



**CENTRO DE HUMANIDADES, CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS**

RENALLY ABRANTES BELARMINO SILVA

**VARIAÇÕES DO GÓTICO EM *FRANKENSTEIN*, DE MARY SHELLEY:
O ROMANCE E OS QUADRINHOS**

GUARABIRA-PB
2013

RENALLY ABRANTES BELARMINO SILVA

**VARIAÇÕES DO GÓTICO EM *FRANKENSTEIN*, DE MARY SHELLEY:
O ROMANCE E OS QUADRINHOS**

Artigo apresentado ao Departamento de Letras, da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, em cumprimento aos requisitos para obtenção do título de graduada em Letras.

Orientadora: Profa. Ms. Monaliza Rios Silva.

GUARABIRA-PB
2013

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

S586v Silva, Renally Abrantes Belarmino

Variações do gótico em Frankenstein, de Mary Shelley :
o romance e os quadrinhos / Renally Abrantes Belarmino
Silva. – Guarabira: UEPB, 2013.

17 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Letras) Universidade Estadual da Paraíba.

Orientação Prof. Ma. Monaliza Rios Silva.

1. Estética Gótica 2. Linguagem Literária 3. Romance I.
Título.

22.ed. CDD B869.3

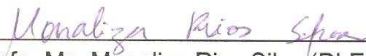
RENALLY ABRANTES BELARMINO SILVA

**VARIAÇÕES DO GÓTICO EM *FRANKENSTEIN*, DE MARY SHELLEY:
O ROMANCE E OS QUADRINHOS**

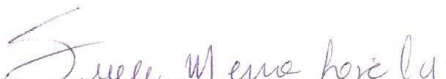
FOLHA DE APROVAÇÃO

O artigo "Variações do Gótico em *Frankenstein*, de Mary Shelley: o romance e os quadrinhos", da autora **Renally Abrantes Belarmino Silva**, foi apresentado no dia 21/08/2013, obtendo a nota: 8,5 (oito, cinco)

BANCA EXAMINADORA:



Profa. Ms. Mônica Rios Silva (DLE/CH/UEPB – Orientadora)



Profa. Dra. Sueli Meira Liebig (DLE/CH/UEPB – 1ª Examinadora)



Prof. Ms. Suênio Stevenson Tomaz da Silva (UAL/CH/UFCG – 2º Examinador)

GUARABIRA – PB
AGOSTO DE 2013

VARIAÇÕES DO GÓTICO EM *FRANKENSTEIN*, DE MARY SHELLEY: O ROMANCE E OS QUADRINHOS

RENALLY ABRANTES BELARMINO SILVA

RESUMO

O presente artigo centraliza-se na análise comparativa entre o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley (2007) e a obra em quadrinhos de mesmo título, ilustrada e escrita por Marion Mousse (2009). Objetiva-se analisar a estética gótica no texto (romance) e na imagem (nos quadrinhos). Analisando as duas obras, comparativamente, esperamos compreender: Como se dá o reconto da narrativa original? Em que medida a adaptação do texto para o gênero quadrinhos provoca um reducionismo do enredo e uma simplificação da linguagem literária? Que recursos gráficos o adaptador utiliza para fazer a transposição de um gênero para o outro, sem perder a literariedade do texto? Para tanto, baseamo-nos em Lovecraft (2008), Eguti (2001), Eisner (2005), entre outros.

Palavras-chave: *Frankenstein*. Gótico. Romance. Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

Contar histórias é um dos principais fatores da cultura mundial. São vários os tipos de histórias que nos cercam: histórias curtas, longas, complicadas, curiosas, sem graça, amedrontadoras etc; enfim, de todos os tipos são encontradas em qualquer lugar. Somos inspirados por fatos e pela vontade de transmiti-los para outras pessoas. Mesmo a televisão, sendo mais popular, a linguagem impressa, além de se ter mais credibilidade e proporcionar mais interpretações, possui uma variedade ainda maior. Com os livros, nossa imaginação viaja a lugares nunca conhecidos e criamos interpretações nossas que ninguém mais terá. Uma experiência única.

