



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**ELIANE DOURADO**

**ADAPTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS – UM ESTUDO SOBRE OS CLÁSSICOS  
LITERÁRIOS EM GRAPHIC NOVELS**

**BRASÍLIA – DF**  
**2014**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS**  
**PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA**  
**MESTRADO EM LITERATURA**

**ADAPTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS – UM ESTUDO SOBRE OS CLÁSSICOS  
LITERÁRIOS EM GRAPHIC NOVELS**

Eliane Dourado

Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do grau de mestre em Literatura Brasileira à Comissão julgadora do Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Robson Coelho Tinoco.

Brasília, 2014

DOURADO, Eliane. *Adaptações contemporâneas – um estudo sobre os clássicos literários em Graphic Novels*. 114 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília: Brasília, 2014.

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

Eliane Dourado

### **ADAPTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS – UM ESTUDO SOBRE OS CLÁSSICOS LITERÁRIOS EM GRAPHIC NOVELS**

Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do grau de mestre em Literatura à Comissão julgadora do Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Robson Coelho Tinoco.

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Presidente: Prof. Dr. Robson Coelho Tinoco (TEL/UnB)

---

Membro interno: Profa. Dra. Cláudia Falluh (TEL/UnB)

---

Membro interno: Profa. Dra. Janaína Aquino (LIP/UnB)

---

Membro suplente: Profa. Dra. Sylvia Helena Cyntrão (TEL/UnB)

*A partir de que ponto uma obra literária deixa de se constituir alimento para o espírito da criança ou do jovem e se dirige ao espírito do adulto? Qual o bom livro para crianças que não seja bem lido pelo homem feito? Qual o livro de viagens ou aventuras destinado a adultos que não possa ser dado à criança, desde que vazado em linguagem simples e isento de matéria de escândalo? Observados alguns cuidados de linguagem e decência, a distinção preconceituosa se desfaz.*

*Drummond*

## RESUMO

A presente pesquisa debruçou-se sobre aspectos significativos da construção de Graphic Novels adaptadas de clássicos literários, que se colocam como um fenômeno neste início de século XXI. As análises tiveram a intenção de comprovar a legitimidade dessas publicações como obras de arte autênticas, que se utilizam da poética da imagem a fim de traduzir o enredo do original que contemplam. Foram analisados onze títulos de temáticas diversas. Entre impérios da vida cotidiana, guerra, memória, loucura, diferenças sociais e religiosas e construção da identidade nacional, os enredos figuram personagens próximas à realidade, que permitem ao leitor uma espécie de identificação direta. Essas questões da experiência humana são responsáveis pelo sucesso dessa forma artística. Com recursos peculiares, as Graphic Novels são capazes de expor em seu enredo várias técnicas que permitem ao leitor observar o mundo a partir de uma criticidade proporcionada por essas narrativas. Isso traduz o refinamento resguardado pela adaptação capaz de intensificar o crescimento do público leitor dessas publicações, responsáveis por movimentação considerável no mercado editorial do século XXI.

**Palavras-chave:** Literatura; Adaptações; Graphic Novel.

## **ABSTRACT**

The current research leaned over significant aspects in the making of adapted Graphic Novels from literary Classics, which configure itself as phenomenon in this early XXI century. The analyses intended to confirm the legitimacy of these publications as authentic state of the art works that use image as poetry in a way that translate the original story contemplated. Eleven titles were analyzed from different themes. Among them, profanity of daily life, war, memory, madness, social and religious differences and the making of national identity, the stories portray characters close to reality, allowing the reader to relate directly with the work. These questions about human experiences are responsible for the success of this artistic field of work. With peculiars resources, these graphic novels are capable of exposing in its stories several techniques that allow the reader to observe the world beyond an articulated narrative. This translates the boasted refinement by the adaptation capable of intensify the increase in audience of these works now responsible for considerable gains in the XXI century editorial market.

**Keywords:** Literature; Adaptations; Graphic Novels.

# SUMÁRIO

<b>UM PASSEIO PELA HISTÓRIA DA ARTE SEQUENCIAL .....</b>	<b>08</b>
Na trilha dos quadrinhos e seus recursos.....	11
Por que ler os clássicos em Graphic Novels?.....	13
Quem ajudou a pensar as Graphic Novels?.....	14
Entendendo as Graphic Novels em suas minúcias.....	16
<b>CAPÍTULO I – HUMOR DE RELÍQUIA.....</b>	<b>17</b>
1.1 Um pouco sobre Graphic Novel (ou Romance Gráfico?) .....	18
1.2 Literatura em HQs – A poética da transposição .....	20
1.3 Uma relíquia enquadrada .....	24
1.4 Relíquia de experiência humana .....	33
<b>CAPÍTULO II – HISTÓRIA E GRAPHIC NOVEL – O SÉRIO NO LÚDICO</b>	<b>34</b>
2.1 História como Literatura e vice-versa .....	37
2.2 Uma guerra de leituras.....	40
2.3 Os <i>despojos</i> aos vencedores.....	53
<b>CAPÍTULO III – MAIS DO MESMO – CASMURROS DO SÉCULO XXI.....</b>	<b>58</b>
3.1 Recordatórios – memória e reflexões em imagens .....	60
3.2 Tragado pela vaga do mar no olhar de Capitu .....	71
3.3 Casmurros do século XXI.....	77
<b>CAPÍTULO IV – ADAPTE-SE – UM ESTUDO SOBRE OS CLÁSSICOS LITERÁRIOS EM GRAPHIC NOVEL .....</b>	<b>79</b>
4.1 Que público é esse? .....	80
4.2 O fenômeno editorial.....	82
4.3 Grandes Clássicos em Graphic Novel .....	88
4.3.1 <i>O Alienista</i> .....	90
4.3.2 <i>O pagador de promessas</i> .....	91
4.3.3 <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i> .....	93
4.3.4 <i>Triste fim de Policarpo Quaresma</i> .....	94
4.3.5 <i>Os sertões – a luta</i> .....	95
4.4 No cenário das adaptações.....	96
<b>REQUADRO DE FIM .....</b>	<b>98</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>105</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>109</b>

## UM PASSEIO PELA HISTÓRIA DA ARTE SEQUENCIAL

Alguns estudos da atualidade dispensaram seus esforços em mapear o caminho percorrido pelas histórias em quadrinhos (HQs), de suas origens como arte sequencial até os dias atuais. Nomes de referência, como Eisner (2010) e McCloud (2005), não desabonam pesquisas significativas como a de Coelho (2007), que servirá de base neste trabalho para a compreensão da trajetória da arte sequencial até as adaptações de clássicos literários para a linguagem dos quadrinhos, muito comuns neste início do século XXI.

O trabalho de Coelho (2007) expressa minúcias das histórias em quadrinhos com suas origens na antiguidade, quando o homem utilizava-se da imagem, de várias maneiras, para narrar seus feitos. É o que se pode perceber, por exemplo, na produção da arte rupestre que cumpre essa função. Também é possível pensar em alguns registros da civilização maia, na América Central, que foram feitos em longas tiras de papel. E essa é uma das primeiras ideias da arte sequencial.

Em civilizações da Idade Média, a imagem novamente foi utilizada para contar histórias. Algumas delas foram registradas, na Europa, por franceses e ingleses, em tapetes que eram colocados nos castelos, na sequência cronológica dos episódios, a fim de comunicar fatos importantes àquele determinado povo. Importante é ainda saber que esse recurso foi muito comum entre artistas mais recentes que narravam fatos bíblicos em vitrais, azulejos e afrescos de igrejas, como os da Capela Sistina, no Vaticano.

Com isso, essa técnica sequencial evoluiu e foi possível observar produções artísticas que apresentavam figuras humanas com inscrições que tentavam se passar por falas ou pensamentos das personagens retratadas, perceptíveis, por exemplo, na tela *Lucrezia* (1528), do italiano Lorenzo Lotto, em que uma mulher segura um papel com inscrições que desejam expressar o que se passa em seu pensamento.

Em algumas obras do mesmo estilo, essas inscrições apareciam descritas próximas à boca dessas personagens, ou ainda, dentro de uma espécie de nuvem de fumaça muito semelhante à representação dos balões utilizados nos quadrinhos atuais. Dessa maneira, nascia, então, a ideia de casamento entre texto e imagem – comum à linguagem das HQs hoje.

Figura 1 – *Lucrezia* (1528)Lorenzo Lotto<sup>1</sup>

Essa arte sequencial foi contemplada, durante algum tempo, pela técnica de gravação geralmente feita em madeira. É o que se conhece hoje como xilogravura. A técnica consiste na produção, a partir de um desenho original, de uma matriz em madeira capaz de imprimir a imagem nela esculpida. Isso permitia que a mesma imagem fosse reproduzida várias vezes.

Com o advento da prensa de tipos móveis, por volta de 1450, sob a tutela de Gutenberg, a técnica da arte sequencial passou a ter maiores chances de reprodutibilidade, já que não era mais necessário fazer um carimbo específico para cada edição. Bastava apenas “modelar” o texto na bandeja para fazer uma nova impressão. A imagem também poderia se unir ao texto moldado, desde que uma matriz fosse unida à mesma impressão.

Foi assim que surgiu a ideia da arte sequencial ou, especificamente, histórias em quadrinhos, como são conhecidas hoje. Isso aconteceu pelos fins do século XIX, quando começaram a aparecer as primeiras tiras de jornais que, posteriormente, foram reunidas em uma só revista e reproduzidas em série. Essa ideia foi o mote para algumas editoras, que se destacaram no século XX na produção de HQs.

Entre elas, estão em expoente as americanas Marvel Comics e DC, responsáveis pela criação dos super-heróis mais conhecidos no planeta, como o Super-Homem, a Mulher-Maravilha, os X-Men, o Homem-Aranha, entre outros; as editoras japonesas, responsáveis por boa parte dos mangás que giram no mundo; e as editoras europeias, que criaram as emblemáticas figuras de Tintim e Asterix.

---

<sup>1</sup>Disponível em: [http://www.settemuse.it/pittori\\_scultori\\_italiani/lorenzo\\_lotto.htm](http://www.settemuse.it/pittori_scultori_italiani/lorenzo_lotto.htm). Acesso em 10 jan. 2014.

Não partiu do Brasil a invenção dos quadrinhos, mas há brasileiros de grande sucesso com suas produções, como Maurício de Sousa, com a Turma da Mônica. Suas personagens, que estrelaram primeiro nas tirinhas de jornal, fazem parte da infância de boa parte dos brasileiros, desde o final da década de 1950. Mas foi em 1970 que as revistinhas *Mônica*, *Cebolinha*, *Magali* e *Cascão* chegaram às bancas de revista.

Além de Maurício de Sousa, não se pode esquecer de Ziraldo, nem de Henfil. É daquele primeiro a famosa *Turma do Pererê*, lançada em 1960, que, segundo Coelho (2007), é a primeira revista brasileira em quadrinhos feita por um único autor. Já a produção deste último apresenta personagens que expressam a cara do Brasil, que colocam em voga sentimentos ufanistas, ideias humanísticas, políticas e filosóficas.

Hoje é possível encontrar vários tipos de edições de histórias em quadrinhos. Desde as menos importantes às mais luxuosas sobre vários temas, em forma impressa ou digital. Antigamente, esse tipo de produção era encontrado apenas nas bancas de jornal em edições bem baratas. Mas o que se observa hoje é uma maior sofisticação, tanto no que diz respeito à forma, quanto ao conteúdo dos quadrinhos, dando a eles lugar nas prateleiras das livrarias e em sítios especializados.

Durante muito tempo, como observou Candido (1989), as histórias em quadrinhos foram consideradas sublitteratura ou cultura de massa. Mas, com os avanços do mercado editorial, esse segmento passou a ser visto sob outro prisma, uma vez que começou a atingir público diferenciado, devido as suas condições de edição que passaram a se preocupar com a qualidade, visando a atingir um público cada vez maior.

Nesse contexto, surgiram, no século XX, as primeiras Graphic Novels, que eram vistas pelo mercado editorial como uma produção desenvolvida para um público leitor mais exigente. As primeiras publicações assim classificadas traziam narrativas mais extensas, geralmente compilações de vários episódios, uma impressão em papel especial e encadernação em lombada quadrada.

Especificamente no Brasil, a primeira publicação com essa alcunha data de 1988. Trata-se da série *Graphic Novel* iniciada pela editora Abril. Com essa nomenclatura, as HQs começaram a ser equiparadas à Literatura, já que, para uma tradução ao pé da letra, se tratava de Romances Gráficos. O oitavo número desta coleção foi dedicado ao título *O edifício*, de Will Eisner, referência na arte sequencial, desconsiderando as temáticas dos heróis.

Essa narrativa destoava do que as outras produções da série se dispunham a fazer: sua temática gira em torno dos relacionamentos humanos que se constituem a partir dos espaços oferecidos pela cidade e que desenvolvem forte relação com aqueles que os frequentam. Mais

que uma história em quadrinhos comum, o enredo traz para o leitor a possibilidade de (re)significar-se diante dos espaços que frequenta.

O que se percebeu com isso, como observa Eisner (2010), foi que o mercado editorial não mediu esforços em conseguir para os quadrinhos o mesmo prestígio pertencente à Literatura. Dessa forma, os enredos, aos poucos, se tornaram mais verossímeis e obras da Literatura passaram a ser adaptadas para a linguagem dos quadrinhos, dando espaço a uma nova roupagem para a análise da obra literária e permitindo aos enredos clássicos alcançar também o público leitor de HQs.

Nesse sentido, Hutcheon (2011) assinala a ideia da adaptação com algo que nasce da necessidade que o ser humano tem de contar e recontar suas histórias e as dos outros em lugares e tempos diferentes. Assim, a fim de agradar ao público, o adaptador se utiliza dos recursos que podem ser mais atrativos ao leitor, em alguns casos, sem ignorar os signos de sua era. Os quadrinhos ilustram bem essa tese.

Considerando, então, as adaptações de obras literárias feitas para a arte dos quadrinhos, esta pesquisa, sob alguns prismas, debruçou-se sobre a análise da qualidade de algumas delas publicadas neste início de século XXI, como *O Alienista*, de Machado de Assis, por Fábio Moon e Gabriel Bá, *A relíquia*, de Eça de Queiroz, por Marcatti, e *O pagador de promessas*, de Dias Gomes, por Eloar Guzzaelli, para refletir sobre a validade e a vigência dessas e de outras obras semelhantes, como obra de arte legitimada que se utiliza de recursos linguísticos e visuais para compor enredos clássicos, traduzidos como um possível convite à leitura do texto original, além de propiciar ao leitor possibilidades de reconhecer-se no texto lido.

### **Na trilha dos quadrinhos e seus recursos**

Reconhecer uma publicação em quadrinhos é fácil pela própria estrutura que essa arte apresenta: o casamento entre texto e imagens dentro de um quadrado que, aliado a outro, traduz a ideia de uma narrativa. Mas não são apenas esses elementos que a compõem. Além disso, há uma série de recursos assinalados por McCloud (2005) que extrapolam os limites dos quadros e são responsáveis pela magia que envolve essa arte.

Um desses recursos diz respeito à propriedade que a imagem tem de sintetizar o evento narrado ou mesmo de dar vazão à imaginação do leitor. Especificamente, falando das adaptações de clássicos literários feitas para a linguagem das HQs, é possível perceber na

imagem a propriedade narrativa dada a ela, no intuito de promover ao leitor uma possibilidade de visualização do fato narrado.

Diferentemente do que se pode pensar, esse recurso não tolherá a imaginação do leitor. Do contrário, dará a ele uma imagem diferente daquela que ele poderia imaginar. Mais próxima ou mais distante do imaginado, os desenhos só aguçarão a imaginação do leitor, já que, para ele, haverá uma possibilidade a mais de representação do que leu. É o que observa McCloud (2005) ao dizer pontualmente sobre a sarjeta, espaço em branco entre os requadros, como o recurso que permite ao leitor a fruição entre as ações de um e outro requadro.

Os títulos que compõem o *corpus* de análise deste trabalho fazem parte de um compêndio responsável por privilegiar clássicos da Literatura que têm importância na formação cultural de um indivíduo, dadas suas variadas temáticas. O comportamento humano diante das adversidades, a construção da identidade nacional, a guerra, a memória e as relações de poder são assuntos recorrentes nessas publicações.

Suas formas reduzidas, diante da adaptação, não diminuem o valor dessas narrativas. Ao contrário, dão ao leitor um olhar múltiplo para uma narrativa clássica. Esse novo olhar serve – em tese – de trampolim para a leitura do texto original da obra adaptada, dados os recursos específicos que unem texto e imagem, capazes de aguçar a curiosidade do leitor atento, pela beleza apresentada no projeto gráfico de cada publicação, aliada ao enredo condensado, que não lhe impõem menor valor. Sobre isso, é possível afirmar que

Ser um segundo não significa ser secundário ou inferior; da mesma forma, ser o primeiro não quer dizer ser originário ou autorizado. Contudo, (...) as opiniões depreciativas sobre a adaptação como um modo secundário – tardio e, portanto, derivativo – persistem (HUTCHEON, 2011, p.13).

Nesse sentido, é preciso perceber as Graphic Novels adaptadas, dada sua matéria narrativa consistente e inovadora, mesmo reduzida, como obras *originais* de caráter literário. Além disso, percebe-se nessa produção um nicho do mercado editorial capaz de movimentar montante considerável no processo de formação de leitor no Brasil. A graça e a novidade dos enredos clássicos em HQs são, então, parcela importante dessa ação, promovendo a seu público o interesse em conhecer os clássicos.

## Por que ler os clássicos em Graphic Novels?

O Brasil é um país advindo de um processo de colonização por exploração e, por isso, é muito difícil concebê-lo como um país de leitores. A história não foi generosa e deixou seu legado de horror para a sociedade atual. Vários são os resquícios dessa herança e a maioria dos processos históricos mostra que os colonizadores não faziam gosto em ensinar as artes das letras aos colonizados, subjugando-os como incapazes, como ocorreu com os índios no Brasil, lembrando o relato de Caminha.

Ainda assim, o Brasil conseguiu, arduamente, construir uma bela produção cultural que perpassa os séculos de sua existência, expressando nas letras suas múltiplas faces. Vários foram os autores e movimentos que conseguiram se destacar no cenário cultural brasileiro, representando nas produções o desejo de refazer-se dentro da perspectiva de uma construção da identidade nacional.

Essa questão constitui-se num problema de certa seriedade, pois, em tempos pós-coloniais, por exemplo, parte dos autores brasileiros sentia-se obrigada a fazer publicações em língua europeia para que seus textos tivessem legitimidade fora do país, já que nele não havia público leitor consolidado. Autor com obra e sem público. Era como se o trabalho feito nessa época fosse vão. Assim se configurou a falta de interesse pela leitura no país.

Outro fator importante para a perpetuação desse estado são os altos custos praticados pelo mercado editorial. Mesmo investindo nas coleções, o que deixa alguns leitores aficionados com o desejo aguçado em adquirir todos os volumes, as belíssimas publicações, intituladas Graphic Novels, ainda são vendidas por valores exorbitantes no país. Algumas coleções custam aproximadamente R\$ 250,00, valor salgado para um país que tem um salário mínimo de pouco mais de R\$ 700,00.

Muito se tem feito para que a situação desse quadro seja mudada. Há, inclusive, esforços do Governo Federal no sentido de amenizar os problemas da falta de leitura, com programas de incentivo, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que tenciona montar acervo nas bibliotecas escolares e, em 2006, passou a incluir HQs em suas seleções. Isso gerou grande interesse nas adaptações de Literatura para HQs.

É claro que esse interesse também tem fundamentos comerciais, já que, segundo Ramos (2012), uma obra como essa tem, geralmente, uma pequena tiragem, enquanto o PNBE proporciona vendas entre 15 a 48 mil exemplares. Esse foi um fator fundamental para o crescente número de adaptações de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos,

aumentando o número de Graphic Novels no mercado. Daí também a importância de se verificar a força imbricada nessa forma de arte.

Essa superprodução de exemplares propicia às Graphic Novels adaptadas chegarem também a outro público: o de leitores mais exigentes. Isso ocorre visto que algumas delas são indicadas a importantes prêmios literários, como o Jabuti, no Brasil, e são resenhadas pela crítica como publicações de relevância, capazes de tragar o leitor para a narrativa e despertar nele, no caso das adaptações, o desejo de conhecer o texto original que motivou a narrativa gráfica.

Nesse sentido, é correto afirmar que as Graphic Novels correspondem a uma nova possibilidade de leitura da Literatura, sem que esta última seja anulada. Pelo contrário: assim como um bom filme pode levar o espectador ao texto original, uma boa adaptação em HQs pode levar o leitor a perscrutar a obra original a fim de emaranhar-se na riqueza de detalhes oferecida pelo enredo.

### **Quem ajudou a pensar as Graphic Novels?**

Sobre as HQs no Brasil, pode-se dizer que há um crescente interesse da crítica voltada para essa produção. Existem algumas universidades que oferecem cursos sobre quadrinhos, outras que promovem eventos sobre o tema, como a Universidade de Brasília, com sua Jornada de Romances Gráficos, e outras ainda que orientam pesquisadores de HQs, como a Universidade Federal Fluminense e a Universidade de São Paulo.

Nomes importantes, tanto no Brasil quanto fora dele, da crítica e da teoria sobre HQs pensaram e estão ainda pensando, de alguma forma, no fenômeno que essa arte representa hoje e que proporciona, a cada dia, o aumento do público leitor de Graphic Novels. Impressos ou em forma digital, os quadrinhos representam percentual significativo nos índices de leitura do país. Ainda assim, é possível identificar o preconceito quanto ao gênero.

É de Candido (1989) a afirmativa de que há drástica diferença entre a Literatura erudita e as HQs, já que considera essa arte como um expoente da cultura de massa. Talvez essa afirmativa, para a década de 1980, no Brasil, fizesse algum sentido. Porém, ao observar o cenário que se desenvolve hoje, com o considerável público leitor de HQs e uma variedade de adaptações da Literatura para essa linguagem, essa visão esteja obsoleta.

O fenômeno das HQs é analisado meticulosamente por Eisner (2010), uma das maiores autoridades no assunto, como uma arte de linguagem própria para se comunicar, algumas vezes aproximando-se da linguagem cinematográfica. Suas técnicas são importantes

tanto para quem deseja criar quadrinhos, quanto para aqueles que desejam entender os mistérios que englobam o sucesso desse gênero entre público cada vez mais diferenciado.

McLuhan (2003) acredita que HQs são publicações infantis. Dentro da ideia de que os meios de comunicação são extensão do homem, o autor convoca a participação da criança nesse processo, dizendo que os quadrinhos são uma forma de expressão altamente participante – o que é real, já que esta linguagem, muitas vezes, faz o leitor sentir-se uma personagem a mais da narrativa.

Moore (1988), importante quadrinista do século XX, influenciado pelas técnicas de Eisner (2010), a partir da análise de *Monstro do pântano*, HQs de sua autoria, faz diversas considerações sobre a linguagem dos quadrinhos importantes àqueles que desejam enveredar-se por essas artes. Suas hipóteses e análises são precisas e contribuem bastante no entendimento dessa arte.

Por sua vez, Cirne (1970) ocupa-se em mostrar que a arte dos quadrinhos não é única e exclusiva para as crianças, nem que essa linguagem é apenas mais um artefato da cultura de massa, mas uma arte peculiar que privilegia imagem e palavra criando uma forma única de comunicar e capaz de formar um público cada vez mais exigente no que diz respeito à qualidade, tanto física quanto intelectual da obra.

Além desses autores, Scott McCloud (2006), famoso no mundo inteiro por propagar suas teses usando os quadrinhos, faz várias análises dessa arte englobando suas técnicas e suas condições de circulação. Para ele, é importante desvendar o que torna uma publicação em quadrinhos tão atrativa aos olhos do leitor/ consumidor, capaz de despertar nele o desejo de tê-la, independente de seu valor de mercado.

Todos esses nomes contribuíram, de forma significativa, para o entendimento da arte sequencial, desde suas origens até a profusão das Graphic Novels neste início de século. Essas publicações, sejam autorais ou adaptadas, têm movimentado, consideravelmente, mercado e leitores, contribuindo para o sucesso dessa arte. No Brasil, curiosamente, a quantidade de títulos adaptados supera os autorais.

Assim, esta pesquisa consiste na reflexão sobre a produção de Graphic Novels adaptadas de clássicos literários no século XXI, envolvendo questões inerentes à Literatura e também à propagação da imagem, já que, com os avanços tecnológicos, percebe-se que a sociedade torna-se cada vez mais imagética. Aquilo que se vê tem muito mais chances de ficar na memória do leitor do que aquilo que apenas se lê ou que se escuta.

Isso ajuda a entender como as HQs têm tomado grande espaço entre o público leitor e que, especificamente, as adaptações de Literatura para a linguagem dos quadrinhos, além de

compor um novo viés dessa arte – as chamadas Graphic Novels –, podem, também, servir de convite à leitura do original.

### **Entendendo as Graphic Novels em suas minúcias**

Traçar um panorama para a história da Graphic Novel hoje, no Brasil, é tarefa que envolve muitas etapas. Especificamente, falar dessas publicações que constituem adaptações de clássicos da Literatura é questão que demanda algumas análises, como entender em que elas consistem, que possibilidades de leitura suscitam, que motivos proporcionam várias adaptações de uma mesma obra e como se dá sua circulação no mercado.

Nesse sentido, este trabalho foi dividido em quatro seções a fim de refletir a crescente produção de Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura neste início do século XXI. Inicialmente, a proposta é apresentar um apanhado geral sobre seu conceito e entender os recursos que as constituem. Além disso, perceber como, em alguns casos, a arte típica do humor usa esse elemento para estimular uma leitura inteligente e divertida a um só tempo.

Em um segundo momento, as análises debruçaram-se sobre a reflexão da experiência humana, como propõe Eisner (2010). Em assuntos de seriedade histórica, os motes dessas Graphic Novels permitem ao leitor uma visão diferenciada da visão proposta pelo discurso histórico oficial. Essa nova possibilidade dá lugar à imaginação, tornando o leitor um indivíduo mais crítico diante dos engodos impostos pela História.

Além disso, outra seção reflete sobre a crescente adaptação de alguns títulos clássicos, que contribuiu para o fenômeno atribuído à permanência de alguns enredos na atualidade. Foi o que ocorreu com *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, que, entre 2005 e 2013, ganhou quatro adaptações. Todas de mesmo enredo; todas com suas peculiaridades; todas iguais e todas diferentes; essas Graphic Novels somente endossam o sucesso da narrativa machadiana.

Por fim, há uma seção que se detém a perceber a influência que as coleções de Graphic Novels exercem sobre o público leitor. Isso é algo que se faz necessário no processo de entendimento do sucesso dos quadrinhos. É certo que este é um recurso mercadológico e influencia a circulação desses produtos. Mas não se pode negar que é, também, preocupação do mercado oferecer ao público, cada vez mais exigente, um produto de qualidade.

## CAPÍTULO I

### HUMOR DE RELÍQUIA

O que leva um indivíduo a ser engraçado, ou mesmo, o que o leva a ver algo como engraçado? A este questionamento está ligado o conceito de humor. Zilles (2003) chama de humor aquilo que dissimula o sério sob aparências lúdicas, maquiando ou distorcendo a realidade a fim de provocar sensação semelhante ao riso. Esse é um dos recursos mais explorados pela linguagem das histórias em quadrinhos.

O autor afirma que, segundo a tradição inglesa, o humor relaciona-se ao cômico, ao grotesco, ao burlesco, ao irônico e ao sarcástico. Nesse sentido, há então uma mistura de sensações e percepções capazes de despertar graça, ou mesmo o riso, no indivíduo observador que contempla um episódio dito humorado. Esse resultado pode ser alcançado tanto de forma livre, quanto de forma calculada.

Em *A relíquia*, de Eça de Queiroz, importante romance do Realismo português, percebe-se a ideia de cálculo em relação à narrativa que traz notas de humor constituintes da sutileza do enredo apresentado em primeira pessoa, onde Teodorico Raposo, conhecido entre seus colegas mais íntimos como Raposão, lamenta-se pelos mandos e desmandos de sua única parenta, a abastada Dona Patrocínio, ou simplesmente Titi, como lhe tratavam os bajuladores.

Há aqui uma situação dúbia na qual se encontra Teodorico Raposo, fazendo-se passar por um diante de sua Titi, e mostrando-se outro diante do espelho, causando ao leitor situações que lhe proporcionam o riso, não simples, nem barato, mas semelhante a algo que beira o irônico. Essa contradição é mero fruto das convenções criadas pelas relações desenvolvidas a partir do dinheiro de sua tia, que o sustenta.

O que se percebe, ao longo do romance, é que há intenção expressa do autor em despertar no leitor reflexões sobre o comportamento humano diante das adversidades. Isso é alcançado por meio da graça constituinte da obra. O fato específico de Raposo trocar os pacotes do presente de sua Titi e da camisola de sua amante resulta um irônico e humorado episódio que desencadeará o “fracasso” do protagonista. As notas de um humor irônico são diluídas na narrativa do romance.

Mas o foco desta seção centra-se na adaptação homônima em Graphic Novel, por Marcatti, que se utiliza da linguagem das HQs para narrar o mesmo enredo, em que o humor está marcado, a todo tempo, nos traços caricatos do quadrinista. A linguagem dessa arte permite com que o texto flua significando-se em traçados e enunciados que permitem ao leitor

um encadeamento de ideias, além da construção natural do humor observado nos desenhos e no conteúdo dos balões.

Durante muito tempo, segundo McCloud (2006), as HQs foram consideradas sublitteratura ou cultura de massa. Com os avanços do mercado editorial, esse segmento passou a ser visto sob outro prisma, uma vez que começou a atingir público diferenciado, devido às suas condições de edição, além da produção crítica sobre a arte dos quadrinhos, que começaram a se preocupar com a qualidade das publicações, visando a atingir maior público.

Nesse sentido, surgiram, no século XX, as primeiras Graphic Novels que se consolidaram no mercado neste início de século XXI. *A relíquia*, por Marcatti, é uma representante delas. Esse tipo de publicação atrai, cada vez mais, um público constituído de leitores mais exigentes – geralmente adultos interessados em aprimorar seu gosto pelas HQs – e que são também atraídos por elementos, como o humor, presentes na construção estética e narrativa dessa forma artística, além de temáticas mais elaboradas.

Dessa forma, esta seção tem a intenção de analisar a Graphic Novel *A relíquia*, por Marcatti, no intuito de mapear o humor difundido nos quadrinhos com a representação caricata das personagens que tem a finalidade de despertar a compreensão das causas do riso, da graça, do humor, do lúdico, vertidos numa análise das ironias do comportamento humano. Para isso, é necessário entender primeiro o que é e como se constitui uma Graphic Novel.

### **1.1 Um pouco sobre Graphic Novel (ou Romance Gráfico?)**

O termo Graphic Novel, segundo Ramos & Figueira (2011), pode ter distintas acepções. Inicialmente, foi utilizado para designar trabalhos em quadrinhos publicados por Richard Corben, com *Bloodstar*, George Metzger, com *Beyond Time and Again*, e Jim Steranko, com *Chandler – Red Time*, em 1976, nos Estados Unidos. Mas foi Will Eisner, com *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, em 1978, o responsável pela divulgação da alcunha, propondo narrativas que destoavam das temáticas dos super-heróis.

