

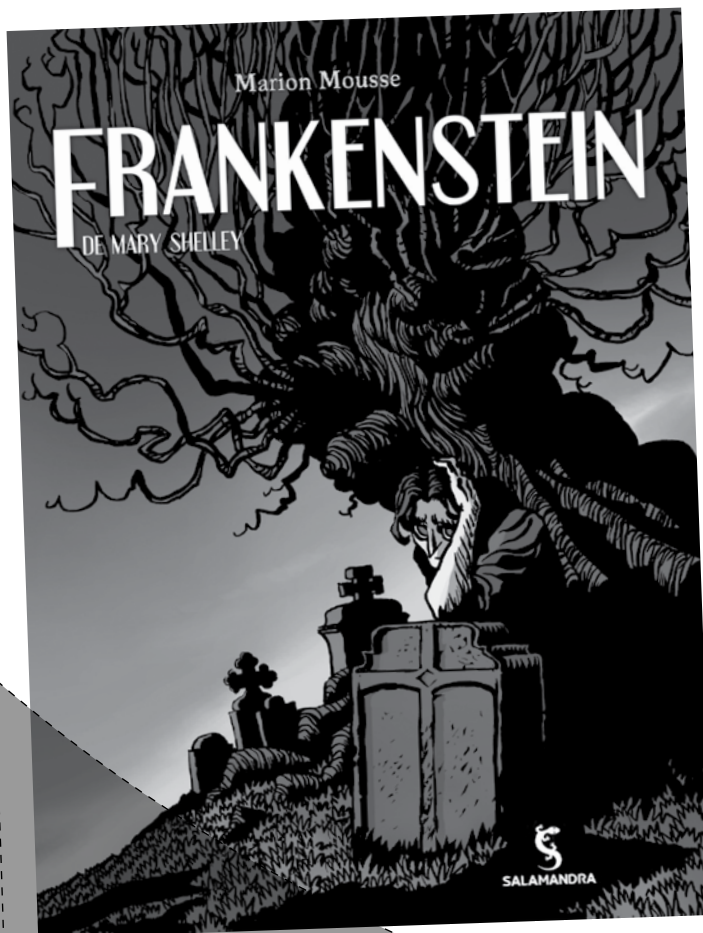
FRANKENSTEIN

Mary Shelley

Roteiro e desenhos de **Marion Mousse**

Cor de **Marie Galopin**

Tradução de **Luciano Vieira Machado**



PROJETO DE LEITURA

Elaboração:

Rosana El-Kadri

CONTEÚDO

Mary Shelley, a autora de *Frankenstein*

O romance *Frankenstein – A criadora, a criatura e sua época*

A visão de ciência e sociedade em *Frankenstein*

Quem é o monstro?

A linguagem dos quadrinhos

A leitura da HQ

Sugestões de atividades em sala de aula

Filmes relacionados

Bibliografia consultada e recomendada

Mary Shelley, a autora de *Frankenstein*

Mary Wollstonecraft Godwin nasceu em 1797 e faleceu em 1851, deixando apenas um filho e várias obras publicadas. Ela se immortalizou como autora de *Frankenstein*, sua única obra de grande sucesso.

Era filha de Mary Wollstonecraft, considerada uma das primeiras feministas, adepta dos ideais iluministas. Ela morreu dez dias após o nascimento da filha. Seu pai, William Godwin, era jornalista, escritor e anarquista. Suas ideias cativavam rapazes inquietos e jovens literatos que questionavam o conservadorismo da sociedade inglesa da época, entre eles o poeta Percy Bysshe Shelley.

Mary apaixonou-se por Shelley e, aos dezesseis anos, fugiu de casa para viver com ele. Percy Shelley era cinco anos mais velho que ela e mantinha uma relação estável com Harriet Westbrook, com quem tivera dois filhos. William Godwin rejeitou categoricamente o relacionamento da filha com o poeta. Harriet foi abandonada por Shelley quando se recusou a aceitar que o companheiro mantivesse, ao mesmo tempo, outro relacionamento amoroso e cometeu suicídio.

Dois anos depois, em 1816, Mary se casou com Shelley e adotou o nome de Mary Wollstonecraft Shelley. O pai de Percy deserdou o filho e se recusou a recebê-lo em sua casa.