E o que dizer das histórias de quadrinhos? Através delas, conseguimos ver a história pelos olhos do autor, criamos um vínculo com nossos personagens favoritos e até podemos nos imaginar lá. Para comprovar tais sensações, precisamos entrar nesse mundo literário, disponível em qualquer biblioteca ou banca de jornal, próximos a nós.

Este artigo mostra um pouco deste mundo e intenciona demonstrar se, na adaptação de um romance para HQ, a estrutura da história não é perdida. Características dos personagens e dos meios imagéticos serão apresentadas. E ainda uma análise comparativa das obras. Analisando as características semelhantes entre os dois gêneros, o gótico e a estrutura de cada narrativa.

Em um primeiro momento, discutiremos sobre o estilo gótico, fundamentado em Lovecraft (2008). Mostrando seu significado e sua origem, nas Artes e na Literatura. Logo após, falaremos sobre a literatura gótica, o gótico em *Frankenstein* e, por fim, discorreremos sobre a utilização da imagem. .

1. O ESTILO GÓTICO

Este estilo de romance cultivado principalmente na Inglaterra e nos Estados Unidos nos remete a um ambiente sombrio, com elementos sobrenaturais e criaturas grotescas. Historicamente, o termo Gótico, em primeiro lugar, significa: relativo aos godos, uma confederação de tribos germânicas que invadiu o Império Romano, durante o século III d.C. e foram os primeiros povos germânicos a se converterem ao Cristianismo.

De acordo com o “Novo Dicionário Compacto da Língua Portuguesa” (SILVA, 1980, p. 523), temos: “1- o termo gótico é relativo aos godos; 2- estilo arquitetônico caracterizado pelo formato ogival das abobadas e arcos; 3- estilo de literatura fantástica e sobrenatural, principalmente inglesa, do século XVIII”. Já na concepção de Fonseca (2009), o termo “gótico” deriva dos godos, uma tribo germânica que buscava criar um reino por sobre os escombros do Império Romano, os quais eram sinônimos de barbarismo e estranhamento.

Com o passar do tempo, os godos entraram para o vocabulário germânico, associando-se, posteriormente, ao Renascimento e ao Iluminismo, representando, portanto, tudo o que dizia respeito à Idade Média, considerada como a “Idade das Trevas”, por causa da brutalidade, das superstições e do feudalismo. Como os godos eram os bárbaros mais conhecidos, o estilo passou a se chamar gótico, ou seja, bárbaro por excelência, alcançando um sentido pejorativo e de profundo desprezo.

A Arte Gótica tornou-se conhecida e admirada pela arquitetura arrojada, o que permitia aos seus construtores erigirem castelos e fortalezas mais fortes e resistentes que os de outra civilização da época. Estes castelos, mansões e edificações eram palco de histórias e lendas muito ligadas ao místico e ao sobrenatural, o que deu origem à Literatura Gótica, hoje tão conhecida e apreciada pelo público leitor.

Sendo assim, antes de significar na Literatura, o gótico significou, mundialmente, na Arquitetura. Esta evocava umas manifestações emocionais nas pessoas, provocando a sensação de estar possuído por um poder oculto, totalmente não-explicável.

Como podemos ver, o termo gótico estava mais voltado para a Arte da Arquitetura. Porém, tal gênero não se remetia apenas a essas áreas, pois teve seu grande valor na Literatura, vinculando-se a uma nova modalidade de poesia e prosa de ficção que surge em meados do século XVIII. Uma mistura de racional e emocional, de natural e artificial, de perfeição e imperfeição: a Literatura Gótica.

1.1 A Literatura Gótica

Os críticos entendem que a Literatura Gótica teve início no século XVIII, tendo como fundador o escritor Horace Walpole, com a obra “The Castle of Otranto”. Porém, sabe-se que o estilo gótico, em Literatura Inglesa, já era achado em Shakespeare e Marlowe, sem citar as histórias orais que culminaram em “Beowulf” e em “The Adventures of King Arthur and the Knights of the Round Table”.

De acordo com Lovecraft (2008), este estilo é composto por várias características: as sombras, o macabro, o obscuro e o sobrenatural, envolvendo o leitor em um ambiente de mistério e tensão. O romance “The Castle of Otranto” (1764) trata da perseguição do príncipe Manfred a Isabela que deveria se casar com seu filho Conrad, mas no dia da cerimônia o jovem morre misteriosamente atingido por um capacete gigante.