Esta obra de Eisner, composta de 178 páginas – quantidade bem superior às publicações comuns – é uma coletânea de quatro contos baseados na experiência do autor. Versa sobre temáticas sérias, inerentes à existência humana e, portanto, bem diferente das HQs que haviam sido publicadas até então. Ela foi classificada pelo autor como uma Graphic Novel e deu origem a uma tradição que se estende até os dias atuais.

Desde então, o surgimento de várias publicações que levavam esta nomenclatura estampada na capa, sobretudo no início do século XXI, foi fugaz. Umas eram apresentadas

como compilações de revistas de super-heróis, publicadas anteriormente, com números reunidos em um único volume; outras com narrativas mais extensas; outras, ainda, com temáticas menos fantasiosas; e, por fim, aquelas produzidas a partir de adaptações de clássicos literários, que constituem parte do *corpus* desta pesquisa.

No Brasil, a primeira publicação em Língua Portuguesa que trouxe na capa a notação Graphic Novel foi o título *X-Men – O conflito de uma raça*, pela Editora Abril, em 1988, comercializada em brancas de jornal, editada em um tamanho maior e em papel especial. O número compunha a série *Graphic Novel*, que lançou 29 volumes. Mas há contrapontos. Mesmo sem ter essa classificação especificada na capa, a primeira Graphic Novel brasileira se trata de *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, de 1976, que será analisada na próxima seção desta pesquisa.

Essa HQ de Jô Oliveira constitui-se num álbum com três narrativas interligadas. Além de fazer referência a um evento importante da História do Brasil – a Guerra de Canudos, estampada em *Os sertões*, de Euclides da Cunha –, diz respeito à parte da cultura popular brasileira, por apresentar, em seu bojo, crenças, costumes, folguedos entre outros, que fazem parte do universo do autor, um pernambucano, radicado há muitos anos em Brasília, apaixonado por suas origens e tradições.

O termo Graphic Novel no Brasil recebeu a tradução correlata Romance Gráfico. Mas a maior parte das publicações dessa linhagem não traz essa notação na capa, sendo ela utilizada na maioria das vezes pela crítica. Algumas, na ficha editorial, são classificadas Quadrinhos; outras, Histórias em Quadrinhos; na capa de algumas há o termo Graphic Novel. Há, ainda, a acepção Narrativa gráfica. O termo ainda causa divergência entre autores, críticos e editoras. De qualquer forma, o mais utilizado é, de fato, o original. Isso, porém, trata-se de mero problema de classificação, que não influencia a estrutura dessa forma artística.

Uma Graphic Novel, ou Romance Gráfico, pode ser reconhecida tanto por sua extensão, quanto por sua qualidade. Geralmente, recebem esse título as HQs com maior volume de páginas, que são publicadas em papel especial, capa resistente, lombada quadrada (como um livro, não uma revista) e por serem vendidas, em grande parte, em livrarias (não em bancas de jornal) que geralmente dispõem um espaço em seção intitulada *Quadrinhos*, onde há as mais variadas publicações dessa arte.

O fato é que o mercado editorial passou a se preocupar com essa nova forma de narrativa dando-lhe o status de arte (como o tem a Literatura), defendido por pensadores como McCloud (2006), que acredita nos quadrinhos como uma possibilidade artística sujeita a estudos, tanto pela utilização de técnicas apuradas e específicas dessa arte, quanto por

representarem significativamente a vida, os tempos e as várias visões de mundo, como foi exemplificado em Jô Oliveira.

Isso possibilitou que as temáticas abordadas nessas narrativas se multiplicassem e permitissem, também, releituras de obras clássicas, associando mais ainda as HQs à Literatura. Assim, a quantidade de adaptações de obras literárias para o formato de Graphic Novels só tem crescido. Um grande marco foi o incentivo dado pelo Governo Federal, em 2006, ao incluir nas seleções do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) títulos em quadrinhos adaptados de clássicos literários.

O mercado passou, então, a trabalhar para que este seja um produto de qualidade. Dessa forma, as Graphic Novels, aos poucos, desvinculam-se do conceito de *revista* e passam a agregar a aura do *livro*, ilustradas em publicações bem cuidadas, por vezes luxuosas e caras. Com isso, essas narrativas, cada vez mais, passam a se aproximar do conceito de Literatura, desvinculando-se da taxativa classificação da *cultura de massa*, observada por Candido (1989), atingindo gradativamente um público diferenciado e exigente.

Inúmeros são os títulos dessa estirpe. Tanto na Literatura Universal, quanto na Literatura Brasileira, é possível encontrar exemplos de renomadas editoras que, a cada dia, se preocupam mais em publicar novas adaptações. Para ilustrar, títulos como *A divina comédia*, de Dante Alighieri, por Seymour Chwast, (Quadrinhos na Cia), *Beijo no asfalto*, de Nelson Rodrigues, por Arnaldo Branco e Gabriel Góes (Nova Fronteira), e *O cabeleira*, de Franklin Távora, por Allan Alex, Leandro Assis e Hiroshi Maeda (Desiderata), alcançaram sucesso considerável entre o público leitor e críticos dessa forma artística.

## 1.2 Literatura em HQs – A poética da transposição

Quando se fala em Literatura em HQs, a gama de informações que a mente é capaz de produzir não está no gibi – só para usar um termo bem popular e coerente com o assunto tratado. Dos super-heróis à Turma da Mônica, vários são os títulos lembrados. A questão é que hoje, entre esses títulos, estão também as Graphic Novels. E como há, no mercado, uma busca constante no sentido de se fazer um produto de qualidade, há de se julgar também a validade da adaptação.

Dentro da perspectiva de vínculo que a Literatura pode estabelecer com outras artes, não se pode deixar de lembrar os pressupostos de Wellek & Warren (1971), citando a relação desenvolvida pela poesia ligada a outras artes. Assim, ela tanto pode colher inspiração nas artes, como em pessoas ou objetos naturais que também podem influenciar ou constituir seu

tema. Nesse sentido, são dados vários exemplos de relações entre os diversos segmentos artísticos, dos quais interessam aqui as existentes entre Literatura e HQs.

Para esses autores, mais que verificar um sistema de créditos ou débitos, o importante é perceber se a essência da obra de arte permanece na adaptação ou releitura. Geralmente, esse critério é que define a seleção de um título a ser publicado por determinada editora. Há também casos em que essas obras são publicadas mediante encomendas. Em todas as situações, o trânsito interartes existe e resguarda alguns preceitos. Um deles se trata da poética.

Jakobson (2003) acredita que a poética consista na propriedade de uma informação ser transmitida por meio do quesito “beleza”. Para ele, é importante descobrir o que faz de uma mensagem verbal uma obra de arte. Tomando como base as Graphic Novels adaptadas, não é difícil entender a ideia de poética se a representação do discurso por meio das imagens for considerada. Neste caso, o trabalho com a linguagem perpassa o signo e transpõe-se à imagem, ao pictórico, que também é capaz de comunicar.

É comum em Graphic Novels sequências inteiras capazes de narrar, no caso das adaptações de clássicos literários, aquilo que foi expresso em várias páginas sem que haja a necessidade obrigatória da presença dos balões. Com isso, a ideia do trânsito de significados se concretiza. É certo que o produto recriado tem o desejo de transmitir de maneira diferenciada, por meio de outros valores, julgados algumas vezes melhores ou piores, o que a obra que referenda já mostrou.

Mas isso não quer dizer que a obra adaptada seja melhor ou pior que o original no qual se baseou. Esse pressuposto pejorativo da adaptação dá a Hutcheon (2011) a medida de um simples produto das expectativas contrariadas por parte de um fã que já conheça o original e deseje fidelidade ao texto credor. Ou então, por parte de alguém que ensina Literatura e necessita da proximidade com o texto fonte. O que não se pode ignorar é que se trata de uma nova obra que resguarda preceitos sobre uma primeira.

A partir disso, é possível pensar então no quesito *novidade* e perceber o que atrairia o espectador/ leitor àquilo que é novo e, ao mesmo tempo, menor e diferente, sem que isso lhe pareça algo negativo. A imagem é decodificada em mensagem verbal, mesmo que esta não seja necessariamente verbalizada, resguardando o que Benjamin (1987) chamou de aura da obra de arte.

Em suas discussões, o autor discorre sobre a reprodução da obra de arte. Para ele, há que se diferenciar a reprodutibilidade técnica da manual, que pode ter ares de falsa. Essas questões podem render tratados homéricos, tendo em vista, por exemplo, a arte que é

concebida para ser reproduzida em série, como a xilogravura. Suas análises levantam reflexões sobre a classificação de uma impressão da matriz ou carimbo como mera cópia.

Pensando na matriz de uma Graphic Novel, essa discussão torna-se pertinente, pois o que dizer dos desenhos originais, senão verdadeiras obras de arte? Eles carregam consigo o *cheirinho* do original – a aura, para Benjamin (1987). O fato de se conceber uma reprodução em série para o lote de uma edição não quer dizer que a essência do original foi perdida. Isso não se aplica no caso de obras literárias, pois foram feitas para ser reproduzidas em grande quantidade. Esse pensamento se aplica a uma tela de Picasso, por exemplo.

A questão da aura, porém, vinculada apenas ao original é extinta no caso das Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura. A essência, a poética, o status de obra de arte não se filiam apenas à matriz nem à obra que gerou a adaptação. Eles se mantêm nas edições sem que isso denigra a imagem ou a aura tanto da matriz, quanto do clássico credor, ou seja, mesmo sendo uma cópia, um exemplar de Graphic Novel mantém a poética de seus originais.

Para entender o conceito de poética aplicado às Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura, faz-se necessário referendar alguns pressupostos semióticos. O processo de recriação de uma narrativa, seja ela em qual linguagem estiver e para qual linguagem será transposta, pretende, em suma, criar algo novo que faça referência a algo já existente. Essa ponte, ou transposição, entre as duas obras é que pode ser entendida dentro de uma perspectiva semiótica muito semelhante à ideia desenvolvida pelo conceito de metáfora.

As crenças de Ricoeur (2005) colocam a metáfora como algo que consiste na transferência para uma coisa do nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para o gênero da outra, ou, por analogia, simplesmente poética, ou seja, o que faz o indivíduo ver “a” em “b”, sabendo que o conceito de “b” se encontra em “a”. É exatamente isso que ocorre com as Graphic Novels. Ao ler, por exemplo, *A relíquia*, por Marcatti, o leitor de Eça de Queiroz reconhecerá nela os elementos constituintes do romance, apresentados em outra linguagem.

Neste caso, a transferência se dá por analogias desenvolvidas pelo leitor, que é capaz de distinguir os diferentes polos e a relação desenvolvida entre eles, como uma espécie de jogo em que a regra se constitui na ponte que liga os dois elementos. Isso quer dizer que o leitor será capaz de reconhecer, na adaptação, a essência da obra original. Assim é preciso sempre considerar os pares envolvidos, como o romance e a Graphic Novel.

Nessa relação de conexão, é possível perceber os pressupostos de Fontainier (*apud* Ricoeur, 2005) entre o romance e a Graphic Novel, pois ele acredita que dois polos formam um conjunto, um todo físico ou metafísico, a existência ou a ideia de um encontrando-se

compreendida na existência do outro. Com isso, a metáfora consiste em apresentar uma ideia sob o signo de outra ideia mais evidente ou conhecida.

Hutcheon (2011) afirma também que quando uma obra é anunciada como uma adaptação, há implícito o discurso que declara sua relação com outra obra. Com as Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura não é diferente. Mas isso não quer dizer que elas não têm sua autonomia, já que a adaptação é repetição, porém sem replicação, conferindo-lhes originalidade.

No caso específico das Graphic Novels, há, de um lado, o texto literário – romance, conto, crônica etc. –, que, segundo Wellek e Warren (1971), podem se constituir como imagens por si só, devido aos vários recursos de linguagem capazes de tornar um texto em prosa ou em poesia, uma pintura, por exemplo, e que, justamente por isso, dispensa ilustrações; e, do outro, a adaptação de tal enredo para a linguagem das HQs.

Dessa forma, é possível entender que as diversas adaptações de clássicos literários, para o formato de Graphic Novels, existentes hoje no mercado, não podem ser avaliadas como narrativas ruins só porque trazem o enredo reduzido ou a exploração excessiva de imagens. É preciso, antes disso, entender os recursos que constituem a arte dos quadrinhos e que a fazem merecer um lugar de destaque no rol de publicações ditas literárias, já que apresenta, de forma inusitada, um enredo visual.

Outro fator importante diz respeito à autonomia da obra adaptada em relação ao público que não conhece o original. Este é mais um quesito que faz da adaptação uma obra que pode ser enxergada como original em si, sem descartar sua originalidade inerente à recriação. Do ponto de vista do adaptador, “a adaptação é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo” (HUTCHEON, 2011, p. 45).

Assim, mesmo considerando ou não da existência do original, uma obra adaptada pode trazer seu leitor/espectador por apresentar o mesmo de maneira diferente, fazendo desse diferente a novidade a ser apreciada e, por consequência, outro. É o que ocorre com a Graphic Novel *A relíquia*, por Marcatti, que, apesar de ser baseada no romance de Queiroz, não o é. Baseada nele, a narrativa adaptada *materializa* as personagens em versões caricatas dos seres humanos, que levam o leitor a refletir sobre seu próprio comportamento.

### 1.3 Uma relíquia enquadrada

A análise aqui se dedica a perceber como a construção do humor na Graphic Novel *A relíquia*, por Marcatti, importante quadrinista brasileiro do século XX, publicada no Brasil em 2007, pela Editora Conrad, intensifica a reflexão do leitor em relação às posturas do ser humano diante das adversidades. Para isso, há de se refletir sobre as formas do discurso visual que se torna humorado na evolução da narrativa em quadrinhos.

Uma questão inicial diz respeito à descoberta de como o traço caricatural representa uma hipérbole da representação humana, visto que o estilo de Marcatti tende a este recurso. Segundo Eisner (2010), a caricatura é o resultado do exagero e da simplificação simultâneos. O exagero diz respeito à utilização de traços que distorcem o humano, aproximando-o algumas vezes de bichos ou bonecos; já a simplificação, ou a eliminação de alguns detalhes, pode tanto deixar o desenho genérico, ou seja, capaz de representar qualquer indivíduo, quanto lhe conferir certa dose de humor.

É o que ocorre na representação caricata de Teodorico Raposo, personagem central d'*A relíquia*, ainda na infância, que Marcatti apresenta na introdução da Graphic Novel. Um menino de feições burlescas e jocosas, numa situação não menos desagradável, pois se encontra no banho – situação de intimidade – sendo observado, como é possível perceber na figura seguinte:

Figura 2 – *Teodorico menino*



p. 04<sup>2</sup>.

Um menino magricela, de olhos esbugalhados, em estado de alerta ou com ares de desconfiança, tremendo – talvez de frio ou de medo de sua tia, a Dona Patrocínio, ou simplesmente Titi, como era conhecida. A imagem de início já introduz o leitor no universo

<sup>2</sup>Todas as figuras dispostas nesta seção estão publicadas na Graphic Novel *A relíquia*, por Marcatti, devidamente referendada nas referências desta pesquisa.

do humor que lhe servirá, além de despertar o riso, como auxílio no entendimento das ironias vinculadas à postura do comportamento humano.

Dentro do estilo caricatural, Marcatti convida o leitor a se imergir no universo do humor logo no início da narrativa, ao mostrar a trajetória de Teodorico Raposo entre a casa onde morava com o pai, recentemente falecido, e a casa de sua tia. Sempre com cara de assustado, o recém-órfão só encontra *alento* ao se refugiar em uma de suas primeiras fantasias sexuais em que estrela a Baronesa, vista na estalagem onde se hospedara com o Sr. Matias, que o levava para Lisboa.

A sequência mostra como e porque Teodorico se interessou pela Baronesa. Primeiro, por ter ouvido Gonçalves, o dono da estalagem, falar, de maneira jocosa, da mulher usando uma metáfora virulenta para definir seu relacionamento com o Barão, depois por ter sentido ele mesmo o perfume das *léguas* do lenço de seda daquela mulher a quem achou deliciosa. O resultado não poderia ser outro: um garotinho em tenra idade sem entender direito a crescente saliência entre suas pernas, enquanto deitado, ao se lembrar das *opulências* da Baronesa.

Figura 3 – *Teodorico em êxtase sexual*



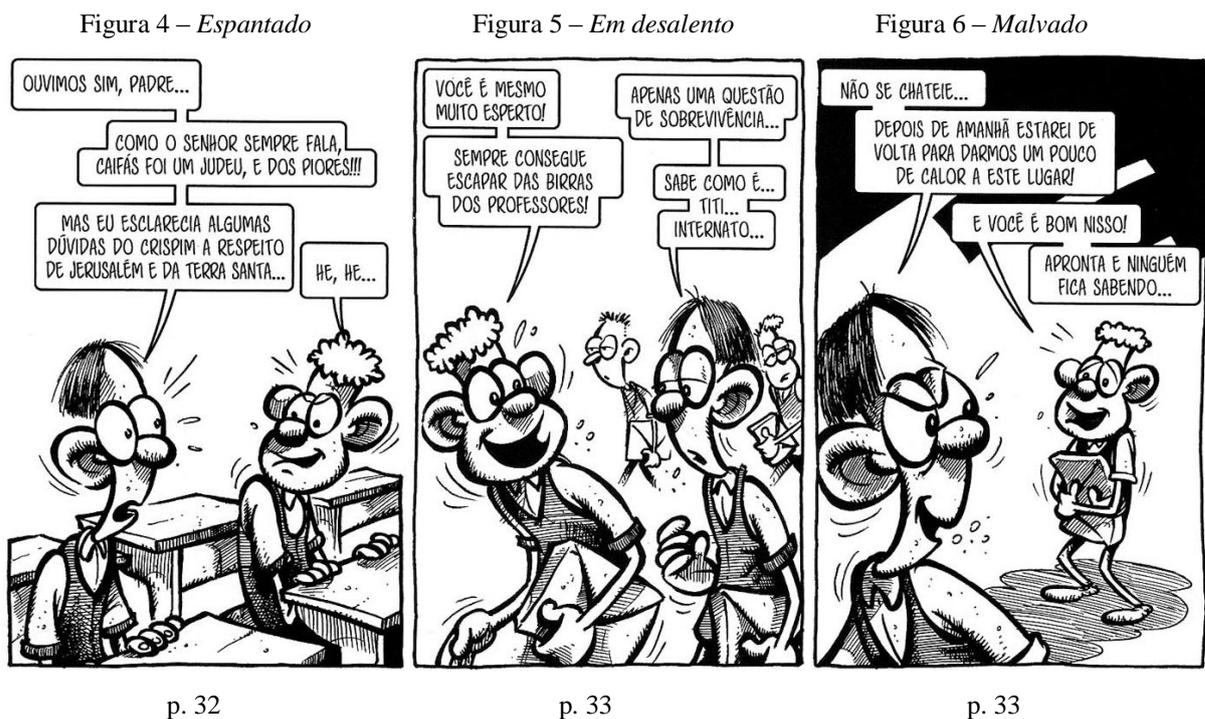
p. 18

Os olhos arregalados aqui não denotam senão o êxtase do menino. Isso só pode ser percebido devido à representação de sua boca que esboça um pequeno sorriso e dos reflexos que envolvem sua silhueta. Este é, com certeza, o primeiro episódio humorado da narrativa de Marcatti. A ele seguem-se vários outros. Uns envolvendo a mera representação da caricatura e outros, mais elaborados, exigindo a ideia da sintaxe visual, como propõe Eisner (2010), em

que as imagens estão dispostas como os elementos em uma oração sintática, denotando assim a sequência da narrativa.

Assim, cada elemento significa-se sozinho, como as palavras, morfologicamente falando, e em relação ao outro, como os termos sintáticos de um enunciado. É preciso entender que, em HQs, a relação desenvolvida entre palavra e imagem perpassa a ideia narrativa, que algumas vezes pode ser feita somente com imagens. Por si só, a imagem é capaz de comunicar em poucos quadros o que as palavras gastariam várias linhas para dizer. O casamento entre esses dois recursos é que traduz a linguagem dos quadrinhos.

Isso fica claro na sequência em que Teodorico, internado no Colégio dos Isidoros de Santa Isabel, *desenha* com o olhar esbugalhado seus desejos em relação ao mundo e sua submissão no que diz respeito ao *cativeiro* de sua Titi. Para ele era difícil mensurar a que se vinculava maior malefício: à vida no internato ou às estadas na casa da tia.



Na Figura 04, o olhar de Teodorico denota espanto. Isso se intensifica pelo diálogo disposto no balão, que mostra o menino respondendo uma pergunta feita pelo padre. As linhas que acompanham seu contorno, denotando o movimento, juntamente com as gotículas de suor que lhe saltam o rosto, fazem com que o pavor do menino, em ser descoberto por estar combinando algo de desagradado do padre com seu colega, aumente.

Por sua vez, a Figura 05 expõe o desalento do protagonista. Sabendo que precisa cumprir tanto os mandos quanto os desmandos do padre no internato, e os da tia na casa em Lisboa, no Campo de Sant’Ana, o elogio do colega, em reconhecer sua esperteza, não é suficiente para lhe alegrar a alma. Esse sentimento é também partilhado por outros colegas de Teodorico que, no requadro, também apresentam o mesmo olhar sem perspectivas.

Já a Figura 06 apresenta um menino sarcástico, que sabe encontrar algum alento em sua esperteza, enganando o padre com sua carinha de espanto e submissão, observada na Figura 04. Essa sequência denota a ideia da mudança constante de humor de Teodorico, além de comprovar a teoria de Eisner (2010) em relação à sintaxe da imagem, ou seja, a mudança de humor da personagem só pode ser observada mediante a relação que os requadros desenvolvem entre si.

Esses rompantes no humor de Teodorico expressam muito bem sentimentos comuns partilhados por seu leitor. Não que as angústias tenham todas a mesma fonte, mas são vividas na mesma intensidade. É exatamente mote como esse que faz de Graphic Novels, como *A relíquia*, publicações cada vez mais procuradas pelo público leitor. Esses assuntos contribuem com o fazer literário que se ocupa de investigar, em sua grande maioria, a experiência humana, como a vivida pelo protagonista, tão real.

Temas como esse são comuns em textos literários. Daí a validade de adaptações, como a de Marcatti, a fim de legitimar os quadrinhos como um texto literário. Graphic Novels, por serem narrativas mais longas, atendem a leitores que buscam, segundo Eisner (2010), temas mais sofisticados e uma narrativa mais sutil e complexa. As adaptações podem ser talvez uma forma da arte de os quadrinhos se legitimarem como Literatura. Isso pode ser percebido n’*A relíquia*, por Marcatti, na trajetória de seu protagonista.

A vida adulta trouxe a Teodorico mais cuidados e alguns velados prazeres. Um deles veio com a alcunha que recebera de Raposão, como uma referência a seu sobrenome Raposo. O tédio de servir às carolices de Dona Patrocínio era amortizado com suas relaxações, sua doce obrigação de se meter – em segredo – com saias. Sob a tutela de sua tia, que lhe custeava uma educação exemplar e uns poucos contos de mesada, Raposão vivia os prazeres carnais, reprovados pela tia, na clandestinidade.

Ainda no tempo de estudos em Coimbra, enquanto a tia achava que o sobrinho se embrenhava em leis, Raposão cuidava, sim, de emaranhar-se nos prazeres que achara, não por acaso na Hospedagem das Pimentas – uma espécie de prostíbulo onde o protagonista conhece sua doce Teresa, descanso do peso que as leis lhe trazia. A tia, desconfiada, não era capaz de colocar por ele a mão no fogo. É o que se pode perceber na sequência abaixo:

Figura 7 – Teresa



p. 46

Figura 8 – Desconfiança



p. 44

A graça, neste caso, encontra-se tanto na representação caricata, quanto nas ações apresentadas. Teresa consola Raposo no acalento de seu seio. O sentimento aqui é de prazer que se opõe ao ódio de sua tia e à inocência de Vicência, criada fiel de Dona Patrocínio, que cuidara de Teodorico na infância e por quem nutre grande amor. O que costura o humor da sequência é a ironia presente no fio narrativo da Graphic Novel, que permite, na sutileza, identificar a dúbia identidade do protagonista.

A ideia de sequência, neste caso, é que expõe a narratividade deste enredo. Segundo Eisner (2010), “a disposição de seus elementos específicos assume característica de linguagem” (p. 1), evidenciando, assim, as partes que compõem o todo – imagens aliadas ao discurso linguístico apresentado nos balões –, figurado no enredo que lida com temáticas comuns ao gênero humano, valendo-se do humor, no intuito de torná-lo *leve* e atrativo, como se percebe na construção da figura do protagonista de Marcatti.

Findado o período universitário, Raposo retorna a Lisboa, onde passa a ser uma sanguessuga da tia, esperando-lhe a morte, já que não gozava de tão boa saúde. Assim, o rapazola vive pensando na solícita passagem da tia, na herança que lhe deixaria e na bolsa de veludo verde recheada de economias de Titi. Fazer-lhe os gostos, ser um bajulador, era algo que o protagonista fazia com certo enfado e esperança simultâneos.

De qualquer forma, Raposo fingia bem ser um casto sobrinho para continuar a ser mantido por Titi. Ia a missas, papava hóstias, desfiava rosários com a tia e depois dizia a ela ter de sair para fazer um pouco de *caridade*. Viveu isso durante muitos anos até descobrir que,

no testamento da tia, não constava seu nome. Ela deixaria tudo para a Igreja! Era um pouco revoltado com a situação em que se encontrava, mas tolerava tudo na esperança de que Titi, vendo nele um homem santo, pudesse incluir seu nome no testamento.

Ainda assim, em seus pensamentos nada havia de sagrado, senão engenhoso. Neles só restava lugar para o que sua tia mais abominava: as relaxações, como se vê no quadro abaixo:

Figura 9 – Relaxações



p. 58

A representação dos pensamentos de Raposo, diante do discurso enfadonho do Dr. Margaride, um dos bajuladores de Titi, fazem-no divagar em lembranças jocosas de Teresa. É Margaride quem o alerta sobre o testamento. Ele mesmo o lavrara. Daí surge o engenhoso plano do protagonista.

Teodorico Raposo mostra-se a sua tia cada vez mais carola, como ela gostava. Essa postura era importante para ele, pois achava que assim conseguiria que seu nome fosse incluído no testamento de sua riquíssima parenta. Até mesmo aceitou dela a proposta – para ele absurda – de seguir peregrinação, em seu lugar, a Jerusalém, já que ela não gozava de saúde suficiente para tal. A única preocupação do rapaz era saber como faria para fugir das carolices de uma viagem como essa.

É daí que vem o embuste da narrativa, apresentado por Marcatti, com maestria, pelo discurso visual, sem que este fique devendo nada à unicidade da obra. Antes da chegada a Jerusalém, havia uma parada em Alexandria, onde Raposo conhece Miss Mary, por quem é

presenteado com uma camisola, que resguarda, ainda, os suores dos corpos entrelaçados numa *caliente* despedida de amor, dada a partida do vapor para Jerusalém.

Eis que surge o primeiro *embrulho*! A camisola, que foi embrulhada num pacotinho quadrado, sofreu trajetória homérica: caiu no mar, passou pelas mãos de uma freira, foi para Jerusalém, onde encontrou um pacotinho muito parecido com o seu, foi esquecida no hotel, recuperada, para, finalmente, parar nas caquéticas mãos de Dona Patrocínio. Como?

Raposo prometera à tia trazer-lhe da Terra Santa uma relíquia de devoção. Pensando em passar-lhe a perna, em um de seus roteiros em Jerusalém, Raposo tece, com um monte de galhos secos, uma coroa de espinhos e pede que seu colega de viagem, o cientista Dr. Topsius, lavrasse um certificado de autenticidade para que Titi acreditasse ser a coroa usada pelo Cristo. Os galhos secos foram embrulhados em um pacotinho quadrado. Eis a relíquia perfeita e o segundo *embrulho*!

O rapaz achava que com essa atitude seu nome, com certeza, constaria no testamento da velha ranzinza e ele ficaria rico, gozando a vida sem os desmandos de sua algoz. O problema é que Raposo troca os embrulhos, que são iguais, fazendo a camisola de Miss Mary ir para as mãos da tia, metendo-se numa *embrulhada* que lhe custou a tão sonhada herança.

O fio narrativo desperta a curiosidade do leitor em saber como Raposo se safa do embuste. Ao abrir o pacote da camisola de Miss Mary, Dona Patrocínio vira um bicho! O leitor se espanta! Acha graça! E julga irônico o ocorrido. Percebe o valor moralista embutido no enredo. O que era para tornar o rapaz um milionário faz dele um Zé Ninguém. De qualquer forma, a graça está no que o leitor vê em Raposo, mas não para viver em sua própria experiência situação semelhante.

A adaptação, neste caso, apresenta total legitimidade para causar em seu leitor, além do riso, a reflexão sobre as adversidades da experiência humana. A partir do enredo de Queiroz, Marcatti alcança originalidade ao representar, em estilo caricatural, de forma leve e bem humorada, temáticas de cunho moral, reflexivo e, porque não dizer, intelectual, já que os embustes de Raposo levam seu leitor a *estudar* a situação? Assim,

tal com a imitação clássica, a adaptação estimula o prazer intelectual e estético de compreender a interação entre as obras, de abrir possíveis significados de um texto ao diálogo intertextual. A adaptação e a obra adaptada juntam-se na compreensão do público em torno de suas complexas interações (HUTCHEON, 2011, p. 161).

O que Hutcheon (2011) afirma, ao dizer sobre as interações entre textos, extrapola a adaptação e o original e perpassa o texto construído pelo próprio leitor que diz respeito à sua

capacidade de interpretação, fazendo-o perceber, nas nuances do fio narrativo, sua identificação com a trajetória do protagonista. Leituras como essa é que impulsionam um trabalho como o de Marcatti, que desenha na figura de Teodorico Raposo um protótipo das várias figuras humanas desta e de outras eras.

Por fim, num quarto qualquer de pensão chinfrim, Raposo se vê diante de uma estampa do Cristo. O fechamento da narrativa cuida de coroar, com um humor irônico, o fiasco da história do rapaz: possesso, o protagonista passa a resmungar lamúrias ao Cristo, atribuindo a ele, à sua ingratidão, a culpa pelo estado deplorável em que se encontrava. É assim que entra a astúcia de Marcatti, ao representar o Cristo, em cada requadro, escutando as acusações de Raposo e se enraivecendo com a pequenez humana.

Figura 10 – *Ira*

p. 196

Figura 11 – *Resmungos*

p. 197

Figura 12 – *Acusações*

p. 197

Injustiçado, o Cristo começa a fazer caras e bocas denotando uma atitude de reprovação de seu desafeto. O mau humor do Cristo, que vai se agravando a cada requadro, resulta na ironia que só o próprio Cristo era capaz de reconhecer: a culpa de Raposo. Daí passa ele, então, a falar, no sentido de abrir os olhos cegos do rapaz para que possa assumir seus erros por conta da mentira. O discurso aqui é irônico e moralista, pauta-se na realidade, em erros, acertos e convida o leitor a refletir sobre atitudes impensadas diante de adversidades.

