

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE, RELAÇÕES PÚBLICAS E TURISMO

CAROLINA REIS GAUDENCIO

Clássicos Adaptados para Quadrinhos  
Em Busca de Autonomia

São Paulo

2019



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE, RELAÇÕES PÚBLICAS E TURISMO

CAROLINA REIS GAUDENCIO

Clássicos Adaptados para Quadrinhos  
Em Busca de Autonomia

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado para obtenção do título  
de Bacharel em Comunicação Social,  
habilitação em Publicidade e Propaganda  
pela Escola de Comunicações e Artes da  
Universidade de São Paulo.

Orientador: Heliodoro Teixeira Bastos Filho

São Paulo

2019



CAROLINA REIS GAUDENCIO

**Clássicos Adaptados para Quadrinhos**  
**Em Busca de Autonomia**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Orientador: Heliodoro Teixeira Bastos Filho

Banca Examimnadora:

---

---

---

São Paulo

2019



Dedico este trabalho à minha irmã,  
Daniela. Amo você.

**a  
gra  
de  
ci  
men  
tos**

Em primeiro lugar, é claro, quero agradecer aos meus pais que tiveram a boa vontade de me aturar e mesmo incentivar a realizar uma segunda graduação. Vocês são pais incríveis e infinitamente pacientes e jamais terei como agradecer tudo o que fizeram e fazem por mim, só espero um dia poder ser fonte de grande orgulho para vocês. Um obrigada a mais para minha mãe, que do auge de sua personalidade tão crítica - talvez até pelo excesso de inteligência - teve a paciência de ler um a um os capítulos deste trabalho e comentá-los. E um obrigada especial ao meu pai que pagou a maioria dos meus mangás da infância.

Em segundo lugar, aos amigos que me apoiaram e me botaram pra cima quando mencionei meu tema, em especial Luiz Rotondi, Stephanie Ramos e Isabela Pazzetti, vocês são inspiração diária para mim.

Em terceiro, aos colegas de sala que ao lado da Pazze, fizeram parte de uma rotina que eu amei muito: Gabi, Vini, Giko, Cus, obrigada por todos os trabalhos e, principalmente, risadas. Agradeço também as pessoas que fizeram parte da minha vida de alguma forma significativa durante o período desta graduação. Gostaria de agradecer um por um, mas daí não haveria espaço para o texto acadêmico, por isso espero que vocês saibam quem são.

Por fim, mas não menos importante, meu mais sincero agradecimento ao professor Dorinho, pela paciência em me ajudar a encontrar um tema, recortá-lo e escrevê-lo. Você é uma pessoa com um coração enorme e um bom humor contagiante, obrigada pelas disciplinas que mais gostei na graduação.



## RESUMO

Neste estudo, realizamos uma investigação das adaptações literárias para quadrinhos, a fim de entender seu percurso na história. Recriaremos uma linha temporal das histórias em quadrinhos, com ajuda de teóricos como Waldomiro Vergueiro (2009; 2012), para demonstrar contribuições das adaptações para a legitimação dos quadrinhos na atualidade e entender um pouco mais sobre o que as possibilitou e motiva. Com essa base e uma análise de caso, comparando duas adaptações do conto O Alienista, de Machado de Assis, - uma por Cesar Lobo e Luiz Antônio Aguiar e a outra por Fábio Moon e Gabriel Bá - temos como principal objetivo demonstrar o valor e autonomia destas obras, além de sua infinitude, dada a natureza artística e pessoal de seu processo intersemiótico de confecção.

Palavras-chave: Adaptação, literatura, história em quadrinhos, O Alienista

## ABSTRACT

On this study, we investigate the literary adaptations for comic book style, in order to understand its course in History. We'll rebuild a timeline of the comic books, with the help of theoreticians such as Waldomiro Vergueiro (2009; 2012), to demonstrate contributions from the adaptations to the legitimization of comic in present days and understand a little bit more of what made them possible and what motivates them. With this base and a case analysis, comparing the differences between two adaptations of the short story O Alienista, by Machado de Assis, - one by Cesar Lobo and Luiz Antonio Aguiar and the other by Fábio Moon and Gabriel Bá - we have as our main objective to demonstrate the value and autonomy of these artworks, besides their infinity, given the artistic and personal nature of their intersemiotic process of making.