Manfred, então, percebe que uma antiga profecia se realizaria e o castelo seria ocupado por outra família e teria um novo senhor. Para não perder o trono, o protagonista se divorcia de sua esposa Hippolita e passa a perseguir Isabella para forçá-la a se casar com ele. No final, a jovem se casa com Theodore, empregado de Manfred que se revela o verdadeiro herdeiro do trono.

Neste quadro estão estabelecidos elementos básicos da Literatura Gótica: um castelo mal assombrado, um príncipe vilão preocupado em manter sua linhagem; uma vítima bela e jovem e um herói virtuoso. “O Castelo de Otranto” (tradução para o português) surge como o cenário típico que se reproduziria para abrigar tantos outros personagens como Manfred e Isabella, dramatizando a luta do bem contra o mal que o estilo sugere.

O que conhecemos sobre Literatura Gótica, surgiu a partir de elementos característicos das baladas e romances medievais, estes instigavam a meditação sobre o proceder da alma e procurava descobrir se esta seria mortal ou imortal. Os poemas dessa época davam ênfase aos cemitérios, às ruínas, à morte e às almas. Trazendo à tona um mundo imaginário e surreal que até então não era conhecido pelo homem. Vejamos um exemplo do estilo, na Literatura de E. A. Poe:

Durante todo um dia pesado, escuro e mudo de outono, em que nuvens baixas amontoavam-se opressivamente no céu, eu percorri a cavalo um trecho de campo de tristeza singular, e finalmente me encontrei, quando as sombras da noite se avizinhavam, à vista da melancólica Casa de Usher (POE, 2008. p.156).

O Trecho inicial do conto “A Queda da Casa de Usher” (1839), do escritor norte-americano Edgar Allan Poe, traz um conjunto de eventos extremamente significativos para se compreender os elementos que caracterizam a estética das narrativas góticas. O uso de palavras como: escuro, pesado, tristeza, sombras e melancólica nos remetem a imaginar um ambiente totalmente sombrio e oculto. São elementos como estes que caracterizam o espaço dos textos góticos.

A importância desse estilo gótico para a Literatura foi trazer à tona uma ideia de submundo que até então não tinha sido relatado em outras obras. Os leitores passam a conhecer e a se encantar pelo medo e pelo terror que as obras góticas os remetem; transformando as ideias de horror e sobrenatural, presentes na sociedade da época.

2. FRANKENSTEIN: O ROMANCE E O GÓTICO

“Frankenstein, ou o Moderno Prometeu” (*Frankenstein: or the Modern Prometheus*, no original em inglês), mais conhecido simplesmente por *Frankenstein* (1823), é um romance de terror gótico com inspirações do movimento romântico, de

autoria de Mary Shelley, escritora britânica, nascida em Londres. O romance relata a estória de Victor Frankenstein, um estudante de Ciências Naturais que constrói um monstro em seu laboratório.

O romance é narrado através de cartas escritas pelo capitão Robert Walton para sua irmã, enquanto ele está ao comando de uma expedição náutica que busca achar uma passagem para o Polo Norte. O navio, sob o comando do capitão Walton, fica preso quando o mar se congela e a tripulação avista a figura de Victor Frankenstein, viajando em um trenó, puxado por cães. A seguir o mar se agita, liberando o navio e, em uma balsa de gelo, avistam o moribundo doutor Victor Frankenstein. Ao ser recolhido, Frankenstein passa a narrar sua história ao capitão Walton, que a reproduz nas cartas a irmã.

Victor Frankenstein começa contando sobre sua infância em Genebra, como filho de um aristocrata suíço, e adolescência como estudante autodidata dedicado e talentoso. Neste ponto, ele apresenta Elizabeth, criada como irmã adotiva, e Henry Clerval, seu amigo para a vida toda. Frankenstein interessa-se pelas Ciências Naturais e acaba estudando livros de mestres alquimistas, especialmente Cornélio Agripa, Paracelso e Albertus Magnus, até os 17 anos de idade, quando seus pais enviam-no para estudar na Universidade de Ingolstadt, na Alemanha. Porém, antes da partida, sua mãe vem a falecer.