Para conferir mais realismo à cena, Marcatti transforma a estampinha do Cristo da parede na própria imagem de Teodorico Raposo. Assim, o leitor consegue perceber que a imagem do Cristo não passa de mera representação para a consciência pesada do protagonista.

Figura 13 – *O Cristo*



p. 199

Figura 14 – *A consciência*



p. 199

Daí, mesmo se tratando de uma Graphic Novel que se utiliza da típica linguagem humorada dos quadrinhos, a narrativa consegue chamar a atenção do leitor sobre as diversas atitudes do ser humano. Os episódios burlescos d'*A relíquia*, por Marcatti, levantam, nas sutilezas da narrativa, questionamentos sobre posturas que o homem toma diante das adversidades. Não é certo que há intenção de se propagar um discurso moralista, mas ele perpassa a narrativa através do humor irônico alcançado por meio do traço caricato do quadrinista.

*A relíquia*, por Marcatti, se trata, então, de um convite às sonatas do riso, intensificado, tão somente, pelo enlace entre o traço caricatural do quadrinista, explorado na representação das personagens, e o fio narrativo que leva o leitor a perceber, na graça irônica do enredo, quão desventurado ele pode vir a ser, caso insista sempre em ser um escravo de seus próprios desejos desmedidamente. Não se pode fazer de Raposo um modelo – claro que não! (e talvez seja isso puro moralismo). Mas pelo menos um exemplo do que não se pode ser, ele é.

#### 1.4 Relíquia de experiência humana

Esta seção teve a intenção de mapear o humor e suas consequências na obra *A relíquia*, por Marcatti. Por meio da definição de humor de Zilles (2003), foi possível perceber, nas sutilezas da narrativa, o vínculo estabelecido com a ironia, permitindo uma leitura em que se possa identificar a ligação entre ficção e realidade. As Graphic Novels cumprem bem este papel.

Uma Graphic Novel é reconhecida por sua extensão e pela possibilidade de representar, em seus requadros, temáticas divergentes das comuns que, em geral, trazem à baila as aventuras dos super-heróis. Assim, eles dão agora espaço a personagens extraídos da realidade, como o faz comumente a Literatura. Daí também há a ideia de legitimação deste tipo de narrativa como narrativa literária que, cada vez mais, dá espaço a adaptações dos clássicos da Literatura, como é o caso d'*A relíquia*, de Eça de Queiroz.

Com o crescente aumento das adaptações de clássicos literários para Graphic Novels, o mercado cada vez mais passa a se preocupar com a qualidade dessas publicações, julgando a validade da adaptação. Para que ela seja boa, é preciso que haja a essência do original, como propõe Benjamin (1987) em suas crenças sobre a aura da obra de arte. Mesmo em caráter de redução, a aura do original precisa permanecer na adaptação.

Não é diferente n'*A relíquia*, por Marcatti, em que o estilo bem humorado e irônico do quadrinista permite ao leitor identificar, na trajetória de Teodorico Raposo, um vínculo com a realidade. Dado esse vínculo, o leitor é capaz de identificar-se com o protagonista percebendo nos erros dele os episódios que pode evitar. Mesmo com toda a graça que a narrativa propõe, jamais será de interesse o leitor reproduzir os erros da personagem, confirmando o pressuposto de Eisner (2010), quando diz que é de caráter da Literatura investigar a experiência humana.

## CAPÍTULO II

### HISTÓRIA E GRAPHIC NOVEL – O SÉRIO NO LÚDICO

Em artigo publicado em 1970, Antonio Candido, crítico da Literatura brasileira, desmascara a atualidade quando faz suas reflexões sobre o estado da cultura nacional, pautando-se na análise de clássicos do Pós-Modernismo. Para ele, a situação de um autor com obra e sem público que possa lê-lo vai de encontro à ideia de desenvolvimento difundida pelo dito “país novo”, de 1930, que pretendia, sem sucesso, possibilidades de um progresso futuro. Sobre isso já dizia, em algum momento da História, o saudoso Monteiro Lobato, “Um país se faz com homens e livros.”.

Essa visão de Candido (1989) evidencia, hoje, o Brasil ainda numa situação desprivilegiada quanto à formação de um público leitor consistente, deixando o país na situação desconfortável do *subdesenvolvimento*. Nesse sentido, a Literatura pode propor meios que motivem o indivíduo a se formar um leitor competente, desmistificando a ideia de *guerra* entre texto e leitor, dando a este a oportunidade de reconhecer-se no texto lido para que, assim, outras leituras sejam suscitadas.

Em casos como este, a Literatura em quadrinhos pode servir de estímulo a novas leituras, despertando neles também o interesse pelos clássicos, considerando a grande quantidade de adaptações para a linguagem das HQs que surgiram após o incentivo do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Um exemplo que ilustra essa hipótese é a HQ *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, que faz alusão a episódios de nossa cultura histórica, promovendo, por meio da paródia, um olhar lírico, fantástico, onírico e diferenciado da dureza da História brasileira.

O título de Jô Oliveira, publicado inicialmente na revista italiana *Alter Linus*, número 05, em março de 1975, chegou ao Brasil por ocasião de sua volta da Hungria – onde estudou Artes durante alguns anos –, em 1976, no *Pasquim*, pela editora Codecri. O editorial do álbum foi feito por Ziraldo, que se incumbiu de apresentar o quadrinista de sucesso aos brasileiros, destacando sua fama e seu talento já consagrados no exterior, por ter publicado também na revista argentina *Crisis*.

*A guerra do reino divino*, mesmo sem a notação na capa, é considerada hoje, pelos estudiosos dessa arte, a primeira Graphic Novel brasileira. Isso se dá por ela apresentar três episódios que expressam relação na figura do beato a ser comparado aqui a Antônio Conselheiro, fazendo com que o fio narrativo seja reportado aos episódios narrados n’Os

*sertões*, de Euclides da Cunha. Entende-se, pois, que essa publicação trata de uma livre adaptação do clássico Pré-Modernista.

Mas já em 1976, Jô Oliveira havia reproduzido com sua publicação o que mais tarde Eisner (2010) chamou de Graphic Novel. Para ele, os quadrinhos dessa estirpe eram responsáveis por tratar de temas mais sofisticados – fugindo algumas vezes das temáticas dos super-heróis –, apresentando uma narrativa mais sutil e complexa, a um só tempo, que se tornava conseqüentemente mais longa. Nesse sentido, o crítico quadrinista afirma que

O futuro das Graphic Novels depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui – de maneira cada vez mais relevante – para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana. (...) Sua arte, portanto, é a de apresentar imagens e palavras em um equilíbrio proporcionado com maestria, sabendo contornar as limitações formais do meio e criando narrativas ambiciosas que abordem temas atraentes e desafiadores para um público cada vez mais sofisticado e crítico (EISNER, 2010, p. 149).

Considerando, então, *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, é possível perceber as temáticas da construção da identidade de uma parcela do grande compêndio que compõe o povo brasileiro. Dessa forma, a narrativa constitui-se de maneira ambiciosa no sentido de que o enredo contempla assuntos que proporcionam ao leitor uma reflexão sobre seu posicionamento diante da História. Assim, a publicação do quadrinista pernambucano, por apresentar três enredos que se relacionam por seus fios narrativos, pode ser encarada como uma Graphic Novel, que se utiliza de recursos específicos da linguagem das HQs.

A estrutura do texto em HQs privilegia a dinâmica da poética da imagem, que resguarda técnicas apuradas desenvolvidas por Eisner (2010), denotando uma arte que tem uma linguagem própria para comunicar, algumas vezes aproximando-se de nuances cinematográficas. Seus ditames são importantes para quem deseja entender os mistérios que englobam o sucesso da linguagem entre público cada vez mais diferenciado, forçando assim a alta qualidade dessas publicações.

Dentro dessa perspectiva, Alan Moore (1988), quadrinista de renome do século XX, em seu tratado *Como escrever histórias em quadrinhos*, discorre sobre a importância do efeito que uma obra proposta a privilegiar a narrativa de imagens tem, podendo desenvolver influências positivas no leitor. Daí o autor de HQs preocupar-se com as temáticas abordadas em uma narrativa dessa estirpe. Segundo ele, é preciso o leitor se identificar, de alguma maneira, com os sentimentos diluídos na narrativa surgidos inicialmente da experiência do autor.

De certa forma esse postulado está presente n' *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, que, além de fazer referência a um evento importante da História do Brasil – a Guerra de Canudos, analisada também nos estudos literários –, diz respeito à parte do universo do autor, visto que este é um pernambucano, radicado há muitos anos em Brasília, mas que nunca deixou de lado suas origens e tradições facilmente percebidas nos traços marcantes de sua obra que lembram muito a técnica da xilogravura – arte comum do nordeste brasileiro.

A proposta do entrecruzamento de textos pertencentes a diferentes linguagens, como no caso de fragmentos do romance *Os sertões*, de Euclides da Cunha, e da Graphic Novel *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, só vem somar estratégias diversificadas de alusões à História no intuito de pontuar, de acordo com Iser (1996), crítico alemão, a ideia de que o sentido produzido pela leitura pode ser captado como uma imagem.

Em suas teorias de recepção, Iser (1996) defende como um dos processos de leitura a busca de significações ocultas em uma obra de arte que uma interpretação teórica procura elucidar. Geralmente, essas interpretações, ou pontos de vista, são orientados por normas históricas. No caso da Graphic Novel de Jô Oliveira, isso pode ser percebido facilmente quando do aparecimento, nas três narrativas, da figura de um beato que está intimamente referendada a Antônio Conselheiro, personagem importante do sangrento episódio de Canudos.

A leitura da Graphic Novel *A guerra do reino divino* construirá sentido que se mostra como uma interpretação artístico-histórica capaz de mediar a vida e a arte. Eis, pois, uma das funções da Literatura, usada aqui na construção da narrativa gráfica. Suas personagens, criadas pelos traços firmes de Jô Oliveira, fazem com que o enredo, como obra de arte, se comunique em si mesmo, pois não há sentido dele separável. O que se pode perceber claramente é uma relação intrínseca com os eventos narrados por Euclides da Cunha n' *Os sertões*.

Percebida essa relação, isso implica, por parte do leitor, uma possibilidade de aprofundar ou mesmo perceber conhecimentos sobre a História da Guerra de Canudos que, além de ser encontrada em fontes históricas, pode ser analisada com riqueza de detalhes no romance de Euclides da Cunha, inclusive sob a ótica da perspectiva da análise literária, como propõem os estudos críticos. Assim, de acordo com as ideias desenvolvidas por Iser (1996), é possível entender que o texto existe uma vez que o ato da constituição de uma consciência o recebe.

Nesse sentido, pode-se pensar na relação existente entre História e Literatura, propiciando a esta última um novo olhar sobre aquela primeira. Com isso, a análise

comparativa entre o discurso histórico e o discurso literário sobre a Guerra de Canudos permitirá ao leitor múltiplos ângulos de percepção sobre o discurso histórico oficial do evento, tornando-o um indivíduo crítico, capaz de posicionar-se, com categoria, diante dos engodos que a História arbitra a seu povo. Essa possibilidade vária, aqui, é dada pelo lúdico olhar da Graphic Novel em questão, lançado ao sangrento embate e permitindo a fusão de assuntos de diversas naturezas.

## 2.1 História como Literatura e vice-versa

Para a História, a Guerra de Canudos diz respeito à revolta travada entre populares e o Estado, devido à inconformidade de Antônio Conselheiro – espécie de profeta que pregava o evangelho às multidões sertanejas – com os novos ditames republicanos. Para ele, a República não beneficiava o povo e por isso o incitava a não pagar os devidos impostos ao governo, usando esses recursos para fundar o povoado de Canudos, no sertão da Bahia, para onde arrebanhou grande multidão.

Porém, a visão do Estado é a que sempre prevalece para a História como ciência. Com isso, as versões populares ficavam invalidadas diante do *peso* do discurso histórico oficial que dava vistas a figuras de renome. Mas é a Literatura que propicia ao indivíduo, integrante dessa História, enxergar os fatos sob outros prismas que não os convencionais, como mostra a Graphic Novel *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, que pode ser entendida como uma tradução visual do que propõe o romance histórico, *Os sertões*, de Euclides da Cunha, fruto de árduas pesquisas e reflexões entre História e Literatura, demarcando e envolvendo dois campos distintos do conhecimento.

É Pesavento (2006) quem elucida as reflexões de Aristóteles, evidenciando que foi ele quem primeiro diferenciou a História da Literatura, atribuindo a esta última um reino de possibilidades, enquanto àquela primeira fica resguardado o caráter de verdade da informação. É importante pensar sob esse prisma para entender, por exemplo, a constituição de textos épicos, como a *Odisséia*, de Homero, que é uma mescla entre mito e História, e também n’ *A guerra do reino divino*, de Oliveira, em que é lançado novo olhar sobre a Guerra de Canudos.

Nesse sentido, a autora afirma que “literatura e história são narrativas que têm o real como referente, para confirmá-lo ou negá-lo, construindo sobre ele uma outra versão, ou ainda para ultrapassá-lo. Como narrativas, são representações que se referem à vida e que a explicam” (PESAVENTO, 2006, p. 47). Se a Graphic Novel de Jô Oliveira for considerada sob essa perspectiva, logo se pode perceber uma mescla entre esses dois campos de

conhecimento, considerando neste caso o evento histórico, o romance de Euclides da Cunha e as técnicas narrativas das HQs.

Com o progredir dos tempos, História e Literatura tiveram seus espaços demarcados em que as observações tenderam a enxergar que, apesar de apresentar uma estrutura narrativa, a História como ciência, sem dúvida, tem o seu discurso separado do discurso literário. Ela é uma ciência empírica, representa a verdade, chega ao presente com resquícios do passado, anulando a narratividade que a aproxima da Literatura.

Mas é a Escola dos Annales – revista de historiadores franceses do século XX – que começa a dar crédito a outras fontes históricas que não apenas o documento. Ela se abre a outras formas de conhecimento como a Sociologia, a Filosofia, a Antropologia e também a Literatura. Isso leva à crença de que *mentiras* contadas em um romance representam *verdades* que podem ser históricas. A História é, por si só, uma narrativa, apresenta um narrador e daí sua aproximação com o discurso literário. Assim, o historiador é, por sua vez, um narrador.

Instaurada a questão que mescla dois campos distintos do conhecimento, vale lembrar que o historiador tem compromisso com a verdade enquanto o narrador o tem com a verossimilhança, possibilitando-o unir diferentes personagens históricas em uma mesma narrativa, como no caso d'*A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira. O historiador faz versões do passado enquanto a Literatura produz discursos sobre o mundo, ambos, porém, por meio da linguagem, dentro de suas diversas possibilidades.

Nesse contraponto, a História é uma espécie de ficção controlada, como se fosse possível enxergar nela um *romance verdadeiro*. Dessa forma, os discursos histórico e literário são formas diferentes de se dizer o real. A História busca uma verdade particular enquanto a Literatura busca uma verdade universal. E são essas reflexões que propiciam o melhor entendimento do que vem a ser um romance histórico, que, para esta análise, traz como exemplo os títulos *Os sertões*, de Euclides da Cunha, e *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira.

Para tal, é importante elucidar um dos mais bem cotados conceitos de romance histórico, com hipóteses levantadas por Georg Lukács (2011). Para o teórico, o romance é a epopeia burguesa, como expressão da vida contemporânea, uma conquista do cotidiano ou a História da vida privada. Pode também se expressar como a biografia de um indivíduo criado literariamente a partir de um fato histórico ou não. Caso isso ocorra, tem-se a materialização de um romance histórico.

Levando em consideração o enredo d'*A guerra do reino divino*, Jô Oliveira procura unir, no mesmo universo ficcional, figuras de passados distintos a fim de trazer ao leitor

reflexões que lhe dão outro olhar sobre a Guerra de Canudos, fazendo-lhe pensar nos modos de representação das facetas que foram mote para o Brasil ser pensado como Brasil, no início do século XX, como anunciou o período pré-modernista. Para isso, numa perspectiva ficcional, o autor une figuras de diferentes eras e histórias num mesmo plano mítico e surreal.

Como subgênero do romance, Lukács (2011) afirma ainda que o romance histórico é uma expressão de uma particularidade do passado, de um particular representado, de um enredo interessado num certo recorte temporal, tornando-se um modo de reconhecimento do passado. Com isso, a Graphic Novel de Jô Oliveira pode ser entendida como uma narrativa de temática histórica, já que, em termos, atende a alguns critérios estabelecidos por Lukács, uma vez que a figura de Antônio Conselheiro é vista sob outros prismas, sem que se anule seu caráter de realidade.

Daí o crítico afirmar que o romance realista – não o realismo como estética – é uma categoria de representação do real, imbuída de uma consciência histórica construída pelas massas, já que a História, na visão hegeliana, é um acontecimento nacional que se encaminha para um fim, dentro de uma perspectiva teleológica (avanço, evolução, progresso) dessa História.

No desejo de representar o real, Lukács (2011) observa que é a ação humana responsável por materializar a História como ciência, tornando assim o indivíduo comum partícipe dela, transformando-o em importante agente que dá sua contribuição, tal qual as consagradas figuras que a História se encarrega de sacralizar. Tomando como base a Graphic Novel de Jô Oliveira, isso pode ser percebido na representação da personagem Severino, do episódio *Os quatro cavaleiros do apocalipse*. Um anônimo que tem importância fundamental para a ligação entre figuras míticas e reais.

A trajetória de Severino, um simples sertanejo que busca viver bem e honestamente com os escassos recursos do sertão, é que proporciona o encontro, num mesmo espaço temporal, da figura do beato – atribuída aqui a Antônio Conselheiro – e da figura de Lampião, importante cangaceiro, aclamado pelas massas e temido pela volante (o exército), que nasceu alguns anos depois de findado o último embate em Canudos.

Nesse sentido, um romance histórico apresenta outras personagens que não as consagradas pela História, a fim de dar ao leitor uma nova possibilidade de ver o real, de forma que o povo, em geral, passa a ter lugar de destaque nessa narrativa, quebrando os ditames tradicionais; o anônimo rouba a cena da figura histórica a fim de evidenciar perspectivas múltiplas da História engessada, criando assim heróis medianos e propondo uma narrativa ambiciosa, como afirmou Eisner (2010).

É o caso do título de análise desta seção, *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, que é a representação lírico-onírica d’*Os sertões*, de Euclides da Cunha. A Graphic Novel da segunda metade do século XX é capaz de proporcionar ao leitor a visão subentendida no romance de Cunha. É inegável o discurso histórico na constituição dessas duas obras citadas, que trazem, em sua construção, visões distintas sobre o embate de Canudos.

Assim, a poética da imagem desenvolvida por Jô Oliveira propicia fomentos de reflexões a respeito das possibilidades de visão dos sertanejos sobre a Guerra de Canudos, referendadas em alusões no romance de Euclides da Cunha. Com isso, o fato histórico se mistura ao fato ficcional, trazendo à tona a ideia de uma outra versão do real, tornando o leitor um indivíduo questionador e pensante diante da *versão histórica oficial*.

## 2.2 Uma guerra de leituras

O período pré-modernista, na visão de Bosi (2001), tinha como intenção mor problematizar a realidade social e cultural do Brasil. Voltar-se aos problemas nacionais era uma das formas que ajudaria os intelectuais do início do século XX a pensar o Brasil como Brasil. Cansados de reproduzir moldes europeus, nomes como o de Euclides da Cunha passam a fazer uma tentativa de representação das facetas nacionais. *Os sertões*, do referido autor, é o romance que abre essa nova perspectiva, em 1902, no desejo de mostrar o que era e como era ser brasileiro no sertão do país.

Assim, como correspondente do jornal *O Estado*, Euclides da Cunha acompanhou a campanha de Canudos de agosto a outubro de 1897, quando o embate teve fim. Ora cético, ora lírico, o autor encarregou-se de capitular a História em quadros que expressam, em detalhes, a terra, o homem e a luta. Em uma narrativa histórica, a literatura jornalística de Cunha traduz-se numa espécie de binóculo que faz o leitor enxergar, mesmo não estando presente, numa proximidade exígua, os impropérios de uma guerra.

São vários quadros que mostram o horror *pintado* pelos combatentes do Estado e pelos antagonistas do Conselheiro que defendiam com unhas, dentes, rezas e rifles seu mirrado patrimônio. O narrador limita-se a seu olhar e a relatos de prisioneiros conselheiristas. Tudo mais é o que povoa o imaginário popular, sobretudo no que diz respeito à figura de Antônio Conselheiro, místico de fé duvidosa, já que se apropriava do discurso religioso a fim de persuadir o povo a favor de seus interesses.

Bosi afirma que “é preciso ler esse livro singular sem a obsessão de enquadrá-lo em um determinado gênero literário, o que implicaria em prejuízo paralisante.” (BOSI, 2001, p.

309). Ainda assim, sua estrutura articulada e cronológica o aproxima do modelo proposto por Lukács (2011) para o romance histórico, muitas vezes confundindo-se inclusive com o próprio discurso histórico, dada a fidelidade do acontecido. Os episódios narrados evidenciam um recorte do passado no intuito de legitimar, no presente, o que viria a ser o Brasil no início do século XX, como ele é constituído na atualidade e como sua História contribuiu para construção do pensamento nacionalista brasileiro.

É esse, inclusive, um pensamento que ronda a produção do chamado novo romance histórico – de grande profusão na América Latina, em meados da década de 80 do século XX –, vertendo a escrita literária num projeto nacionalista que proporcione ao leitor uma reflexão dos efeitos da História no tempo presente, como defende Seymour Menton:

(...) la finalidad de la mayoría de estos novelistas fue contribuir a la creación de una conciencia nacional familiarizando a sus lectores con los personajes y los sucesos del pasado; y a respaldar la causa política de los liberales contra los conservadores (MENTON, 1993, p. 36).<sup>3</sup>

A reflexão de Menton aponta, neste caso, para a representação do discurso histórico ficcionalizado por Oliveira (2001), n’*A guerra do reino divino*, permitindo o *encontro* entre D. Sebastião, Antônio Conselheiro e Lampião. Com exceção do primeiro, os demais são figuras importantíssimas da História do Brasil e povoam o imaginário popular de lendas e mitos que, de certa forma, contribuem para uma reflexão do pensamento nacionalista – projeto posto em prática pelos intelectuais pré-modernistas, que tencionavam *desenhar* com as letras a cara do Brasil.

Esse tipo de questionamento encontra-se presente n’*A guerra do reino divino*, em que Oliveira (2001) destaca elementos importantes para a formação de uma cultura nacional quando mostra a seu leitor fragmentos valorosos constituintes da brasilidade, como a cultura popular e a evidenciação de figuras históricas que se destacam também no plano literário. Isso ocorre nas três narrativas que compõem a Graphic Novel, a saber, a que dá título à obra, seguidas d’*O massacre da pedra encantada* e d’*Os quatro cavaleiros do Apocalipse*.

As três narrativas em si apresentam a figura de um beato que muito se assemelha, em aparência e atitudes, a Antônio Conselheiro, personagem d’*Os sertões*, de Euclides da Cunha, como nos mostra o narrador:

---

<sup>3</sup>“(…) a finalidade da maioria desses romancistas foi contribuir para criação de uma consciência nacional familiarizando seus leitores com personagens e sucessos do passado; e respaldar a causa política dos liberais contra os conservadores.” (MENTON, 1993, p. 36, tradução nossa)

(...) E surgia na Bahia o anacoreta sombrio, cabelos crescidos até aos ombros, barba inculta e longa; face escaveirada; olhar fulgurante; monstruoso, dentro de um hábito azul de brim americano; abordado ao clássico bastão em que se apoia o passo tardo dos peregrinos. (CUNHA, 2003, p. 93).

A descrição do narrador se reflete nas imagens dos três beatos de Oliveira (2001), que apresentam sempre, em traços fortes e marcantes, um homem barbudo, de cabelos compridos, cajado na mão, figura imponente, visto como líder de um povo que vagava pelo sertão em busca de melhorias, tal como a situação narrada em letras n' *Os sertões*, observada no fragmento citado e disposta na figura a seguir:

Figura 15 – *O Beato*



p.24<sup>4</sup>

A primeira narrativa da Graphic Novel tem início com a alusão ao mito de D. Sebastião, desaparecido misteriosamente durante o embate de Alcácer Quibir, na África, em 1578, propiciando a crença no sebastianismo que ditava o retorno glorioso do rei. Trezentos anos depois, no sertão brasileiro, um beato fanático prega e espera o retorno desse rei. O povo, ávido por dias melhores, é ludibriado pelo discurso do beato que rege a construção da sede do Reino Divino, a exemplo do aparecimento da cidade de Canudos, erguida sob a tutela do Conselheiro, como se percebe no fragmento:

A urbs monstruosa, de barro, definia bem a civitas sinistra do erro. O povoado novo surgia, dentro de algumas semanas, já feito ruínas. Nascia velho. Visto de longe, desdobrado pelos cômoros, atulhando as canhadas, cobrindo área enorme, truncado nas quebradas, revoltado nos pendores — tinha o aspecto perfeito de uma cidade cujo solo houvesse sido sacudido e brutalmente dobrado por um terremoto (CUNHA, 2003, p. 115).

<sup>4</sup>Todas as figuras dispostas nesta seção estão publicadas na Graphic Novel *A guerra do Reino Divino*, de Jô Oliveira, devidamente referendada nas referências desta pesquisa.

A representação de Oliveira (2001) para a fundação do Reino Divino se dá numa situação política, em que o beato, lembrando o retorno de D. Sebastião, é coroado ao som de cornetas majestosas. O povo assiste atento e sequioso àquele evento, como expresso na Figura 16:

Figura 16 – A coroação



p. 3

Com os preparativos da espera prontos, o povo comemora a instituição do novo reino com festas que caracterizam a cultura popular brasileira. Um grupo faz a dança dos caboclinhos, outro dança forró, outro brinca o bumba-meu-boi, outro sobe no pau de sebo, outro luta nas cavalcadas. Todos esses traços culturais são mostrados por Oliveira (2001) em apenas um quadro de página inteira que, segundo Eisner (2010), pode ter função tanto de apresentar a introdução de uma narrativa, quanto um evento de destaque, constituindo a gramática da imagem.

A sequência ou disposição de imagens é, segundo Eisner (2010), correspondente à ordem dos elementos sintáticos em um enunciado, pois, mesmo sem a utilização da linguagem verbal, a imagem é capaz de comunicar a ação proposta pela narrativa, exigindo do leitor maior atenção e envolvimento que denota a relação entre leitura de texto e de imagem, como afirma Tom Wolf, em artigo publicado na *Harvard Educational Review*, em agosto de 1977:

Durante os últimos anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; (...) aprender a ler (...) tem significado aprender a ler palavras (...). Mas (...) gradualmente a leitura foi se tornando objeto de exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais ampla, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações (...). Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais genérico – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas

outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais (...) (apud EISNER, 2010, p. 2).

Dentro dessa relação, as imagens sem texto são tão importantes quanto o próprio texto, pois, através da poética da visualidade que mantém na imagem a essência do texto sujeito à adaptação, estas são capazes de narrar, explicar episódios sem que haja necessidade da utilização do signo linguístico. Além disso, é importante destacar o poder de síntese existente na narrativa visual, visto que, no caso das adaptações, ela pode traduzir uma extensa narrativa escrita disposta em um único quadro, colocando-se como um atrativo para o leitor da Pós-Modernidade.

Isso não quer dizer, porém, que a Graphic Novel adaptada deve ser considerada como uma publicação de menor valor, pois, neste caso, grandes obras de arte, segundo Hutcheon (2011), também se constituem para os autores da adaptação como uma forma de criatividade. Neste caso, além de ser uma forma de intertextualidade, ela também se apresentará com o quesito originalidade, já que é diferente da fonte que a originou, como se percebe em Jô Oliveira.

A maioria dos episódios apresentados no quadro que narra a instituição do Reino Divino, comemorada com festa, tem correspondente na obra de Cunha (2003). A dança, percebida no fragmento “Encourados de novo, seguem para os sambas e cateretês ruidosos, os solteiros, famanazes no desafio, sobraçando os machetes, que vibram no “choradinho” ou “baião”, e os casados levando toda a “obrigação”, a família.” (p. 75); e a cavalhada presente em “Seguem para as vilas se por lá se fazem festas de cavalhadas e mouramas, divertimentos anacrônicos que os povoados sertanejos reproduzem, intactos, com os mesmos programas de há três séculos.” (p.74), estão estampadas nos requadros de Jô Oliveira.

Além disso, um requadro de página inteira faz referência a alguns elementos importantes do plano místico do imaginário popular, como as temáticas bíblicas, vertidas na religiosidade do povo brasileiro. É o que ocorre com a criação imagética da Nova Jerusalém, onde os súditos do beato, sob sua orientação, cuidam de construir o templo central, como se pode perceber claramente a correspondência em *Os sertões*.

Além disto ali os aguardava, no termo da jornada, a última penitência: a construção do templo.

A antiga capela não bastava. Era frágil e pequena. Mal sobranceava os colmos achatados.

Retratava por demais, no aspecto modestíssimo, a pureza principal da religião antiga.

Era necessário que se lhe contrapusesse a arx monstruosa, erigida como se fosse o molde monumental da seita combatente.

Começou a erigir-se a igreja nova. Desde antemanhã, enquanto uns se entregavam às culturas ou tangiam os rebanhos de cabras, ou abalavam para “fazer o saco” nas vilas próximas, e outros, dispersando-se em piquetes vigilantes, estacionavam nas cercanias, bombeando quem chegava, o resto do povo moirejava na missão sagrada (CUNHA, 2003, p. 144).

Tanto a regência do Conselheiro, quanto o trabalho dos súditos são mostrados no requadro de Oliveira (2001), que, de acordo com o que Eisner (2010) chama de *time*, ou translineação do tempo, fica pronto sobre a colina, como símbolo da fé do rude sertanejo. O beato conclama um evento de inauguração e para a festa aparecem pessoas dos quatro cantos do sertão, representadas no enquadramento principal da página, com grupos de pessoas que chegam de diferentes direções rumo ao centro da página que representa o vilarejo, à semelhança da cidade de Canudos.

Figura 17 – Construção da sede do Reino Divino



No caso do requadro citado, isso fica claro, uma vez que a ideia dos povos que chegam dos quatro cantos é disposta em imagens na representação de gentes que invadem os limites do quadro em direção ao centro onde há o soerguimento do templo, liderado pelo beato, que aparece no primeiro quadrinho disposto na sequência central, como observado na Figura 17. Essa atitude do beato em Oliveira (2001) pode ser confirmada em *Os sertões* por meio da leitura do fragmento que narra o crescimento de Canudos.