Keywords: Adaptation, literature, comic books, O Alienista

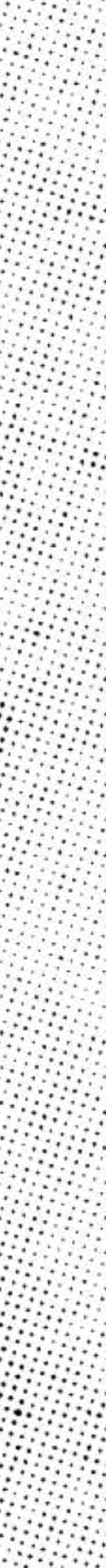


**SU**  
**má**  
**ri**  
**o**

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: UM RECORTE PESSOAL.....	17
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHO: DAS TIRINHAS ÀS GRANDES PUBLICAÇÕES .....	25
1.1 CONCEITO E BREVE PANORAMA HISTÓRICO .....	26
1.2 A GRAPHIC NOVEL .....	32
2 LITERATURA, CLÁSSICOS E ADAPTAÇÕES.....	37
2.1 LITERATURA E QUADRINHOS .....	38
2.2 MAS, AFINAL, O QUE SÃO CLÁSSICOS LITERÁRIOS?.....	38
2.3 E A ADAPTAÇÃO?.....	40
2.3 A ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM QUADRINHOS.....	43
3 A TRAJETÓRIA DOS CLÁSSICOS EM QUADRINHOS .....	51
3.1 CLASSICS ILLUSTRATED: A MÃE DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS .....	52
3.2 A LITERATURA EM QUADRINHOS NO BRASIL.....	55
3.3 O BOOM DAS ADAPTAÇÕES.....	57
4 ANÁLISE DE CASO: DUAS VISÕES DE O ALIENISTA.....	63
4.1 METODOLOGIA DA ANÁLISE.....	64
4.2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS .....	67
4.3 A ANÁLISE.....	77
4.3.1 O ALIENISTA POR CESAR LOBO E LUIZ ANTÔNIO AGUIAR .....	78
4.3.2 O ALIENISTA POR FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ .....	85
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	99





É notório que ainda existam críticos capazes de não aceitar, bem como não compreender a necessidade dos estudos sobre as histórias em quadrinhos; no entanto, esse número parece diminuir cada vez mais, e não precisamos mais pedir desculpas por estudar quadrinhos em vez de estudarmos Camões (PIROTA, 2014, p. 86).



# **INTRODUÇÃO: UM RECORTE PESSOAL**

O deslumbramento e fascínio que as histórias em quadrinhos trouxeram ao longo de sua história talvez se dê por essa condição tão única de sua existência que é a união da comunicação visual e verbal. É nessa junção também que foca este trabalho: em uma empreitada para demonstrar como as imagens foram e continuam sendo uma forma de comunicação tão poderosa quanto as palavras e despir, assim, o leitor de quaisquer preconceitos que possa estar carregando acerca da chamada Nona Arte.

Waldomiro Vergueiro, teórico da área dos quadrinhos que será muito utilizado neste estudo, vem nos trazer um panorama interessante sobre a pesquisa acadêmica focada em histórias em quadrinhos. No quarto capítulo de seu livro *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos* (2017), ele vem justamente tentar esclarecer possíveis motivações que levem as pessoas a escolher o tema como objeto de estudo. Segundo o autor, as quatro tipologias seriam: *o entusiasta, o praticante, o convertido* e, por fim, *o visitante* (2017, p.78), ressaltando que não necessariamente as pessoas necessitam se encaixar em uma destas, ou que por vezes se encaixariam até mesmo em mais de uma. Acredito que seja este o caso deste trabalho em especial. Apesar da enorme predileção desde jovem pelos famosos *mangás*, quadrinhos japoneses, jamais fui uma grande entusiasta das HQ's americanas e pouco conhecia sobre os autores brasileiros que se destacavam no gênero antes desta pesquisa, ao mesmo tempo foram, por mais de uma vez, objeto de meus estudos da graduação.

