

## **O Patinho Feio para crianças contemporâneas – análise de adaptações em livros impressos e digitais**

*Rosa Maria Hessel Silveira*

*Edgar Roberto Kirchof*

*Iara Tatiana Bonin*

### **Resumo**

Considerando a presença de adaptações de clássicos da literatura infantil na oferta de livros para crianças, o trabalho objetiva analisar oito adaptações contemporâneas de *O Patinho Feio*, de Andersen, quatro em suporte impresso e quatro em suporte digital. Foram utilizadas reflexões e critérios de autores como Hutcheon (2013), Cerrillo (2007) e Yokota (2015). Parte-se do pressuposto de que a fidelidade não consiste no único critério de avaliação das adaptações, já que, conforme Hutcheon (2013), elas também podem ser descritas como “um ato criativo e interpretativo de apropriação e recuperação”. Quanto aos livros impressos, foram escolhidos os de autores conhecidos como Pedro Bandeira, Tatiana Belinky, Maurício de Souza e Ruth Rocha. Quanto aos livros digitais, foram escolhidos quatro aplicativos diversos. A análise nos permite concluir que, à parte o inegável prestígio granjeado por um título clássico como *O Patinho Feio*, torna-se imperativa uma seleção adequada de suas adaptações – em ambos os suportes [impresso e digital] – para eventual trabalho com crianças leitoras, dada a diferença de qualidade das mesmas, quanto às dimensões estéticas e de exploração de potencialidades de cada suporte, para além do objetivo imediato de mero entretenimento.

Palavras-chave: *O Patinho Feio* – adaptações literárias – literatura infantil – literatura digital

### **Introdução ao tema**

A mera presença do título *O Patinho Feio* em um livro impresso ou aplicativo pode evocar em adultos que convivem com crianças e as educam – mães, pais e professores – uma impressão positiva, uma garantia da qualidade e importância desses produtos culturais para a infância. Afinal, que adulto letrado do mundo ocidental não teve contato com uma ou outra versão do clássico de Hans Christian Andersen, em que um patinho rejeitado por todos, pela sua feiura, acaba se transformando em cisne? E a categorização como “clássico” pode sintetizar a relevância e a repercussão dessa obra. Como argumentam vários estudiosos de literatura infantil, o contato com os chamados “clássicos” infantis ou, mesmo, “clássicos adultos”, através, inicialmente, de adaptações, que os coloquem ao alcance da competência e do interesse dos pequenos leitores, é de todo desejável. Machado (2002), em “Como e por que

ler os clássicos universais desde cedo”, aborda longamente as vantagens desse “primeiro encontro”, que “possa ser sedutor, atraente, tentador” (p.12). E afirma a autora: “O primeiro contato com um clássico, na infância e adolescência, não precisa ser com o original.”, já que o ideal seria uma “adaptação bem-feita e atraente” (p. 15).

Se Andersen é um autor consensualmente reconhecido e prestigiado, em função da grande circulação de vários de seus contos, o fenômeno da adaptação tradicionalmente tem levantado suspeitas e desconfianças. Hutcheon (2013, p. 14), ao abordar o fenômeno, menciona “uma duplicidade factual bastante curiosa: de um lado, a popularidade das adaptações; de outro, o desprezo sistemático com o qual são atacadas”. Por outro lado, em relação às adaptações de clássicos para as crianças, já se constata uma maior aceitação das mesmas, talvez devido à própria representação da infância, vista como um período da incompletude e da falta, que se articulam à necessidade de “produtos facilitados”. Tal aceitação, entretanto, é quase sempre marcada por uma atitude acrítica, como se um simples título de tradição garantisse a qualidade da obra. Nesse sentido, Feijó (2010), em livro no qual se debruça sobre as adaptações para crianças, assevera:

A leitura de Andersen é indispensável para todos os professores que trabalham com educação infantil e também com formação de leitores. Mas atenção: é preciso escolher com cuidado os livros que serão lidos e explorados pelos alunos. A obra do autor está em domínio público; por isso, há uma infinidade de edições baratas e malfeitas, sem nenhum capricho com o texto. Não são adaptações nem versões, mas, sim, produtos feitos para ganhar dinheiro fácil em cima do nome do escritor e da fama do título. Por isso, leia Andersen, mas procure boas traduções ou boas adaptações. (FEIJÓ, 2010, p. 38)

Previsivelmente, adaptações equivocadas, empobrecedoras e, até, extravagantes de *O patinho feio* não são exclusividade de edições em língua portuguesa. O pesquisador Pedro Cerrillo (2007) nos traz detalhada análise do original de Andersen e de doze adaptações em língua espanhola, publicadas entre 1930 e 2004, apontando algumas incongruências e acréscimos que, inclusive, modificam o sentido do enredo. Tais mudanças podem ser exemplificadas, em um caso, pela inserção de uma fada com sua varinha de condão operando a transformação do patinho em cisne...