Como nos primeiros tempos da fundação, a todo o momento, pelo alto das colinas, apontavam grupos de peregrinos em demanda da paragem lendária — trazendo tudo, todos os haveres; muitos carregando em redes os parentes enfermos, moribundos ansiando pelo último sono naquele solo sacrossanto, ou cegos, paralíticos e lázaros, destinando-se ao milagre, à cura imediata, a um simples gesto de taumaturgo venerado. Eram, como sempre, toda a sorte de gente: pequenos criadores, vaqueiros crédulos e possantes, de parceria, na mesma congêrie, com os vários tipos da mangalaça sertaneja; ingênuas mães de família, irmanadas a zabaneiras incorrigíveis e trêfegas. No coice dessas procissões, viam-se, invariavelmente, sem compartilharem das litanias entoadas, estranhos, seguindo sós, como de sobre-rolda ao movimento dos fiéis, os bandidos soltos — capangas em disponibilidade, procurando um teatro maior à índole aventureira e à valentia impulsiva. No correr do dia pelas estradas de Calumbi, de Maçacará, de Jeremoabo e de Uauá, convergindo dos quadrantes, chegavam cargueiros repletos de toda a sorte de mantimentos, enviados diretamente a Canudos pelos adeptos que de longe o avitualhavam, em Vila Nova da Rainha, Alagoinhas, em todos os lugares. Havia abastança e um entusiasmo forte (CUNHA, 2003, p. 178).

Na representação do fragmento d'*Os sertões* anterior feita por Oliveira (2001), observa-se a apropriação dos pressupostos de Eisner (2010) quando são apresentados, numa perspectiva não convencional, imagens e balões, denotando tanto a ideia de movimento e translineação do tempo, quanto o reforço da ação, que demonstra a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum, conferindo movimento à cena, a fim de convencer o leitor do poder do beato, neste caso, atribuída à imagem de Antônio Conselheiro. Esse poder pode ser percebido de maneira sucinta no quadrinho resumitivo ou conclusivo do requadro maior, em que a multidão comemora a inauguração do novo templo. Sobre essa duração do evento, Eisner afirma que

(...) o tempo (time) – é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos pela percepção que temos da relação entre eles (EISNER, 2010, p. 23).

O aglomerado de gente se reuniu diante do novo templo, a fim de agradecer a Deus a instituição do novo reino, aguardando o retorno de D. Sebastião para governar sob o jugo da

paz e da justiça, como também, em alusões a eventos anteriores, pregava Antônio Conselheiro, n' *Os sertões*.

Este lugar foi, em 1837, teatro de cenas que recordam as sinistras solenidades religiosas dos Achantis. Um mamaluco ou cafuz, um iluminado, ali congregou toda a população dos sítios convizinhos e, engrimpando-se à pedra, anunciava, convicto, o próximo advento do reino encantado do rei D. Sebastião. Quebrada a pedra, a que subira, não a pancadas de marreta, mas pela ação miraculosa do sangue das crianças, esparzido sobre ela em holocausto, o grande rei irromperia envolto de sua guarda fulgurante, castigando, inexorável, a humanidade ingrata, mas cumulando de riquezas os que houvessem contribuído para o desencanto (CUNHA, 2003, p. 93).

O retorno de D. Sebastião era esperado pelo povo como forma de libertação das opressões. Era depositada nele toda sorte de esperança de um povo que sofria as mazelas da opressão, como é possível perceber em Oliveira (2001). Este cenário é também o lugar para a *performance* da flâmula estampada com os símbolos dos naipes de espada e de paus, que representam, harmonicamente, a união entre a realeza e a plebe, confirmando mais uma vez os pressupostos de Eisner (2010), que dizem sobre a disposição da imagem como os elementos gramaticais em uma oração traduzindo o significado da sequência.

É nesse momento – a comemoração pela inauguração do novo templo – que Oliveira (2001), com brilhantismo, passa a narrar, com imagens e onomatopeias, outro episódio: a ação da volante – o exército – que, indo numa direção em um requadro, põe-se a voltar, fugindo, em outro, por ser atacada pelo bando de Lampião em outro quadrinho, confirmando os pressupostos de Eisner (2010) sobre o *time*. A narrativa, aqui, faz uma interrupção abrupta em seu fio para dar lugar a outra importante figura histórica. Essa translineação é feita no intuito de unir, num mesmo *espaço ficcional*, pessoas de diferentes eras.

Figura 18 – *Os macacos*



Em definição de Zé Ramalho e Otacílio Batista (1997), “Virgulino Ferreira, o Lampião, bandoleiro das selvas nordestinas”, foi um dos maiores jagunços da História do Brasil. Como um justiceiro, justificava as atrocidades que cometia na intenção de ajudar os mais fracos. Assim, era extremamente aclamado pelo povo, pela imprensa, incluindo jornalistas e fotógrafos – com quem travou estreitas relações no intuito de se tornar conhecido –, e temido pelo exército a quem chamava, na visão de Clemente (2007), de macacos, pelo modo como os soldados saíam pulando, ao avistarem seu bando, como se pode perceber na Figura 18.

Essa representação das forças militares como macacos é feita no episódio *O massacre da pedra encantada*, em que, de uma fenda aberta no chão, saem macacos alados que, num salto, se transformam misteriosamente nos soldados constituintes da volante incumbida de destruir o povo que se instala diante de duas pedras em forma de torres, onde o beato obra milagres. Forte alusão às lendas que giram em torno da figura de Antônio Conselheiro, n’*Os sertões*.

Ao chegar à Santa Cruz, no alto, Antônio Conselheiro, ofegante, senta-se no primeiro degrau da tosca escada de pedra, e queda-se estático, contemplando os céus, o olhar imerso nas estrelas...

A primeira onda de fiéis enche logo o âmbito restrito da capela, enquanto outros permanecem fora ajoelhados sobre a rocha aspérrima.

O contemplativo, então, levanta-se. Mal sofreia o cansaço. Entre alas respeitadas, penetra, por sua vez, na capela, pendida para o chão a cabeça, humílimo e abatido, arfando.

Ao abeirar-se do altar-mor, porém, ergue o rosto pálido, emoldurado pelos cabelos em desalinho. E a multidão estremece toda, assombrada... Duas lágrimas sangrentas rolam, vagarosamente, no rosto imaculado da Virgem Santíssima...

Estas e outras lendas são ainda correntes no sertão. É natural. Espécie de grande homem pelo avesso, Antônio Conselheiro reunia no misticismo doentio todos os erros e superstições que formam o coeficiente de redução da nossa nacionalidade (CUNHA, 2003, p.112).

Esse pequeno relato de Euclides da Cunha, além de remeter-se à cultura popular brasileira, com sua sorte de crenças, mitos, religiosidade e da forte imagem de Antônio Conselheiro diante de seu povo, justifica a representação de Oliveira (2001) das forças do governo, no episódio *O massacre da pedra encantada*, que se transmutam de seres *mitológicos* em soldados da volante, confirmando o fio narrativo existente entre os três episódios que são unidos pelas figuras históricas. Neste caso específico, a representação é feita à alusão ao modo como o bando de Lampião se referia aos soldados do exército do governo. Segundo Clemente (2007), eram macacos.

O bando de Lampião trajava-se – tirando o detalhe da vaidade, confirmado em Clemente (2007), pelo abuso de indumentárias detalhadas em adereços de ouro, bordados e pela utilização de perfumes – a modos do jagunço descrito por Euclides da Cunha.

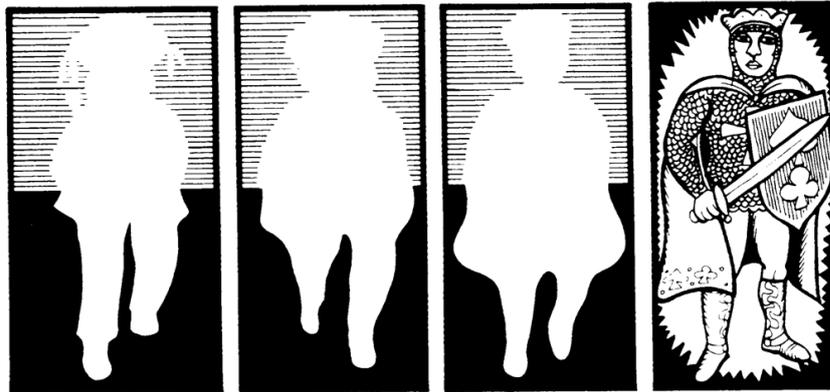
O seu aspecto recorda, vagamente, à primeira vista, o de guerreiro antigo exausto da refrega. As vestes são uma armadura. Envolto no gibão de couro curtido, de bode ou de vaqueta; apertado no colete também de couro; calçando as perneiras, de couro curtido ainda, muito justas, cosidas às pernas e subindo até as virilhas, articuladas em joelheiras de sola; e resguardados os pés e as mãos pelas luvas e guarda-pés de pele de veado — é como a forma grosseira de um campeador medieval desgarrado em nosso tempo (CUNHA, 2003, p. 79).

Vistosos chapéus de couro adornados com estrelas, abas viradas, enfeites com moedas de ouro, uniformes de grossas e resistentes fazendas, óculos escuros, lenços, anéis e para alguns, dentes de ouro, perneiras de couro enfeitado (próprias para o devassamento da caatinga), sandálias de couro, alças de cantis, cartucheiras, bornais decorados, é o que mostra Clemente (2007) e que confirma a semelhança entre o jagunço de Cunha (2003) e os do bando de Lampião. Ambos figuras reais, porém de épocas distintas.

No episódio d'*A guerra do reino divino*, os jagunços de Lampião são temidos, respeitados e reverenciados em todo sertão. Como justiceiro, o bando é adorado pelo povo, confirmando o que Clemente (2007) levanta em seus pressupostos, procurando sempre tirar proveito disso, seja para se divertir ou para se fazer respeitado. Lampião, em Oliveira (2001), ao tomar conhecimento da fama do beato e dos últimos acontecimentos na cidade santa, fica curioso e manifesta logo o desejo de tomar a benção do tal beato, que aqui é encarado como uma representação de Antônio Conselheiro.

O fato de Lampião manifestar o desejo de conhecer o beato pode ser entendido, neste caso, pela visita feita a Padre Cícero em 1926, em Juazeiro, como informa Clemente (2007). O jagunço, dentro de suas perspectivas políticas e religiosas, visando tanto sua projeção, quanto sua devoção, põe-se no encalço do renomado padre nordestino. O período histórico aqui não se encontra com o evento de Canudos (1897), mas é a Literatura, neste caso, como elucidou Menton (1993), a responsável pelo encontro entre o beato, aqui atribuído à figura de Antônio Conselheiro, e Lampião.

Figura 19 – A visão do beato



p. 12

A Graphic Novel de Jô Oliveira (2001) propicia o que a História impediu. Como o beato aguardava o retorno do rei, episódio inclusive referendado por Cunha (2003), no capítulo em que descreve o sertanejo, Oliveira (2001) apropria-se dos discursos histórico e literário para fazer a ligação entre D. Sebastião e Lampião, unindo em uma mesma sequência séculos de distância. O beato, gravemente ferido no embate e já sofrendo delírio de morte, ao ver Lampião, acredita estar vendo D. Sebastião, que retornou para salvar seu povo.

Nesse sentido, a Graphic Novel de Oliveira (2001) mostra a seu leitor o que a realidade encarrega-se de esconder. A silhueta de Lampião é confundida pelo beato com a imagem de D. Sebastião, fazendo-o enxergar o rei no jagunço. Num sentido expresso, como afirmou Menton (1993), o fio narrativo informa ao leitor o desejo latente de liberdade de um povo oprimido, desenhado na figura do rei.

Pensando na discussão inicial, em que a Literatura contribui para a consolidação de um sentimento nacionalista como propõe Candido (1989), tem-se aqui uma comprovação de que mais do que simples entretenimento, a narrativa, neste caso, contribui para a reflexão do leitor sobre seu posicionamento diante de facetas de *Brasis* expressos nos requadros do enredo da Graphic Novel de Jô Oliveira. De certa forma é o que expressa Ainsa dizendo que

La nueva narrativa se há embarcado, así, em la aventura de releer la historia, especialmente crônicas y relaciones, ejercitandose em modalidades anacrônicas de la escritura, em el pastiche, la parodia y el grotesco, com la finalidad de deconstruir la historia oficial. Del mismo modo, há recorrido con um renovado interes crítico la historia colonial, el período de la ilustracion y la independência y, posteriormente, el siglo XIX hasta el ingreso a la modernidad (AINSA, 1991, p. 82).<sup>5</sup>

<sup>5</sup>A nova narrativa embarcou na aventura de reler a história, especialmente crônicas e relatos, exercitando-se em modalidades anacrônicas da escritura, como no pastiche, na paródia e no grotesco, com a finalidade de desconstruir a história oficial. Do mesmo modo, há recorrência de um renovado interesse crítico da história

Estratégias como essa são possíveis mediante a utilização de recursos como, por exemplo, a parodização do discurso histórico. Hutcheon (1991) afirma que fica perceptível a desmistificação das personagens e a desconstrução da História ou sua construção pelo viés da ironia, que assinala a diferença em relação ao passado, no intuito de proporcionar ao leitor uma reflexão sobre o presente. Daí justifica-se a reunião num mesmo plano narrativo de personagens históricas como D. Sebastião, Antônio Conselheiro e Lampião.

Nesse sentido, “a paródia não é a destruição do passado; na verdade, parodiar é sacralizar o passado e questioná-lo ao mesmo tempo. E, mais uma vez esse é o paradoxo pós-moderno” (HUTCHEON, 1991, p. 165), visto que esse encontro ficcional, entre figuras de épocas distintas, trai os preceitos históricos. No entanto, mostra ao leitor que significados têm as forças política e popular. Proporciona a ele compreender o que se consolidou como o projeto pré-modernista de construção de uma identidade nacional.

A parodização, neste caso, é que permite com que o sangrento episódio do Reino Divino tenha reflexos no fato histórico. Ao chegar à cidade santa, o bando de Lampião percebe que ela misteriosamente foi tomada pelo mal e aniquilada em fogo. Além de ilustrar a crença religiosa nas forças do mal, figuradas pela imagem da Besta-fera, Oliveira (2001) lida aqui com a referência expressa aos ataques que Canudos sofreu, numa metáfora que alia forças do mal em Oliveira (2001) e os batalhões do exército em Cunha (2003), como se pode perceber na narrativa d’*Os sertões*, que faz referência a um episódio real.

Congregaram-se em toda a linha cidadãos ativos, aquartelando. Ressurgiram batalhões, o “Tiradentes”, o “Benjamim Constant”, o “Acadêmico” e o “Frei Caneca”, feitos de veteranos já endurecidos ao fogo da revolta anterior, da Armada; enquanto agremiando patriotas de todos os matizes formavam-se outros, o “Deodoro”, o “Silva Jardim”, o “Moreira César”... Não bastava (CUNHA, 2003, p. 214).

Além disso, em Oliveira (2001), é possível perceber a tônica do misticismo, do onírico, que também faz referência aos mitos do livro do Apocalipse, mostrando as forças do inimigo figuradas nas bolas de fogo que caem do céu, causando a morte de muitos, inclusive do beato. Sua morte foi motivo da entronização de Lampião, como D. Sebastião, aclamado rei, fechando assim o ciclo do mito. O cangaceiro, então, jura vingança pela morte do beato e pela destruição do Reino Divino.

Para que haja a *calmaria* dos eventos históricos, ou para que o leitor possa reconhecer a dificuldade de concretização desse projeto nacionalista, as figuras históricas retomam, mais

---

colonial, o período da ilustração e da independência e, posteriormente, o século XIX até o ingresso da modernidade.

uma vez, seus lugares sacralizados pelo discurso histórico. Com um novo fogo, ou embate, o exército de Lampião é destruído e misteriosamente o rei desaparece, dando ideia de perpetuação do mito de D. Sebastião. O requadro final da narrativa apresenta uma série de corpos estendidos no chão, muito semelhante à cena narrada n'*Os sertões* que mostra o sofrimento do povo que se defendia do exército.

E depararam um monte de cadáveres; seis ou oito, caídos uns sobre outros, abarrecendo a entrada.

(...)

Então lampejava o fulgor das descargas subitâneas! Fulminavam-nos. Percebiam-se, adiante quinze metros, gritos dilacerantes de cólera e de dor; dois ou três corpos escabujando à beira das cacimbas; correndo outros, espavoridos; outros, feridos, em cambaleios; e outros desafiando o fuzilamento, pulando, sem resguardos agora, das barrancas — e velozes, terríveis, desafiadores — passando sobre os companheiros moribundos, arremetendo com a barreira infernal que os devorava (CUNHA, 2003, p. 322).

O traço firme de Oliveira (2001) no último requadro da narrativa é de uma representatividade peculiar e evidencia, de maneira sugestiva, as sombras dos corpos aniquilados pela guerra. Estendidos no chão, eles dão a medida exata do horror que representou esse embate. O sombreado no céu que faz alusão à figura de Lampião, desaparecido durante a luta, fecha o ciclo da lenda do rei que voltará, deixando no povo uma esperança.

A imagem fala por si só, exigindo do leitor apenas algumas inferências. É certo que o balão deste quadro que explica a persistência do mito do retorno de D. Sebastião ajuda o leitor a compreender o que foi dito. Mas também é necessário deste a construção do fio narrativo como afirma Eisner (2010) ao dizer que as imagens sem palavras exigem certa sofisticação do leitor. É aí onde se encontra a poética da imagem, que resguarda a essência da narrativa, no trânsito intersemiótico entre o romance, a Graphic Novel e o discurso histórico.

Aproveitando-se de um costume percebido mesmo em tempos remotos, os quadrinistas se valem do uso corrente de inscrições vinculadas a imagens formando uma linguagem coesa que serve como veículo de expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias, criando assim uma narrativa diferenciada, que se utiliza da imagem não como mera ilustração, mas como parte fundamental constituinte da narrativa. Isso só ocorre a partir do momento em que o artista consegue desenvolver uma interação entre imagens evocadas na arte sequencial que estão armazenadas, por meio de uma correspondência, na mente do leitor.

Dessa forma, Eisner (2010) afirma que as narrativas sem palavras exigem certo refinamento do leitor no intuito de se alcançar a interpretação dos sentimentos mais profundos do autor, como uma espécie de troca. Isso pode ser um obstáculo na leitura/interpretação, já que, comparada ao cinema, a arte sequencial apresenta um número muito mais limitado de quadros que uma simples cena cinematográfica. Em suma, o quadrinista se preocupa em representar emoções “reais”, com base na experiência do leitor. É isso que fica explícito na construção do fio narrativo n’*A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira.

Por sua vez, a arte sequencial, segundo Moore (1988), se constitui numa linguagem útil convencionalizada de instruções visuais precisas, como se pode perceber no traçado da imagem de Oliveira (2001). Isso inclui também o letreiramento, que, em sua maioria, aparece como texto manuscrito e, algumas vezes, como parte integrante da imagem, apresentando-se em fontes que lembram o significado do que representa.

Segundo ele, os assuntos comuns, simples, devem ser os aproveitados nas HQs. O que deve ser mudada é a perspectiva de como e com quais recursos a narrativa abordará tais temas. No caso da obra em questão, Oliveira (2001) faz uma bela relação entre história – mito – literatura – religião – imaginário popular, para mostrar de uma forma leve e, em alguns momentos, cômica, as ilusões, os anseios, e as desigualdades sociais existentes na História do Brasil.

### **2. 3 Os despojos aos vencedores**

É certo que a Guerra de Canudos foi um embate real, evidenciando uma das facetas mais cruéis da História do Brasil. A incompreensão mútua entre República e rebeldes deu ao discurso dos historiadores várias linhas, capítulos, livros e epígrafes em que não se sabe ao certo quem foi vencedor, mesmo com a certeza da derrocada dos conselheiristas que foram rendidos pelo exército.

O antagonismo a que se submeteu Antônio Conselheiro, na visão de Euclides da Cunha, figurou o *espaço* do sertanejo, do jagunço num dos mais célebres romances históricos da Literatura brasileira. Ficcionalizado por Euclides da Cunha, mesmo com seu desejo de fazer um relato jornalístico, o episódio de Canudos deu a medida exata dos mais sórdidos impropérios da guerra, n’*Os sertões*.

Luta e fé figuraram, na História e na Literatura, o desejo de um povo que, guiado por um lunático, desejava cultivar os pressupostos evangélicos, sobretudo no que diz respeito à simplicidade. Porém, os desmandos da República o obrigavam a agir no aturdido da ordem,

levando-o de sertanejo a jagunço. Vem daí a visão do antagonismo de Antônio Conselheiro esmiuçada por Euclides da Cunha e ocultado por Jô Oliveira.

História e Literatura – campos distintos do conhecimento – têm aqui em comum a temática que pulula o imaginário do brasileiro dando a ele versões várias de um mesmo episódio. Pela mão de Jô Oliveira, a Guerra de Canudos é encarada sob outra ótica n’*A guerra do reino divino*. Essa Graphic Novel presenteia o leitor com mais uma possibilidade do *real* sobre o massacre dos conselheiristas.

Mesmo em meio a um impossível universo, possível no *ficcional*, figuras históricas de diferentes eras comungam a *liberdade* do mesmo espaço, por meio do recurso da parodização levantado por Hutcheon (1991). Antônio Conselheiro, Lampião, D. Sebastião e figuras anônimas são responsáveis por dar uma nova tônica para a História nacional figurando, no presente, um passado caótico que espelha em parte a realidade atual, no intuito de fazer o brasileiro pensar em que facetas tem seu país.

Essa ideia que expressa a reflexão sobre o posicionamento do indivíduo diante de sua História, dividida tanto por Menton (1993) quanto por Ainsa (1991), é que possibilita a Jô Oliveira (2001) lançar o olhar lírico-onírico-mítico – e por que não dizer, em alguns momentos, cômico – sobre tão sangrento embate histórico. O fato de o quadrinista dar soluções *fantásticas* para os problemas reais torna, algumas vezes, o discurso bem humorado, como no caso do último episódio *Os quatro cavaleiros do Apocalipse*.

A metáfora sertaneja obriga o indivíduo a lutar contra a seca, o jagunço, a volante e a morte. Severino, personagem central desse episódio, é a pura representação de uma das mais célebres afirmações de Euclides da Cunha:

O sertanejo é, antes de tudo, um forte. Não tem o raquitismo exaustivo dos mestiços neurastênicos do litoral.

A sua aparência, entretanto, ao primeiro lance de vista, revela o contrário. Falta-lhe a plástica impecável, o desempenho, a estrutura corretíssima das organizações atléticas.

É desgracioso, desengonçado, torto. Hércules-Quasímodo, reflete no aspecto a fealdade típica dos fracos (CUNHA, 2003, p. 77).

Severino se revela o forte de Cunha (2003) ao conseguir driblar a seca, os jagunços e a volante, ao ser acudido pelo beato Damião, aqui atribuído a Antônio Conselheiro, unindo-se a seu povo. As rezas dos peregrinos não foram *mágicas* o suficiente para afastá-los do poder do Estado que os reprimiu a ferro e fogo. Como um sobrevivente, Severino torna-se, então, revoltado com os céus, um pactário.

Há aqui uma referência expressa a um dos mais clássicos *eventos* literários narrado por João Guimarães Rosa, em *Grande sertão: veredas*. Ao convocar as forças do mal, Severino faz um trato com Satanás para que os jagunços assassinos de seu irmão e do beato sejam aniquilados. Num passe de mágica, os jagunços viram cinzas e Satanás é surpreendido pela volante por quem é derrotado.

Numa ironia completa e bem humorada, Severino lembra aqui Riobaldo Tatarana – uma das mais célebres personagens da Literatura brasileira que se sentiu obrigada a se colocar na condição de pactário a fim de derrubar o bando inimigo. Entre inferências e alusões, o leitor encontra nesse evento o convite às fontes. Além disso, o permite refletir sobre quão dura foi e é a História para os mais fracos.

Com medo, Severino se esconde em um buraco e espera a morte pela mão da volante, que baniu do sertão Satanás. Mas é surpreendido com a inesperada ajuda de Lampião. Agradecido, o sertanejo manifesta seu desejo de lutar contra as injustiças ao lado do bando. O cangaceiro, outrora desaparecido como D. Sebastião, no primeiro episódio, ressurge no encalço do inimigo, auxiliando os mais fracos.

Os três episódios figuram-se como representações de eventos narrados por Euclides da Cunha n’*Os sertões*. Nos três a figura do beato, atribuída aqui a Antônio Conselheiro, desaparece. Eventos distintos que poderiam, sem prejuízo algum para a narrativa, fazer parte do mesmo fio narrativo, dadas as correspondências entre os três beatos e o velho Conselheiro.

Nos três episódios, o beato morre sem qualquer justificativa, como se isso pudesse figurar a crueldade entre o povo e o Estado. O leitor mais atento, exigente, como afirmou Eisner (2010), percebe logo a correspondência com o fato histórico da Guerra de Canudos e pode se interessar pela leitura d’*Os sertões*, de Euclides da Cunha, ou mesmo pela busca do que diz a esse respeito, o discurso histórico oficial.

Essa postura posiciona o leitor no movimento inverso do que colocou Candido (1989), no início desta discussão. Na medida em que uma Graphic Novel adaptada de clássico literário, como *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, leva o leitor a refletir sobre elementos que compõem a sua história, ele estará contribuindo para a formação de um público leitor consciente e consistente, quem sabe, tirando o país da desconfortável situação do *subdesenvolvimento cultural*.

Com isso fica clara a relação existente entre o sério e o lúdico conferida a Jô Oliveira (2001). A linguagem das HQs, geralmente atribuída ao humor e às aventuras, na visão de Eisner (2010), no que diz respeito à evolução dessa arte, é *lugar* de investigação da

experiência humana. Daí a pertinência na escolha de temáticas históricas povoando as páginas das Graphic Novels.

O grande questionamento levantado a partir desta análise está na possibilidade arraigada à leitura da Graphic Novel de Jô Oliveira (2001) como forma de despertar a curiosidade para a leitura de um dos principais clássicos da Literatura brasileira, *Os sertões*, que se traduz num tratado sobre os elementos que compõem uma guerra, confirmando a ideia outrora levantada de que a nação se constrói também pela leitura.

A leitura de um clássico de tamanhas proporções não se traduz como uma tarefa tão simples. No entanto, o leitor que se submete a ela não se encontra mais no estágio inicial de suas atividades. Ele figura o que Eisner (2001) chamou de leitor sofisticado e crítico, capaz de reconhecer os signos comuns existentes entre o discurso histórico, o discurso literário e o discurso visual a respeito de um mesmo evento narrado.

Nesse sentido, a Guerra de Canudos, elencada pela História do Brasil, pode ser observada sob outros prismas, evocando leituras várias que possibilitem ao indivíduo enxergar a beleza onde as possibilidades, grosso modo, só permitiriam a visão do grotesco. A poética, neste caso, traduz-se na linguagem visual que evoca a história real de um povo com suas tradições e costumes, analisados de uma forma lírica.

As possibilidades de reconhecer um fragmento da História, por meio do lúdico na leitura da Graphic Novel de Jô Oliveira, é que se configuram no trânsito intersemiótico entre História, Literatura e HQs. O discurso paródico, neste caso, é que permite a ideia de fontes e influências, sem necessariamente desvalorizar a paródia por ela ter sua fonte num clássico.

Assim, o *evento* Guerra de Canudos, além de ser apresentado pelo discurso histórico oficial, pode ter, de uma maneira leve e divertida, seu conteúdo analisado sob outras óticas, a partir da leitura e análise da Graphic Novel *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, despertando o interesse pelo aprofundamento do tema por parte do leitor, fazendo-lhe buscar outras fontes que tratam do mesmo assunto.

Dessa forma, os fragmentos do romance *Os sertões* estampados n<sup>o</sup> *A guerra do reino divino* podem fazer com que o leitor tenha interesse em aprofundar a pesquisa sobre o tema, inclusive lendo o clássico literário em sua versão integral. Seria ingênuo acreditar que esse procedimento se concretizasse como uma regra. Isso chega a ser utópico. Mas há sempre frutos para propostas como esta.

Daí a ideia de *uma guerra de leituras* visto que a Guerra de Canudos pode ser enxergada sob diferentes prismas. Seja pelo discurso histórico oficial, seja pela narrativa de

Euclides da Cunha, seja pelo tracejado de Jô Oliveira, o evento histórico passa a ser lido de diferentes formas. Consequentemente, o leitor fará, sobre o mesmo evento, diferentes leituras. Findado todo esse processo – mais uma vez, numa perspectiva utópica –, o leitor será capaz de posicionar-se criticamente diante dos engodos arbitrados pelo discurso histórico oficial. Ademais, lendo várias versões da História, ele contribui para a formação de um público leitor consistente, quebrando a ideia de guerra entre texto e leitor, agregando à leitura a conotação do prazer, em que ambos são vencedores.

## CAPÍTULO III

### MAIS DO MESMO – CASMURROS DO SÉCULO XXI

Pensando em valores estéticos, uma obra é capaz de tornar-se eterna. Justamente um quesito como esse é que faz algumas delas insuperáveis e permanentes no imaginário das pessoas. Talvez por isso haja diálogos entre as artes no sentido de remontar um novo olhar sobre elementos artísticos consagrados. É o que se pode perceber quando se pensa em *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. O célebre romance do bruxo do Cosme Velho, mesmo se tratando de uma narrativa do século XIX, tem elevado conceito na atualidade.

Com isso, o número de adaptações dessa obra para outras linguagens artísticas tem só crescido. Música, como “Capitu”, de Luiz Tatit, cinema, como o filme *Dom*, de Moacyr Góes, televisão, como a minissérie *Capitu*, de Luiz Fernando Carvalho, teatro, como *Dom Casmurro*, da Cia Monicreques, novela, como *O bom ladrão*, de Fernando Sabino, são apenas alguns exemplos que engordam essas estatísticas e confirmam a *permanência* desse enredo. Mas o que interessa a esta pesquisa é a crescente adaptação de *Dom Casmurro* para a linguagem das HQs.

No lugar de uma simples leitura infantil, como pensariam os leigos no assunto, os ciúmes da personagem protagonista ilustrados em Graphic Novels contribuem para o que Cirne (1970) evidencia ao mostrar que a arte dos quadrinhos não se destina apenas ao público infantil, nem que essa linguagem é apenas mais um artefato da cultura de massa. Há, sim, uma arte peculiar em que imagem e palavra fundem-se numa forma única de comunicar, capaz de formar um público cada vez mais exigente. Mais que efemeridade, essas releituras de *Dom Casmurro* em Graphic Novels oferecem ao leitor a possibilidade de aguçar seu imaginário no sentido de levá-lo a divagações sobre questões inerentes a ele.

Enredo como esse, que revolucionou a Literatura no século XIX, tem ainda espaço na atualidade por tratar de uma das questões mais comuns condizentes ao ser humano: os ciúmes. Bento Santiago, já velho, no intuito de (re)constituir suas memórias, constrói, no Engenho Novo, a casa de sua infância, passada na Rua de Matacavalos. Lembrar por lembrar não fazia jus à senhora a quem descreve com veemência artilosa. Era necessário estar imerso no mesmo espaço onde tiveram início todas as delongas dos ciúmes que lhe levaram à solidão.