Ao chegar em Ingolstadt, o jovem Victor procura seus futuros mestres, que condenam fortemente o tempo de estudo dedicado aos mestres alquimistas e apresentam-lhe as modernas Ciências Naturais. Empenhado em descobrir os mistérios da criação, Victor estuda febrilmente e acaba encontrando o segredo da geração da vida, o qual se recusa a detalhar ao seu interlocutor, o capitão Walton. Frankenstein, então, dedica-se a criar um ser humano gigantesco, sacrificando o contato com a família e a própria saúde. Após dois anos, obtém sucesso. Porém, Victor enoja-se com sua criação e abandona-a, fugindo. É encontrado por seu amigo Clerval, que viera a Ingolstadt estudar. Exausto, sucumbe à febre, sendo cuidado por seu amigo pelos meses seguintes, até seu restabelecimento.

Victor Frankenstein recebe uma carta de seu pai relatando o assassinato de William, o seu irmão mais novo e pedindo a sua volta. Ao chegar em Genebra, é informado que Justine, uma criada muito querida da casa dos Frankenstein, é acusada do crime, sendo encontrada com ela a joia que o menino levava antes de

desaparecer e que não estava junto ao cadáver. Mesmo assim Victor está convencido de que Justine é inocente e o verdadeiro culpado é a sua criatura.

Porém, as evidências contra ela são fortes e Justine é condenada à morte e executada pelo crime. Frankenstein passa a se sentir culpado por ter criado o monstro e o segredo e a culpa passaram a lhe torturar. Lutando contra o desespero, o doutor Frankenstein resolve escalar o Monte Branco. Durante a subida é encontrado por sua criatura, que é surpreendentemente articulada e eloquente.

O monstro conta sua história, narrando como fugiu do laboratório de Frankenstein para uma floresta próxima, onde aprendeu a comer frutas e vegetais e a usar o fogo. Porém, ao encontrar seres humanos era sempre escoraçado e agredido, então, eventualmente esconde-se no depósito de lenha anexo a uma cabana. Lá, observa, através de frestas na parede, a vida de uma família pobre de ex nobres, afeiçoando-se a eles e ajudando-os em segredo.

A família consistia de um pai cego e um casal de irmãos. Aprende a língua e a escrita espionando as aulas que davam à noiva árabe do irmão e encontra livros onde aprende sobre a vida e a virtude. Após longo tempo, toma coragem para se apresentar à família e consegue conversar com o pai cego, mas quando os filhos chegam e o veem junto ao pai, também escoraçam o monstro e fogem para sempre da cabana.

A criatura torna-se amargurada e resolve procurar seu criador, cujo diário descobrira no bolso do casaco que levou do laboratório na noite da fuga. Durante a travessia é sempre agredido pelos humanos.

Ao chegar em Genebra encontra o irmão mais novo de Victor, William, e assassina-o, incriminando depois Justine. Ao terminar sua história, o monstro exige a promessa de que Frankenstein construísse uma fêmea para ele, prometendo, por sua vez, deixar a humanidade em paz e ir viver com a sua noiva nas selvas sul-americanas. Caso o cientista se recusasse, o monstro promete fazê-lo passar por tormentos inimagináveis.

Extremamente contrariado, Frankenstein concorda e, ao voltar para Genebra, torna-se noivo de Elizabeth, partindo com Clerval para a Inglaterra, a fim de cumprir a sua promessa. Na Grã-Bretanha, Frankenstein, após passar por Londres, onde havia os mais recentes avanços das Ciências Naturais e algumas cidades da Escócia vai para uma das ilhas do arquipélago das Orkneys, onde começa a construir a fêmea.

Entretanto, ele muda de ideia, temendo criar uma raça de monstros que pudesse se virar não só contra ele, mas contra toda a raça humana. Após fazer várias considerações, Frankenstein decide que ele tem que sofrer as consequências por seus atos e não a humanidade, destruindo a criatura incompleta.