Decidido o tema geral acerca dos quadrinhos, precisávamos encontrar nosso recorte. Como Vergueiro menciona, “a lista de possibilidades, na realidade, parece ser praticamente infinita” (2017, p.88), por isso se faz a necessidade de restringir o campo, para poder trabalhar com mais segurança. Talvez hoje, com fenômenos como os Vingadores, nos quais os quadrinhos passaram a ser a referência e suas adaptações cinematográficas batem recordes de bilheteria mundo afora, as pessoas por vezes se esqueçam, ou mesmo desconheçam, da história das HQ's. Mas nos perguntamos se existiu um processo de aceitação, principalmente no mundo acadêmico e literário, e isso me instigou a procurar entender mais dessa fronteira entre entretenimento e arte ocupada até hoje pelo gênero.

Nesse sentido, surge o tema das adaptações literárias para quadrinhos no Brasil. A partir da década de 2000, a inserção gradativa das histórias em quadrinho nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), garantiu uma crescente popularidade do gênero tanto editorialmente, quanto em termos acadêmicos e educacionais, gerando um foco no assunto. Desta forma, a partir de 2006 surge um novo ímpeto de coleções de adaptações de clássicos literários para quadrinhos, e como não poderia ser diferente, Machado de Assis, um dos maiores escritores brasileiros (além de um dos mais estudados e lido nas escolas), receberá uma grande atenção.

Curiosamente, por volta de 2006, eu estava tendo meu primeiro contato com Machado de Assis: sim, através de uma adaptação. *O Mistério da Casa Verde*, um livro do falecido autor Moacyr Scliar, era uma releitura do famoso conto *O Alienista* de Machado de Assis e fazia parte da coleção *Descobrimos os Clássicos*, da Editora Ática. Curiosamente também, esse livro me levou a procurar e ler o texto original.

**Figura 1 - Capa do livro *O Mistério da Casa Verde***



**Fonte:** site oficial de Moacyr Scliar.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.moacyrscliar.com/obras/ficcao-infanto-juvenil/o-misterio-da-casa-verde/>. Acessado em 15 set 2019.

Talvez essa minha experiência tenha despertado a curiosidade de entender melhor o processo de adaptação de clássicos literários para quadrinhos. E o fato de que, coincidentemente, o mesmo livro que eu lera na época do fundamental teria sido transposto para os quadrinhos diversas vezes teria decidido meu recorte. O conto de Machado trata sobre a linha tênue entre a sanidade e a loucura, e entre os anos de 2006 e 2008 seria adaptado para quatro versões em quadrinhos por quatro editoras e autores diferentes, aqui decidimos focar nossa atenção em duas: a de 2008, da Editora Ática, com arte de Cesar Lobo e roteiro de Luiz Antonio Aguiar, e a de 2007, adaptada por Fábio Moon e Gabriel Bá, publicada pela Editora Agir.

Por terem sido utilizados como uma forma de aproximar as pessoas de outra obra, a original, muitos questionamentos surgem sobre a validade desta modalidade de quadrinhos, porém temos a intenção de apresentá-los aqui como resultado de um processo de adaptação, que difere de cópia, e tem seu sentido e propósito confirmado por autores como Lielson Zeni (2009) e Linda Hutcheon (2011). Dessa forma, nos apoiaremos nestes autores, juntamente com grandes nomes dos estudos em quadrinhos como Will Eisner (1995), Scott McCloud (1995), Moacyr Cirne (1975; 2000), Waldomiro Vergueiro (2009; 2012; 2014; 2017), Paulo Ramos (2012), entre outros, para tentar trilhar aqui o caminho pelo qual os quadrinhos passaram até esse momento fecundo de sua história no Brasil.

Utilizaremos dos teóricos para compreender melhor essa transposição de um meio para o outro, na qual existe uma reconstrução da mensagem em outro sistema de signos. Nos quadrinhos, existem diversos recursos e ferramentas gráficas e visuais típicas do gênero que serão avaliadas em seu papel na reprodução da linguagem escrita de forma original por cada autor. Ademais, tentaremos aqui assim, ponderar sobre a questão da originalidade na adaptação, tratando os quadrinhos como uma mídia para transmitir determinada informação para certos públicos. Esperamos dessa forma, além de valorizar os quadrinhos como uma linguagem válida, entendê-los como eles o são: um meio de comunicação, separado de seu conteúdo, separado de seu público, aberto a infinitas possibilidades visuais, estilísticas, em geral também, a cargo do autor.