Nesse sentido, o intuito aqui é desvendar como a memória, que se configura como tempo passado, é representada na linguagem das HQs em quatro adaptações de *Dom*

*Casmurro* publicadas no século XXI, evidenciando suas relações com tempo, narrativa e imagem, a fim de validar as adaptações como obras autênticas e não como meras reproduções para adolescentes em fase escolar, como defendem alguns pesquisadores. Mais que isso, cada Graphic Novel, apesar do mesmo enredo, expõe sua originalidade.

Essas adaptações são *traduções* do texto machadiano para a linguagem dos quadrinhos. Constituem o mesmo *Dom Casmurro* sem sê-lo. São outros Casmurros que, as suas maneiras, se constroem como um novo. São mais de um mesmo. Nesse sentido, é importante lembrar que

Uma adaptação pode ser entendida como uma tradução que, em vez de línguas, utiliza-se de mídias ou linguagens distintas. Isso influencia, muitas vezes, o processo de choque cultural, alterando o significado do original e requerendo a criação de uma cultura que substitua o que causa problema à adaptação. Porém, a substituição, o novo é que agrega valores diferentes à adaptação (HUTCHEON, 2011, p. 9).

Isso justifica também o número cada vez maior de adaptações de clássicos literários em Graphic Novels. O fato de obras de outros séculos ficarem esquecidas nas estantes é mais um motivo para que as editoras invistam nesse tipo de publicação, apostando no sucesso garantido que os clássicos tiveram e têm entre os leitores. Além disso, um clássico em HQs é uma aposta de levar esta leitura a públicos distintos: os fãs de quadrinhos e novos leitores dessa linguagem atraídos pela aura da narrativa clássica, que é atemporal.

Com isso, o desejo de inovar os enredos *permanentes*, como o caso de *Dom Casmurro*, dá cada vez mais margem à arte desejar lançar olhares vários sobre o que deve ser cultivado na memória cultural de um povo. A partir daí, justificam-se as quatro adaptações do romance machadiano para a linguagem das HQs, que, por suas temática e extensão, são classificadas como Graphic Novels.

A primeira delas é de Ruy Trindade, publicada em 2005 sob o título *Dom Casmurro em quadrinhos sem cortes*. O artista plástico baiano tem em seu currículo, além da grande paixão pelos quadrinhos, vários trabalhos entre guaches, nanquins, óleos, incluindo o projeto de incentivo à leitura que contempla adaptações de romances inteiros para a linguagem das HQs. A publicação, feita pela Editora Bureal, é constituída de 280 páginas, ilustrações em preto e branco impressas em papel offset.

Em seguida, veio a publicação da Graphic Novel *Dom Casmurro* por Wellington Srbeq e José Aguiar. Lançada em 2011 pela Editora Nemo, a versão em quadrinhos – como foi frisado na capa – alcançou a graça do público e da crítica. São 80 páginas, impressas em

papel couché, com ilustrações em preto e branco, que exprimem, numa dinâmica que contempla o casamento entre texto e imagem, a desconfiança de Bentinho por Capitu.

Já em 2012, foi a vez de Felipe Greco e Mario Cau lançarem a Graphic Novel *Dom Casmurro*. Das adaptações analisadas, é a mais luxuosa. São 227 páginas de narrativa, sem fôlego, dinâmica, cheia de diálogos e com interessantes recursos intertextuais ao início de cada capítulo, lembrando muito a técnica utilizada por Machado de Assis, que faz referências a textos bíblicos, filosóficos e literários em sua obra. A ilustração é feita em preto e branco, impressa em papel offset, encadernado em capa dura e publicado pela Editora Devir.

Por fim, em 2013, Rodrigo Rosa e Ivan Jaf publicaram a Graphic Novel *Dom Casmurro*, pela Editora Ática. É a mais recente das adaptações em HQ do clássico machadiano, que traz 77 páginas de narrativa, com ilustração colorida e impressão em papel couché. Além disso, há algumas páginas a mais dedicadas a uma espécie de *make in of*, após o término do enredo, que explicam como a Graphic Novel foi produzida, destacando técnicas de produção de enredo e desenho.

Não faria sentido aqui a descrição de cada narrativa gráfica e seus pormenores em separado. Isso tornaria o trabalho enfadonho e cansativo. O interesse, então, está em desvendar como alguns aspectos foram abordados especificamente em cada Graphic Novel. Assim, questões como a representação da memória de Bentinho, a construção da personagem Capitu e as consequências desastrosas dos ciúmes do protagonista é que são alvo desta investigação.

Para tal, um estudo comparativo entre as quatro Graphic Novels será apresentado no intuito de evidenciar como cada uma delas pôde (re)contar a história machadiana, agregando algo novo, inusitado, que a narrativa original não havia ainda proporcionado. Com isso, os pressupostos de Eisner (2010), McCloud (2005) e Ricoeur (2012) servirão de base para as análises deste estudo.

### **3.1 Recordatórios – memória e reflexões em imagens**

Para entender as reminiscências de Bentinho, é necessário primeiro saber como se constitui a memória. Por sua vez, esta, inevitavelmente, encontra-se ligada ao tempo que necessita de, alguma maneira, ser medido. A (im)possibilidade de medi-lo é que faz da memória uma reflexão interessante, do ponto de vista da linguagem. Dessa forma, explicar o que é ou não é o tempo e perceber como ele pode ser representado em imagens é o que

configura o *novo*, nas Graphic Novels adaptadas do romance machadiano, no que parece *familiar* do enredo em questão.

A partir das reflexões de Santo Agostinho, Ricoeur (2012) faz uma análise coerente sobre as aporias do tempo, no intuito de explicar o que ele é e representa. Nesse sentido, entre várias impossibilidades – como medir ou explicar exatamente o que é a eternidade –, por meio de raciocínio lógico, o filósofo dá a ideia de passado figurado na memória e a de futuro, na expectativa. O legado sobre o futuro não se faz importante nesta análise, mas o que se diz sobre o passado é que importa para a representação gráfica da memória de Bentinho nas narrativas em questão.

As quatro Graphic Novels analisadas nesta seção têm modos específicos de transpor para imagens a construção dessa memória. Mais que simplesmente ilustrar, a linguagem das HQs é responsável pela dinâmica dada ao clássico enredo machadiano em cada narrativa. Em atitudes reflexivas ou de ação, traduzidas apenas no ato de escritura, Bentinho se mostra aflito e ansioso ao decidir contar a história de suas reminiscências. Da mais simples a mais complexa, as quatro representações de Bentinho conduzem o leitor ao *enigma* Capitu.

Para Ruy Trindade, que resguarda o texto original, há apenas a representação de Bentinho em atitude de reflexão ou mesmo dialogando com o leitor, como é feito de Machado de Assis. Ora de pena na mão, ora de mão no queixo, o protagonista recria seu passado, que se traduz em quadros de sua memória numa sequência lógica de eventos, que é quebrada apenas quando essa narrativa é interrompida para que, no presente, o narrador possa fazer suas reflexões sobre a matéria narrada.

Figura 20 – Trindade



p. 40<sup>6</sup>

<sup>6</sup>Todas as figuras dispostas nesta seção estão publicadas nas quatro adaptações de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, para a linguagem dos quadrinhos e encontram-se devidamente referendadas nas referências desta pesquisa.

É importante lembrar que há certo interesse em mostrar algumas vezes como se configuram as reflexões do narrador. Uma das poucas representações gráficas do presente da narrativa, e bem óbvias, mas não menos humorada dessa Graphic Novel – já que esse é um recurso bem comum a Machado de Assis e à linguagem das HQs –, diz respeito ao diálogo que o narrador trava com os vermes que roem os livros. Aqui, em vez de simplesmente colocar Bentinho em atitude de reflexão, os desenhos se preocupam mais em materializar as ideias do narrador no presente da narrativa.

O rosto assustado do narrador e a cara moleca do verme petulante, que lhe dá explicações sobre roeduras, são responsáveis pelo humor da cena, que só poderia se configurar na mente de Bentinho. A narrativa gráfica, neste caso, dá ao leitor uma possibilidade de acesso à imaginação do narrador pela representação física do pensamento, da reflexão. O que mais se passa na mente do personagem diz respeito a seu passado e é retomado com a linearidade das lembranças do narrador nos quadros que se seguem.

Como afirmou Ricoeur (2012), o passado só pode se *materializar* no presente por meio da linguagem – isso se dá com a narrativa da memória. E os quadros de Trindade (2005) remontam isso, alternando a figura de Bentinho no presente – já velho, de cavanhaque opulento – e no passado, com a narrativa linear de suas reminiscências com Capitu. É importante frisar que essa linearidade a todo tempo é quebrada nesta Graphic Novel, pelo fato de ter sido adaptada exatamente como propõe o texto original que alterna o tempo presente, com as reflexões do narrador, e o tempo passado, com a figuração de suas lembranças.

Essa complexidade narrativa de representar presente, passado e reflexões em imagens é responsável por agregar novos valores ao enredo do século XIX, tornando-o atrativo ao leitor do século XXI. A esse respeito, Eisner (2010) afirma que o quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem não verbal da arte sequencial, privilegiando, assim, uma nova maneira e enxergar o fato narrado. Em vez de tolher a criatividade do leitor, os quadros darão a ele uma possibilidade a mais do que o texto original lhe permite imaginar.

A esse propósito, em Srbeek & Aguiar (2011), apenas 11 quadros, nas 80 páginas mostram Bentinho no presente. Isso acaba por deixar a narrativa mais dinâmica e linear: são muitos balões de diálogos que dão mais velocidade ao enredo. Os recordatórios – termo utilizado para designar as caixas de texto que acompanham os quadrinhos funcionando como uma espécie de legenda – têm a função de evidenciar a memória de Bentinho no tempo presente, que é o momento da narrativa. Nesse caso, os desenhos em sua maioria representam o que o personagem vê em suas lembranças.

Poucos são os recursos que expressam, em imagens, as reflexões do narrador nessa obra. Há apenas um quadro que denota essa ideia de reflexão no tempo presente: é o que está à página 41. As rugas na testa e a mão no queixo apontam para o ato de perscrutar sobre as mortes de Otelo e Desdêmona. Nesse sentido a personagem se vê brincando com uma maquete de um castelo, onde bonecos representam a discussão entre os protagonistas de Shakespeare, ao passo que Iago, o traidor da trama, escondido no castelo, espreita os dois.

Figura 21



Srbek & Aguiar, p. 41

É perceptível a ausência de moldura no quadro. Para Eisner (2010), o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e pode indicar a duração do evento, que neste caso é o tempo presente, exprimindo a percepção que o leitor tem da materialização da memória de Bentinho. Colocar os indivíduos como bonecos, fantoches, denota o desejo da personagem em resolver de forma simplista seu impasse.

A ausência da moldura no quadro, então, dá ideia de uma maior duração da cena, evidenciando a crescente angústia de Bentinho e o tempo que dedica a suas reflexões. Isso fica perceptível ao leitor no sentido em que as linhas de expressão dão ao rosto da personagem a tônica da melancolia e da tristeza. Além disso, o fato dele apertar o castelo, como quem quer destruí-lo, transparece seus pensamentos em relação à Capitu – ideia que

fica subentendida nas entrelinhas dos balões e das hachuras, que sempre aparecem para representar o tempo presente da narrativa.

Sobre isso, Srbek & Aguiar (2011) demarcaram bem a narrativa. O presente é sempre hachurado, ao passo que as memórias são representadas, em sua maioria por desenhos *limpos* numa sucessão cronológica de eventos. Talvez o contrário fosse mais coerente, mas afetaria a ideia de um presente malogrado, penalizado pela paga da solidão e da melancolia de Bentinho. Com isso, o que resta a ele é lembrar-se de Capitu para saber se a mulher da praia da Glória já estava dentro da menina de Matacavalos, mesmo que essa conclusão não lhe leve a lugar algum.

Coisa semelhante ocorre em Greco & Cau (2012). Porém, os recursos são adversos. O tempo presente nessa narrativa é sempre marcado pela escuridão. Essa solução apresentou uma coerência pertinente com a angústia de Bentinho expressa no enredo. Seu olhar vago e suas rugas na testa, em desenhos que mais se parecem com pinturas aquareladas, indicam, além de sua velhice, a pena, o ônus a que ele mesmo se submetera, como se percebe logo no início da Graphic Novel.

Figura. 22



Greco & Cau, p. 11.

A construção do cenário nos quadros do presente da narrativa é bem cuidada, no intuito de que o leitor entenda a passagem do tempo presente que oferece ao protagonista muito pouco: cama, leitura, boa comida, solidão e a necessidade de re(vi)ver Capitu. Sem a

possibilidade física de que isso pudesse concretizar-se, lembrar e registrar em letras essas memórias seria a ele o alento que poderia ajudá-lo a amenizar o peso de sua solidão, anunciada logo no início da Graphic Novel.

Um fato curioso em Greco & Cau (2012) é que há desejo expresso em marcar o tempo presente como noite. A vela sobre a mesa e o negro ao fundo expressam isso com categoria. Ademais, a velhice de Bentinho é escondida pela escuridão. Mesmo quando ele é representado de frente, suas feições não são bem demarcadas evidenciando seus atos reclusos. Na abertura da Graphic Novel, sua testa enrugada transparece também sua fragilidade. O esconder-se de Bentinho exprime seu desejo de fuga de si mesmo, ao não se conformar com seu destino escuro e solitário.

Sobre a demarcação da noite como o presente da narrativa, é curioso pensar nas definições de Ricoeur (2012) acerca do tempo. Para ele, a impossibilidade de medi-lo traduz-se na ideia de sua não existência, pois, o tempo não tem *ser*, já que o futuro ainda não é, o passado já não é e o presente não permanece. Mas essa materialidade medida se transparece na demarcação do tempo presente em Greco & Cau (2012), uma vez que o momento de escritura de Bentinho é mostrado no requadro como noite, tendo início às 22:35h estampados no relógio.

Apesar disso, não se sabe ao certo quantas noites Bentinho levou para escrever suas memórias, já que suas lembranças mais recentes, que poderiam ser entendidas como seu presente a pouco passado, como a referência de sua ida ao teatro e a companhia de suas amigas recentes, também são representadas pelo mesmo recurso que marca o presente da narrativa: a escuridão. Se, de acordo com os postulados de Ricoeur (2012), esse passado recente representar o presente, é possível pensar na duração de uma noite para as lembranças do narrador.

De qualquer forma essa ideia não se faz absurda, visto que Greco & Cau (2012) colocam Bentinho, ao final da Graphic Novel, a caminhar pelas ruas do Rio de Janeiro, com a lua já próxima à linha do horizonte, exprimindo a nuance de uma madrugada. Talvez ele tenha passado a noite escrevendo ou mesmo passado mais de uma noite registrando suas memórias. Esse fato só confirma o pressuposto de Ricoeur (2012) da impossibilidade de mensurar o tempo, mesmo que ele seja ficcionalizado. No entanto, não é leviano afirmar que a duração da narrativa de suas memórias corresponde ao tempo gasto na leitura.

Mas, do ponto de vista da representação ilustrativa das reflexões do narrador, Rosa & Jaf (2013) levam vantagem, pois apresentam de forma bem peculiar o que se passa no pensamento de Bentinho no tempo presente. Há aqui uma criatividade em relação às demais

adaptações, visto que é importante mostrar que se trata de uma Graphic Novel de memórias e que, neste caso, os desenhos preocupam-se em dar forma, materialidade não só ao passado, mas também às reflexões feitas no presente sobre o passado narrado.

Para Rosa & Jaf (2013), que têm a seu favor as cores, os recursos foram expandidos. Por vezes, misturam o presente e o passado em um mesmo requadro. Há também o cuidado de demarcar o presente com cores diferentes das cores do passado, que é a representação de suas memórias, deixando, algumas vezes, Bentinho velho, em tons lúgubres, sentado a uma poltrona ou em pé assistindo a alguma cena de suas reminiscências, sempre representadas em tons de sépia.

Isso fica claro logo no início da Graphic Novel, quando são mostradas as mãos de Bentinho, em tons acinzentados, escrevendo suas lembranças. Mas o que parece mais interessante nessa publicação é a maneira com que os autores se utilizaram de recursos inusitados para a representação de algumas reflexões do protagonista, como, por exemplo, a justificativa da reconstrução da casa de sua infância em Matacavalos no seu presente.

Figura 23



Rosa & Jaf, p. 06.

A ideia de espelhamento, que coloca as duas casas uma ao lado da outra, é perfeita para indicar a quebra da linearidade narrativa que é, a todo tempo, explorada pelas reflexões de Bentinho no seu presente de velhice. A casa de mesma estrutura, em vez de um menino a sua frente e três viúvos na varanda, apresenta um homem maduro, sisudo com um calhamaço de papel a tiracolo. Há neste caso uma referência à metalinguagem, visto que o menino é o homem que escreve suas memórias, representado em tons lúgubres, diferenciando-se dos desenhos em sépia, que representam o passado, distinguindo-o do presente.

Há ainda outro recurso em Rosa & Jaf (2013) que exprime a materialização do pensamento de Bentinho no presente, e deixam os autores dessa Graphic Novel em vantagem comparados aos demais, pois ganham em dinâmica, uma vez que esses traçados só poderiam

ser imaginados pelo leitor. No entanto, eles podem ser acessados graças à materialidade das linhas da ilustração. Mais uma vez, a ideia de prolongamento do instante presente se dá com a utilização de uma página cheia, sangrando a imagem. É o que ocorre na sequência que se conclui com o primeiro beijo dos adolescentes.

Figura 24



Rosa & Jaf, p. 20.

Em primeiro plano, aparece Bentinho no presente, de pena na mão, num ato de quem escreve, refletindo sobre os olhos de sua amiga, lembrando-lhes no passado, que é arrolado na sequência de imagens mostrando o protagonista em afogamento na vaga dos olhos de ressaca de Capitu. Essa definição exprime nas imagens o desespero de quem não é dono de si e precisa se agarrar ao nariz, à boca e aos cabelos da amada, buscando apoio. Esse recurso denota bem a ideia de Ricoeur (2012) das possibilidades de inserir, no presente, o passado. Isso ocorre aqui por meio da exploração das imagens que mostram Bentinho tragado pela ressaca dos olhos de Capitu.

Como transição de cena, e conseqüentemente do tempo, Bentinho deixa as reflexões e se debruça novamente em suas memórias. Daí a necessidade de delimitação de tempo expressa pela utilização do requadro. Isso ocorre quando o protagonista deseja pentear os cabelos de sua amiga. Segundo McCloud (2005), os quadrinhos se utilizam de alguns tipos

específicos de transição, a fim de despertar no leitor diferentes conclusões que se pode esperar de um leitor. Nesse caso, a sequência se utiliza de quatro deles especificamente.

Do último requadro da página 20 para o primeiro da página 21, há exploração de transição intitulada, segundo McCloud (2005), ação-para-ação. Capitu entrega o pente a Bentinho e, na sequência, ele penteia-lhe os cabelos. Em seguida, observa-se a transição cena a cena, pois há um retorno abrupto ao presente da narrativa em que Bentinho aparece, já velho, escrevendo e se imaginando coberto pelas tranças de Capitu. Daí para frente, a transição passa a ser de aspecto-para-aspecto, visto que há a exploração da ideia de materialização da reflexão.

O fato de Bentinho jovem e velho serem representados num mesmo instante, montados no pente que desliza sobre a trança de Capitu, exprime mais uma vez a impossibilidade, levantada por Ricoeur (2012), de mensurar o tempo, visto que essa imagem aparece livre de requadros, sangrando a página, ou seja, ultrapassando seus limites e se fundindo com a última imagem da sequência final, que expressa numa transição momento a momento, a cena do primeiro beijo entre eles.

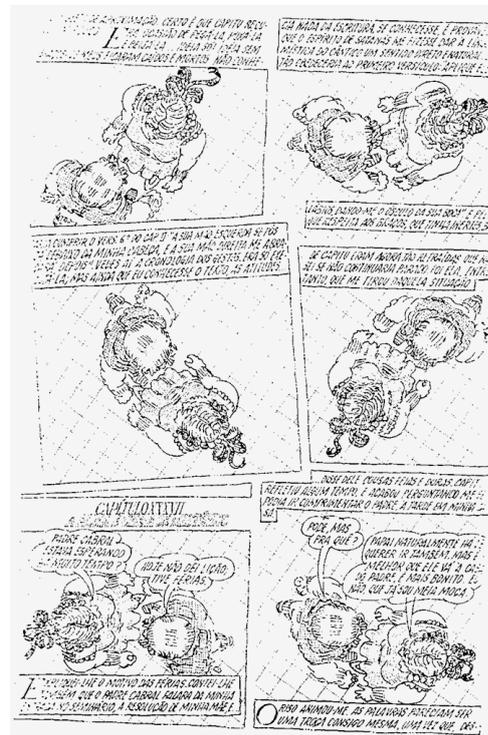
A fusão das duas imagens – velhice e juventude – transfigura a ideia de perpetuação dos dois momentos na mente do narrador. É como se ele não pudesse desprender-se das emoções que esses eventos lhe causaram e continuam a lhe causar em seu presente. Nesse caso, é impossível precisar quanto tempo Bentinho ficou visualizando em sua mente essa cena. Os recursos escolhidos pelos autores dão a noção do peso e da significância que têm esses momentos que se fixaram na mente do narrador.

Até mesmo as cores dos personagens que representam a cena foram alteradas: Bento e Capitu aparecem ruborizados. Essa é uma tradução para a intensidade que o momento propõe. O torpor que envolve a emoção do primeiro beijo é capaz de levar a cena para o presente, como se o beijo estivesse acontecendo no momento da narrativa e não expressasse somente uma lembrança e, sim, um fato. Isso pode ser inferido dado o abandono dos tons sépia nessa cena.

Com isso é possível perceber que as quatro Graphic Novels, apesar de apresentarem o mesmo enredo, são constituídas a partir de diferentes recursos gráficos que determinam sua velocidade. Delas, a que mais se preocupa em apresentar Bentinho no presente tende a deixar a narrativa mais lenta, ao passo que, a que se foca no enredo, denota uma lembrança mais fugaz. Em aspectos diferentes, cada publicação tem sua graça e peculiaridade, proporcionando ao leitor possibilidades diferentes de acesso às memórias e reflexões de Bentinho.

Os desenhos hachurados de Trindade (2005) algumas vezes transparecem descuido com a imagem, mas isso não passa do estilo *underground* eleito pelo autor. Para ele, o presente da narrativa é representado em sua grande maioria pela exploração de diversas posições de Bentinho velho escrevendo suas memórias. É o ato da lembrança. A maioria de suas transições são o que McCloud (2005) classifica como momento a momento, muitas vezes prolongando um instante, simplesmente repetindo a mesma imagem em posições diferentes e exprimindo maior duração narrativa.

Figura 25



Trindade, p. 90.

Esse recurso nada mais é que o prolongamento da duração da narrativa, visto que nesse caso ela *ilustra* o texto original. Assim, justificam-se as 280 páginas da Graphic Novel que, com a exploração massiva da transição de momento a momento, dão ideia de permanência de certos eventos lembrados na memória do narrador. Apesar do estilo *underground*, destaca-se a construção do narrador-personagem que tem suas fases da vida bem demarcadas: a infância de cabelos escorridos sobre a testa, a vida adulta ditada pelo bigode e a velhice pelo uso dos óculos e do cavanhaque opulento.

Num contraponto interessante, Srbek & Aguiar (2011) têm a narrativa mais veloz. Isso não se dá somente pelo número de páginas, já que Rosa & Jaf (2013) têm quantidade semelhante, mas pelos recursos utilizados, como as transições momento a momento e cena a

cena. Para McCloud (2005), esse primeiro recurso exige pouquíssima conclusão, ou seja, o entendimento da relação existente entre os quadros, promovido pela presença da sarjeta, que é o espaço em branco existente entre as molduras. Já o segundo exige um pouco mais de interpretação do leitor.

Talvez, por explorar pouco a ideia do narrador no presente, Srbeek & Aguiar (2011) se detiveram ao passado, que se configura como a memória de Bentinho, na tentativa de tornar a narrativa mais linear possível. Ela em si é leve, clara, objetiva. Traz em sua concisão a essência da obra machadiana, sem desprivilegiá-la. A construção imagética das personagens é muito bem cuidada. Não há confusão entre elas. Os diálogos e recordatórios são ilustrados em imagens dinâmicas que se preocupam em traduzir bem os signos do século XIX, como roupas, penteados e costumes. A ilustração é impactante, aqula o leitor com quadros imponentes e bem desenhados.

Essa linearidade, em partes, também foi o foco de Greco & Cau (2012). Porém, aqui ela é contemplada com a exploração da riqueza de detalhes. Há nessa Graphic Novel a preocupação expressa com um dado proposto pelo romance machadiano que é a casualidade das semelhanças. Sancha por vezes se confunde com Capitu e Escobar difere-se de Bentinho pelo uso de uma barba. Os traços, em alguns momentos, lembram o estilo mangá, que traz grande semelhança entre suas personagens. São as minúcias dos detalhes que se encarregam de distingui-las.

A narrativa em si é cheia de diálogos, dando dinamicidade ao texto, apesar de suas 227 páginas. Ela é dividida em capítulos que trazem epígrafes de clássicos da Literatura. William Shakespeare, Marcel Proust, Caio Fernando Abreu, Arthur Rimbaud e Clarice Lispector anunciam as fases da vida de Bentinho até o início de sua solidão. Apesar de ser de escolha dos autores da Graphic Novel, esse recurso é uma referência expressa à intertextualidade machadiana, que se configurou como uma de suas marcas, e nisso essa narrativa se destaca em relação às demais.

Além disso, essa é a única Graphic Novel das analisadas que traz um prefácio escrito pelo Prof. Dr. Paulo Ramos, que, além de ser jornalista, é professor do Departamento de Letras da USP e nome importante na pesquisa da produção de quadrinhos no Brasil e no exterior. Em seus apontamentos, Ramos, *apud* Greco & Cau (2012), destaca a validade da adaptação como um exercício de reconstrução do dito e consagrado por Machado de Assis. Ele ainda coloca em evidência a autonomia da obra ao revelar recursos possíveis apenas em uma leitura verbo-visual.

Mas a Graphic Novel que mais explora os recursos que as HQs podem oferecer na criação, sobretudo nesse caso de transposição de um clássico da Literatura Brasileira para outra linguagem, trata-se da adaptação de Rosa & Jaf (2013). Apesar de as personagens não terem a mesma beleza que as demais publicações sugerem, o que coloca em expoente essa narrativa é a forma com que seus autores encontraram para materializar as reflexões de Bentinho.

Mesmo com a complexidade narrativa sempre entrecortada por presente e passado, as imagens em Rosa & Jaf (2013) permitem ao leitor invadir o pensamento de Bentinho não apenas para ver suas memórias, que se traduzem no enredo linear de seu passado, trazido para o presente por meio da linguagem verbo-visual. Mas também pela materialização de pensamentos absurdos do narrador, evocados no presente acerca do passado, como conversar com um verme, nadar nos olhos de Capitu ou cavalgar em suas tranças.

Essas reflexões só confirmam as ideias de Ricoeur (2012) sobre a memória. Ela constitui-se pelo acesso do tempo passado por meio da linguagem, que, neste caso, privilegia também a imagem. Para ele, o tempo passado só pode adentrar o presente *materializado* pela linguagem, figurado em uma narrativa, que neste caso, é concretizada em imagens. Reviver, por meio da lembrança, está intimamente ligado ao espaço vinculado à ação. Daí a necessidade de Bentinho de reconstruir a casa da infância na vida adulta. Isso lhe facilitaria a memória que precisava construir.

Os olhares vários sobre um mesmo ato narrado é que possibilitaram a construção dessas quatro Graphic Novels. Cada qual, a seu modo, lançou seu olhar sobre as reminiscências de Bentinho, oferecendo ao leitor as nuances dos olhos de cigana oblíqua e dissimulada de sua amiga. Sem desmerecer a narrativa machadiana, quatro mulheres foram (re)criadas a fim de apresentar ao leitor o que eram os olhos de Capitu, que tanto incomodaram o narrador e intrigam o leitor, solidificando sua dúvida. Nesse sentido, é interessante também perceber que saídas os autores em questão tomaram para uma representação marcante para os *olhos de ressaca*.

### **3.2 Tragado pela vaga do mar no olhar de Capitu**

Talvez Capitu seja uma das mais comentadas personagens femininas de Machado de Assis, quiçá da Literatura Brasileira em todos os tempos. A construção feita por Bentinho que, em vez de descrevê-la fisicamente, se preocupa em demonstrar ao leitor como essa criatura, mesmo aos catorze anos de idade, foi capaz de lhe tirar a consciência certas vezes,

deixando-lhe em puro estado de êxtase. Essa visão inspirou a criação gráfica do olhar mais misterioso descrito em *Língua Portuguesa*: o dos olhos de ressaca.

É difícil representar nas minúcias alguém de quem pouco se sabe fisicamente. Ainda assim, há recursos que permitem à imaginação do ilustrador dar ao leitor a ideia de como se postou sua amiga diante do impasse que Bentinho lhe propõe. As *Graphic Novels* analisadas nesta seção constroem, cada qual à sua maneira, a representação imagética de Capitu no intuito de resguardar a ambiguidade proposta pela narrativa. Em desenhos plurais e singulares, a um só tempo, a personagem dá ao leitor a medida exata de sua altivez.

Uma das grandes preocupações de Bentinho era descobrir como Capitu conseguia dissimular tanto e tão bem em situações que, a seu ver, deixariam qualquer indivíduo, grosso modo, numa *saia justa*. Seu juízo era incapaz de perceber que o universo de sua amiga era cheio de ideias, achaques e fantasias, que permitiam a ela ser alguém bem mais calculista e, algumas vezes, perverso que os demais mortais. Nas *Graphic Novels* analisadas isso fica demonstrado na maneira que as quatro *Capitus* foram construídas.

Figura 26 – *Capitus*



Por Dourado.

A ideia de mistério, que constitui a aura das narrativas, é clara nas quatro *Graphic Novels*, visto que a primeira aparição de Capitu não se dá de frente. Ou ela aparece de costas ou de perfil, mesmo na infância. Trindade (2005) e Rosa & Jaf (2013) apresentam primeiro a menina na infância, sendo que a primeira representação é feita de costas e a segunda de perfil.

Já Srbek & Aguiar (2011) e Greco & Cau (2012) representam a menina já aos catorze anos, que é por onde têm início as memórias de Bentinho.

Em Trindade (2005), mesmo na infância, não se percebem muitas diferenças entre a menina e a mulher, levantando a hipótese do que o narrador propõe ao final de seu relato: de que a menina da Praia da Glória já estava dentro da mulher de Matacavalos. Sobre isso, logo ao início da narrativa, o pai de Capitu diz que ela parece ter dezessete anos, ou seja, mesmo menina, a pequena já possuía ares de mulher. Resguardadas as representações do penteado infantil, que une duas tranças por um laço de fita, a mudança de Capitu se dá única e exclusivamente por suas roupas e penteados.

Em suas primeiras aparições nessa Graphic Novel, a menina parece bem mais velha que o narrador, sempre exibindo suas formas opulentas e insinuantes, confirmando assim o dito de seu pai. De olhos sempre atentos e boca carnuda provocativa, o tempo para Capitu lhe deu apenas roupas e penteados mais sofisticados, que seu simples vestidinho e suas tranças da infância em Matacavalos. A ideia dos olhos de ressaca foi transposta para a visualidade, privilegiando mais o texto machadiano que as simples estrelinhas representadas no requadro que envolvem o casal e dão ideia do torpor de Bentinho, ao fitar os olhos de sua amiga, sem conseguir explicar direito o que sentia.