O casal passou a viver em Genebra, na Suíça. Sendo vizinhos e amigos do poeta Lord Byron, frequentavam com assiduidade seu castelo para conversar sobre recentes descobertas científicas, mudanças sociais e literatura e participar de animados saraus. Numa dessas reuniões, no verão de 1816, Mary contou aos amigos que tivera um pesadelo na noite anterior. Nele, uma criatura monstruosa dava sinais de vida ao ser ligada a uma máquina potente. A conversa sobre monstros, fantasmas e criaturas aterrorizantes se estendeu até de madrugada. Ao final do encontro, Lord Byron fez um desafio aos seus convidados Mary, Percy e o doutor Polidore: “Cada um de nós vai escrever a mais terrível história de fantasmas que pudermos”. Assim surgiram um conto de Polidore a respeito de um homem que sugava sangue – que serviria de inspiração a Bram Stoker na criação de *Drácula* – e o romance de Mary Shelley, sobre um monstro criado por um cientista.

Encorajada por Percy, Mary publicaria sua obra intitulada *Frankenstein, o Prometeu moderno* (título completo), com um prefácio não assinado. O livro alcançou enorme sucesso.

Em 1822, aos 24 anos, Mary ficou viúva. A escritora voltou para a Inglaterra, foi acolhida pelo sogro e seu filho tornou-se herdeiro da fortuna dos Shelley. Mary dedicou-se a publicar as obras de seu marido sem, contudo, deixar de escrever.

O último homem (1826) é considerada pela crítica sua melhor obra. Nesse livro, Mary conta a história da destruição da civilização humana por uma praga. *Frankenstein* foi republicado em 1831 com algumas modificações e a assinatura de sua autora.

Tanto *Frankenstein* quanto *O último homem* tiveram enorme influência sobre a ficção científica atual.

O romance *Frankenstein – A criadora, a criatura e sua época*

Em 1818, ano da publicação de *Frankenstein*, a Inglaterra estava no primeiro período da Revolução Industrial. A substituição das ferramentas dos artesãos pelas máquinas a vapor, da energia humana pela energia motriz e do modo de produção doméstico pelo sistema fabril provocou enorme impacto sobre a estrutura da sociedade, num processo de transformação acompanhado por extraordinária evolução tecnológica:

“Para alguns historiadores, a Revolução Industrial começa em 1733 com a invenção da lançadeira volante, por John Kay. O instrumento, adaptado aos teares manuais, aumentou a capacidade de tecer; até ali, o tecelão só podia fazer um tecido da largura de seus braços. A invenção provocou desequilíbrio, pois começaram a faltar fios, produzidos na roca. Em 1767, James Hargreaves inventou a spinning jenny, que permitia ao artesão fiar de uma só vez até oitenta fios, mas eram finos e quebradiços. A water frame de Richard Arkwright, movida a água, era econômica, mas produzia fios grossos. Em 1779, Samuel Crompton combinou as duas máquinas numa só, a mule, conseguindo fios finos e resistentes. Mas agora sobravam fios, desequilíbrio corrigido em 1785, quando Edmond Cartwright inventou o tear mecânico.

Cada problema surgido exigia nova invenção. Para mover o tear mecânico, era necessária uma energia motriz mais constante que a hidráulica, à base de rodas d’água. James Watt, aperfeiçoando a máquina a vapor, chegou à máquina de movimento duplo, com biela e manivela, que transformava o movimento linear do pistão em movimento circular, adaptando-se ao tear.”¹

¹ Disponível em: <www.culturabrasil.pro.br/revolucaoindustrial.htm> Acesso em: 4 set. 2015.

Toda essa tecnologia trazia progresso e, ao mesmo tempo, desqualificava o trabalho. O artesão, que antes controlava seu ritmo de produção, agora teria de se adaptar à rígida disciplina das fábricas.

Massas de trabalhadores oriundos do campo viviam em condições miseráveis e sofriam a concorrência de mulheres e crianças pelas vagas na indústria têxtil. Não havia garantia contra acidente nem indenização ou pagamento de dias parados nesse caso.

A mecanização desqualificava o trabalho, o que tendia a reduzir o salário e a aumentar o desemprego. Isso levava à fome e à miséria, contribuindo para reduzir a média de vida. Os trabalhadores se rebelavam contra as máquinas e as fábricas pelas péssimas condições de trabalho.

Em meio a essa situação, intelectuais como William Godwin, pai de Mary Shelley, inspirados pelas ideias iluministas, pregavam a filosofia libertária, sonhavam com reformas políticas e com uma sociedade comunitária e utópica em que predominaria o racionalismo e, conseqüentemente, o ateísmo.

Alguns seguidores das ideias não convencionais de Godwin distribuíam panfletos e faziam comícios contra a injustiça social.

Os trabalhadores especializados se organizaram em associações e passaram a fazer reivindicações. Assim, surgiram os sindicatos, que, gradativamente, conquistaram a proibição do trabalho infantil, a limitação do trabalho feminino e o direito de greve.