É dentro desse quadro, brevemente exposto, que se situa o objetivo do presente trabalho, qual seja o de analisar oito adaptações contemporâneas de *O Patinho Feio*, de Andersen, quatro em suporte impresso, editadas no século XXI, e quatro em suporte digital. Parte-se do pressuposto de que a fidelidade não consiste no único critério de avaliação das

adaptações, já que, conforme Hutcheon (2013), elas também podem ser descritas como “um ato criativo e interpretativo de apropriação e recuperação”.

Em relação aos produtos digitais, observa-se que o mercado editorial internacional e, mais recentemente, também o brasileiro, tem investido de forma cada vez mais intensa na produção e na adaptação de obras digitais para crianças, principalmente devido ao sucesso de vendas alcançado pelos dispositivos móveis nos últimos anos, como celulares, livros digitais e *tablets*. Algumas adaptações fazem uso de programas que imitam a estética do livro impresso, como o Pdf e o Epub, por exemplo. Nesses casos, pode-se falar em digitalização de livros existentes na forma impressa, e o resultado, em termos literários e estéticos, não difere muito do resultado já alcançado nas versões impressas.

Por outro lado, existe também uma produção expressiva de obras que fazem uso de recursos específicos de computação para produzir efeitos de interatividade, hipertextualidade, multi e hipermedialidade. Apesar de se tratar de um formato ainda muito recente, experimental e cambiante em vários sentidos, já há um certo número de pesquisas sobre obras digitais para crianças, as quais abordam desde questões literárias e estéticas, em sentido restrito, até questões mais amplas relacionadas ao uso pedagógico desse tipo de literatura em sala de aula. Nesse sentido, as pesquisadoras Neus Real e Cristina Correro afirmam que

as investigações em âmbito escolar demonstram que, sem a mediação adequada, esses produtos são recebidos principalmente como jogo e como diversão em detrimento do aprendizado literário e da interpretação; conseqüentemente, é imprescindível que os profissionais recebam uma formação continuada sobre esses materiais e suas possíveis modalidades didáticas dentro e fora da sala de aula. (REAL; CORRERO, 2014, p.11)

A pesquisadora norte-americana Junko Yokota tem se destacado por se dedicar a questões relacionadas especificamente à qualidade estética de aplicativos para crianças, com ênfase especial em adaptações para aplicativos realizadas a partir de livros ilustrados. Em um artigo recente, Yokota (2015) sugeriu cinco perguntas para balizar a discussão acerca da qualidade de uma adaptação literária no formato digital: a) A história foi apresentada adequadamente no formato digital? b) A história se apropria dos traços permitidos pelo mundo digital, superando aquilo que é possível no formato impresso? c) Os traços interativos mantêm a integridade do enredo? d) As características suplementares se alinham com a história? e) Essas características fazem sentido à luz do modo como as crianças aprendem a ler e como aprendem, de forma geral? Tais questões representam importante contribuição para o esforço analítico a ser empreendido em relação aos produtos digitais.

É, pois, com inspiração em Cerrillo (2007), Hutcheon (2013) e Yokota (2015), que empreendemos uma breve análise das oito adaptações, a qual não assume o caráter de exaustividade, também em função dos limites do presente texto. Como textos de referência do original de *O Patinho Feio*, nos valem da tradução completa do conto, inserida no volume organizado por Maria Tatar, *Contos de Fadas – Edição comentada & Ilustrada*, editado no Brasil pela Jorge Zahar Editores (ver bibliografia), acrescida de algumas consultas a passagens trazidas por Cerrillo (2007).

### **Adaptações para livros em suporte impresso**

Ainda que a história do patinho feio seja de conhecimento geral, certamente poucos leitores brasileiros adultos a conhecem em sua completude e extensão. Neste sentido, buscamos, a seguir, recuperar todas as peripécias do protagonista na versão original, para que sirvam de base a nossas observações posteriores.

No início da trama, além da marcação da estação (verão), há uma detalhada descrição do ambiente em que se encontra a pata chocando seus ovos, a referência ao nascimento dos patinhos e a inserção de dois diálogos – da pata mãe com uma pata velha e da pata mãe com seus patinhos. Também se refere a surpresa daquela ao ver pela primeira vez o pato “diferente” saindo do grande e último ovo. Em seguida, no que Cerrillo chama de “as primeiras experiências de vida”, a mãe orienta os patinhos sobre o que assistem (uma disputa de animais por alimentos) e o patinho feio sofre as primeiras rejeições, de parte de outros patos, das galinhas, do peru, e, também, de seus irmãos. Segue-se, então, a primeira fuga, em que o protagonista encontra patos selvagens, os quais, apesar de o acharem feio, o acolhem. Entretanto, a realização de uma caçada em que são abatidos alguns dos patos selvagens e o susto do patinho com a proximidade de um cão de caça o levam novamente a fugir.