Já Srbek & Aguiar (2011) foram os melhores tradutores do olhar de Capitu para a linguagem visual. Explorando recursos caricaturais que, em poucos traços, segundo o que propõe McCloud (2005), são capazes de fazer com que o leitor se identifique com detalhes pontuais, como olhos, boca e nariz, os autores fazem dela, então, uma representação do batalhão de saia que a lê. Mesmo uma leitura masculina é capaz de identificar, no gênero oposto, semelhanças dela com as mulheres de seu convívio e confirmando os pressupostos sobre traços de caricatura.

O olhar dessa personagem traduz languidez, sensualidade, convite, provocação e paixão a um só tempo. Seus olhos combinados a seu sorriso lhe dão ar simpático e cativante, como se fossem responsáveis também por tragar, para a vaga de seu olhar, o leitor. Como em Trindade (2005), as feições de Capitu não mudam. O que muda é apenas o seu jeito de se portar e de se vestir, mudando a menina em mulher. Sempre usando o encanto de seu olhar, ela faz com que Bentinho cultive, a cada instante, seus ciúmes, sem que isso lhe pareça intencional.

Em contrapartida, a Capitu de Greco & Cau (2012) é bem mais realista. Talvez essa representação da pequena seja a que mais aproxime a personagem de uma mulher de verdade, dados os traços menos caricaturais, à guisa de McCloud (2005). A riqueza de detalhes permite

ao leitor definir bem a personagem, apesar de sua intencional semelhança com as demais. Porém, como nos outros trabalhos, os autores aqui não fazem distinção entre a menina e a mulher, dando a esta apenas ares de fidalga, devido aos seus gestos, à sua postura, às suas roupas e acessórios que usava.

A representação dos olhos de ressaca dessa Graphic Novel traduz, com categoria, a força e o enigma de Capitu. O olhar é de quem quer trazer para si quem olha e, a um só tempo, guardar algum segredo. A sensualidade de mulher na menina fica a cargo das mechas de cabelo que se cruzam com seus olhos, tragando para si o leitor. A conquista é traduzida pelo meio olhar que, além de mendigar a atenção de Bentinho e do leitor, convida a um mundo de prazeres e fantasias.

Na representação de Rosa & Jaf (2013) há uma construção de uma Capitu enigmática, de olhos muito grandes, como se, de fato, lá coubesse o mar. É desses autores também a ideia de mostrar o vestidinho simplesinho de estampa floral contrastando-se com as roupas bem talhadas de Bentinho, demarcando assim as condições sociais dos dois personagens. Aqui também, como nas demais ocorrências, a pena ou, neste caso, o pincel não muda suas feições na vida adulta, que é marcada pelo uso de roupas elegantes, acessórios e penteados de época.

A representação dos olhos de ressaca da Capitu, em Rosa & Jaf (2013), como já apresentada na análise que refletiu sobre a materialização dos pensamentos de Bentinho no tempo presente, é a que mais se aproxima da proposta machadiana. Colocar o olhar da protagonista como a vaga do mar que traga Bentinho, além de inusitado, apresenta a dinâmica característica dos textos em quadrinhos, que abrem a imaginação do leitor a um mundo de fantasias.

Nesse sentido, é possível perceber que, de forma geral, não houve intenção dos autores em fazer mudanças físicas significativas na representação da amiga de Bentinho. Esse recurso transparece a ideia machadiana de uma personagem forte e ativa, que sabe exatamente o que quer e os meios eficazes de lhe levar ao resultado desejado. E é exatamente nisso que o público leitor se identifica com Capitu, despertando em homens desejo e em mulheres, talvez, certa ponta de inveja, por alguém com tanta decisão.

Apesar da ideia de representação de Capitu se configurar de maneira igual nas quatro Graphic Novels, há entre elas muita diferença, como já foi ressaltado em alguns pontos. No entanto, o recorte, a seleção de cada autor dá tônicas e essências diferentes a determinados eventos, dada a particularidade da imaginação dos autores. É o que se pode perceber, por exemplo, às representações dadas ao Capítulo C, “No céu”, do clássico machadiano, que corresponde ao casamento de Bentinho e Capitu.

Em Trindade (2005), essa ideia foi traduzida com a perspectiva do leitor deslocada para cima, que vê os nubentes saindo da igreja, acompanhados de seus convidados. O que se segue depois são requadros que apresentam um casal muito apaixonado que se beija. Para ressaltar a intensidade do amor e da felicidade entre os dois, o autor, mais uma vez, utiliza-se das estrelinhas, aqui, acompanhadas de coraçõesinhos que envolvem os amantes, como recurso que transparece também os sentimentos de Bentinho no presente.

Esse recurso se estende na sequência de eventos que traduz a semana seguinte, quando os recém-casados estavam na Tijuca. A sequência só se quebra com a intervenção do narrador que, entre suas reflexões e seus escritos, interrompe a narrativa para divagar sobre a semana do casamento. A narrativa pressupõe bem mais do que o apresentado nos requadros. Nesse caso, como propõe McCloud (2005), a sarjeta e a imaginação do leitor são as responsáveis por o que o autor dessa Graphic Novel desejou esconder.

Sobre isso, é importante ressaltar que talvez aqui tenha havido certa censura do autor, visto que há interesse expresso em atingir o público de idade escolar. Na orelha de sua Graphic Novel, Trindade (2005) confessa que é de seu feitio incentivar a boa leitura. Nisso, julga seu projeto – de transpor romances inteiros para a linguagem dos quadrinhos e distribuí-los para estudantes de escolas públicas do estado da Bahia – bem coerente com a proposta. Como já dito, não há nenhuma cena comprometedora.

Para Srbeek & Aguiar (2001) a situação foi bem diferente. O recurso utilizado foi o que expressa a duração do evento: a página cheia. Numa ideia bem simplificada, como propõe o texto machadiano a partir da notação “sejamos felizes de uma vez”, sem atropelos e delongas, os autores mostram Bentinho e Capitu nus, abraçados, dentro de um coração que lhes esconde as partes íntimas, dando a mesma ideia de um requadro, mas deixando à mostra o busto de Capitu, que esconde o mamilo com seu braço – outrora motivo dos ciúmes de Bentinho.

Entre flores e borboletas Srbeek & Aguiar (2011) conseguem expressar bem o êxtase, a felicidade do casal, que dura a semana inteira até Capitu insistir em descer à Tijuca para ver seu pai. A transição cena a cena, livre de requadros, traduz também, pela utilização das hachuras, que, nesta Graphic Novel, marca o tempo presente da narrativa, a felicidade de Bentinho ao se lembrar de seus amores com sua amiga. Nessa publicação, não se percebe qualquer referência à censura, denotando a ideia de que se espera para ela trata-se de um público mais maduro e experiente.

Esse mesmo recorte é retratado em Greco & Cau (2013) numa perspectiva bem mais coerente com o que propõe a cena. Duas páginas narram o casamento e a noite de núpcias. Mais uma vez o recurso de tela cheia dá destaque aos noivos, traduzindo a importância do

evento para Bentinho no presente. Em pequenos requadros, a referência aos guarda-chuvas na saída da igreja e de D. Glória, mãe do protagonista, emocionada, desejando felicidades ao filho.

Na sequência da página seguinte, o êxtase dos nubentes na noite de núpcias. O noivo carregando a noiva no colo, colocando-a sobre a cama e admirando sua beleza. Entre beijos e carícias, pequenos requadros traduzem a sucessão momento a momento dos eventos até o quadro final, que, sem limites, sangrando a página, mostra as velas apagadas e as silhuetas dos amantes sobre a cama.

Apesar de terem sido menos ousados que Srbek & Aguiar (2011), as luzes apagadas e a ausência de limites para o quadro sugerem a concretização amorosa entre Bentinho e Capitu. Sem qualquer menção à censura, o que se espera do leitor dessa Graphic Novel é a conclusão, a partir da observação da transição momento a momento para a seguinte cena a cena, de que para Bentinho, no presente, aquele momento lhe representa o céu.

De todas as representações para esse episódio, a de Rosa & Jaf (2013) é a mais pudica. Nela, não há referência a beijos, abraços ou carícias. Utilizando-se de duas páginas, os autores exploram o recurso de página cheia, inserindo nas cenas alguns requadros. No primeiro deles, Capitu aparece com ares de apaixonada de braços dados a seu esposo que exprime a aura de um *bom vivant*. A transição cena a cena mostra os noivos adentrando os portões dos céus, onde são recebidos por São Pedro.

Na sequência da página seguinte, os noivos aparecem diante do leito nupcial coberto pela lua e as estrelas, com anjos que iluminam o caminho dos prazeres. Essa cena é mostrada sem delimitação de quadro, traduzindo a ideia de maior duração do evento na memória de Bentinho em seu presente de velhice. Os demais requadros cuidam de mostrar apenas os recém-casados passeando pelas ruas e despertando a inveja alheia.

É importante lembrar que essa Graphic Novel faz parte de uma coleção intitulada *Clássicos Brasileiros em HQ*, publicada pela Editora Ática, famosa no Brasil pela difusão de livros didáticos. A coleção conta, até agora, com dez títulos, sendo que junto aos primeiros, havia um *suplemento de leitura* no sentido de auxiliar o professor em atividades escolares. Dessa forma, não se pode descartar a ideia de censura, dada a produção voltada para o público de idade escolar. Esse volume, especificamente, compõe o rol dos que não trazem o referido suplemento.

O recorte analisado, então, além de mostrar os recursos das quatro Graphic Novels para representar Capitu, com seus olhos de ressaca e de cigana oblíqua e dissimulada, foi capaz de apresentar as peculiaridades de cada narrativa. Às vezes mais insinuante, às vezes

mais recatada, a Capitu de Machado de Assis transmutou-se em outras quatro que, apesar das diferenças, são uma só. A transposição vária do olhar que traga é a responsável pelo acesso que o leitor tem à mente do narrador refletindo sobre os seus ciúmes que lhe levaram à solidão.

### 3.3 Casmurros do século XXI

A partir das reflexões acerca da transposição do clássico enredo machadiano para a linguagem dos quadrinhos, é possível perceber então que a adaptação constitui-se em sua própria originalidade, exprimindo recursos que o texto original não dispõe, e por isso não deve ser julgada negativamente por seu menor tamanho. É preciso antes saber se, dentro de uma perspectiva semiótica, há relação de correspondência válida entre o original e o texto adaptado, como polos que compõem uma metáfora.

O sucesso do enredo machadiano, pela dúvida constante que levanta, emite reflexos na atualidade, motivando os autores das quatro Graphic Novels a *mostrar* Capitu nas reminiscências de Bentinho aos leitores. Dizer o mesmo como outro é que constitui a originalidade de cada uma das adaptações analisadas nesta pesquisa. Os recursos selecionados por cada autor, ora primando pela velocidade, ora pela demora, apresentam ao leitor possibilidades várias de compreender os ciúmes de Bentinho.

A narrativa gráfica dá ao enredo machadiano o floreio capaz de ligá-lo aos leitores do século XXI, sem que isso lhes pareça um menosprezo ao texto original. Cada narrativa, a seu modo, comunica os impropérios dos ciúmes de Bentinho, evidenciando possibilidades de olhares vários sobre a mesma matéria. O cuidado de cada autor se dá no sentido de proporcionar ao leitor uma identificação com o fato narrado, fazendo-lhe perceber que o enredo lida com algo que lhe é muito comum: os ciúmes.

Por vezes, sarcástico ou complacente, Bentinho se mostra a seu leitor angustiado por não poder reviver seus amores com sua amiga. Sua velhice, velada em Grego e Cau (2012) e exposta nos demais autores, é a representação da impossibilidade da vida feliz, visto que seus ciúmes lhe legaram a solidão. O medo, a insegurança de perder Capitu lhe renderam tristeza e melancolia no presente, que nas narrativas analisadas têm representações inteligentes e peculiares. Sentado diante de seus escritos ou assistindo à sua vida como num filme, o narrador apresenta a seu leitor um tratado sobre os ciúmes.

E o que são os ciúmes senão um dos mais seculares sentimentos humanos? Daí a justificativa de tantas adaptações no século XXI do enredo machadiano que se mostra de

temática atemporal. As quatro Graphic Novels analisadas aqui traduzem, para uma linguagem dinâmica, privilegiando a visualidade, o que Cirne (1970) afirmou sobre quadrinhos como publicações infantis: as experiências do protagonista serão melhores alcançadas por um público leitor mais exigente, que busca em narrativas como essas uma identificação entre ficção e realidade, que tem servido a tantas outras Graphic Novels publicadas neste século, incluindo as que são adaptadas de clássicos da Literatura.

Nessas quatro representações gráficas, Bentinho apresenta a seus leitores o que os seus ciúmes lhe renderam. Ironicamente, pensando num recurso machadiano, pode-se pensar no sucesso. O gravame, ou seja, o ônus, a paga que eles renderam ao narrador foi uma multiplicidade de representações possíveis para suas memórias que deram acesso ao leitor, presenteando-o com possibilidades várias da percepção de um enredo canônico que permite a reflexão sobre um sentimento comum entre os seres viventes: os ciúmes.

Com isso, as quatro Graphic Novels analisadas nesta seção representam mais do mesmo: várias possibilidades de enxergar o enredo canônico machadiano, considerando elementos importantes ao século XXI, como a imagem que, aliada ao discurso verbal, é capaz de tornar outro, o mesmo; novo, o velho e clássico.

## CAPÍTULO IV

### ADAPTE-SE – UM ESTUDO SOBRE OS CLÁSSICOS LITERÁRIOS EM GRAPHIC NOVELS

Os avanços do mercado editorial no Brasil permitiram que as editoras pudessem investir, de forma sistemática, na produção de um gênero que, a cada dia, vem dando nova forma ao universo da leitura, as Graphic Novels. Autorais ou adaptadas, essas narrativas têm ocupado maior espaço tanto nas prateleiras das grandes livrarias, quanto nas estantes da nova leva de leitores impulsionados a adquiri-las por uma série de fatores. Entre eles está o fetiche do colecionador.

Com essa possibilidade real de venda, as editoras têm procurado lançar constantemente produtos que possam atrair o desejo de posse do leitor, como as coleções temáticas. Entre elas, algumas contemplam obras clássicas que foram adaptadas para a linguagem das HQs, buscando atrair o fiel público leitor de quadrinhos, que não mede esforços para conseguir seu objeto de desejo.

Há de se convir que o público leitor de HQs, hoje, no Brasil, deixou de lado a ideia de ler apenas a revista do super-herói favorito. Com o número crescente de Graphic Novels publicadas no país, ele reservou também um espaço para a apreciação tanto de publicações autorais desta arte, quanto a de adaptações literárias para essa linguagem, que têm ocupado cada vez mais as seções especializadas nas livrarias.

Esse leitor dos super-heróis, já acostumado à qualidade das publicações mais elaboradas, como a da série *Graphic Novel*, iniciada pela Editora Abril em 1988, cede à curiosidade de *visitar* outras publicações semelhantes, como as baseadas em textos clássicos, a exemplo de *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, da Editora Peirópolis, única e exclusivamente por estarem na mesma seção de uma livraria, que são acostumados a frequentar, quando buscam as publicações dos super-heróis.

Esse é um dos fatores que fez com que essas publicações se moldassem às exigências desse novo público leitor, geralmente adultos, apreciador do gênero. A qualidade dessas obras pautada na exploração das imagens visual e literária, já observada na antiguidade por Aristóteles (1997), é inquestionável e evidencia uma série de recursos utilizados por teóricos como Eisner (2010) e McCloud (2006), que contribuíram com a construção do pensamento das HQs como arte.

As narrativas constituintes destes textos baseiam-se na imitação da realidade, mesmo sem ter necessariamente compromisso com ela, privilegiando, além da ideia do prazer na contemplação da imagem, narrativas que evidenciam a experiência desse leitor, fazendo com que ele possa identificar-se no texto lido. Nesse sentido, é importante entender a relação entre produto e leitor, além dos elementos que constituem as partes desse processo.

#### 4.1 Que público é esse?<sup>7</sup>

A questão *leitura*, no Brasil, constitui um *problema* de ordem histórica. Foi Candido (1989) quem alertou que a colonização por exploração deixaria resquícios negativos para a sociedade do século XXI. No intuito de extrair riquezas, o colonizador impôs ao colonizado sua língua, que é uma das maiores formas de dominação, sem se preocupar com a cultura de um país que crescia desmedidamente em vários segmentos. Esse fato foi determinante para que o incentivo à leitura fosse nulo nessas terras, levando à cena, hoje, o episódio ardiloso de um país de parca leitura, se comparado aos países ditos desenvolvidos.

É certo que essa situação tem mudado, na medida em que o mercado expõe ao público – que se forma a duras penas devido a uma série de fatores – obras de seu interesse, que, geralmente, versam sobre temas envolventes, numa perspectiva real, fictícia e imaginária. É o que se tem observado entre os leitores de HQs que, cada vez mais, se permitem conhecer novas possibilidades que esta arte oferece, contemplando vários assuntos com os quais se identificam.

Muitos deles, também leitores de outros gêneros, como o conto e o romance, já estão familiarizados com as novas temáticas constituintes das HQs, por conhecerem esses assuntos de outras leituras e por reconhecerem nessas publicações o valor impactante do casamento entre a imagem e o enredo. Esses leitores são geralmente adultos, com certo poder aquisitivo, e estão interessados em narrativas que possam imergi-los num universo ficcional e imaginário a um só tempo, proporcionado a eles uma crítica alegórica da realidade.

Quem é leitor de HQs não o é por acaso. Comumente desenvolveu o hábito de ler essas publicações na infância, incentivado pelos pais ou por amigos que já eram leitores dessa arte. As leituras iniciais sempre perpassam o universo de Maurício de Sousa e o dos super-heróis das editoras DC Comics e Marvel, com álbuns de três episódios aproximadamente que não constituíam vínculo entre si, como a maioria das publicações da Turma da Mônica.

---

<sup>7</sup>As informações deste tópico foram adquiridas mediante a aplicação de um questionário entre leitores de HQs, que se encontra, a título de exemplificação, disposto no Anexo desta pesquisa.

Nas histórias de super-heróis havia uma sequência de episódios que estimulava o desejo dessas crianças a acompanhar a série e exatamente daí vinha a paixão pelos quadrinhos. É essa a lógica do mercado. As crianças cresceram e a vontade de permanência nesse universo também. E foi a partir disso que esse grupo de leitores acabou se tornando mais exigente e apurado na hora de fazer suas escolhas, percebendo que as temáticas dos super-heróis já não os fascinavam tanto, até mesmo pelas falhas que o mercado editorial cometia, exigindo a leitura de vários episódios encadeados, que algumas vezes não podiam ser encontrados na mesma banca, comprometendo a sequência da série.

Essa busca por um público leitor de Graphic Novels mais aprimorado data ainda da primeira metade do século XX, quando Töpffer, um dos pioneiros a trabalhar com narrativas em quadrinhos mais extensas, lançou suas primeiras publicações.

Apesar de suas dificuldades iniciais, Töpffer buscou um público adulto para suas histórias ilustradas, ou no mínimo um público geral, de todas as idades, e parece que em parte pelo menos o conseguiu, embora sem dúvida a ausência de temas escandalosos e a inocência inata das peripécias que narram tenham feito com que parecessem uma leitura familiar excelente (GARCÍA, 2012, p. 53).

Essa foi uma ideia que se acentuou nas Graphic Novels do início do século XXI – a exploração de temáticas mais elaboradas – e aguçou a curiosidade desse público que comporta o leitor mais exigente.

De formação consistente, empregabilidade estável e de considerável poder aquisitivo, esses leitores são assíduos frequentadores de livrarias. Consideram esse espaço um ambiente de lazer – não apenas de consumo. Algumas são muito bem servidas de publicações e serviços diversificados, com espaços de convivência, cafés e poltronas espalhadas pelo ambiente para que o cliente sinta-se à vontade, aliando a ideia de consumo ao prazer. Alguns desses leitores, inclusive, dispensam certa quantia para adquirem publicações a serem lidas durante o mês.

São exímios leitores. Não apenas de HQs. Este hábito, assumidamente, lhes constitui um *hobby*. Leem sobre assuntos diversos. Política externa, música, atualidades, clássicos da Literatura são também temas apreciados por eles. Na maioria dos casos, possuem seu próprio acervo, que se divide entre os quadrinhos e as demais publicações de seu interesse. Sabem distinguir entre uma publicação boa e outra ruim, respeitando, muitas vezes, critérios impostos pela crítica dessa arte. Além disso, são capazes de reconhecer o seu valor artístico, inclusive classificando e sabendo distinguir suas qualidades. A textura/gramatura do papel de impressão, a encadernação, o *layout* são quesitos avaliados nessa análise que passa a ser criteriosa.

Esse público, apesar de julgar caras algumas publicações, não hesita em adquiri-las, pois, o fato de acompanhar a trajetória da personagem preferida, ou as novas possibilidades que os quadrinhos oferecem, lhe é fascinante. Por isso, algumas vezes, esses leitores têm lido também uma gama considerável de publicações disponíveis em formato digital. Ainda assim, gostam mesmo é de ter a publicação física, pois ela se torna mais um item de sua coleção. Em geral, são colecionadores. Vorazes.

Alguns leitores são tão aficionados por HQs que passam a conferir todos os produtos que o mercado lança relacionados ao mundo das personagens favoritas, como as adaptações cinematográficas, resenhas publicadas em revistas e jornais, a assustadora variedade de *action figures*, que são bonecos de personagens com altíssimo valor de mercado, e até mesmo roupas e calçados que fazem referência ao universo dos quadrinhos. Esse não é um costume recente, pois leitores de Outcaut, criador do Yellow Kid, personagem famoso da primeira metade do século XX, também consumiam produtos de seu personagem de estima.

Depois de Yellow Kid, como já adiantamos, Outcaut obterá um enorme sucesso em 1902 com Buster Brown, um menino perpetrador de terríveis travessuras que popularizará sua imagem e a de seu cão Tige, e venderá milhões de produtos durante as primeiras décadas do século XX (GARCÍA, 2012, p. 71).

Essa é a prova que movimenta montante considerável em lojas especializadas em comercializar tais produtos. A um só tempo são atrativas e assustadoras: expõem quantidade considerável de figuras a preços bem salgados. Porém, para os leitores aficionados, isso não constitui um problema.

O leitor de HQ é antes de tudo um curioso. Quer sempre saber mais sobre a personagem favorita, seus autores, suas novas publicações, suas origens. Então, ele pesquisa. E, com isso, ele toma conhecimento da diversidade que tem se acentuado na arte dos quadrinhos, encontrando uma gama divertida de opções. É assim que entram as adaptações de clássicos da Literatura para a linguagem das HQs. Essas são Graphic Novels que têm alcançado um espaço considerável no mercado, sobretudo pela propagação das coleções lançadas pelas editoras.

## **4.2 O fenômeno editorial**

Impulsionados pela possibilidade de serem contemplados pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que tem como objetivo prover instituições de ensino público brasileiras com obras para a prática de incentivo à leitura, visando à formação do aluno e o

desenvolvimento profissional do professor, os autores sentem-se motivados a produzir Graphic Novels adaptadas de Clássicos da Literatura no intuito de alcançarem uma tiragem maior de exemplares que a oferecida pelas editoras, já que, entre os gêneros privilegiados pelo programa, estão as histórias em quadrinhos.<sup>8</sup>

A grande questão é que a leva de profissionais das HQs do mercado brasileiro busca, a cada dia, um maior grau de profissionalismo em seus produtos, buscando recursos refinados de elaboração e elevando, assim, o status de suas obras a um patamar semelhante ao que tem a Literatura. Isso só confere às Graphic Novels uma maior qualidade e às editoras o poder de delegar a esses profissionais a difícil tarefa da transposição de Clássicos da Literatura, tornando novo o já conhecido, sem que isso lhe pareça mero plágio.

É importante lembrar que o processo semiótico, que envolve a transposição de linguagens, dá à adaptação a autonomia que buscam seus autores. O fato de *refazer* o enredo já conhecido, não quer dizer que a adaptação deva ser encarada como algo de menor valor, mas sim com o novo olhar dado ao que é visto como clássico. Sobre isso, Hutcheon (2011) faz considerações pertinentes. Segundo ela, “assim como a imitação clássica, a adaptação tampouco é uma cópia ordinária; é um processo de apropriação do material adaptado. Nos dois casos, a novidade está no que se faz com o outro texto” (p. 58).

Pensando nas Graphic Novels analisadas, esse processo semiótico permite à imagem lançar olhar vários sobre o fato narrado. Mesmo sendo uma leitura mais rápida, os elementos textuais de uma adaptação suprimidos do texto original não são garantia de seu fracasso. Pelo contrário. A linguagem icônica das HQs permite ao leitor inferir o que propôs o texto original. E mesmo sem conhecê-lo, o leitor será capaz de *ler* a essência da obra original, na adaptação, que, por sua vez, transmitirá o *mesmo* de maneira diferente.

Esse é o pensamento de Ricoeur (2005) ao refletir sobre a poética existente entre os dois polos de uma metáfora. Essa figura de linguagem tão explorada pela Literatura diz do processo em que, neste caso, a Graphic Novel adaptada representa seu original credor por meio da linguagem icônica das HQs. Lendo a adaptação, é possível perceber a essência do original sob outra ótica. Trocando em miúdos, é dizer o mesmo de maneira diferente, tornando esse *diferente*, também original. É justamente isso o que ocorre com as adaptações, que, sendo o *novo*, resguardam sua originalidade, sem que, necessariamente, sejam devedoras do original.

---

<sup>8</sup>Dados retirados do sítio do PNBE: <http://www.fn.de.gov.br/programas/biblioteca-da-escola/biblioteca-da-escola-apresentacao>.

Esse processo criterioso de *releitura* do original torna as Graphic Novels tão apreciadas pelo público leitor dito criterioso, pois esses leitores atentos são capazes de perceber, na poética da imagem, a qualidade conferida a essas obras. Com isso, inserem-se ao grande grupo de leitores das adaptações, além do potencial público de idade escolar, também os aficionados por Graphic Novels. Daí o crescente interesse do mercado editorial nas adaptações de clássicos da Literatura para a linguagem das HQs, privilegiando, então, a produção das coleções.

Observando catálogos de editoras de peso, é possível perceber o crescente interesse na publicação de Graphic Novels dessa estirpe. Fazendo um recorte pontual, entram em cena nomes como Cia das Letras, Peirópolis, Salamandra, Ática e Desiderata, editoras que publicaram neste início de século XXI uma gama considerável de adaptações de clássicos literários para a linguagem das HQs. Não se pode negar que há uma preocupação expressa dessas editoras em lançar um produto de qualidade.

Cores, papel couché, capa encerada e lombada quadrada são quesitos de qualidade que conferem a essas adaptações a *aura* do livro que roubou o lugar das antigas revistas em quadrinhos, geralmente publicadas em papel reciclado e presas por um grampo de brochura, encontradas nas bancas de jornal. Figurando um produto de qualidade, assim são encontradas as Graphic Novels lançadas pelas principais editoras que circulam no mercado de HQs hoje no Brasil.

Sem se preocupar em lançar coleções, tirando os títulos dedicados às *Aventuras de Tintim*, a Cia das Letras tem hoje, no mercado, noventa publicações em HQs. Entre elas, apenas onze são adaptadas de Clássicos Literários. Mesmo sem constituir uma coleção, essas adaptações primam pela qualidade requerida pelo leitor mais exigente, oferecendo a ele um produto de alta competitividade no mercado.

Entre títulos mais baratos e mais caros, os valores oscilam entre R\$ 33,00<sup>9</sup>, que é o valor da Graphic Novel *A divina comédia de Dante*, por Seymour Chwast, a R\$ 60,50, valor do título *Little Lit – Fábulas e contos de fadas em quadrinhos* – organizado por Françoise Mouly e Art Spiegelman. Em publicações bonitas e bem acabadas, as adaptações da Cia das Letras não deixam nada a desejar ao exigente público leitor do gênero. Literaturas brasileira e estrangeira foram contempladas pelo crivo da editora e enfeitam as prateleiras das livrarias em belíssimas publicações.

---

<sup>9</sup>Os valores dispostos nesta seção são sugeridos nos sítios das respectivas editoras.

Só para ter uma pequena noção da qualidade desses produtos, quatro dessas adaptações são de autoria de Will Eisner – referência dos quadrinhos, tanto em narrativas, quanto em teoria. Entre os títulos transpostos por este autor está *Fagin, o judeu*, que é uma releitura do clássico de Charles Dickens, *Oliver Twist*, disposta em 128 páginas. Narrada sob perspectiva diversa do original, essa Graphic Novel conta a história de Oliver Twist pelo olhar do aliciador de menores, Fagin.

Como uma divisão editorial da Editora Moderna – famosa por lançar no mercado vários livros didáticos e paradidáticos –, o selo Salamandra deu ao público a coleção *Ex-libris*, publicada originalmente em francês, pela editora Delcourt, que conta hoje com oito títulos. Entre eles não há nenhuma narrativa autoral. Trata-se de adaptações muito bem cuidadas de clássicos da Literatura universal para a linguagem dos quadrinhos. Nesta coleção, nenhum autor brasileiro foi contemplado.

O que se percebe, porém, é um cuidado muito criterioso tanto na escolha de títulos clássicos da Literatura universal, quanto na escolha dos roteiristas e ilustradores. Da aventura ao terror, as narrativas todas, publicadas em papel couché, cores, lombada quadrada e capa encerade, destoam das demais coleções do gênero, por apresentarem, em média, 140 páginas, já as demais têm a preocupação em fazer a adaptação com número limitado de páginas.

Com valores que oscilam entre R\$ 41,90 e R\$ 52,90, as Graphic Novels da coleção Ex-Libris são produtos de peso para o mercado editorial. O volume *Oliver Twist*, por Loïc Dauvillier, com 240 páginas, traduz com o projeto gráfico o tom lúgubre da história do órfão que necessita se dividir entre o universo onírico da infância, que lhe oferece muito pouco, e a dureza da vida do crime. Todos os volumes desta coleção têm autores estrangeiros e foram cuidadosamente traduzidos pela editora e distribuídos no Brasil.

Fato curioso está na sugestão de indicação de leitura disposta no site da editora. Para cada título, está disposta uma série do Ensino Fundamental. Essa é uma estratégia da editora em aproximar o jovem público da Literatura consagrada. Mas, como já ressaltado, não se pode ignorar o fato de esta ser uma editora que comercializa livros didáticos em massa, conferindo às adaptações a aura pejorativa de livro paradidático.

É daí que vem certo preconceito atribuído às adaptações. Como essa arte foi considerada por anos como sublitteratura, há ainda quem diga que uma Graphic Novel adaptada de clássico literário é uma publicação de valor inferior ao original. Porém, há de se considerar a linguagem e os recursos que envolvem uma adaptação para que ela seja, de fato, um produto de qualidade. Sobre isso, é preciso entender que

Uma adaptação pode ser encarada como 1. uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; 2. um ato criativo e interpretativo de apropriação/ recuperação; 3. um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada. Assim, a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária (HUTCHEON, 2011, 30).