Além disso, buscamos entender por que as adaptações são feitas, e se existe espaço para continuarem sendo feitas. Para tanto contaremos com um análise do panorama histórico das adaptações literárias em conjunto com a comparação entre as duas obras citadas na esperança de encontrar aplicações únicas da linguagem dos quadrinhos por cada autor, e demonstrar assim, que os quadrinhos, da mesma maneira que qualquer obra de arte, são subjetivos, dependentes do tempo em que são feitos, influenciados pelas referências, gostos e vivência de seu criador.

Seguindo ainda as orientações de Vergueiro, entendemos que era importante definir nossa análise aqui como um estudo de caso, por mais que existam elementos de análise semiótica ou literária. Entendemos, assim como Vergueiro, que esse é o melhor modo para tratar um questionamento que tenha dois lados importantes: descrever o evento que aconteceu e tratar o por que dele ter acontecido (2017, p. 108). Assim colocamos aqui a análise das *graphic novels* de *O Alienista* como resultado de uma série de eventos, os quais pretendemos narrar e indagar.

Temos, dessa forma, um primeiro capítulo voltado a montar uma linha do tempo das histórias em quadrinhos e sua busca por legitimação, desde seu surgimento, até o desenvolvimento do revolucionário formato da *graphic novel* e sua importância para este estudo. Em seguida, no segundo capítulo, buscamos conceitualizar a adaptação literária em quadrinhos com ajuda, principalmente, de Renata Borges (2016) e Lielson Zeni (2014), a fim de entendermos estes quadrinhos como obras autônomas. No terceiro capítulo, contamos a trajetória da literatura em quadrinhos, de sua primeira representante, a coleção *Classics Illustrated*, ao boom de adaptações acarretados pelo PNBE em 2007, para contextualizar as obras que analisaremos no capítulo seguinte.

No quarto e último capítulo, buscamos, com ajuda de Ramos (2012) e Vergueiro (2012), definir e exemplificar a linguagem dos quadrinhos para entender o processo de confecção estas adaptações. Buscamos aqui demonstrar que cada adaptação é uma obra nova, ligada sim ao texto original, mas independente dele, para isso evidenciando características e ênfases únicas a cada obra. Sem praticar juízos de valor ou tentar determinar a qualidade

delas, refletimos, dessa forma, se a existência de mais de uma adaptação do texto base é válida, se o ímpeto das produções resultou em queda de qualidade em favor da produção desenfreada de material para venda (JÚNIOR, 2009) e se, após tantas versões, *O Alienista* teria alcançado um ponto de esgotamento.

Por fim, buscamos aqui refletir um pouco sobre a antítese ambulante que são as adaptações de clássicos literários em quadrinhos, uma vez que trazem dentro de si o canônico, mas que são amplamente compreendidos como um meio de comunicação de massa. Entendê-los como um produto único, artístico, resultado de um complexo processo de produção e de autoria, que traz potencialmente infinitas releituras dentro de si. Gostaríamos assim de mostrar o processo adaptativo não simplesmente como um facilitador de leituras, mas como um recurso que buscou firmar a autonomia das novas mídias que surgiram desde o início do século XX e ainda estão em uma trajetória de reconhecimento. Esperamos agregar ao fanáticos por quadrinhos - e ao leigos, também.





**1.  
HISTÓRIAS EM  
QUADRINHO:  
DAS TIRINHAS  
ÀS GRANDES  
PUBLICAÇÕES**

## 1.1 CONCEITO E BREVE PANORAMA HISTÓRICO

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 1995, p. 13)

Assim resume Will Eisner, um dos grande nomes do meio, a força contida nas histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQ's. Nomeada por ele de Arte Sequencial, muitos foram os teóricos que tentaram definir ou refinar definições a partir daí. Em seu *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud, por exemplo, já diz que seriam “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 1995, p.9).