Nesta segunda fuga, o patinho chega a uma pobre cabana, onde vivem uma velha, um gato e uma galinha, mas novamente há percalços neste convívio com os outros animais e ele acaba escapulindo. Neste momento, já é outono e começa a esfriar; numa tarde, entretanto, ele vê um bando de cisnes voando para longe e se encanta com sua beleza e sua trajetória (espécie de prenúncio do desfecho). Chega o inverno e o lago em que o protagonista nada vai congelando, de tal forma que um dia ele fica preso no gelo, situação da qual é salvo por um camponês, que o leva para casa, onde as crianças tentam brincar com ele. Assustado, o patinho protagoniza vários pequenos acidentes domésticos, é ameaçado pela dona de casa e, novamente, foge, voltando a sofrer as intempéries do inverno. Entretanto, chega a primavera,

ele se alegra e vê surgirem três belos cisnes, em que reconhece as aves antes admiradas. Ao se olhar na água do lago, se reconhece como cisne; crianças o veem e se admiram com sua beleza. O conto termina com a descrição, pelo narrador onisciente, dos sentimentos do protagonista, finalizada pela frase: “Nunca sonhei com tal felicidade quando era um patinho feio.”

Caracterizemos brevemente, agora, as quatro adaptações impressas: todas elas são constituídas na mescla entre textos verbais e imagéticos, predominando, nas páginas, as ilustrações, o que comprova seu endereçamento a crianças pequenas para as quais um mediador leia, ou crianças iniciantes em leitura. A escolha dessas adaptações se deu em função do renome de seus autores no panorama da literatura infantil brasileira, o que permite supor uma maior circulação das mesmas.

A primeira adaptação, escrita e ilustrada por Maurício de Souza, foi publicada em 2015 pela editora Maurício de Souza/Girassol. Ao longo das 16 páginas, observa-se o uso apenas de letras bastão, costumeiramente usada para iniciantes em leitura, e a obra integra a coleção “Clássicos Ilustrados”, sendo a narrativa ambientada em cenários já conhecidos do universo criado por Maurício de Souza. Assim, há a utilização, neste caso, de um dos núcleos de personagens de Maurício de Souza – a “Turma do Chico Bento<sup>1</sup>”. A ilustração de capa já permite reconhecer o sítio em que vive o popular personagem Chico Bento, que aparece com a mochila às costas, seguindo para a escola. .

A segunda adaptação é de Pedro Bandeira, ilustrada por Rogério Borges, e nesta se apresentam blocos mais densos de texto verbal, que dialogam com expressivas e coloridas ilustrações. Publicado pela Editora Moderna em 2012, o livro analisado está em sua 2ª edição. A narrativa está distribuída em 29 páginas, e nela predominam as imagens, compostas sempre em páginas duplas, sobre as quais se põe o texto. Observe-se que, apenas nesta adaptação entre as analisadas, a pata-mãe recebe um nome próprio – Dona Pata Branca. O livro integra a coleção “Deixa que eu conto”.

A terceira obra selecionada é um reconto de Ruth Rocha, com ilustrações de Maria Eugênia, tendo sido publicada pela Editora FTD em 2004. Obra de teor semelhante, talvez com outro projeto gráfico, porque publicada pela Editora Salamandra, foi selecionada pelo

---

<sup>1</sup> A Turma do Chico Bento foi criada por Maurício de Souza nos anos 1960; as histórias se passam na fictícia Vila Abobrinha, uma cidade do interior paulista. O núcleo é composto por uma variedade de personagens centrais e secundários e possui revista própria. Trata-se do segundo núcleo mais popular criado por Maurício de Sousa (o primeiro é a Turma da Mônica).

PNBE 2012 para Educação Infantil. O formato é grande e a narrativa se distribui por 29 páginas, com blocos de texto coesos e ilustrações panorâmicas, que ocupam duas páginas.

A quarta adaptação selecionada é de Tatiana Belinky e conta com ilustrações de Algustí Asensio, tendo sido publicada em 2015 pela Martins Fontes; está em sua primeira edição e possui formato pequeno. A narrativa principal ocupa 26 páginas, com blocos de texto verbal densos e ilustrações que exploram recursos humorísticos, aspectos que parecem indicar um endereçamento da obra a leitores mais fluentes.

Em conformidade com o original, aliás, verifica-se que, em todas as quatro adaptações, é pela voz de um narrador onisciente que a história é apresentada, sendo explorados não apenas acontecimentos que envolvem o protagonista, mas também sentimentos e pontos de vista de personagens.

No início da história, por exemplo, são explorados sentimentos da pata-mãe. Na obra de Belinky (2015, s/p), lê-se: “Num luminoso e quente dia de verão, Dona Pata olhou para os seis ovos que chocava já fazia algum tempo e pensou: ‘Já está na hora de estes patinhos saírem da casca!’” e, mais adiante informa-se que, quando o sexto patinho – maior, cinzento, arrepiado – saiu da casca, a personagem ficou meio assustada, mas disfarçou. Na obra adaptada por Bandeira (2012, p. 6), o narrador afirma que a pata-mãe “andava na maior felicidade, porque aquela seria sua primeira ninhada. Estava ansiosa para ver cada uma das carinhas dos seus filhotes. Ficou pensando nas minhocas que encontraria para alimentar os patinhos e na hora de ensinar todos eles a nadar com elegância”. Ao constatar que um patinho era diferente, “Dona Pata Branca decidiu cuidar de todos eles com o mesmo carinho” (p. 10). Em Souza (2015, p. 3), pela voz do narrador, somos informados que “Dona Pata não entendia como havia botado um ovo tão grande e não sabia ao certo por que isso tinha acontecido”. Já na adaptação de Rocha (2004, p. 7) informa-se apenas que “a pata ficou contente”. Também em relação ao protagonista, em diferentes momentos se inserem referências a estados de ânimo, sentimentos experimentados e reflexões, em consonância com o tema central da obra, que focaliza a trajetória de sofrimentos do patinho diferente até o *happy end* final.