O monstro acompanha o ato e jura se vingar. Em seguida, assassina Clerval. Frankenstein chega a ser acusado do crime, mas é inocentado por possuir um forte álibi. Seu pai vem lhe buscar e ambos retornam à Suíça. Mesmo devastado pela culpa e pela tristeza, Victor casa-se com Elizabeth e no mesmo dia sai para viajar em lua de mel. Na noite de núpcias, fica vigiando a casa, temendo um ataque da criatura contra ele, mas o monstro ataca Elizabeth e a estrangula. Victor volta a Genebra, e com a notícia da morte de Elizabeth, seu pai adoece e morre em seguida. Jurando vingança, o criador passa a perseguir a criatura, que o leva através de uma longa caçada em direção ao norte, prosseguindo pelos mares congelados, onde eventualmente são avistados pelo capitão Walton e sua tripulação.

O navio dos exploradores fica preso no gelo, e Victor, já bastante doente, acaba morrendo. O capitão Walton então surpreende a criatura na cabine, no leito de morte de Frankenstein, pranteando seu criador. Ela diz para Walton que não havia mais o que temer, pois seus crimes terminaram com a morte de Frankenstein e prometeu ir ao extremo Norte e lá, cometeria o suicídio, trazendo paz aos humanos.

2.1 O Gótico em *Frankenstein*

Várias são as características góticas presentes na obra, tais como: a natureza que geralmente é usada para transformar a atmosfera envolvente da estória. Os campos desertos glaciais dos Alpes e as névoas do Ártico servem para indicar o isolamento dos personagens principais. A solidão que é representada tanto em Victor, como na criatura, já que ambos se isolam socialmente em momentos decisivos das suas vidas. A morte, que é bastante relatada na obra; tornando-se até um ponto de partida para que Victor comece suas pesquisas para criar a vida, a partir da morte de sua mãe. Seguem alguns trechos da obra que transmitem aspectos góticos:

1- “Meu coração fora tomado de angústia e desespero. Dentro de mim, sentia um inferno, que nada podia aplacar” (SHELLEY, 2007, p. 48).

2- “Chorais, ó infelizes, mas essas não serão vossas últimas lágrimas! Mais uma vez entregar-vos-ei ao pranto fúnebre, e o som de vossas lamentações será ouvido mais e mais” (SHELLEY, 2007, p. 65).

13

3- “O cálice da vida estava envenenado para sempre e, o coração feliz e alegre, nada via em torno de mim senão uma treva densa e terrível, que nenhuma luz penetrava” (SHELLEY, 2007, p. 43).

4- “Meu único consolo - a solidão profunda, escura, uma solidão mortal” (SHELLEY, 2007, p. 86).

Além desses elementos utilizados para transformar o ambiente sombrio e obscuro, não podemos deixar de citar como característica gótica a figura do monstro, que, ao longo da obra, é descrito como um ser horrendo e assustador (vide Figuras 1 e 2). Vejamos no trecho que se segue, a descrição da criatura:

Sua pele amarela mal encobria os músculos e artérias da superfície inferior. Os cabelos eram de um negro lúcido e como que empastados. Seus dentes eram de um branco imaculado. E, em contraste com esses detalhes, completavam a expressão horrenda dois olhos aquosos, parecendo diluídos nas grandes órbitas em que se engastavam, a pele apergaminhada e os lábios retos e de um roxo-enegrecido. Mais mutáveis que os acidentes da vida são os da própria natureza humana. Eu trabalhara duramente durante dois anos para infundir vida a um corpo inanimado. Para tanto sacrificara o repouso e expusera a saúde. Eis que, terminada minha escultura viva, esvaía-se a beleza que eu sonhara, e eu tinha diante dos olhos um ser que me enchia de terror e repulsa (SHELLEY, 2007, p. 42).

Sumarizando, nestes trechos podemos ver algumas características dos elementos góticos na obra citada. Vale ressaltar que a imagem de monstro, conforme nota-se no trecho acima, é produzida a partir das descrições do narrador (adjetivos, vocábulo apropriado etc), fatos que criam o suspense da cena narrada. Diferentemente se dá na imagem icônica, que será apreciada no próximo capítulo.

Figura 1: A criatura encontra uma família na floresta



Fonte: *Frankenstein*, de Mary Shelley, um filme de Kenneth Branagh, estrelado por Robert de Niro, 1994; fotografia de Roger Pratt.

Figura 2: A criatura foge



Fonte: *Frankenstein*, de Mary Shelley, um filme de Kenneth Branagh, estrelado por Robert de Niro, 1994; fotografia de Roger Pratt.

