batida de seu coração para reagir, conseguia pensar em fazer somente duas coisas: gritar e tentar fugir e ser perseguida pela coisa-larva pelo porão obscuro até ser pega. Ou podia fazer algo diferente” (GAIMAN e RUSSELL, 2008, p. 125). Pelo olhar fixo, com uma expressão fechada que representa a tomada de decisão, entendemos que *fazer algo*

diferente era ficar e tentar vencer a ‘coisa-larva’, que muito lembra os aspectos de um zumbi, pela deterioração dos membros corporais, das roupas e pela falta de percepção (apenas quando se faz barulhos). As sequências mostram que ela decide arrancar o olho da coisa-larva e, jogá-lo ao chão, o foco na mão (canto esquerdo), e a linha branca que representa a trajetória do botão-olho até chegar ao chão, mobiliza o olhar para o requadro que mostra o barulho, através do recurso da onomatopeia “tak”, “tak”, “tak”, onde é possível materializar o compasso de cada um. O outro pai grita, as letras em maiúsculo simbolizam o volume, junto com a repetição das letras ‘MEU OOLHOO!’ e a exclamação que enfatizam a dor e também a fúria. Já sem o olho, ele tenta encontrar Coraline, mas não consegue. O balão com a interrogação demonstra sua dúvida sobre onde ela está – sai tateando ao seu redor para encontrá-la- ao mesmo tempo, a garota sobe as escadas.

O suspense se repercute pela ansiedade por parte do leitor para que haja o escape, mas principalmente pela impossibilidade de barulhos, o balão com linhas curvas nos apresenta justamente isso, e que também está nos pensamentos de Coraline “silêncio”, “silêncio”, “silêncio”. Neste momento o ritmo é mais pausado (não se pode ser apressado), há uma quebra do silêncio quando ela pisa em um degrau quebrado, um *zoom* no pé de Coraline, e a representação do som através de uma forma de raio, que chama atenção do outro pai, o balão com exclamação e o seu olhar direcionado nos avisam sobre isso. Mais uma vez, o ritmo muda, pois agora ela precisa de rapidez para fugir. É uma cena distribuída com ritmos diferentes, que, conseqüentemente, suscitam essas sensações no leitor. Estas são algumas das ferramentas utilizadas pelos quadrinhos para criar o ambiente de ação, e, sobretudo, nessa narrativa, o suspense e o terror.

Podemos perceber que nos dois textos, na narrativa sequencial dos quadrinhos e na narrativa no romance, a princípio, o perfil dos leitores se aproxima, pois se adequam à representação de leitores atuantes, dotados de capacidade para transformar a estrutura textual a partir de sua própria experiência. Os leitores das obras analisadas não são pressupostos como leitores passivos, ao contrário, são capazes de preencher os “vazios” do texto com o próprio imaginário. No entanto, as diferenças se estabelecem quando enfocamos o texto narrativo, que, embora rico em inventividade, apresenta muitas informações e descrições, pressupondo uma informação para o leitor a partir do texto escrito. Por sua vez, na HQ temos uma maior presença do conteúdo que provoca o imaginário em função da resolução ser apresentada de uma só vez, na sequência das imagens, para os conflitos do personagem protagonista.

Considerações finais

Vivenciamos uma realidade em que a diversidade de mídias e seus meios se intensificam a todo momento, porém, ainda reside uma resistência, principalmente no discurso científico, sobre as obras sequenciais. Não devemos pensar que a palavra deve ser colocada em segundo plano; o que se faz necessário é reconhecer a pluralidade de linguagens, e a capacidade de atuação que cada uma possui, além das possibilidades de tecer de forma singular efeitos de sentidos e elaboração de significados de maneira a despertar no leitor uma sensorialidade diversificada.

Com isso, podemos perceber que, em se tratando da expressão visual e das linguagens que a circundam como as HQ's, é preciso realçar que, em instâncias teóricas e científicas, há uma grande aproximação de recursos que relacionam essa forma de

linguagem narrativa aos vários exemplos da literatura escrita em narrativas ficcionais. Neste exemplo de *Coraline*, é notável a capacidade que obras sequenciais, como os quadrinhos, têm de se apresentarem como arte, pois “a arte já não é somente, para nós, o belo; é também aquilo que pode emocionar ou fazer pensar (JOUVE, 2012, p. 18)”. É necessário voltar-se para suas linguagens e analisá-las em suas próprias nuances culturais e estéticas.

O delineamento de algumas discussões a respeito de como entender a mecânica visual e, mais especificamente, os quadrinhos, como sendo uma arte que mobiliza múltiplas linguagens, passa pelo aprofundamento de aspectos teóricos de adaptação e constituição das narrativas. Além de algumas problematizações e reflexões acerca de como são compreendidas estas narrativas, como a constituição dos exemplos aqui apresentados da *graphic novel Coraline* (2008). Entendemos também que toda forma de expressão é caracterizada por especificações pertencentes ao seu mecanismo de funcionamento, e os quadrinhos e as linguagens que exploram a imagem não são diferentes. Os autores das obras estudadas não colocam seus leitores diante de obras que resgatam por obrigação o final feliz, mas, sim, transformam em experiência os dramas que fazem parte de seu cotidiano e de quem está no mundo. O leitor de Gaiman é apresentado ao mundo secreto, mesmo permeado pelo fantástico, como um mundo cheio de situações complexas, como a morte, e os sofrimentos causados pelo medo e pela dúvida.

Referências

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

COMPAGNON, Antoine. *Literatura para quê?* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. p. 7-57.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Quando as imagens tocam o real*. Pós. Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204-219, nov. 2012.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. Ilustrações Dave McKean. Tradução Regina de Barros Carvalho. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

_____. *Coraline – graphic novel*. Adaptação e Ilustração P. Graic Russel. Tradução Regina de Barros Carvalho. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2008.

GENETTE, Gérard. O peritexto editorial. In: GENETTE, Gérard. *Paratextos editoriais*. Tradução Álvaro Faleiros. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013. p. 21-59.

MASTROBERTI, Paula. Artes gráficas e sequenciais: armadilhas conceituais. São Paulo, v. 2 n. 1, p. 93-107, nov. 2017.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

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

ROSA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história*. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

Recebido em 24 de fevereiro de 2019.

Aceite em 22 de maio de 2019.