Nas quatro obras são inseridas falas diretas de personagens, tal como na obra original, mantendo-se assim o dinamismo e uma eventual alternância de pontos de vista propostos por Andersen. Como exemplo, podemos destacar a manutenção (em três obras) de monólogos da pata-mãe e do protagonista, como também de diálogos – são mantidos, por vezes, os diálogos entre a pata-mãe e outros animais do lugar onde mora, sequências curtas de diálogo com

personagens que o patinho encontra em sua jornada e, ainda, ao final da narrativa, entre os cisnes e entre as crianças que os alimentam com migalhas de pão. É interessante observar que, apesar da óbvia redução do texto verbal, para adaptá-lo a leitores menos fluentes, com omissão de muitas das peripécias acima referidas, são mantidas as ações principais, assim como o protagonista e alguns antagonistas, em todas as adaptações analisadas.

Quanto à omissão de algumas cenas e passagens do original, é interessante verificar quais foram mais frequentemente excluídas, talvez por serem julgadas não essenciais ao desenvolvimento da trama central ou menos adequadas às crianças contemporâneas. Assim, a conversa da pata-mãe com uma velha pata, antes de os ovos se romperem, não está presente em qualquer versão, enquanto o rompimento dos ovos “normais” e do “diferente”, acontecimento que deflagra o conflito da ação, é sempre descrito. As primeiras manifestações de rejeição sofridas pelo patinho também aparecem nas quatro adaptações, mas o discurso da mãe-pata referente à disputa dos animais por uma enguia e à necessidade de bajular uma velha e importante pata, assim como lições sobre bons modos para os patinhos, não aparecem em nenhuma versão.

A primeira fuga (e observe-se que apenas duas versões usam o verbo “fugir” neste caso) e o encontro com os patos selvagens está presente em três versões; o susto pregado pelo cão de caça apenas em duas. A segunda fuga e o encontro com a velhinha da pobre cabana, com seu gato e galinha – encontro malogrado, por sinal – são relatados em três versões. A primeira visão dos cisnes voando para longe, pelo patinho, é mencionada em três versões e, numa dessas, ela se identifica com a segunda visão, que desencadeia o desfecho. O quase congelamento do patinho no lago, sob o tempo invernal, a libertação por um camponês, que o leva para mais uma tentativa malograda de encontrar um lar, são passagens que aparecem apenas em duas versões. O desfecho, como se esperaria (olhar-se na água, reconhecer-se cisne e receber a amizade dos outros de sua espécie), é mantido de forma bastante fiel à versão original, incluindo a admiração das crianças, que lhe atiram migalhas de pão. Também reflexões do ex-patinho-agora-cisne sobre a felicidade intensa que vivia, nunca sonhada antes, estão presentes, de forma mais ou menos desenvolvida, nas quatro obras.

Em relação ao modo como é marcada a passagem do tempo, Cerrilo (2007) aponta a distinção de momentos do primeiro ano de vida do protagonista, articulada à passagem das estações, como já foi referido na síntese que fizemos acima. Nas quatro adaptações escolhidas para este estudo, há referências ao tempo e este é também elemento utilizado para indicar amadurecimento do protagonista (e seus estados de espírito). Na versão de Bandeira foram



suprimidas as referências às estações do ano e, em particular, o uso metafórico das sensações de frio e calor para marcar mudanças no curso da vida do protagonista (que são exploradas a partir de outros recursos nesta adaptação, conforme destacaremos adiante). Ainda assim, a passagem do tempo é marcada, no texto, pela sucessão de acontecimentos e, nas ilustrações, no corpo do protagonista – que nas cenas iniciais é um pequeno cisne de plumagem arrepiada e, ao final da narrativa, já é adulto e exibe uma plumagem branca e exuberante.

Nas obras adaptadas por Belinky (2015) e Rocha (2004), a referência às quatro estações do ano é mantida e vincula-se a ações centrais do enredo (nascimento do protagonista, fugas, encontro com os cisnes) – respeitando-se, assim, os sentidos propostos na obra original. Já na adaptação de Souza (2015), apenas duas estações do ano são referidas: o inverno – cujo sentido se liga ao de solidão e abandono do personagem – e a primavera – cujo sentido se vincula ao reencontro e inserção do protagonista em um grupo de cisnes. Nas ilustrações das três obras exploram-se elementos visuais que reforçam sensações de calor e frio, como os adereços corporais e do vestuário usado pelos personagens nas diferentes estações, fartamente explorados na obra de Belinky (2015), e a presença de densa camada de neve ou gelo sobre o lago, indicando o inverno, o que também se verifica nos livros de Rocha (2004) e Souza (2015).