3. A IMAGEM: OS QUADRINHOS E O GÓTICO

Imagem, do latim: imago = é o de toda e qualquer visualização gerada pelo ser humano, seja em forma de objeto, de obra de arte, de registro fotomecânico, pintura, desenho, gravura ou imagens mentais. O dito popular “uma imagem vale mais que mil palavras” é bem conhecido e propaga a ideia de que a imagem é fácil de se entender e parece defender que ela apresenta um só significado.

Mas, sabemos que uma mesma representação de imagem pode gerar várias interpretações. Analisando esse elemento nas histórias em quadrinhos (HQs),

percebemos que sua utilização é de grande importância na construção de um entendimento que o autor quer relatar. Eisner (2005) afirma:

Nos quadrinhos, ninguém realmente sabe dizer ao certo se as palavras são lidas antes ou depois de se ver a imagem. Não temos evidência real de que elas são lidas simultaneamente. Existe um processo diferente de conhecimento entre ler palavras e imagens. Mas, em qualquer caso, a imagem e o diálogo dão significado um ao outro – um elemento vital na narrativa gráfica (p. 63).

Como se observa, Eisner deixa clara a importância da relação texto e imagem no desenvolvimento da narrativa das HQs. A imagem vem a complementar e ilustrar a ideia do texto, ou seja, nossa interpretação dos pensamentos do autor. Ela é formada a partir da junção da imagem e do texto. A imagem isolada nos remete a uma interpretação pessoal, não necessariamente aquela que a história quis passar. Imagem e texto formam uma composição dialética que juntos reforçam a comunicação e a transmissão de conhecimentos. Utilizando a linguagem escrita visual, quando lemos um texto, olhamos uma imagem de modos muito diversos, ambos comunicam. Tanto as palavras e as frases que lemos em um texto, quanto as formas e as cores que vemos na imagem expressam algo sobre o mundo.

3.1 O Gênero Textual HQ

Os estudos acerca dos gêneros textuais iniciaram a partir de Bakhtin (2003), primeiro autor a remeter-se ao termo “gênero”, referindo-se aos diferentes textos utilizados na sociedade em suas ações cotidianas e relativamente estáveis. Por conseguinte, para esse autor, todo texto é produzido e dotado de características que podem ou não ser facilmente identificadas em relação ao seu assunto, estrutura ou estilo.

Desse modo, pode-se compreender os gêneros textuais como uma infinidade de textos que circulam na sociedade (em determinadas esferas), tais como: carta, *e-mail*, receita, carta ao leitor, *charge*, entrevista, HQs e muitos outros. Portanto, constituem-se como diferentes formas textuais (verbais e orais) históricas e socialmente situadas (BRONCKART, 1999). Para Eguti (2001) o principal objetivo dos quadrinhos é a narração de fatos, fato esse, que lhe confere a conversação natural de personagens, que interagem face a face por palavras e expressões faciais e corporais.

Portanto, nas HQs convivem a dicotomia verbal/não-verbal, na qual é fundamental a alusão a esses dois contextos para o efetivo entendimento. Todavia, Fávero (s/d *apud* EGUTI, 2001) afirma que a prévia preparação das HQs não as confere o caráter de livre formulação da conversação, já que não se observam recursos próprios da língua falada, tais como: repetições, redundâncias, dentre outras.

Sendo assim, os gêneros textuais não se referem a simples composição de características textuais semelhantes (a um mero agrupamento), mas sim à junção de conteúdo, estilo e construção, aliados a um dado enunciado numa esfera da comunicação. Desse modo, pode-se compreender os gêneros textuais como uma infinidade de textos que circulam na sociedade (em determinadas esferas) tais como: carta, *e-mail*, receita, carta ao leitor, *charge*, entrevista, HQ e muitos outros. Portanto, constituem-se como diferentes formas textuais (verbais e orais) históricas e socialmente situadas (BRONCKART, 1999).

3.2 – O Gótico no HQ *Frankenstein*, de Mary Shelley

Imagem 1- Victor Frankenstein vai ao cemitério, pedir auxílio aos pais, ao pé de seus túmulos



Fonte: *Frankenstein*, de Mary Shelley (MARION, 2009, p. 127).