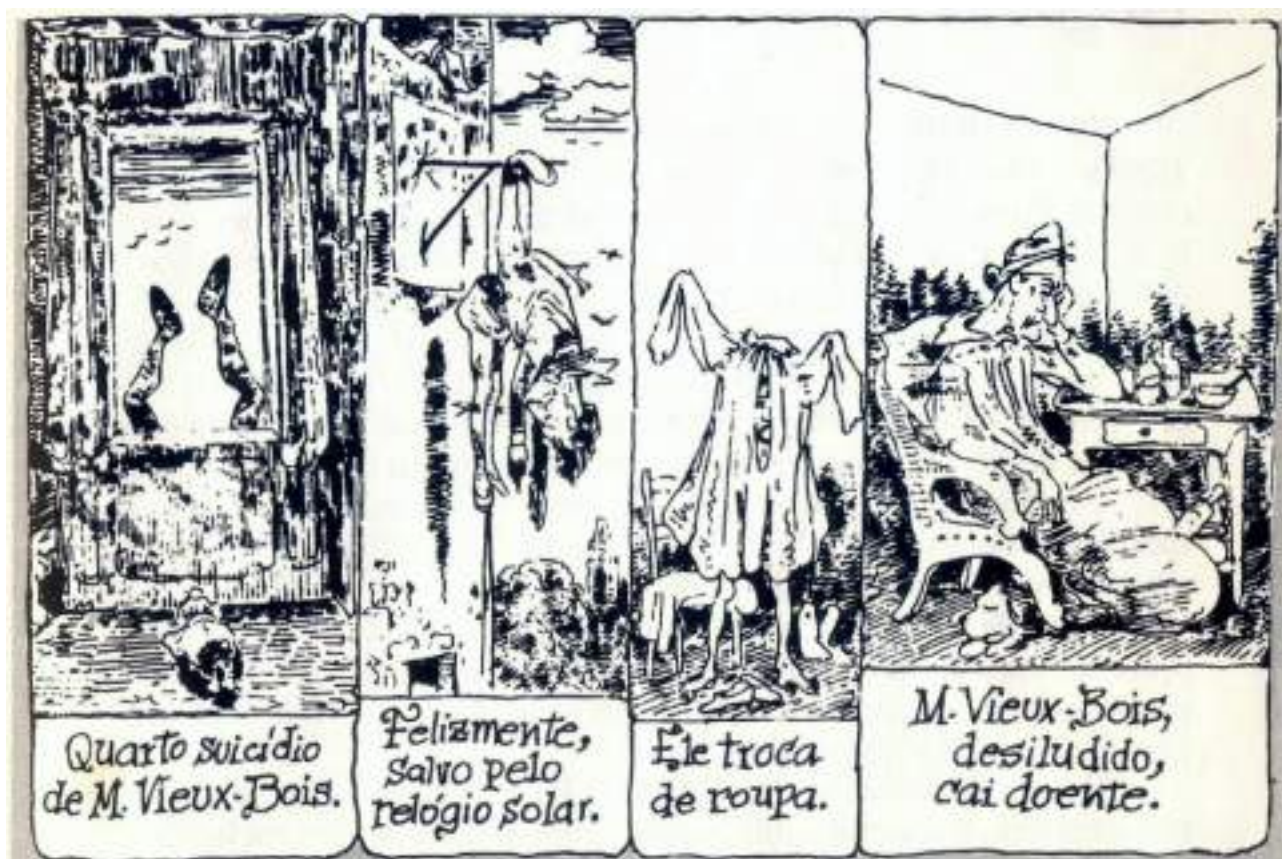
Uma parte muito importante do pensamento transmitido por McCloud para nós e até mesmo para a evolução e aceitação dos quadrinhos é nos fazer pensar em tudo que estas definições não nos dizem, ou sejam, tudo aquilo que elas não limitam. Assim compreendemos que, as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação (MCLOUD, 1995, p. 21) que não se restringe a um gênero, um estilo ou público, nem mesmo a métodos ou materiais. Por ser tão plural e diverso que por vezes se torna difícil averiguar também sua origem.

Diversos autores vão começar a contar a história dos quadrinhos a partir da pré-História. A necessidade intrínseca ao ser humano de se comunicar teria permitido, afinal de contas, que muito antes da invenção da escrita o Homem já pudesse se expressar graficamente. Há mais de 40 mil anos atrás, no período Paleolítico Superior, as pinturas rupestres se tornariam as mais antigas representações artísticas conhecidas, servindo para contar de forma ilustrada aventuras, ritos e outros detalhes do cotidiano.

De maneira semelhante, outros autores, evocariam também as escritas egípcias ou

os códices pré-colombianos, que possuíam sentido de leitura e um senso de sequência e cronologia de eventos. Dessa forma, seguiram muitos outros exemplos de outras civilizações com algum tipo de registro semelhante, porém o formato que hoje conhecemos viria a aparecer apenas muito tempo depois, no século XIX.