A visão de ciência e sociedade em *Frankenstein*

Há quem afirme que Mary Shelley se baseou na vida do alquimista Johan Conrad Dippel (1673-1734) para criar seu personagem, o Dr. Victor Frankenstein. Dippel morou no Castelo Frankenstein em Bergstrasse. Existem histórias não confirmadas de que Dippel trabalhava com cadáveres em tentativas de trazê-los de volta à vida. Algumas vezes Dippel assinava seu nome nos cadáveres como sendo "von Frankenstein", nome da família que construiu o castelo, com a qual não tinha nenhum parentesco.

Assim como outro alquimista, Paracelso, Dippel tentou criar um ser humano artificial por meio de alquimia, o *homunculus*. Muitos experimentos dos alquimistas serviram de ponto de partida para descobertas científicas.

Apesar de nunca ter feito referência a Dippel, Mary Shelley pode ter ouvido a história quando esteve com a família em Genebra e se inspirado nela para criar seu romance.

Segundo Mary, a ideia para sua história surgiu numa conversa sobre a possibilidade da descoberta do princípio da vida, num dos muitos debates entre os jovens convivas de Lord Byron, em que as descobertas de Charles Darwin e o avanço da ciência e da tecnologia eram o tema.

"Eu queria uma história que rivalizasse com as que nos tinham incitado a realizar aquele trabalho. Uma história

*na qual eu falasse dos misteriosos medos de nossa natureza e despertasse um espantoso terror... Se eu não conseguisse isso, minha história de fantasmas seria indigna desse nome".*²

Ainda que o desafio-aposta de Lord Byron fosse para escrever uma história de fantasmas, *Frankenstein* não pertence a esse gênero. O romance conta a história de um cientista, o Dr. Victor Frankenstein, obcecado pela ideia de tentar recriar a vida. Ao atingir seu objetivo e perceber que a criatura era esteticamente desagradável, o criador não assume a responsabilidade por ela. Ele tenta dizer a si mesmo, repetidamente, que é culpado apenas pelo ato da criação e não pelas conseqüências desse ato. A obra nos alerta contra uma ciência desprovida de valores morais.

A autora deu à sua criatura algumas características de si mesma: o amor à natureza, seu desprezo por uma sociedade egoísta e o rancor pelo pai, que a rejeitou por conta de seu relacionamento com Percy Shelley.

Ao escrever seu romance, Mary Shelley deu-lhe como subtítulo *O Prometeu moderno*. Assim como o titã grego, Frankenstein cria a vida. Segundo a estudiosa Edith Hamilton, há duas versões para o mito de Prometeu:

"Segundo Hesíodo, Zeus incumbiu Prometeu e seu irmão Epimeteu da tarefa de criar a humanidade. Prometeu, cujo nome significa prudência, era muito sábio, ainda mais sábio que os próprios deuses. Já Epimeteu, cujo nome significa reflexão tardia, seguia seus primeiros impulsos e depois mudava de ideia. Foi o que aconteceu neste caso. Antes de criar o homem, Epimeteu concedeu aos animais todos os melhores dons: força, rapidez, coragem, astúcia, pelos e penas, asas e conchas, além de muitos outros mais. Desse modo, nada restou para os homens, nada que servisse para protegê-los, e nenhum atributo que lhes permitisse equiparar-se aos animais irracionais. Ao perceber o que fizera, Epimeteu arrependeu-se e pediu auxílio ao irmão. Prometeu, então, tomou para si a tarefa da criação, e refletiu muito sobre a maneira de tornar a humanidade superior. Deu ao homem uma forma física mais nobre que a dos outros animais, e conferiu-lhe a posição ereta que era própria dos deuses. Em seguida, foi ao Céu e acendeu no Sol uma tocha que trouxe para a Terra, com o que concedeu ao homem uma forma de proteção superior a todas as outras, como os pelos, as penas, a força ou a rapidez.

*'E agora, ainda que frágil e mortal,
Tinha o homem o fogo flamejante
Que tantas artes lhe pode ensinar'. "*³

² Trecho do prefácio de *Frankenstein*.

³ Mito reescrito em: HAMILTON, Edith. *Mitologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 85-86.

Numa outra versão do mesmo mito, Prometeu rouba o fogo dos deuses para animar o espírito do homem de barro por ele feito, sendo, portanto, pai do gênero humano. Dá ainda o fogo ao homem, e ensina-o a utilizá-lo para moldar os instrumentos com os quais poderá também criar, o que é um atributo exclusivo dos deuses. O domínio do fogo permite ao homem dominar a natureza e, ao mesmo tempo, destruí-la e destruir-se. Tanto Epimeteu quanto Prometeu foram castigados por Zeus.