No encalço de não ser derivativa e, sim, obra original, a Editora Peirópolis dispõe atualmente de onze títulos na coleção *Clássicos em HQ*. Divididos entre Literatura brasileira e universal, os títulos contemplam adaptações de contos, romances, poesia e teatro. Numa preocupação exagerada de resguardar a fidelidade da obra, a maioria privilegia fragmentos dos textos originais ou ele por inteiro, como é o caso do título *Auto da barca do inferno*, de Gil Vicente, por Laudo Ferreira. É importante ressaltar que, mesmo em textos estrangeiros, roteiros e projetos gráficos foram desenvolvidos por autores brasileiros.

Primando pela qualidade das publicações, os livros foram confeccionados em papel couché, cores, lombada quadrada e capa encerada, além de um projeto gráfico impecável, que chama visualmente atenção do leitor, funcionando como uma espécie de cartão de visitas. Em geral, têm aproximadamente 70 páginas e custam entre R\$ 35,00 e R\$ 39,00. Os assuntos privilegiam desde o terror à comédia, promovendo ao leitor um novo olhar de clássicos que, de alguma maneira, reinventam a realidade, proporcionando um novo viés de contemplação do real.

Uma das mais expressivas Graphic Novels desta coleção se trata de *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo. A adaptação do romance de cavalaria para a linguagem das HQs pode ser entendida como uma espécie de elogio à loucura, a guisa do elogio feito por Erasmo de Roterdã (1986), vendo nesta *entidade* uma possibilidade de felicidade, que, no caso do fidalgo, dependia de suas aventuras imaginárias. Seus traços bem humorados conferem à obra a dinâmica da leitura peculiar desta arte.

A Editora Ática, por sua vez, lançou a coleção *Clássicos Brasileiros em HQ*. Nela, os títulos privilegiam obras analisadas ao longo do Ensino Médio, quando os alunos estudam pontualmente a Literatura brasileira. José de Alencar, Machado de Assis – em dois títulos –, Bernardo Guimarães, Aluísio Azevedo, Álvares de Azevedo entre outros nomes importantes de movimentos como Romantismo, Realismo, Naturalismo, Pré-Modernismo e Modernismo, foram contemplados pelos títulos desta coleção.

Por se tratar de uma editora que lida também com uma gama considerável de livros didáticos, há intenção expressa em destinar essas publicações ao público escolar, inclusive pela presença, nos primeiros volumes, de um Suplemento de Leitura, que é um suporte ao

professor com questões pontuais sobre a obra, adequadas para *cobrar* a leitura de crianças do Ensino Fundamental, para quem são indicadas.

Apesar disso, a qualidade das obras, mesmo mantendo certo veio de censura, já que são cortadas partes picantes dos Clássicos adaptados, não pode ser negada. É o que se pode perceber no volume *Dom Casmurro*, por Ivan Jaf e Rodrigo Rosa, já analisado em outra seção desta pesquisa, e que não traz consigo o Suplemento de Leitura. Os recursos para adaptar a memória de Bentinho denotam alto grau de perspicácia no processo de tradução entre os polos de uma metáfora exposto por Ricoeur (2005) e colocando a adaptação como uma novidade.

O tipo de recurso utilizado nessa adaptação traduz o refinamento que os autores de Graphic Novels buscam ao recontar enredos clássicos a fim de agradar o público de leitores mais atentos, causando neles certo reconhecimento com o fato narrado. Isso confirma o que McCloud (2006) diz a respeito dos quadrinhos sobre a identificação básica que eles apresentam com o leitor, para que se tornem atraentes, expondo um mundo visível e memorável que compense a quem lê.

Nesta coleção há 10 títulos, com aproximadamente 80 páginas, papel couché, cores, lombada quadrada e capa encerada. Ela tem ainda um diferencial por trazer, ao final da narrativa, um *Make in off*, com explicações sobre os autores, o período que a narrativa retrata, e o processo de fatura da Graphic Novel. Esse adicional, que surgiu dentro de perspectivas didáticas, pode funcionar como um chamariz para o leitor mais exigente. Os volumes variam entre R\$ 29,20 e R\$ 33,90.

O que se percebe com essa vasta publicação de Graphic Novels adaptadas de Clássicos da Literatura brasileira e universal é que, em alguns momentos, há intenção das editoras em destinar essa leitura ao público de idade escolar. Mas o que se confirma no mercado é que não necessariamente o leitor desses produtos é o adolescente de fase escolar. Por se tratarem de obras que lidam com questões que envolvem, à guisa de Aristóteles (1997), a imitação da realidade, alguns assuntos abordados nas narrativas trazem o leitor mais experiente, por ver nessas publicações uma nova possibilidade de percepção do real.

Nesse sentido, o público de Graphic Novels adaptadas de Literatura se divide: de um lado estão os milhares de estudantes contemplados pela distribuição do PNBE. Os títulos vão para as bibliotecas e têm leitores em potencial para seus enredos. De outro, não se pode negar a outra parcela leitora de HQs, que está sempre a procurar novas publicações dessa arte, além dos números restantes de suas coleções. E este é um grande motivo para o investimento das editoras para o aquecimento do mercado editorial no Brasil.

### 4.3 Grandes Clássicos em Graphic Novel

Este tópico detém-se a pesquisar uma coleção específica, a fim de refletir sobre o crescente fenômeno de venda de Graphic Novels brasileiras no século XXI. O recorte feito foi a coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*, lançada inicialmente pela Editora Agir e, na sequência, pelo selo Desiderata, entre 2007 e 2010, ambas repartições da Ediouro. São cinco títulos que contemplam autores de peso da Literatura brasileira e textos voltados para o público escolar do ensino médio, visto que há dois volumes dedicados ao Realismo, dois ao Pré-Modernismo e um ao Modernismo brasileiros.

Porém, a qualidade do projeto gráfico aliada ao enredo das publicações dessa coleção impede o leitor mais experiente de acreditar que tais obras destinam-se apenas ao público escolar. Neste caso, diferentemente do que disse McLuhan (2003), quadrinhos não são apenas para crianças. O bom livro é para o bom leitor. Contrariando o que disse o crítico,

Crianças de todas as idades são aquelas que indicam um novo público de gerações e classes sociais que se entrecruzaram: as crianças maiores (de dez a dezesseis anos) e educadas, e a criança que existe dentro do adulto, apaixonada por quadrinhos, um tipo de narrativa que, pela primeira vez, os desenhos impulsionam a narração (GARCÍA, 2012, p. 54).

Nesse sentido, é importante destacar que esta coleção, além de ser a única no Brasil de adaptações de clássicos brasileiros a trazer o termo Graphic Novel disposto na capa, apresenta um título vencedor do Prêmio Jabuti, em 2008. Trata-se de *O alienista*, por Gabriel Bá e Fábio Moon.

Segundo McCloud (2006), um dos quesitos responsáveis pelos quadrinhos terem hoje seu status elevado é a crescente promoção de prêmios culturais, como o Jabuti, no Brasil, a que Graphic Novels são indicadas. São prêmios como esse os responsáveis também pela formação de um público leitor mais atento. Trata-se de um concurso com várias categorias que privilegiam diversos gêneros textuais, mesmo sem haver uma categoria específica para os quadrinhos. As obras são indicadas em outras categorias.

A indicação aos prêmios faz da obra um produto de alta visibilidade no mercado editorial, tornando-a um chamariz para o leitor voraz e, por sua vez, consumista. O simples fato da indicação de certa obra a determinado prêmio, mesmo que ela não seja vencedora, dá ao público impulso à pesquisa, no sentido de perscrutar sua temática, seus autores a fim de descobrir algo sobre sua possível qualidade. É o caso do primeiro volume da coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*. Lançado em 2007, *O alienista*, por Fábio Moon e Gabriel Bá, venceu o Prêmio Jabuti em 2008, na categoria “Melhor livro didático e paradidático”.

Mesmo sendo uma categoria que privilegia a ideia do texto que contempla o público escolar, ela se refere a um importante prêmio cultural brasileiro. E confirmando os pressupostos de McCloud (2006), o prêmio aguça o desejo do público leitor mais exigente. Uma obra premiada inspira crítica, resenhas, manchetes e a curiosidade do leitor. Ao entrar em contato com a publicação e conferir sua qualidade, levando em consideração suas especificações físicas e a qualidade do enredo, o leitor aficionado desperta em si o desejo de conferir também os demais títulos da coleção.

Houve um pesado investimento da editora na confecção da coleção. Além do belíssimo projeto gráfico de cada volume, contemplando cores, papel couché, lombada quadrada e capa encerada, a editora incumbiu roteiristas e ilustradores de peso, no processo de transposição, e delegou a nomes importantes do mercado editorial a missão de escrever uma apresentação para cada título da coleção, conferido a ela um diferencial a mais como quesito de despertar o desejo do leitor/consumidor em tê-la.

Além da notação Graphic Novel, na capa, como um diferencial em relação às demais publicações, a coleção traz uma caixa, onde estão dispostos o título do volume, o autor do original e os autores da adaptação, que se dividem entre roteirista e ilustrador, com exceção do clássico de Dias Gomes, que só tem um adaptador. A caixa que contém os dados da obra é apresentada em forma de um balão, comum à linguagem das HQs, endossando a ideia de uma obra clássica que privilegia um novo olhar na contemplação do fato narrado.

Machado de Assis – em dois títulos –, Dias Gomes, Lima Barreto e Euclides da Cunha foram os contemplados com enredos que privilegiam narrativas de caráter mais realista e próximas à experiência do leitor, como propôs Eisner (2010), quando defende a aproximação entre leitor e Graphic Novel. Assim, temáticas como limites entre a razão e a loucura, liames entre sincretismo e diversidade religiosa, memória, construção da identidade nacional e a guerra figuram as narrativas da coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*.

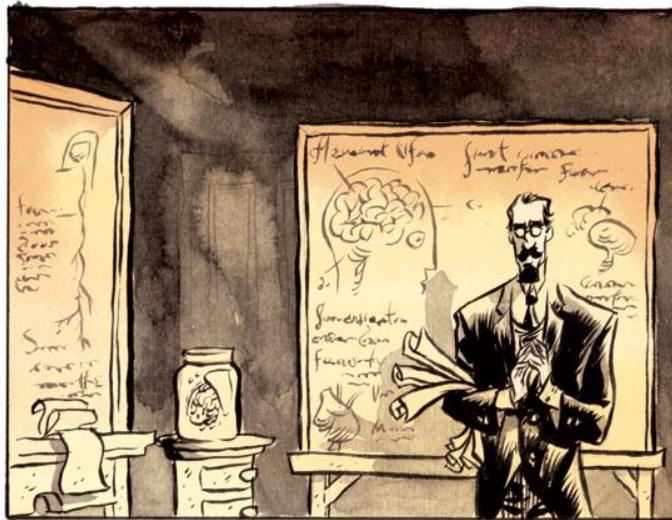
Com esse leque de opções, o leitor cede às pressões do mercado e tende a adquirir a coleção inteira. Os títulos desta coleção, com valores que oscilam entre R\$ 48,90 a R\$ 54,90, apesar de curtos, em média 70 páginas, são os mais caros das coleções citadas. Talvez isso se justifique por um dos títulos ser vencedor do Prêmio Jabuti, em 2008, e pela editora ter delegado à figuras importantes a missão de apresentar, com texto convidativo, cada uma das Graphic Novels. Todos esses são fatores responsáveis pelo alto custo da coleção, já que os lucros têm de ser divididos entre maior número de pessoas.

Porém, o alto custo das obras não prejudicou o esgotamento das edições nas prateleiras das livrarias. O leitor aficionado, então, não hesita em navegar por vários sites atrás do

volume que ainda lhe falta para conseguir completar sua coleção. Mas, então, o que será que há nos títulos desta coleção que tornam suas narrativas tão atraentes? Por que os enredos clássicos adaptados são capazes de aqular cada vez mais público leitor de Graphic Novels? A análise de cada volume, de maneira sucinta, traçará um perfil de resposta a esses questionamentos.

#### 4.3.10 *alienista*

Figura 27 – *Simão Bacamarte*



G. Bá e F. Moon<sup>10</sup>

Lançado em 2007, *O Alienista*, de Gabriel Bá e Fábio Moon, é o primeiro título da coleção Grandes Clássicos em Graphic Novel. As discussões sobre acabamento podem ser deixadas de lado, dado o relato sobre as especificações técnicas da coleção. Nesse sentido, é importante, então, ressaltar o valor temático desta obra, que foi vencedora de uma das categorias do Prêmio Jabuti, em 2008, conferindo a ela maior valoração no mercado.

Com um prefácio escrito por Flávio Moreira da Costa, um dos principais responsáveis pela organização de antologias como *Os cem melhores contos de Humor*, pela Ediouro, portanto, nome de peso no mercado editorial, o convite à reflexão sobre os liames entre a razão e a loucura é que desperta a curiosidade do leitor voraz nesta narrativa. A trajetória de Simão Bacamarte, médico respeitado na Itaguaí do século XIX, é traduzida para a linguagem das HQs com a maior lucidez possível, dando ao leitor, numa ilustrada perspectiva de leitura, a medida exata do que se passava na mente do Alienista.

<sup>10</sup>Todas as figuras dispostas nesta seção estão publicadas nos volumes da coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel* que se encontram devidamente referendados nas referências desta pesquisa.

A representação do olhar lúcido de Bacamarte, como se pode perceber na Figura 27, traduz ao leitor a ideia de determinação que para ele representa descobrir onde começa a loucura e onde termina a razão. Ao surpreender os moradores de Itaguaí, que contra ele levantaram uma revolta, causa espanto com seu discurso de teor científico. O destaque aqui se dá no contraste entre a representação da lucidez de Bacamarte e da ira dos itaguaienses, posteriormente convertida em espanto.

Os recursos usados por Bá e Moon (2007), como a mudança de traço para alterar a expressão das personagens, são que conferem dinâmica à Graphic Novel, por ficar notável a ideia de tempo na narrativa. É isso que Eisner (2010) diz a respeito do que chama de *time* e que diferencia uma simples ilustração de uma narrativa gráfica, como se propõem as HQs. O que ocorre de um requadro para outro é que traduz a ideia de tempo transcorrido. A sarjeta, espaço em branco entre os requadros, é a responsável por isso, que, segundo McCloud (2005), confere magia aos quadrinhos, pois permite ao leitor construir a narrativa que nela se esconde. Distinguir a razão da loucura constitui uma questão de caráter metafísico. Ciências como a Filosofia, a Medicina e até mesmo a Literatura trazem à tona essa reflexão, que, muitas vezes, faz o indivíduo ressignificar-se diante de determinadas situações. O exemplo de Fábio Moon e Gabriel Bá não foi diferente. De maneira leve e não menos significativa, a história de Bacamarte constitui uma ponta de reflexão sobre o posicionamento humano diante da loucura. Nisso esta Graphic Novel foi muito convincente e inovadora.

#### 4.3.2 *O pagador de promessas*

Figura 28 – *A morte de Zé do Burro*



E. Guazzelli

Lançada em 2009, a Graphic Novel *O pagador de promessas*, de Dias Gomes, por Guazzelli, é a única peça teatral adaptada para a coleção. Esta também foi a única narrativa

que não foi feita em parceria, talvez pela facilidade que o texto teatral apresenta em sua estrutura, constituída basicamente de falas, aproximando-se muito dos diálogos dispostos nos balões utilizados na linguagem das HQs e traduzindo um roteiro em potencial para a transposição.

A apresentação, feita por Ferreira Gullar, importante poeta da cena contemporânea da Literatura brasileira que, entre vários eixos temáticos, trabalha as diferenças sociais, além de conferir legitimidade à Graphic Novel, mais que tudo, indica a complexidade do texto de Dias. Gullar aponta como expressão máxima do enredo o alto grau de divergência entre visões categóricas sobre religiosidade. O bem e o mal, o erro e o acerto figuram a luta entre Zé do Burro e Pe. Olavo.

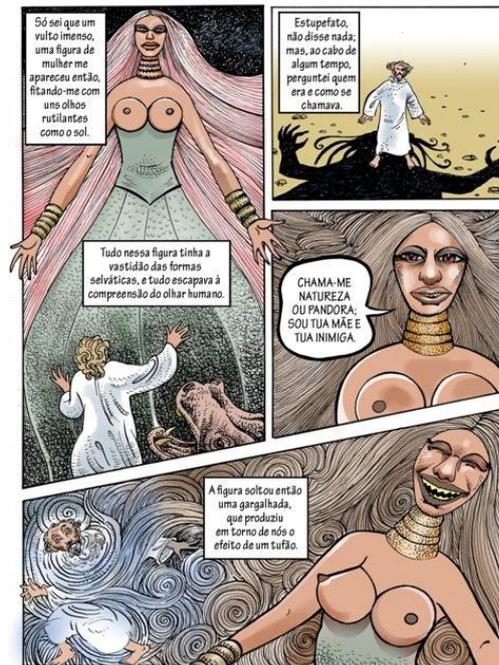
A visão firme e estereotipada de Pe. Olavo é que aponta a promessa inocente de Zé do Burro como um erro brutal diante da Igreja. Essa tensão é figurada por Guazzelli com uma serenidade de cores em tons pastéis, dando destaque para o cenário colorido do Pelourinho, na Bahia, onde fica a Igreja de Santa Bárbara, Iansã, no Candomblé, para quem o penitente fez a promessa. O recurso utilizado por Guzzaelli, além de demarcar o espaço da narrativa, traduz-se como uma homenagem do ilustrador a Salvador – BA.

O sincretismo religioso é expresso alegoricamente nas figuras de Zé do Burro e Pe. Olavo, que mantém posicionamentos filosóficos antagônicos. Porém, não se deve deixar de citar outras questões importantes que figuram a adaptação, como a representação peculiar das personagens baianas, com suas roupas e características físicas, além que questões pontuais, como a valoração da opinião pública, figurada em personagens como o policial.

O posicionamento das instituições é o fio condutor desta narrativa. Numa perspectiva muito dinâmica, a Graphic Novel de Guazzelli, insere o leitor num ambiente cultural, que, além de tradicionais fachadas coloridas, proporciona-lhe uma reflexão sobre as medidas e desmedidas ações dos seres humanos em função de uma crença. Defender seu ponto de vista é tão importante quanto defendê-lo em razão de uma causa maior, que extrapola o âmbito do egoísmo. Também não falta lugar para a discussão sobre gritantes diferenças sociais.

### 4.3.3 Memórias póstumas de Brás Cubas

Figura 29 – A natureza



J. Melado e W. Srbek

Lançada em 2010, a Graphic Novel *Memórias póstumas de Brás Cubas* traz uma apresentação feita por Moacyr Scliar, importante autor da Literatura brasileira no século XX. Esse fato, por si só, já é capaz de elevar o status da adaptação, visto que um autor renomado da atualidade comenta a adaptação em quadrinhos como possibilidade materializada de representação do fantástico, que, neste caso, traduz-se com a representação da memória de Brás Cubas.

Em traços simplistas e recursos computadorizados, a intrigante história de Brás Cubas toma vida nos quadros de João Batista Melado e Wellington Srbek, em que o defunto autor, que fala do além-túmulo, relembra, para descansar-se da enfadonha eternidade, momentos importantes de sua vida. De sua morte ao nascimento – e a ordem da narrativa é essa mesma, dado o fato de se tratar de memória, que não se prende à linearidade –, os quadros se incumbem de mostrar presente e passado.

Sobre isso, os autores desta Graphic Novel demarcaram o presente com Brás Cubas velho, trajando uma mortalha, como se percebe na Figura 29, em que o defunto autor conversa com a Sra. Natureza, e o passado, que corresponde à memória do narrador-personagem, desde sua infância até sua morte. Esse passado também dá lugar a figuras

importantes ao enredo, que são Virgília e Lobo Neves, cumprindo o clássico triângulo amoroso peculiar em obras machadianas.

Ainda sobre o recurso *tempo* nesta Graphic Novel, não houve muita preocupação em definir seu desencadeamento, visto que a exploração das cores, por exemplo, não se propõe a distinguir entre dia e noite ou espaços cheios e vazios. O foco está sempre nas personagens do requadro, recaindo sobre suas ações. A representação da memória, que exprime certa linearidade se opondo ao presente da narrativa, é feita de requadro para requadro, ignorando muitas vezes o espaço da ação.

A memória do defunto autor desta Graphic Novel constitui uma temática de pertinência ao leitor do século XXI, visto que é por meio dela que o homem estrutura sua própria (re)significação nos tempos. Endossando os ditos de Moacyr Scliar, a visualização é parte da fantasia, como mostram sonhos e devaneios, permitindo ao leitor uma reflexão sobre a importância do presente diante do passado e vice-versa.

#### 4.3.4 *Triste fim de Policarpo Quaresma*

Figura 30 – *Policarpo, o patriota*



E. Vasques e F. Braga

Lançado em 2010, *Triste fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto, por Edgar Vasques e Flávio Braga, talvez seja uma das mais belas Graphic Novels da coleção. Com apresentação de Beatriz Resende, importante pesquisadora sobre Lima Barreto da UFRJ, a narrativa traz ainda a dinâmica peculiar das HQs. Os muitos diálogos nos requadros traduzem o nacionalismo exacerbado de Policarpo Quaresma, que o fez louco perante a sociedade.

Um apontamento interessante gira em torno da representação da expressão facial entusiasta de Quaresma ao referir-se à pátria. Sempre alegre e de testa franzida, o protagonista defendia com unhas e dentes seu país, como se pode perceber no diálogo com sua afilhada,

disposto na Figura 30. É como se o episódio lembrasse a “Canção do exílio”, de Gonçalves Dias, que exultou o país sem perceber os problemas que nele estavam inseridos.

Vale ressaltar o trabalho artístico da imagem que se utilizou do recurso de aquarelas, na coloração dos requadros. Com isso, o tempo e a riqueza de detalhes são bem demarcados na narrativa. É o que se pode perceber na Figura 30, com a sombra das árvores incidida sobre os corpos das personagens. Fatores como esses conferem originalidade à Graphic Novel, que se traduz como um quesito a mais ao leitor dessa arte, por apresentar projeto visual e enredo tão bem acabados.

A temática abordada é de suma importância para a formação da nacionalidade brasileira. Isso leva o leitor a refletir sobre seu posicionamento diante de questões pátrias, como o que de fato é ser brasileiro e que caminhos são necessários buscar para que a nação se torne consolidada, como nos sonhos utópicos da República.

#### 4.3.5 *Os sertões – a luta*

Figura 31 – *O levante*



C. Ferreira e R. Rosa.

Lançada também em 2010, a Graphic Novel *Os sertões – a luta*, por Carlos Ferreira e Rodrigo Rosa, constitui o último volume da coleção. Por motivos esparsos, este é o único volume da coleção a não trazer texto de apresentação. Com um estilo underground, a narrativa dispensa as cores utilizadas nas demais publicações da coleção, retomando-as apenas ao final, como recurso de intensidade narrativa.

Numa sequência de cinco páginas, os autores dessa Graphic Novel conseguem traduzir bem o drama do Conselheiro e como se formou a figura enigmática dos sertões. Essa sequência é narrada somente com imagens e expressa a angústia de um homem traído que

passou a dedicar sua vida à causa de Cristo, vestindo-se como uma personagem bíblica e comportando-se como um profeta.

Daí para a página seguinte, a narrativa se incumba de mostrar a crise instaurada na República que, sem muito sucesso, luta contra os conselheiristas. Todo esse período de tempo suprimido entre as páginas ou entre um quadro e outro fica sugerido, subentendido na imaginação do leitor, exigindo dele certa experiência. O bom leitor de HQs entende que, entre esses quadros, uma série de eventos ocorreu para que a República se escorasse em muletas.

O que se segue então é a representação do horror. Muitas onomatopeias e atrocidades ilustram os quadros que narram a guerra propriamente dita. Imaginar tal situação não é difícil pela dureza da narrativa, mas vê-la estampada nesta Graphic Novel é recurso que causa, a um só tempo, asco e reflexão sobre o antagonismo de Antônio Conselheiro. Seus súditos, em vez de atitudes cristãs, utilizavam os aparatos religiosos como armas na guerra contra a República, como se pode perceber na Figura 31.

Para intensificar a gravidade do problema narrativo, numa atitude de perspicácia, os autores se decidem pelas cores no episódio final. A derrocada de Canudos é ilustrada num evento que ocupa duas páginas da Graphic Novel, explorando cores quentes que exageram o calor do fogo que queima a cidade. A página final exhibe o troféu da República com grande destaque: a cabeça do Conselheiro é segurada por uma mão que a apresenta a uma multidão, ávida pelo espetáculo brutal.

Temática como essa, mais que instruir alunos de Ensino Médio, fazem o leitor refletir sobre a necessidade ou anulação de uma guerra. Mesmo um episódio remoto é capaz de inserir o leitor no lugar da reflexão sobre os posicionamentos do Estado e dos conselheiristas. Neste caso, a narrativa gráfica, mais que despertar graça – uma função imbricada nos quadros –, é responsável por despertar o senso crítico diante dos engodos da História.

#### **4.4 No cenário das adaptações**

A coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*, apesar de sua limitação a cinco enredos consagrados, constitui-se num cenário onde desfilam diversificadas representações de seres humanos que motivam o leitor a refletir sobre seus posicionamentos diante das adversidades, a partir da análise da imitação da realidade. Nesse sentido, a loucura, as desigualdades sociais e religiosas, a memória, a identidade nacionalista e a guerra fazem a ponte entre o real e o ficcional, promovendo ao leitor a criticidade.

Estilos diferentes ilustram temáticas variadas que servem de mote às reflexões que a Literatura pode provocar em seu leitor. Neste caso, as Graphic Novels analisadas cumprem bem esse papel dando oportunidade de acesso à imaginação dos autores da adaptação, que o leitor vê na construção das imagens que formam as narrativas. Isso traduz mais um recurso da arte de narrar, que comunga com a sociedade imagética do século XXI, e não deve ser visto meramente como algo de menor valor.

Desvinculadas da aura negativa da revista em quadrinhos comercializada nas bancas de jornal em outra era, as Graphic Novels que circulam no mercado editorial do século XXI carregam em si o status do produto livro, seja por seu formato, por seu conteúdo ou por seu local de venda. Especificamente, os títulos da coleção analisada promovem ao leitor, em níveis diferentes, uma crítica alegórica à realidade, alcançada pela visão apurada do público leitor mais experiente.

Sem desconsiderar o leitor de idade escolar, já que os títulos adaptados são matéria em potencial para os estudos literários desse grupo, o nível de leitura proposto pelos adaptadores é, sem dúvida, alcançado com maior eficácia pelo leitor mais maduro e experiente. Os recursos explorados nessas adaptações exigem, muitas vezes, um grau de refinamento na leitura que o leitor iniciante ainda não adquiriu.

Pautado, então, no refinamento do leitor mais experiente, o mercado editorial investe na produção de coleções que privilegiam as adaptações, como a analisada nesta seção, instigando o consumo dos volumes que as compõem. Os autores incumbidos dessa tarefa, por sua vez, utilizam-se de técnicas que tornam as obras adaptadas diferentes do texto original. Nem por isso são vistas como meras cópias, mas sim com originalidade e graça que atraem o leitor.

O público é certo. Seja ele de idade escolar ou mais maduro, será capaz de enxergar a originalidade das adaptações que desejam dizer o já dito de maneira diferente, privilegiando os vários signos visuais que as compõem. Desfilando no cenário das adaptações, esse leitor é convidado a adaptar-se às novas formas narrativas do século XXI, que, por meio da exploração da poética da imagem, deram lugar à Graphic Novel como uma publicação consolidada no campo da leitura.

Apesar de não figurarem ainda os moldes exigidos para um país desenvolvido, a grande circulação de Graphic Novels no Brasil, neste século, estampa o embrião do que se propõe para uma nação culturalmente consolidada, pensando em níveis de leitura, como os que são observados em países de primeiro mundo. Essa mudança, com certeza, só poderá se confirmar a longo prazo. Porém, isso não impede que, na utopia do sonho, os esforços sejam realizados.

## REQUADRO DE FIM

Pesquisar quadrinhos hoje no Brasil, além de tarefa muito divertida e ardilosa, é um feito desafiador. Lidar com um tipo específico de arte que ainda é vista por muitos, de forma pejorativa, como cultura de massa, querendo dizer disso, o contrário é tarefa que rende algumas boas reflexões. Ainda mais quando se trata de *cultura de massa adaptada de clássico literário*, como as observadas nesta pesquisa. Nesse caso, o que parece é que o trabalho se torna mais laborioso, dada a aura negativa tanto atribuída às HQs, quanto às adaptações.

Apesar disso, o que se observa neste início de século XXI é uma quantidade significativa de Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura que, além de aquecer o mercado editorial com as tiragens exorbitantes proporcionadas em função do PNBE, cria uma via de mão dupla entre o leitor dos clássicos e o leitor de HQs, fazendo com que ambos partilhem experiências e passem a formar um só grupo.

Isso proporcionou ao mercado a inserção de várias Graphic Novels que, se valendo do sucesso dos clássicos, *aproveitaram* para se legitimar como obra de arte conceituada e colocar em evidência a linguagem dos quadrinhos, fazendo com que esse tipo específico de publicação alcançasse êxito considerável entre crítica e público neste início de século XXI. Cada uma, à sua maneira, é responsável por fazer o leitor pensar nas relações que há entre sua existência e a existência dos enredos.

Nesse sentido, esta pesquisa, à luz do pensamento de críticos renomados e estudiosos da linguagem das HQs, percebeu que, apesar de não haver adaptação literal – e, talvez, seja justamente por isso –, seu produto se constitui como algo original. Os onze títulos analisados aqui serviram para mostrar que cada Graphic Novel, mesmo sendo uma adaptação de um clássico da Literatura, se constitui em sua própria autonomia, se valendo do enredo do original.

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido bem específico: como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos (HUTCHEON, 2012, p. 40).

Nessa originalidade, foi possível perceber, por exemplo, os traços caricatos de Marcatti (2007) intensificaram o humor da narrativa de Queiroz (2012), sem que esta ficasse invalidada. Pelo contrário: a graça da adaptação d'*A relíquia* está em perceber como o

discurso humorado foi capaz de trazer à tona uma reflexão sobre comportamentos e posicionamentos humanos, fazendo com que o leitor pudesse se identificar, em alguns momentos, com o personagem retradado.

Isso foi possível por meio da exploração da poética da imagem que, para esta análise, foi encarada como uma espécie de metáfora, figurada no discurso verbo-visual extraído de um clássico literário. A essência do original, neste caso, está presente em sua adaptação, que, justamente por mostrar o mesmo de forma diferente, será considerada, também, como algo novo, *original*.

E é esse recurso o responsável pela performance cativante do personagem retradado. Mesmo reconhecendo nele um sórdido, os mecanismos narrativos da Graphic Novel fazem com que o leitor se interesse pela trajetória de Teodorico Raposo e deseje conhecer o desfecho que o torna tão famoso. Suas trapalhadas dão à leitura a medida exata dos fracassos da experiência humana e fazem com que assuntos de temáticas mais elaboradas sirvam como um chamariz para o público leitor dito mais exigente.