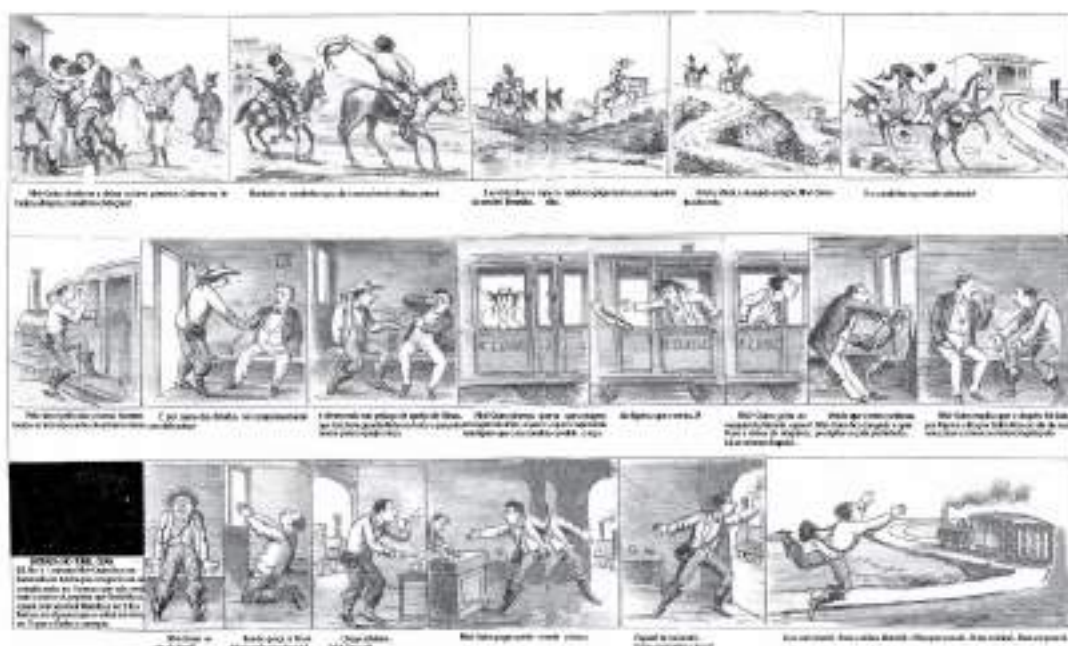
**Figura 2 - Tirinha Monsieur Vieux-Bois de Rodolphe Töpffer**



**Fonte:** História das histórias em quadrinho 1827.

Autores como Scott McCloud e Álvaro Moya apontam Rodolphe Töpffer como o grande precursor dos quadrinhos com suas chamadas *Histoires en Estampes*, que renderam-lhe elogios do proeminente autor Goethe e teriam sido “a primeira combinação de palavras e figuras na Europa” (McCLOUD, 1995, p. 17). No Brasil, destaca-se o pioneirismo do ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que já em 1869 publicava historietas com personagens fixos chamadas *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*.

Figura 3 - Tirinhas de As Aventuras de Nhô-Quim



Fonte: Biblioteca Digital do Senado Federal<sup>2</sup>

No entanto, o marco inicial mais aceito para o quadrinho moderno atualmente é 1985, com a charge *Yellow Kid* do americano Richard Outcault. *Yellow Kid* à sua época foi alvo de grandes críticas principalmente por retratar como personagem principal um menino pobre. Seria apenas anos mais tarde que o autor se consolidaria com a mais bem sucedida *Buster Brown* (1902), uma espécie de *spin off* de um personagem d'O Menino Amarelo, cujo protagonista foi facilmente aceito por representar a típica classe burguesa. As tirinhas do garoto fizeram tanto sucesso no Brasil, onde foi publicado pela pioneira revista do gênero *O Tico-Tico* sob o nome de *Chiquinho*, que continuou a ser publicado pelas mãos de desenhistas brasileiros até 1950, quatro décadas depois de seu fim nos EUA (MOYA, 1987, p. 26).

<sup>2</sup> Disponível em <http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/521244>. Consultado em 28 set 2019.