Por outro lado, há algumas variações relativas à indicação do espaço e à construção dos cenários, nas quatro adaptações selecionadas. Começamos pelas palavras com as quais se inicia cada uma nas adaptações: Na adaptação de Rocha (2004, p. 4), o texto inicia da seguinte forma: “Num lugar muito longe daqui, numa pequena fazenda, onde moravam muitos animais...”. Na ilustração, em ângulo fechado, estão em destaque os personagens e seus filhotinhos. Em Souza (2015, p. 2), a mais sintética das adaptações, o narrador apenas informa “NA BEIRA DE UM LAGO, DONA PATA CHOCAVA ALEGREMENTE SEUS OVOS...”. A ilustração mostra, como já referido, o conhecido cenário do sítio em que vive a família de Chico Bento, e se pode ver em primeiro plano os personagens animais (patos e galinhas) e, em segundo plano, os personagens humanos, a casa e a roça. Na obra de Bandeira (2012, p. 4), o narrador informa: “Dona Pata Branca fez um ninho confortável na sombra de um caramanchão e ali pôs seus ovos.” A ilustração – em ângulo fechado – mostra a pata em seu ninho, sem outros elementos que denotem localização. Por fim, na adaptação de Belinky (2015, s/p), em relação ao espaço, o texto verbal informa apenas que “Dona Pata decidiu apresentar seus filhotes a todos os habitantes do quintal”. A primeira ilustração mostra o ninho da pata no interior de uma espécie de celeiro. Nessa obra as imagens são compostas



com uso de recursos variados – alternam-se ângulos abertos e fechados, destacam-se proporções corporais que intensificam o sentido de fragilidade do patinho frente a outros personagens, utilizam-se sentidos de perspectiva para mostrar trajetos percorridos pelo protagonista e para acentuar sua solidão. Por fim, vale ressaltar que, nas ilustrações da obra adaptada por Bandeira (2012), há uma sutil alternância de pontos de vista que torna rica e dinâmica a narrativa visual. Nas primeiras cenas, vemos cenários em plano aberto, nos quais o protagonista está inserido e é central na ação narrativa. Mas, quando o patinho feio vê os cisnes, é da perspectiva do protagonista que a imagem é construída, e é pelos seus olhos que vemos as imagens das quatro páginas seguintes (p.20-23). Apenas ao final, quando ele vê sua imagem refletida nas águas do lago (p. 24), é que a narrativa imagética recobra a perspectiva do narrador – e vemos a imagem de uma ave majestosa, em meio a outras de sua espécie.

Dois reparos podem ser aqui trazidos, em relação às obras de Bandeira (2012) e Souza (2015). A primeira obra é aquela que, de maneira mais intensa, explora a tristeza e vergonha da pequena ave. Assim, à p. 16, o autor narra as vicissitudes do patinho, escrevendo: “Estava tristíssimo. Baixou a cabecinha e mirou-se nas águas do lago. Lá estava sua cabeça grande, cinzenta, seus olhos tristes... tudo tão diferente dos seus irmãos.” A seguir, a descrição quase cinematográfica da sua fuga acentua a dor do animal: “Esticou um olhar de cortar o coração para o lago, vendo, ao longe, a mãe e os irmãos a brincar alegremente. Baixou novamente a cabeça e foi se afastando devagar, em direção ao desconhecido”.

Pois bem: nesta obra, parece que o autor se interroga sobre a possibilidade de os pequenos leitores entenderem a causa do processo de transformação do patinho, sem uma explicação direta. Ao final, após trazer as exclamações admiradas das personagens crianças frente ao novo cisne, o narrador se pergunta: “Como? O que tinha acontecido? O Patinho Feio era, na verdade, um cisne? Tinha vindo de um ovo de cisne que alguém colocou por engano no ninho da Dona Pata Branca?” (p. 24) E segue: “Isso mesmo! Os outros cisnes giravam em torno dele, fazendo-lhe agrados com o bico (...).” (p. 27)

Já o outro reparo que fazemos é relativo à (des)articulação entre a narrativa verbal e ilustrações da versão de Maurício de Souza, que também se colocou a difícil tarefa de conjugar um conto de teor universal, mas que mobiliza características fatuais de uma região onde ocorre gelo e neve e onde os cisnes são animais comuns, com elementos de um universo do interior brasileiro. A cena inicial da narrativa mostra os pequenos patos saindo do ovo, e, em segundo plano, vemos Nhô Bento e Dona Cotinha, pais de Chico Bento, em frente à casa. Ao longo da narrativa, encontramos outros personagens da Turma do Chico Bento: é na casa

de Vó Dita (avó de Chico Bento) que o patinho se abriga após escapar dos caçadores (na passagem do conto original refere-se à velhinha que vivia com um gato e uma galinha); ao final, as crianças que alimentam os cisnes com migalhas de pão são Chico Bento, Rosinha, a sua namorada, e Zé Lelé, seu primo e melhor amigo. A presença desses personagens (possivelmente já conhecidos pelo leitor) e do cenário cria uma possibilidade de captura do leitor que já os conhece, para uma nova narrativa, mas não deixa de provocar certas questões de inverossimilhança. Na página 11, relata-se que a lagoa congelou, as nuvens pesadas de neve se aproximaram, o patinho ficou preso no gelo, enquanto a ilustração mostra a queda da neve e pinheiros ao fundo. Já na página seguinte, relata-se que um “camponês” salvara o patinho e o reanimara perto da lareira (lareira?) e veem-se, na ilustração, duas crianças de mangas curtas, numa paisagem no mínimo outonal ou primaveril, correndo atrás do patinho, enquanto o pai capina a terra (não estaria coberta de gelo ou neve?).