Observando essa imagem, percebemos a representação do gótico na utilização das cores escuras para representar o ambiente sombrio e triste. Através da utilização da imagem das HQ, diferentemente do romance, podemos sentir claramente as expressões e os sentimentos dos personagens. Mesmo que não houvesse texto, os elementos visuais deixam clara a tristeza de Victor Frankenstein.

Imagem 2: Victor Frankenstein no cemitério, à procura de cadáveres para utilizar em seu experimento



Fonte: *Frankenstein*, de Mary Shelley (MARION, 2009, p. 45).

Observamos, nessa imagem, a presença do gótico nos seguintes elementos: o cenário sombrio; a presença de corpos de pessoas mortas, o que nos remete a uma sensação de asco e repulsa; as sombras de Victor com um machado, causando

um efeito de horror e dilaceração de corpos; o jorrar do sangue; os túmulos e os pássaros fugindo. Todos esses elementos são utilizados na imagem para descrever o momento obscuro, em que Victor procura parte de corpos para fazer sua criatura.

Imagem 3: Victor Frankenstein se assusta ao ver, pela primeira vez a criatura que fizera



Fonte: *Frankenstein*, de Mary Shelley (MARION, 2009, p. 51).

A imagem acima descreve um momento bastante assustador para Victor Frankenstein: o momento que ele se depara com a sua criação. O que deixa mais clara a estética gótica nessa imagem. É a apresentação do monstro (um ser monstruoso e horrendo) e a expressão de Victor ao vê-lo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos são uma mídia ainda muito desvalorizada pelo público em geral; sendo consideradas um entretenimento infantil e de pouco conteúdo literário. Essa situação começa a mudar, a partir do momento em que grandes clássicos como *Frankenstein*, de Marry Shelley, passam a ser reescritos em forma de HQ. O que vem a dar mais credibilidade a esses tipos de livros, provocando mais curiosidades por parte dos leitores em conhecer tais clássicos.

Na adaptação de *Frankenstein* para os HQ, feita por Marion Mousse (2009), observamos que o conteúdo é praticamente o mesmo que o do romance no livro. A estrutura da história não é perdida, a caracterização dos personagens é feita de forma compreensível. A transmissão dos sentimentos dos personagens é feita com mais vivacidade, visto que a utilização da imagem contribui muito para expressar com mais detalhes o que o autor quer mostrar. Além de contribuir para exprimir o gótico de forma mais clara e detalhada.

Por fim, concluímos que ambas as obras são capazes de expressar de forma compreensível o enredo da história, concretizada a partir da estética do gótico, os detalhes históricos. Apesar da história, através do romance, ser mais rica em detalhes do que a HQ, esta consegue compensar essa diferença através da utilização da imagem, um recurso fundamental para a transmissão de emoção e expressão de sentimentos, como já foi mencionado anteriormente.

Dessa forma, os leitores que não leram o livro irão compreender e conhecer a história de *Frankenstein*, além de conseguirem perceber o contexto histórico da obra, através da HQ. Podemos dizer que as HQ são uma forma mais *light* dos leitores conhecerem grandes clássicos da literatura, sem se assustarem com as inúmeras páginas e detalhes que a forma em livro apresenta. As HQ passam a ser um recurso que pode ser considerado um incentivo à leitura, não só para crianças, mas também para adultos.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de Linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sóciodiscursivo**. Trad. Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 1999.

EGUTI, Claricia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. (Dissertação de Mestrado). São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2001.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FONSECA, Deize Mara Ferreira. Sentir com a imaginação: Edgar Allan Poe, Augusto dos Anjos e um gótico moderno. In: Revista Eletrônica **Letras de Hoje**. Porto Alegre, 2009.

LOVECRAFT, H. P. **O Horror Sobrenatural em Literatura**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2008.

MOUSSE, Marion. **Frankenstein, de Mary Shelley** (adaptação/quadrinhos). Trad. Luciano Vieira Machado. São Paulo: Moderna, 2009.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. São Paulo: Martin Claret, 2007.

SILVA, Antônio de Moraes. **Novo Dicionário Compacto da Língua Portuguesa**. Lisboa: Editorial Confluência, 1980.

• **Sítios Eletrônicos para Consulta:**

<<http://www.filologia.org.br/viiicnlf/anais/caderno12-10.html>>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal>

.