Zeus criou a primeira mulher, Pandora, que significa “dádiva de todos”, e enviou-a a Epimeteu, junto com uma caixa que jamais deveria ser aberta. Ainda que tivesse sido advertido por Prometeu para não receber nada que viesse dos deuses, Epimeteu maravilhou-se com Pandora e recebeu a caixa de bom grado. Só depois percebeu o quanto era perigosa. Pandora era tão curiosa que não resistiu e abriu uma fresta na caixa dos deuses. Dali saíram todas as tristezas e males da humanidade e apenas a esperança restou em seu fundo – único consolo da humanidade em seus piores momentos. Segundo o mito, Zeus castigou os homens ao oferecer-lhes as mulheres. Foi assim que os mortais aprenderam que é impossível enganar ou vencer Zeus.

O castigo de Prometeu foi o pior de todos. Os criados de Zeus, a Força e a Violência, agarraram Prometeu e o acorrentaram ao rochedo do Cáucaso. Seu fígado era devorado por uma águia durante o dia e se reconstituía durante a noite para ser novamente devorado no dia seguinte:

*“Estarás para sempre condenado a esta intolerável prisão,
E não nasceu ainda aquele que virá te libertar.
Eis aí a recompensa pelo teu amor pela humanidade.
Tu, que és um deus, não temeste a ira do Deus,
E concedeste aos mortais honras que lhes são vedadas.
Portanto, terás de ser guardião deste sombrio rochedo,
E o farás sem descanso, sem dormir, eternamente.
Tua fala serão gemidos, tuas palavras nada mais que
lamentos
[...]
Uma águia que jamais se farta de sangue
Surgirá, qual comensal imprevisto no teu banquete.
Dia após dia, dilacerar-te-á o corpo,
Fazendo de teu fígado negro um sangrento festim.”⁴*

Frankenstein é um “Prometeu moderno”, aquele que deseja por meio da ciência criar um ser superior, dando vida à matéria inanimada, um privilégio dos deuses. Mary Shelley apresenta o livro *Frankenstein* como um exemplo de quão perigosa é a aquisição do conhecimento. Na trágica experiência do Dr. Frankenstein repousam quatro das principais questões sobre as relações entre homens e criaturas: a promessa de obtenção da força e sabedoria de Prometeu; o medo de que o conhecimento sobre a criação da vida

seja proibido e leve o homem à ruína; o receio de que a criatura se volte contra seu criador; o temor de que a criatura se reproduza por conta própria.

Frankenstein é um personagem que defende os valores burgueses de sua época: um universo mecanicista, onde homens estão livres de restrições morais como um meio para o progresso e a felicidade. O cientista fica aterrorizado ao descobrir que, em vez de um progresso feliz, suas nobres intenções resultaram num monstro que destrói os inocentes à sua volta e, por fim, ele próprio.

Em determinada parte da história ele chega a refletir sobre sua responsabilidade a propósito do que fizera e tenta advertir o capitão Robert Walton para não cometer o mesmo erro que ele: buscar o conhecimento a qualquer custo.

Quem é o monstro?

As primeiras versões cinematográficas da obra de Mary Shelley immortalizaram uma imagem da criatura do Dr. Frankenstein, vivida por Boris Karloff, com uma comprida cabeça e parafusos no pescoço.

Já faz parte do imaginário popular que o monstro tenha por nome “Frankenstein”. No entanto, esse é o nome do cientista. A criatura não tem nome. O narrador-personagem, o próprio Dr. Victor Frankenstein, se refere à sua criação como “criatura”, “monstro” ou “demônio”. O monstro não é uma máquina, mas um produto artificial de “carne e sangue”, o que não justifica o uso de parafusos.

Frankenstein é como um pai que abandona seu filho no berço, entregue à própria natureza, recusando-lhe a inserção na sociedade por meio da educação e da cultura.

Ele não tem consciência de sua aparência grotesca. Não compreende por que é desprezado e escorraçado do convívio humano. Aprende a falar e a ler de forma precária. Não consegue distinguir o bem do mal. Seu primeiro assassinato não é intencional. Ao observar Félix brincando com sua irmã Agathe, ele imita esse comportamento com a garotinha que é gentil com ele. Ele desconhece que é necessário saber nadar para fazer aquela brincadeira. A sociedade o trata como monstro pela sua aparência, sem conhecer sua história.