Já na p. 16, a última dessa obra, parece haver uma concessão, de todo externa à história, à presença do amor romântico. Nada consta a esse respeito no texto escrito, mas a ilustração mostra Chico Bento e Rosinha de mãos dadas, com o icônico coraçãozinho indicando romance, enquanto dois cisnes, no primeiro plano, desenham com seus pescoços um coração. Teria o Patinho Feio, além de cisne, se transformado também em Cupido?

### **Adaptações digitais**

Existem várias adaptações do conto *O patinho feio* para o formato digital, a maioria em inglês, sendo que algumas delas estão traduzidas em diversos idiomas, inclusive em português. A seguir, serão analisadas brevemente três adaptações disponíveis em português e uma apenas em língua inglesa: 1) *Patinho Feio Conto Clássico – livro interativo infantil para crianças 3 a 9 anos (Classic fairy tales Interactive books for kids)*, vendido pela Capone Games Sociedad Limitada, atualizado em 5 de maio de 2016, disponível em iOS 8.0 EM nos idiomas português, alemão, catalão, chinês, espanhol, francês, inglês, russo e turco; 2) *O Patinho Feio*, vendido pela RainbowStories e produzido por JakubGózdz (Polônia), nos idiomas português, polonês, holandês, inglês, francês, alemão, russo; 3) *O Patinho Feio por Publisto*, vendido pela PublistoLtd., atualizado em 28 de setembro de 2013, disponível em iOS 4.3 em português; 4) *UglyDucklingapp*, vendido pela Yumba LLC, atualizado em 28 de agosto de 2013, disponível em iOS 5.0 nos idiomas alemão, inglês e russo.

De imediato, o que chama atenção quanto às quatro aplicações é que todas estão ainda bastante atreladas à estética do livro impresso, o que se revela principalmente pelo fato de que imitam, de forma mais ou menos explícita, o formato e o movimento das páginas em papel. A versão 1, da Capone, segrega a narrativa verbal e as imagens. O texto escrito vem em uma página, à esquerda, e a imagem/ilustração está sempre à direita, sem qualquer interação ou articulação entre ambas. Além disso, para passar de uma parte da história a outra, o leitor precisa deslizar o dedo sobre a tela, fazendo com que o programa imite o movimento de uma folha de papel sendo virada. Portanto, nessa obra, impera a estética do livro impresso, embora se trate de um aplicativo.



Os recursos de interação que estão disponíveis, por outro lado, não fazem parte da história e tampouco contribuem para ampliar seus sentidos. Antes, possuem uma funcionalidade utilitária. Na parte superior esquerda da página, aparecem três comandos, os quais possibilitam, respectivamente, que o texto seja alternado para letras maiúsculas – o que provavelmente está pensado como um recurso de auxílio para crianças em fase de alfabetização, que a história seja narrada em voz alta e que a história seja contada automaticamente pelo próprio aplicativo. Na parte inferior direita, por sua vez, há três comandos. O primeiro possibilita o retorno ao menu principal, ao passo que os dois seguintes transferem o leitor para dois joguinhos: um, de pintar, e outro, de quebra-cabeças.

Como se percebe a partir da reprodução acima, esses jogos só estarão disponíveis após o leitor efetivar a compra do aplicativo. Antes disso, é possível ler a história, mas inúmeros banners com diferentes propagandas vão aparecendo e interrompendo a experiência da leitura. Esse explícito apelo comercial, manifesto nos banners e na venda separada dos joguinhos, acaba por diminuir ainda mais a qualidade literária desse aplicativo. Por fim, também deve ser

destacado que a tradução para o português possui diversos problemas, o que leva a crer que o fato de o aplicativo estar disponibilizado em diferentes idiomas é mais uma estratégia de venda para ampliar o espectro de possíveis consumidores do que propriamente um indício de qualidade.