O humor irônico de Queiroz (2012) passa a se figurar escrachado, em Marcatti, e perpassa o fio narrativo da Graphic Novel, no intuito de colocar em expoente, por meio de traços caricaturais, uma reflexão sobre a experiência humana, como propôs Eisner (2010). Esse é um dos quesitos que coloca essas publicações em lugar de destaque no mercado editorial, uma vez que há a preocupação de seus autores em oferecer ao público leitor dito exigente obras de certo refinamento.

É o que ocorre, pois, n'*A guerra do Reino Divino*, em que Oliveira (2001) remonta uma nova experiência histórica, a partir de seu olhar lançado sobre a Guerra de Canudos. Nessa Graphic Novel, por meio do recurso da parodização levantado por Hutcheon (1991), especificamente, a História pode ser enxergada sob outro prisma, uma vez que seu autor coloca, em um mesmo momento ficcional, personagens de eras históricas diferentes.

D. Sebastião, Antônio Conselheiro e Lampião são figuras de um mesmo fio narrativo que permitem ao leitor, entre outras coisas, perceber as injustiças sociais e a esperança de um povo. Neste caso, a Graphic Novel admite o que a História impediu e, com isso, desperta no leitor a criticidade necessária para não se deixar levar apenas pela arbitrariedade do discurso histórico oficial. Outras formas artísticas, como o cinema e a Literatura, também são responsáveis por isso, fazendo crer nos quadrinhos também como arte.

As relações de Oliveira (2001) com Cunha (2003) são evidentes. O romance histórico aqui não apresenta o ludismo da Graphic Novel *A guerra do Reino Divino*. Porém, serve de mote para a construção imagética dos episódios que constituem a Graphic Novel, percebida

nas figuras dos três beatos, criados a partir das descrições sobre Antônio Conselheiro feitas por Cunha (2003).

Além disso, Oliveira (2001) evoca o plano mítico da narrativa histórica, costurando as figuras de D. Sebastião e Lampião, que são de eras distintas, com a ideia do retorno glorioso do rei. A História ensina sobre o sumiço de D. Sebastião. A Graphic Novel mostra que esse rei retornou como Lampião, a fim de governar sob a flâmula da justiça e da equidade.

O leitor conhecedor do discurso histórico saberá identificar as personagens históricas dessa Graphic Novel, tendo, assim, a oportunidade de julgar essa área do conhecimento sob um prisma diferenciado. Contra ou a favor, ele terá uma opção a mais para confrontar História e realidade, no intuito de se posicionar criticamente sobre seu *lugar* nessa História, (re)contada pela narrativa gráfica, que, mesmo em recursos típicos do humor, do lúdico, trazem à tona reflexões inerentes à experiência humana diante das adversidades.

Já o leitor que desconhece os fatos históricos a que a Graphic Novel se reporta tem em mão uma narrativa original e bem humorada, capaz de evidenciar algumas das várias facetas que constituem o povo brasileiro. Tradições, lendas e costumes são quesitos explorados por essa narrativa que, mesmo como releitura, se constitui em sua própria originalidade, evidenciando questões históricas de valor relevante para o país, como a guerra.

Porém, nem só de História sobrevivem as Graphic Novels. O sucesso dessa estirpe da arte em quadrinhos pode ser comprovado também pela insistente adaptação de um mesmo título clássico. Os casos mais importantes envolvem dois clássicos machadianos: *O alienista* e *Dom Casmuro*. De cada um dos títulos, há hoje, no mercado editorial, quatro adaptações para o formato de Graphic Novels.

Nos dois casos, o que se pode perceber são obras independentes e originais. Mesmo contando a mesma história, cada Graphic Novel apresenta sua peculiaridade e, por consequência, sua originalidade. Os quatro títulos de *Dom Casmuro* analisados nesta pesquisa puderam confirmar isso. Cada um, no ato de recontar a história, utilizou-se de caminhos e estratégias diferentes para a demarcação do tempo narrativo, por exemplo.

Em Trindade (2005), há a exploração do estilo *underground*, que se apresenta como um desenho de traçado mais *sujo*. Mesmo com as definições de impossibilidade de mensurar o tempo, feitas por Ricoeur (2012), a intensidade das hachuras dessa Graphic Novel, que se utiliza do texto integral de Machado de Assis, intercala a narrativa em tempo presente e tempo passado. Esse recurso foi estampado na representação de Bentinho velho, no presente, e jovem, no passado, que corresponde à materialização de suas memórias.

Em Srbek & Aguiar (2011), a demarcação do tempo se dá pela utilização das hachuras, no presente, e de desenhos limpos, no passado. Como essa Graphic Novel expõe poucos episódios do presente, há uma maior linearidade proposta pela evocação da memória de Bentinho. Há, também, nessa narrativa, uma representação curiosa de uma das reflexões do protagonista, uma vez que as imagens apresentadas seriam de acesso restrito à memória do narrador.

Já Greco & Cau (2012) exploram, na construção de imagens, o recurso da casualidade das semelhanças que levou Bentinho à dúvida tacanha e de crítica polêmica. As personagens se parecem entre si e isso pode, inclusive, influenciar a leitura. A demarcação entre presente e passado também é feita de maneira diferenciada. Para o presente, foram reservados os tons lúgubres; para o passado, o estilo de desenhos mais limpos.

Por fim, Rosa e Jaf (2013) são quem mais exploram, por meio da representação imagética, o recurso de acesso à memória nos momentos de reflexão. Isso acaba por tornar a narrativa mais dinâmica e atrativa. Há também nessa Graphic Novel a exploração do universo das cores que, neste caso, são responsáveis por demarcar os tempos presente e passado. Os tons lúgubres foram responsáveis por representar o presente, ao passo que os tons sépia pintam o passado.

Talvez, a própria matéria narrativa dê margem a representações tão singulares de elementos que só poderiam ser acessados pelo leitor por meio da linguagem verbal. Mas, nas quatro Graphic Novels em questão, esse acesso é feito pela construção de imagens que representam as reflexões do narrador-personagem. Esse recurso é que proporciona a tradução do que, em outras palavras, o original apresenta.

Todos esses recursos demandam um grau maior de sofisticação na leitura, confirmando o que McCloud (2006) afirma sobre a formação de um público leitor mais atento e que, geralmente, não representa aqueles leitores iniciantes de fase escolar. Por isso é possível entender que, para as adaptações, os artistas buscam a novidade nas velhas coisas, como uma espécie de *identidade* ou *idioma pessoal*, traduzindo refinamento às Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura.

Com isso foi possível perceber, então, a perspicácia do mercado editorial, que se encarregou de lançar uma série de coleções, proporcionando nesse nicho um negócio de rentável intensidade neste início de século XXI. Mais do que confiar na fidelidade desse leitor dito exigente, o mercado não se intimidou com a possibilidade de publicar às pompas, impulsionado pelo PNBE.

Apesar disso, não se pode ignorar que adaptação, segundo Hutcheon (2011) é um roteiro original e, como tal, é propriedade exclusiva do roteirista, e, portanto, uma forma de lucro. Ele trabalha para agradar a determinado público, sabendo que tipo de *investimentos* pode fazer, já que sabe com quem lida. A lógica do mercado editorial de HQs é mais ou menos essa:

Os quadrinhos tornam-se filmes de ação, desenhos televisivos, jogos de videogame e até mesmo brinquedos: o objetivo é fazer com que a criança assista ao filme do Batman, usando uma capa do Batman, comendo um sanduíche com o invólucro do Batman e brincando com um boneco do Batman (HUTCHEON, 2011, p. 128).

É certo que as Graphic Novels analisadas nesta pesquisa não trazem como matéria os super-heróis. No entanto, a ideia de Hutcheon (2011) dá a medida exata do poder de mercado que podem alcançar as adaptações dos clássicos com suas coleções. O exemplo dado com uma criança se estende à gama de leitores aficionados, que não medirão esforços em conseguir todos os volumes das coleções de sua estima, como a analisada nesta pesquisa, *Grandes Clássicos em Graphic Novel*.

Os cinco volumes, que contemplam a Literatura Brasileira, perpassam assuntos importantes ao leitor, enquanto indivíduo e que caracterizam temáticas sérias. Assim é fácil reconhecer nessas publicações uma Graphic Novel, já que

Uma das características que costumam ser mencionadas como necessárias para se reconhecer uma novela gráfica é a maior extensão da história. Embora isso não seja realmente necessário, (...) tendemos a associar a extensão de um relato à sua complexidade e, portanto, à sua capacidade de expressar temas e argumentos mais sofisticados e profundos e, para resumir, mais nobres (GARCÍA, 2012, p. 79).

Isso é o que se pode perceber nos títulos da coleção analisada que lidam com temáticas inerentes à experiência humana e ao convívio social, como a loucura, as desigualdades sociais e religiosas, a memória, a identidade nacional e a guerra, que ilustram as Graphic Novels da coleção analisada. Tudo isso é motivo que desperta nesse leitor mais experiente o desejo de completar sua coleção.

Porém, não se pode desconsiderar o público leitor em idade escolar atingido pelo PNBE. Com todas as dificuldades mencionadas nesta pesquisa que dizem respeito à formação de um público leitor consolidado no país, o programa contribui – e muito! – na formação do leitor de Graphic Novel hoje no Brasil. Esse leitor em potencial, por vezes incentivado por

professores, inicia-se na leitura de quadrinhos por meio dos clássicos adaptados para essa linguagem.

Esse é um fato que pode ajudar a este leitor iniciante a galgar outros patamares, como o da leitura de Graphic Novels autorais, ou mesmo dos clássicos em sua versão original. Essa é uma aposta feita pelo PNBE que ainda alcança tímidos resultados, dado o ardiloso cenário de subdesenvolvimento levantado por Candido (1989) e que deixa o país numa situação desconfortável em relação aos países ditos desenvolvidos. Porém, encontram-se, em turmas esparsas, jovens leitores que contrariam as estatísticas e têm, de berço, o hábito da leitura.

Mas o foco desta pesquisa foi centrado na validade das adaptações de clássicos literários para o formato de Graphic Novels. Nesse quesito, todas as obras analisadas aqui evidenciaram suas qualidade e originalidade, mesmo sendo releituras. Até aquelas que figuram o mesmo título, não podem ser encaradas como a mesma adaptação, dada a singularidade de cada roteiro, de cada seleção. A legitimidade dessas obras é medida pela recepção do público que as *consume*.

Os recursos utilizados na construção dessas Graphic Novels apenas endossam o sucesso dessa forma de arte e são responsáveis por esse *consumo*. Como um produto de qualidade, o mercado editorial investe cada vez mais na produção dessas publicações, que exploram, de forma massiva, a poética da imagem. É ela a responsável por atrair o leitor ao enredo, proporcionado a ele uma variedade do clássico.

Para os leitores que conhecem o clássico, a leitura será comparativa e parte do que envolve a recepção se figurará na expectativa. O curioso é que essa leitura, geralmente, acaba vendo a adaptação de forma bem diferente, na medida em que, segundo Hutcheon (2011), há comparação entre o resultado, que tende a ser menor que o original, e o ato criativo interpretativo do adaptador.

Já, numa via de mão dupla, para os leitores que não conhecem o clássico adaptado, a Graphic Novel se apresentará sem suas propriedades duplicadoras. Segundo Hutcheon (2011), de um lado, isso é uma perda; de outro, significa simplesmente experienciar a obra em si mesma. Essa é a prova cabal de sua originalidade. O caráter reduzido da narrativa será compensado pela magia que a sarjeta proporciona ao leitor.

É simplesmente dele a decisão do que ocorre entre um quadro e outro. É certo que, para que isso ocorra, esse leitor deve antes atingir um grau de refinamento, observado por Eisner (2010), a fim de perceber as nuances do fio narrativo. Mas é também tarefa do adaptador explorar temáticas que sirvam de mote para esse leitor exigente.

A intenção de se dirigir a um público adulto e de contar histórias verdadeiras não só jamais havia sido reivindicada em uma HQ do Mickey Mouse, mas será um dos traços mais importantes da nova novela gráfica contemporânea, que derivou boa parte da sua responsabilidade da memória e do autobiográfico (GARCÍA, 2012, p. 122).

Com isso é possível dizer que a leva de Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura surgida neste início de século XXI configura publicações de qualidade que, por referendarem enredo clássico, lidam com temáticas de significativa relevância à experiência humana. E mesmo em caráter de redução não devem ser atribuídas à aura negativa inerente tanto às HQs, quanto às adaptações.

Antes de tudo, é preciso considerar o sucesso das Graphic Novels de clássicos literário para, assim, entender o alto investimento que o mercado editorial fez nessa forma artística. A linguagem leve e divertida dos quadrinhos permitiu aos clássicos da Literatura atingir a outro público. Seja pela via educacional ou pela via do consumismo resguardado pelo leitor aficionado, essas publicações alcançaram tiragens significativas neste início de século XXI.

Como obra de arte consolidada e original, as Graphic Novels de clássicos da Literatura que circulam hoje no mercado são um convite às descobertas do universo dos quadrinhos com lugar de reflexão que se utiliza do humor, da onomatopeia, da sarjeta, da conclusão, do letreiramento, entre tantos outros recursos, a fim de proporcionar uma experiência concreta entre narrativa e realidade.

Essas publicações convidam o leitor a adaptar-se aos novos signos ditados pelo século XXI, em que a velocidade e o poder comunicativo da imagem têm muito valor. Nesse sentido, é possível perceber as adaptações de clássicos literários para o formato de Graphic Novels como elementos de relevada importância na formação do público leitor. Além disso, não se deve desconsiderar nelas sua própria originalidade.

Enfim, adapte-se!

## REFERÊNCIAS

AINSA, F. La nueva novela histórica latinoamericana. In: *Plural*. México, n° 240 (82-85), 1991.

ANDRADE, Carlos Drummond de. *Confissões de minas*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

ARISTÓTELES. *A Poética Clássica*. Trad. Jaime Bruna. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro em quadrinhos sem cortes*. Adaptação: Ruy Trindade. Salvador: Bureal, 2005.

\_\_\_\_\_. *Dom Casmurro*. Adaptação: Wellington Srбек & José Aguiar. Belo Horizonte: Nemo, 2011.

\_\_\_\_\_. *Dom Casmurro*. Adaptação: Felipe Greco & Mario Cau. São Paulo: Devir, 2012.

\_\_\_\_\_. *Dom Casmurro*. Adaptação: Rodrigo Rosa & Ivan Jaf. São Paulo: Ática, 2013.

\_\_\_\_\_. *Dom Casmurro*. In: <<http://www.dominiopublico.gov.br>>. Acesso em: 01 de jun. 2013.

\_\_\_\_\_. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. Adaptação: João Batista Melado e Wellington Srбек. Rio de Janeiro: Desiderata, 2010.

\_\_\_\_\_. *O alienista*. Adaptação: Fábio Moon e Gabriel Bá. Rio de Janeiro: Agir, 2007.

BARRETO, Lima. *Triste fim de Policarpo Quaresma*. Adaptação: Edgar Vasques e Flávio Braga. Rio de Janeiro: Desiderata, 2010.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *Magia e técnica, arte e política*. Tradução de: S.P. Rouanet. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOSI, Alfredo. Pré-Modernismo. *História concisa da Literatura Brasileira*. 39 ed. São Paulo, Cultrix, 2001.

CANDIDO, Antonio. Literatura e subdesenvolvimento. *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo: Ática, 1989.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

CLEMENTE, Marcos. Cangaço e cangaceiros: histórias e imagens fotográficas do tempo de Lampião. In: *Fênix – Revista de História e Estudos Culturais*. Vol. 4, Ano IV, Out/ Nov/ Dez/ 2007.

COELHO, Raquel. *A arte dos quadrinhos*. São Paulo: Formato Editorial, 2007.

CUNHA, Euclides da. *Os sertões*. São Paulo: Suzano, 2003.

\_\_\_\_\_. *Os sertões – a luta*. Adaptação: Carlos Ferreira e Rodrigo Rosa. Rio de Janeiro: Desiderata, 2010.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de: Luiz Borges e Alexandre Boige. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GARCÍA, Santiago. Os quadrinhos adultos antes dos quadrinhos adultos – do século XIX até 1960. *A nova novela gráfica*. Tradução de: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOMES, Dias. *O pagador de promessas*. Adaptação: Eloar Guzzaelli. Rio de Janeiro: Agir, 2009.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Tradução de: Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

\_\_\_\_\_. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de: André Cechinel. Florianópolis: Ed. UFSC, 2011.

ISER, Wolfgang. A arte parcial – a interpretação universalista. In: *O ato da leitura*. Vol. 1. Tradução: Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

JAKOBSON, Roman. Linguística e Poética. *Linguística e Comunicação*. Tradução de: I.Blinkstein e José P. Paes. 19. ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

LUKÁCS, Georg. A forma clássica do romance histórico. *O romance histórico*. Tradução de: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2011.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de: Helcio de Carvalho. São Paulo: MBooks, 2005.

\_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. Tradução de: Roger Maioli. São Paulo: MBooks, 2006.

McLUHAN, Marshall. Estórias em quadrinhos: MAD: Vestíbulo para a TV. *Os meios de comunicação com extensões do homem*. Tradução de: Décio Pignatari. 13. ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

MENTON, Seymour. *La Nueva Novela Histórica de la America Latina – 1979-1992*. México: Fondo de Cultura, 1993.

MOORE, Alan. *Como escrever histórias em quadrinho*. Publicado originalmente em *The Comics Journal* #119 (Janeiro de 1988), #120 (Março de 1988) e #121 (Abril de 1988).

OLIVEIRA, Jô. *A guerra do reino divino*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2001.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História e Literatura: uma velha nova história. In: COSTA, Cleria Botelho da & MACHADO, Maria Clara Tomaz (orgs.). *História e literatura: identidades e fronteiras*. Uberlândia: Edufu, 2006.

QUEIROZ, Eça. *A relíquia*. In: <<http://www.dominiopublico.gov.br>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

\_\_\_\_\_. *A relíquia*. Adap. Marcatti. São Paulo: Conrad, 2007.

RAMALHO, Zé; BATISTA, Otacílio. Mulher nova, bonita e carinhosa faz o homem gemer sem sentir dor. *Zé Ramalho 20 anos – Antologia acústica*. São Paulo: BMG, 1997, faixa 07, CD 02.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. *Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo*. Comunicação apresentada na II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 2011. In: <<http://www.gelbc.com.br/anais>>. Acesso em: 30 ago. 2012.

RAMOS, Paulo. Adaptações literárias. *Revolução do gibi – A nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir Livraria, 2012.

RICOEUR, Paul. *A metáfora viva*. Tradução de: Dion Macedo. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

\_\_\_\_\_. As aporias da experiência do tempo. *Tempo e Narrativa*. Tradução de: Cláudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ROTTERDÃ, Erasmo de. *Elogio da loucura*. Tradução de: Paulo M. Oliveira. São Paulo: Novo Brasil Editora, 1986.

WELLEK, René; WARREN, Austin. Literatura e outras artes. *Teoria da Literatura*. Tradução de: José Palla e Carmo. 2. ed. Lisboa: Publicações Europa-América, 1971.

ZILLES, Urbano. O significado do humor. In: *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, nº 22, dezembro de 2003.

## ANEXO A – Questionário de aplicação

### O perfil do leitor de HQs<sup>11</sup>

Este questionário auxiliará uma pesquisa que tenta traçar, em linhas gerais, o perfil do leitor de HQs em fase adulta. Inebriado pelo universo dos super-heróis, ele acaba também por trilhar outros caminhos que o universo das HQs oferece, como o das Graphic Novels. Vale lembrar que esta pesquisa é de cunho qualitativo. Seus dados farão parte de uma análise e não lhe exporão de modo algum, pois seu nome será substituído por um código na explanação dos resultados. O único critério de escolha dos participantes desta pesquisa é saber que, de algum modo, são leitores de HQs. Para responder ao questionário, é necessário antes de tudo baixá-lo em seu PC, preencher os campos em branco, salvar os dados e então responder ao mail enviado colocando este arquivo em anexo. Sinta-se livre em ignorar o mail se não desejar respondê-lo. Mas me fará um bem imenso se colaborar com seus dados.

Att.,

Eliane Dourado

<b>1.Nome</b>
Leitor X
<b>2.Idade</b>
27
<b>3.Naturalidade</b>
Brasília
<b>4.Formação</b>
Superior Completo
<b>5.Profissão</b>
Pedagogo
<b>6.Trabalha? Caso afirmativo, com o quê?</b>
Sim. Analista Pedagógico em instituição de ensino superior

<sup>11</sup>A título de amostragem, o presente questionário foi incluído à dissertação como forma de comprovação dos dados que compõem uma parte da última seção desta pesquisa.

<b>7.Gosta do trabalho?</b>
Sim.
<b>8.O que gosta de fazer para se divertir?</b>
Além de ler Quadrinhos, gosto de música (ouvir/tocar), ver filmes, sair a noite, confraternizar com amigos e nadar (pratico natação).
<b>9.Tem algum hobby?</b>
Ler (literatura/quadrinhos), ver filmes e ouvir/tocar música, colecionar HQs e discos.
<b>10.Como se interessou pelo universo dos Quadrinhos?</b>
Antes de ir pra escola, aprendi a ler com HQs que existiam na minha casa, da minha mãe. Eram da Turma da Mônica (Maurício de Sousa). Depois, o gosto por certos programas de TV, como desenhos de super-heróis, me fizeram interessar pelos Quadrinhos estadunidenses.
<b>11.Tem publicações em Quadrinhos? Caso afirmativo, quais?</b>
Tenho, pois faço coleção de quadrinhos. Não tenho um interesse específico, portanto, os títulos são variados. Mas tenho algumas coisas mais constantes, como Batman [personagem preferido], Graphic Novels clássicas, como Watchmen e Liga Extraordinária, quadrinhos europeus e alguns mangás.
<b>12.Entre as publicações em Quadrinhos alguma delas é sobre super-heróis? Caso afirmativo, quais?</b>
Sim. Como mencionado acima, sou fã do Batman. Tenho outras de heróis variados, como Lanterna Verde, personagens variados da Marvel Comics.
<b>13.Já leu alguma publicação em HQ que não verse sobre super-heróis? Caso afirmativo, quais?</b>
Sim. Gosto muito de quadrinhos europeus, que possuem uma narrativa e ritmo mais adultos. Sou fã de quadrinhos eróticos, como as publicações do italiano Milo Manara. Uma de minhas HQs preferidas de todas que eu já li é a francesa “Arthur, uma epopéia celta”, de David Chauvel e Jerome Lereculey, adaptação do início da saga de uma das mais famosas histórias literárias do ocidente, Rei Arthur. Sou fã de tirinhas também, como Mafalda, Garfield e Calvin & Hobbes, tendo algumas compilações encadernadas na minha coleção.
<b>14.Tem o hábito de frequentar livrarias? Caso afirmativo, quais e por quê?</b>
Sim. Minhas preferidas em Brasília são a Fnac, Leitura e Livraria Cultura, pois são diversificadas e bem servidas de bom atendimento e acervo não apenas em quadrinhos como em literatura, outras publicações de livros e música.
<b>15.Lê quadrinhos frequentemente? Caso afirmativo, quais?</b>

<p>Sim. Atualmente estou relendo a Graphic Novel de Brian O'Malley "Scott Pilgrim Contra O Mundo", no formato que saiu no Brasil, em 3 edições. Tenho hábito de, mensalmente, comprar um livro e uma HQ para ler no mês, não tendo preferências na escolha. Recentemente terminei a leitura de uma coleção da Panini chamada "40 anos de Marvel no Brasil", com diversas histórias desde as primeiras publicações no país da editora e a mini-série "Batman – O Messias".</p>
<p><b>16.Acompanha alguma série? Caso afirmativo, qual?</b></p>
<p>Não tenho mais o costume de acompanhar séries, preferindo histórias fechadas e encadernações. Tenho achado difícil comprar quadrinhos regulares em bancas devido a "bagunça" que geralmente tem se instalado nas publicações estadunidenses, com histórias confusas e que exigem leitura de vários números de várias publicações diferentes. Outra preocupação em comprar títulos seriados tem sido a irregularidade de se poder completar uma coleção, pela não continuidade dos lançamentos. Mangás me decepcionaram por isso. As últimas coleções que acompanhei foram mangás e parei justamente por este motivo. Sendo assim, prefiro acompanhar os lançamentos que diversas editoras brasileiras tem feito com frequência, algumas para bancas – com qualidade mais inferior – e para livrarias, com histórias completas compiladas numa única revista.</p>
<p><b>17.Tem o costume de ler outras publicações que não os quadrinhos? Caso afirmativo, quais?</b></p>
<p>Gosto de publicações especializadas também. Tenho o hábito de acompanhar revistas como a Rolling Stone (sobre música e cultura pop em geral). Leio mas não compro revistas como "Época", "Veja". "Istoé" por questão de princípios. Tenho costume de comprar jornal aos domingos.</p>
<p><b>18.Tem o costume de comprar livros? Caso afirmativo, sobre qual assunto?</b></p>
<p>Sim. Leio livros em geral, que me interessam. Gosto de literatura fantástica, ficção científica e vitoriana – Arthur Conan Doyle, Julio Verne, H.G. Wells, etc. Gosto da literatura brasileira pós 1922 – Graciliano Ramos, Carlos Drummond de Andrade, Vinícius de Moraes, Ferreira Gullar, Paulo Leminski. Adoro biografias e livros sobre música e cinema, também.</p>
<p><b>19.Tem o costume de comprar publicações em quadrinhos? Caso afirmativo, quais?</b></p>
<p>Sim, já respondi acima. Compro mensalmente publicações que me interessem. As mais recentes foram "Scott Pilgrim Contra o Mundo", "40 Anos de Marvel no Brasil" e "Biblioteca Histórica Marvel: Os Vingadores – Vol. 1".</p>
<p><b>20.Tem algum livro que ainda não leu? Caso afirmativo, quais?</b></p>
<p>Livros de literatura, estou muito interessado na trilogia "50 Tons de Cinza". Em quadrinhos, quero ler a compilação recém lançada de todas as tirinhas da "Rê Bordosa", do brasileiro Angeli.</p>
<p><b>21.O que lhe atrai em uma publicação em quadrinhos?</b></p>
<p>Principalmente as narrativas que misturam impacto visual – seja ele o fantástico ou o</p>

<p>puramente belo – com narrativas. Tal qual um livro de literatura ou um filme, é uma maneira de imergir em outros mundos, por puro entretenimento ou para vislumbrarmos uma criticidade alegórica da nossa realidade.</p>
<p><b>22.Você acha que a qualidade da publicação é condizente com o preço?</b></p>
<p>Hoje isto é bem relativo. É preciso reconhecer que atualmente existem editoras que publicam títulos de qualidade – encadernações bonitas, papel de qualidade, arte gráfica de bom gosto – a preços acessíveis, que antes não existiam. Mas ainda existem HQs com preços absurdos. É possível ir a uma livraria e encontrar HQs que variam de 20 a 250 reais! Em banca, onde encontramos as revisas em seu primeiro lançamento, material mais cru, acho que as editoras do mercado tem feito um bom trabalho. Você pode sair dela com um bom título para acompanhar quinzenalmente que custa entre 5 e 10 reais. Se considerarmos que no final dos anos 90, início dos anos 2000 tivemos o cúmulo de títulos de banca custarem entre 10 e 15 reais, é um atrativo e tanto.</p>
<p><b>23.Você acha que as publicações em quadrinho são caras ou baratas? Por quê?</b></p>
<p>Há um meio termo. Porque, ao meu ver, existe ainda um certo direcionamento de publicações para públicos distintos. Como disse, você entra numa livraria e consegue achar títulos como o recém re-lançado “Batman – Ano Um” por 30 reais e a encadernação com a primeira série de “Os Supremos” que custa 250 reais. Se você vai a uma livraria em Taguatinga, por exemplo, não acha certos títulos que acharia no Plano Piloto, justamente por conta do preço. Mas guardadas as devidas proporções, há muitos títulos sendo lançados no Brasil a um preço acessível.</p>
<p><b>24.Você já leu algum título em quadrinhos adaptado de clássico literário? Caso afirmativo, qual e o que você achou da adaptação?</b></p>
<p>Sim. Recentemente pude ler as adaptações das histórias de H.P. Lovecraft. Achei muito interessante a transposição de linguagem e acho muito válido, pois amplia a possibilidade de estímulo a leitura de livros, estimulando a curiosidade. Acho que o leitor de quadrinhos é, acima de tudo, um curioso.</p>
<p><b>25.Você já leu alguma adaptação em quadrinhos dos clássicos literários sem ter lido o original? Caso afirmativo, qual e o que você achou da adaptação?</b></p>
<p>Ainda não. Todos os que já li (O Alienista, Dom Quixote, as histórias de Lovecraft), já tinha lido. Tenho interesse de ler “Os Três Mosqueteiros”, adaptado do Alexandre Dumas, sendo este um livro que nunca li.</p>
<p><b>26.Você já leu algum original de clássico literário por ter se sentido incentivado a isso ao ler sua adaptação em quadrinhos? Caso afirmativo, quais?</b></p>
<p>Ainda não. Mas pode acontecer, como já disse anteriormente.</p>
<p><b>27.Você saberia definir o termo Graphic Novel?</b></p>
<p>Literalmente “Romance Gráfico”, nada mais é do que um livro que conta uma história através</p>

<p>de quadrinhos, chamados de “arte sequencial”, como se fora um romance contado sob a forma de imagens e narrativas. Geralmente, o tom e a linguagem nas Graphic Novels são diferenciadas dos quadrinhos regulares, abusando um pouco mais de certas ousadias, como metáforas, metalinguagem, narrativas em primeira ou terceira pessoa mais extensas etc.</p>
<p><b>28.Você possui alguma publicação com essa notação na capa? Caso afirmativo, qual?</b></p>
<p>Tenho várias: Watchmen, Liga Extraordinária, A Piada Mortal, O Cavaleiro das Trevas, V de Vingança, Do Inferno, Maus.</p>
<p><b>29.Você acha que as publicações em quadrinho equiparam-se às publicações literárias? Por quê?</b></p>
<p>Em certo nível sim. Existe um preciosismo e preconceito muito grande por parte dos leitores de livros literários com os quadrinhos que não se justifica. Não podemos, claro, comparar clássicos literários como O Grande Sertão: Veredas com HQs, pois não cabem no mesmo pacote, mas histórias como Buda, Adolf, Maus, Watchmen e V de Vingança tem uma qualidade narrativa digna de figurar em listas de grandes obras literárias que merecem ser lidas, pois não são infantilizações ou banalidades impressas, mas estimulam a reflexão, o pensamento crítico, poético.</p>
<p><b>30. Você acha que a editora influencia a qualidade da publicação? Por quê?</b></p>
<p>Sim. Porque quando temos editoras que entendem de quadrinhos, temos a preocupação com a forma como este chegará até o leitor, levando em consideração tudo que é importante para se ler uma obra assim: a qualidade do papel, da capa, das cores, formato, diagramação, etc.</p>

Obrigada por sua colaboração,

Eliane Dourado.