O monstro, num primeiro momento, é o Dr. Victor Frankenstein, que solta no mundo uma criatura desprovida de qualquer regra social ou valores morais. A criatura pratica atos monstruosos porque o criador, horrorizado com a sua produção, lhe recusa o amor humano e o afeto que a criatura lhe pede e recusa-se a lhe fabricar a parceira sexual que o liberte da solidão.

A criatura, num ato de vingança, assassina o irmão de Frankenstein. Para incriminar Justine, coloca o colar no bolso do casaco da moça. Com base nessa evidência, Justine é aconselhada a declarar-se culpada, sem questionar a legitimidade da prova material em oposição aos bons antecedentes e testemunhos a favor da criada.

⁴ Idem, *ibidem*, p. 91-92.

Em *Frankenstein*, Mary Shelley mostra que o sofrimento é inescapável e que a verdade sobre um crime – no caso, o assassinato do irmão de Frankenstein, pelo qual Justine é falsamente acusada – nem sempre aparece.

É importante ressaltar que no livro o monstro não necessariamente representa o mal em oposição ao Dr. Frankenstein que representaria o bem. Ambos são personagens movidos pelas circunstâncias a que são expostos.

A linguagem dos quadrinhos

Histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs, são narrativas que, muitas vezes, combinam texto e imagens. A sequência dos quadros compõe a ação da história. As imagens das HQs permitem ao leitor entender o que não está escrito. Dessa forma, elas podem substituir as palavras. Nesta adaptação do romance *Frankenstein*, há várias passagens em que os fatos são narrados somente pelas imagens. Cabe ao leitor interpretar as imagens, as cores e os gestos dos personagens para compor a narrativa, como nas páginas 50 e 51, por exemplo. Na página 50, acompanhamos a decepção de Frankenstein ao julgar que sua tentativa de criar vida havia sido frustrada. Ao mesmo tempo, em segundo plano, no seu laboratório, completamente no escuro, notamos a criatura viva ao fundo. Na página 51, à luz de uma vela, com predominância de tons amarelados, indicando luminosidade, percebemos a felicidade fugaz do cientista ao perceber que conseguira atingir seu objetivo. Na sequência, vemos, pelos gestos e pelas ações da criatura, toda a decepção e o pavor que tomam conta de Frankenstein ao perceber o que fizera.

Nas páginas 55, 56 e 57, acompanhamos todo o desamparo e a solidão da criatura, em meio a um mundo totalmente desconhecido e assustador. Seus gestos, suas feições e suas ações, bem como o amplo cenário em que se encontra, denotam o quanto ela se sente acuada.

Ainda que nas histórias em quadrinhos a linguagem informal seja mais frequente, na adaptação do romance de Mary Shelley a linguagem predominante é a formal, utilizada como recurso de expressão para localizar a época, o século XIX, e o nível cultural do narrador, o próprio protagonista, que tem boa educação.

As expressões faciais e corporais dos personagens são importantes para revelar características, pensamentos, emoções e intenções que não estão descritos no texto. Um bom exemplo está na página 88, no terceiro quadrinho, que mostra a expressão de pavor do homem que persegue a criatura, quando esta se volta contra ele. No oitavo quadrinho, a expressão e o gesto da criatura denotam toda a sua raiva.

Outro recurso para expressar as intenções e os sentimentos dos personagens é o destaque dado a algumas palavras, com a utilização de sublinhado, negrito, itálico, aspas e letras maiores.

O balão é o meio mais frequente de apresentar as falas e os pensamentos dos personagens. O seu formato tem a função de esclarecer aspectos que não aparecem no texto ou de reforçar o seu significado.



O destaque nas palavras e a forma dos balões indicam que os personagens estão gritando.

Além dos balões, o texto dos quadrinhos também é apresentado em legendas, que correspondem à fala do narrador, e em onomatopeias.

Onomatopeias são palavras que reproduzem sons ou ruídos: *crash* (algo quebrando), *smack* (beijo), *bum* (explosão).



Neste quadrinho, a onomatopeia reproduz o som de um tiro.



Neste quadrinho, a onomatopeia reproduz o som de batidas na porta.

Em alguns balões, o texto é formado por figuras, símbolos ou sinais, que substituem as palavras. Alguns exemplos são os balões que reproduzem sinais de pontuação, como a exclamação, a interrogação e as reticências. Para representar a curiosidade da criatura diante do mundo desconhecido, o quadrinista utilizou diversas vezes um balão de fala com interrogação.