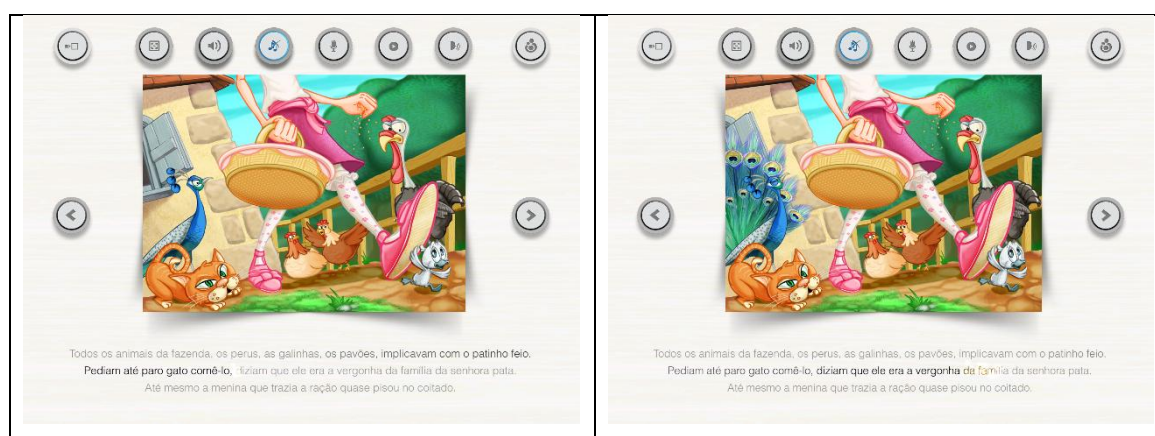
Assim como o aplicativo da Capone, a obra produzida pela RainbowStories também está bastante atrelada à estética do papel, embora haja uma ênfase maior no texto visual, pois, para ter acesso ao texto escrito, o leitor precisa tocar sobre um comando situado na parte superior esquerda da tela. Mesmo nesse caso, o texto aparece em uma caixa ou balão, lembrando mais a estética das narrativas sequenciais do que de livros ilustrados. Além disso, as letras são muito pequenas, o que poderia sugerir que a narrativa verbal não está endereçada às próprias crianças, mas a um contador adulto.



Além de também imitar o movimento de um leitor que folheia as páginas de um livro impresso, o principal problema desse aplicativo é a péssima qualidade da tradução ao português, que pode ser percebida, entre outros, pelo seguinte excerto, copiado *ex litteris* a partir de um dos balões: “Era um dia belo e quente do Verão. Uns pardeis (sic!) travessos jogavam a apanhada no céu, pombos corriam uns aos outros entre as árvores e as gaviotas simplesmente tomando o sol”. Aparentemente, não houve qualquer revisão linguística para essa tradução, o que revela, assim como no aplicativo anterior, uma intenção de angariar consumidores em diferentes países, sem garantia de um mínimo de qualidade e, mesmo, legibilidade do texto.

Em comparação com a adaptação da Capone e da RainbowStories, o aplicativo 3, *O Patinho Feio por Publisto*, é mais sofisticado, embora também esteja ainda muito preso à

estética do papel. A principal diferença é que este aplicativo está dotado com recursos de multimídia, alguns dos quais permitem uma certa interatividade do leitor com as imagens, na medida em que é através do toque sobre partes das imagens que ocorrem algumas transformações. No exemplo destacado abaixo, é possível perceber, na primeira imagem, que a cauda do pavão está ausente. Basta tocar o dedo sobre essa figura para que a cauda se arme. No entanto, os recursos de multimídia, nesse aplicativo, não estão integrados a partir de alguma funcionalidade estética ou literária, servindo mais para o entretenimento do jovem leitor do que propriamente para ampliar o horizonte dos significados da narrativa visual ou verbal.



Outra diferença em relação aos aplicativos da Capone e da RainbowStories é que esta obra é mais rica em recursos de hipermídia, embora, assim como na obra anterior, tais recursos também não estejam integrados à estética da narrativa, servindo unicamente ao expediente da diversão. Assim como os aplicativos anteriores, também este contém jogos e brincadeiras, os quais, contudo, podem ser acessados apenas a partir da página inicial e não ao longo da narrativa: um jogo de quebra-cabeças, um jogo de pintar e um jogo de ligar os pontos. Além disso, o aplicativo da Publisto também possui os seguintes comandos: aumentar a imagem, de forma que o leitor possa enxergar apenas a narrativa visual, sem o texto escrito e também sem os hiperlinks com comandos; recurso de áudio e de contação automática da história; recurso de gravação da leitura por parte do próprio leitor; recurso de destaque do texto verbal com negrito, marcando o ritmo da leitura.

O aplicativo 4, *UglyDucklingapp*, vendido pela Yumba LLC, não possui tradução ao português. Comparado com os demais aplicativos aqui apresentados, pode ser considerado, de



longe, o mais elaborado esteticamente. Sua sofisticação já pode ser percebida pela qualidade das próprias imagens, que fogem a padrões visuais estereotipados e desgastados pela estética dos desenhos animados televisivos. O aplicativo também permite escapar da estética do papel, primeiro, porque a passagem de uma tela para outra não se dá pela imitação de uma virada de página, mas pelo simples desaparecimento de uma imagem e aparecimento de outra, após um toque sobre a seta na parte inferior direita da tela. Além disso, chama muito a atenção o fato de que esse aplicativo não está repleto de joguinhos e brincadeiras não-integradas ao próprio enredo, como é o caso dos aplicativos anteriormente analisados.