As HQs são narrativas e, portanto, apresentam os elementos característicos desse tipo de texto: há **personagens, tempo, cenário, ação, conflitos e resolução** desses conflitos. O **personagem principal** dessa história, o **protagonista**, é o Dr. Victor Frankenstein. Os outros personagens que desempenham papel secundário são os **coadjuvantes**.

Dos diferentes elementos que compõem uma HQ, os mais caracterizados pela imagem são o **cenário** e a **ação**. Nesta adaptação do romance de Mary Shelley, as cores determinam, por exemplo, as mudanças climáticas, de cenário, de características físicas da personagem, além de ressaltar alguma ação importante, como na página 135, a luta entre o criador e sua criatura.

O cenário pode ser apresentado em diferentes ângulos ou de diferentes perspectivas ou pontos de vista. A vista aérea (ponto de vista alto) mostra uma cena vista de cima. A cena também pode ser vista de um ponto de vista baixo.

Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula a sensação de medo. Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga.⁵

O quadrinista aproxima ou afasta a imagem de acordo com sua intenção.

- Com um *close* ou *zoom*, ele pode destacar a expressão dos

personagens e fechar a cena para introduzir um elemento novo ou surpreendente.

- Com o afastamento da imagem, pode imprimir movimento à cena ou dar ideia de dimensão de um lugar.



Este quadrinho mostra a floresta desconhecida e imensa para a criatura.



A criatura no cantinho do quadro observa a imensidão do lugar que desconhece.

Por fim, a pontuação é elemento importante para garantir a expressividade no texto. Por isso, é frequente nas HQs o uso de pontos de exclamação, de interrogação, reticências e combinações como !!! ou ?!.



As reticências podem expressar a incerteza ou a incredulidade do homem.

⁵ EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 89.



Este quadrinho demonstra o questionamento da criatura: que som desconhecido seria aquele?

A leitura da HQ

“A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.”⁶

Ainda que os alunos estejam habituados a ler histórias em quadrinhos, o estudo em maior profundidade dessa forma de arte sequencial poderá ampliar a habilidade de leitura de textos que combinam linguagens, nesse caso a verbal e a visual.

Ao propor a leitura, seria interessante explicar aos alunos que vão ler uma HQ adaptada de um clássico da literatura. É importante salientar que a adaptação de um romance para outro gênero textual, no caso, os quadrinhos, impõe ao artista fazer uma seleção de situações marcantes da obra original e criar um novo produto que dialogue com a obra que adaptou.

A história também apresenta alguns temas atuais que podem ser discutidos com os alunos: a evolução tecnológica e científica, seus pontos positivos e negativos; a possibilidade da reprodução assexuada por meio da clonagem e da inseminação artificial; a responsabilidade dos cientistas por suas criações: os alimentos transgênicos, as armas químicas de destruição em massa, a clonagem, a inteligência artificial etc.

A escolha dos temas a serem discutidos dependerá das características do grupo e da condução da discussão.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES EM SALA DE AULA

Antes da leitura

Introdução do livro

- Combine com os alunos a data em que todos devem ter o livro. Se possível, providencie a compra para que todos tenham o livro em mãos no mesmo dia.
- Pergunte se já ouviram falar de *Frankenstein* e o que sabem sobre ele. É provável que alguns alunos imaginem que esse nome se refere ao monstro que já faz parte do nosso imaginário e da nossa cultura. Se alguns alunos conhecerem, pergunte se imaginam como seria uma adaptação dessa história para quadrinhos.
- Leia a biografia do autor dos quadrinhos e do autor do romance original.
- Leia na quarta capa um pouco sobre a história original.
- Se julgar pertinente, dê informações adicionais sobre o autor e a obra.
- Explore a imagem da capa: o cenário, a expressão do personagem, seu gesto, seu olhar.
- Deixe que os alunos falem livremente o que observaram. Possibilidades: **cenário** – um cemitério com uma árvore sem folhas ou flores; várias tumbas; o **personagem** sobre uma delas com expressão de tristeza, com olhar baixo, sua mão na cabeça em sinal de possível desespero.
- Explore a imagem de Pandora abrindo a caixa na página 1 e as imagens do mito de Prometeu na página 3. Faça com os alunos a leitura dessas imagens, uma a uma. Peça-lhes que descrevam o que veem na imagem da página 1. Se necessário, faça questões do tipo: qual é o **espaço** em que a cena ocorre? Como o personagem está vestido? O que está fazendo? O que sua expressão revela? Parece que ela está abrindo a caixa que forma?
- Faça o mesmo com as duas imagens da página 3. Pergunte aos alunos o que mais chama a atenção na imagem superior. Quem seria o gigante? Para onde todos os personagens estão olhando? O que suas expressões revelam? Pergunte-lhes o que os homens estão fazendo.
- Com relação à imagem inferior, pergunte-lhes em que lugar o homem está e o que está acontecendo com eles e se conhecem as histórias às quais as imagens correspondem.
- Só depois de explorar as imagens, faça a leitura dos mitos. Informe aos alunos que o subtítulo do livro é “O Prometeu moderno”. Diga-lhes que as três imagens estão relacionadas a esse mito e que o personagem das imagens da página 3 é Prometeu. Peça-lhes que imaginem qual seria a história dele. Conte-lhes o mito, cujo resumo está na página 2, e a versão ampliada na página 3 deste material. Peça-lhes que relacionem as imagens das páginas 1 e 3 aos mitos narrados.

⁶ Idem, ibidem, p. 8.

Durante a leitura

- Se desejar, leia com os alunos o início do livro, da página 5 à 18. Chame a atenção para os dois narradores presentes na história. O primeiro é o Capitão Robert Walton, que narra sua aventura no Ártico em cartas para sua irmã. O segundo é o Dr. Victor Frankenstein, que conta sua história em *flashback* para Walton.
- Ressalte que há dois tempos na narrativa: o presente – a viagem de Walton e seu encontro com Frankenstein – e a volta ao passado na narrativa do Dr. Frankenstein.
- Comente que a narrativa é complementada pela linguagem visual e que em vários trechos não há diálogos – as imagens substituem as palavras. É necessário fazer apenas a leitura da linguagem visual para compreender a sequência narrativa. Para os alunos do 6º e do 7º ano, pode haver alguma dificuldade em perceber as entradas de cenas do “presente” entre as cenas das lembranças em *flashback*. Para eles, sugerimos a leitura até a página 23, chamando a atenção para o quadrinho em que Victor Frankenstein aparece na cama do navio com aparência cansada e doentia.
- Os alunos podem ler o livro em casa. Eles devem estar cientes de que, além da história de ficção científica/terror em si, a linguagem dos quadrinhos também será estudada.

Depois da leitura

- Pergunte aos alunos a opinião deles a respeito da história e, para aqueles que já a conhecem, da adaptação.
- Deixem que se expressem livremente e aproveite suas colocações para discutir a atualidade da história e dos temas que ela suscita: o mau uso das descobertas científicas, a responsabilidade do pesquisador acerca de sua pesquisa e as consequências disso etc.
- Selecione alguns trechos da história que demonstrem as peculiaridades da linguagem dos quadrinhos.
- Para os alunos de 6º e 7º anos, sugerimos apresentar alguns trechos do filme *Frankenstein*, de 1931, pois foi esse filme que imortalizou a imagem de “Frankenstein” como o monstro dos parafusos no pescoço. É considerado por muitos críticos um clássico do terror, ainda que mostre a criação do monstro a partir de pesquisas científicas.

Título original: Frankenstein

Gênero: Terror

Origem/Ano: EUA/1931

Direção: James Whale

Duração: 71 min

Elenco: Colin Clive, Mae Clarke, John Boles, Boris Karloff, Edward Van Sloan, Frederick Kerr, Dwight Frye, Lionel Belmore, Marilyn Harris.

Sinopse: Boris Karloff estrela como o mais memorável monstro do cinema, naquele que muitos consideram o maior filme de horror já realizado.

A história do filme gira em torno de um cientista, Henry Frankenstein (Colin Clive), que é obcecado pela ambição de criar vida artificialmente. Ajudado por um anão corcunda, Fritz (Dwight Frye), ele rouba cadáveres dos cemitérios para completar sua criatura. Na procura por um cérebro, Fritz vai até a faculdade de medicina de Goldstadt e erroneamente se apropria de um cérebro de um criminoso em vez de uma pessoa normal, dando uma personalidade agressiva ao monstro. Preocupados com o exílio do cientista, que se refugiou em uma torre abandonada para fazer suas experiências, sua noiva Elizabeth (Mae Clarke), seu melhor amigo Victor (John Boles) e seu antigo professor Dr. Walman (Edward Van Sloan) vão procurá-lo. Enquanto isso, o jovem cientista se aproveita da energia elétrica criada por uma forte tempestade e, em seu laboratório, com o auxílio de um maquinário bizarro, ele dá vida a uma criatura inanimada (Karloff).