A maior ousadia de *UglyDucklingapp* reside no fato de que os recursos de hipermídia estão integrados à estrutura da própria narrativa, pois ajudam a história a progredir, o que não ocorre apenas no que diz respeito ao texto verbal. Existe uma reestruturação do próprio foco narrativo a partir de um recurso de hipermídia nesse aplicativo. Enquanto, na parte inferior da tela, o leitor tem acesso a um texto narrado na perspectiva do narrador, ao clicar sobre os personagens, surgem balões com falas em discurso direto. Dessa forma, o leitor só terá acesso a todo o conteúdo da história – formado por discurso direto e indireto – se interagir com os personagens, “deixando-os falar”. Além disso, da mesma forma como é necessário clicar nos personagens para ter acesso às suas falas em discurso direto, também é necessário clicar em alguns objetos para que haja progressão do enredo. Isso fica muito claro no caso das duas telas abaixo, pois os ovos não vão se quebrar sem que o leitor clique sobre eles.



Para finalizar esta seção, à luz das perguntas colocadas por Yokota, é possível concluir que uma grande parte das adaptações em aplicativos, atualmente, ainda não apresenta as histórias adaptadas adequadamente no formato digital, principalmente porque não exploram as possibilidades da hipermídia e da multimídia para produzir recursos estéticos e literários integrados à própria obra e, sim, as usam como apelo para o entretenimento fácil e para a diversão. Por outro lado, aplicativos como *UglyDucklingapp* permitem entrever que é possível realizar adaptações de clássicos da literatura infantil para o universo digital, dotadas de

qualidade estética e, portanto, capazes de proporcionar uma experiência significativa de leitura e fruição.

### **Palavras finais**

Desse breve percurso sobre quatro adaptações em livros impressos e quatro adaptações em aplicativos da célebre história de Andersen, podemos retirar não conclusões, mas alguns apontamentos, alertas e novas perguntas.

Resta evidente, em primeiro lugar, que as adaptações não se resumem a meros encurtamentos de obra original, mas demandam ajustes, criações, inovações, articulações às novas situações enunciativas, novas condições de vida, novos suportes textuais, novas crianças... E também se mostrou claramente, em especial no caso dos aplicativos, o quanto a falta de rigor, de cuidado e de criatividade, na produção dessas versões, às vezes movidas por um interesse financeiro imediato, resultam em produções pobres, que pouco ou nada acrescentam à experiência subjetiva estética das crianças.

No caso das adaptações impressas escolhidas, o próprio fato de as termos escolhido entre autores de literatura infantil renomados e editoras reconhecidas, nos levou ao contato com adaptações que, além de respeitarem o cerne da obra de Andersen, também mostraram ajustes criativos para a criança leitora contemporânea. Ainda assim, nos foi possível demonstrar como algumas inverossimilhanças ou a presença de excessivas explicações em algumas passagens podem prejudicar a experiência de leitura literária da criança.

E nunca é demais recordar o eixo que nos levou ao desenvolvimento deste trabalho – a necessidade de que o adulto que leva os livros ou aplicativos para as crianças também desenvolva um olhar crítico sobre tais adaptações. Afinal, não basta ter na capa os títulos *Chapeuzinho Vermelho*, *O Mágico de Oz*, *O Patinho Feio*, para que uma obra impressa ou digital adquira magicamente qualidades que a tornem adequada e enriquecedora para nossas crianças.

### **Referências utilizadas**

CERRILLO, Pedro C. Los problemas de las adaptaciones en literatura infantil y juvenil. Um ejemplo *El patito feo* de Andersen. In: AZEVEDO, Fernando; ARAÚJO, Joaquim Machado de; PEREIRA, Cláudia Sousa; ARAÚJO, Alberto Filipe (orgs.) *Imaginário, identidades e margens – estudos em torno da literatura infanto-juvenil*. Vila Nova de Gaia: Edições Gailivro, 2007.



*Contos de fadas: edição comentada e ilustrada*. Edição, introdução e notas de Maria Tatar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2004.

CORRERO, Cristina; REAL, Neuls. Panorámica de la literatura digital para la educación infantil. *Textura*, v. 16, nº 32, 2014, p. 1-21.

FEIJÓ, Mário. *O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores*. São Paulo: Ática, 2010.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2ª. Ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

YOKOTA, Junko. The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 73-86.

MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

### **Livros analisados**

BANDEIRA, Pedro. *O Patinho Feio*. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

BELINKY, Tatiana. *O Patinho Feio*. São Paulo: editora Martins Fontes, 2015.

ROCHA, Ruth. *O Patinho Feio*. São Paulo: editora FTD, 2004.

SOUZA, Maurício de. *O Patinho Feio*. São Paulo: editora Maurício de Souza/Girassol, 2015.

### **Aplicativos**

Patinho Feio Conto Clássico – livro interativo infantil para crianças 3 a 9 anos (*Classic fairy tales Interactive books for kids*). Capone Games Sociedad Limitada

O Patinho Feio. RainbowStories.

O Patinho Feio por Publisto. PublistoLtd.

UglyDucklingapp. Yumba LLC.