- Para os alunos de 8º e 9º anos, sugerimos também trechos do filme *Frankenstein*, de 1931, e a versão de 1994, de Kenneth Branagh, *Frankenstein de Mary Shelley*. Esta é considerada a mais fiel ao romance original. No entanto, ainda assim é considerado um filme de terror. É interessante discutir e comparar os dois filmes, verificando as diferenças na forma de adaptar a história, principalmente no que se refere à criação do monstro, à época em que cada filme procura reproduzir.
- É importante também chamar a atenção para a atmosfera criada pelo diretor Kenneth Branagh em um filme colorido, ao contrário da versão de James Wale, comparando a maneira como linguagens tão distintas como o cinema e os quadrinhos criam os efeitos de suspense (os jogos de luz e sombra; as cores; a música no filme, ausente nos quadrinhos, mas substituída pelas pinceladas e pelas cores).

Frankenstein de Mary Shelley

Título original: Mary Shelley's Frankenstein

Gênero: Terror

Origem/Ano: EUA/1994

Direção: Kenneth Branagh

Elenco: Robert De Niro, Kenneth Branagh, Tom Hulce, Helena Bonham Carter, Aidan Quinn

Duração: 118 min

Sinopse: Em 1794, um explorador no Ártico, ao tentar abrir caminho através do gelo, encontra Victor Frankenstein (Kenneth Branagh). Logo depois, os cães decidem atacar uma criatura (Robert De Niro), que os mata rapidamente. Assim, Victor decide contar ao explorador, o Capitão Walton, como tudo começou, quando ele foi estudar medicina em Ingolstadt,

deixando para trás sua noiva e levando consigo uma única obsessão: vencer a morte.

Na faculdade, ao discordar de um renomado mestre, acaba chamando a atenção de outro, que revela seus experimentos em reanimar tecidos mortos. No entanto, este pesquisador é assassinado, e o culpado pelo crime, enforcado. Então, Victor decide colocar o genial cérebro do mestre no vigoroso corpo do assassino, mas as consequências desse ato seriam inimagináveis.

Produção de HQ

Esta produção pode ser realizada em conjunto por duas ou três disciplinas. Se o objetivo for produzir uma história de aventuras, atividade mais adequada para o 5º e o 6º anos, um capítulo de um livro de interesse dos alunos ou de um conto relativamente curto poderá ser adaptado para roteiro, com a coordenação do professor de Português. Os alunos podem ser divididos em grupos para a atividade.

No livro *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner⁷, você encontra um modelo de roteiro elaborado para o personagem Spirit, famoso nos anos 1960 e adaptado para o cinema recentemente.

Os desenhos, a serem realizados a partir do roteiro, poderão ser coordenados pelo professor de Arte, que poderá trazer outros exemplos de HQs.

No caso do 7º e do 8º ano, os alunos poderão criar um roteiro a partir de um tema específico de História, como um personagem que mostre, assim como Frankenstein, a mentalidade de determinado momento histórico. O professor de Português deverá coordenar o roteiro e a construção da narrativa, e o de Arte, a criação dos desenhos a partir do roteiro.

Debate

A partir da leitura, é possível conduzir os alunos a um debate a respeito da conduta do Dr. Victor Frankenstein e de sua criatura. Por que a criatura cometeu atos tão monstruosos? Como isso poderia ser evitado? A conduta de Frankenstein foi ética? Por quê?

⁷ Idem, *ibidem*, p. 129.

Produção de texto argumentativo

Os alunos do 8º ano poderão fazer uma pesquisa sobre as mais recentes descobertas científicas em jornais, revistas e até na internet. Para que produzam um texto argumentativo, devem selecionar os argumentos favoráveis e desfavoráveis a essa descoberta e se posicionar a partir deles.

Bibliografia consultada e recomendada

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

HAMILTON, Edith. *Mitologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM, 2005.

Material disponível na internet

JEHA, Julio. Doutorado em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG): *Monstros como metáfora do mal*. Disponível em: <http://www.academia.edu/657763/Monstros_como_met%C3%A1foras_do_mal>. Acesso em: 4 set. 2015.

REGIS, Fátima. Professora da Faculdade de Comunicação Social (Graduação e Pós-Graduação) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). *Os Autômatos da Ficção Científica: reconfigurações do imaginário tecnológico e das tecnologias da informação e da comunicação*.

Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1008-1.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2015.

Site:

<<http://www.infoescola.com/escritores/mary-shelley/>>. Acesso em: 4 set. 2015>.

Biografia Rosana El- Kadri

Licenciada em Letras pela PUC-SP, é professora e assessora de Língua Portuguesa em escolas das redes pública e particular de São Paulo, desde 1986. Para a Editora Moderna, traduziu e adaptou os módulos do curso *Compreensão leitora – ler e viver* e colaborou com a coleção didática Projeto Araribá para o Ensino Fundamental II.