Figura 4 - Yellow Kid



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos<sup>3</sup>

Foi só a partir da consolidação dessas personagens em tirinhas de publicação diária e viés cômico que desenvolveu-se uma infinidade de HQ's. A primeira grande mudança, viria em 1929, com as *adventure strips* (ou tiras de aventura, em tradução livre), como *Tarzan*. As *comics*, até então predominantemente cômicas - de onde, segundo Moya (1987, p.76), deriva-se o termo - agora passavam a apresentar traços menos cartunescos e uma narrativa com ganchos, fazendo seu enredo se arrastar por meses de publicação (VERGUEIRO, 2014, p. 179). Já em 1930, seria criado o moderno formato de *comic-book*, inicialmente como um apanhado de tiras de jornais já publicadas, mas apenas 5 anos mais tarde já traria conteúdos inéditos adaptados para o novo formato; ao final desta década já surgiriam as primeiras histórias de super-herói a partir da revista *Action Comics*.

O Brasil, à essa época influenciado pelo que vinha dos Estados Unidos, mostrava as mesmas tendências estilísticas e de formato, trazendo as primeiras publicações do gênero

---

<sup>3</sup> Disponível em <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/yellow-kid/4618>. Acesso em 28 set 2019.

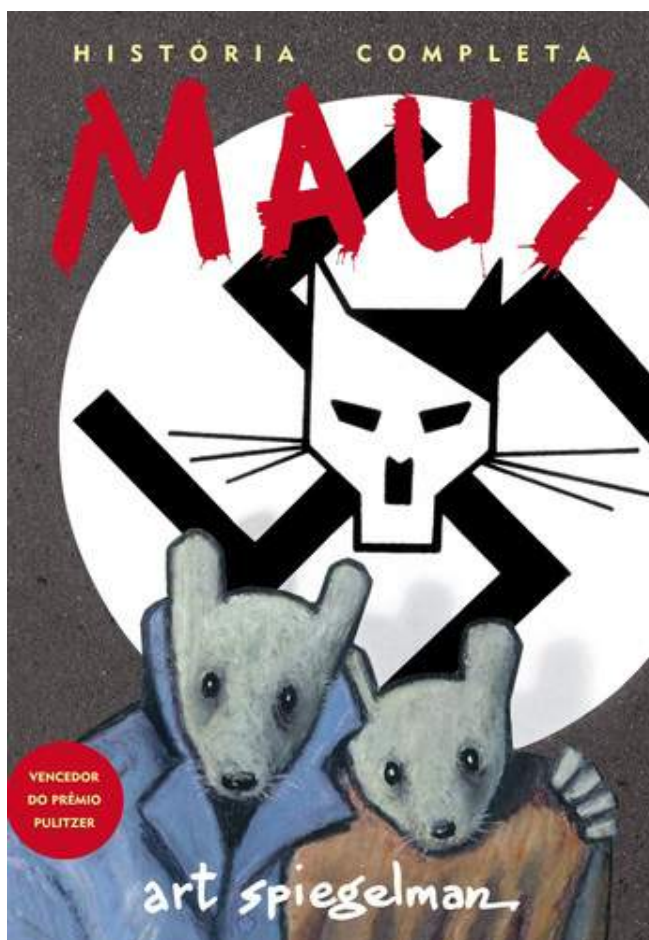
*comic* com o *Correio Universal*, alcançando seu auge com a publicação *Gazeta Juvenil*, do jornalista e editor russo Adolfo Aizen; já em 1939, a revista *Gibi*, consolidaria de vez o gênero no país, inclusive cedendo o nome como denominação genérica ao gênero quadrinho no Brasil. Durante a Segunda Guerra, os quadrinhos sofreriam duras sanções nos EUA devido às restrições de papel, mas isso não impediria que surgissem trabalhos como a *Classics Illustrated* de 1941 (trazida para o Brasil anos depois como a *Edição Maravilhosa* também de Adolfo Aizen), primeira coleção que adaptava clássicos da literatura para a linguagem dos quadrinhos.

Os quadrinhos, apesar desta amálgama de signos verbais e não-verbais e, também, um tanto quando por conta disso, tiveram sua aceitação dificultada diante das elites intelectuais que rejeitavam sua linguagem mais massificada (VERGUEIRO, 2012, p. 18). Apesar da recente diversificação de público que estavam conseguindo com as inovações de gênero, chegaram a ser perseguidos durante o pós-Segunda Guerra e censurados pelo *Comics Code Authority* nos EUA, código de autorregulamentação que buscava normalizar a ética no conteúdo das HQ's. Influenciado pelo livro referência do discurso antagônico aos quadrinhos e de grande impacto mundial *Seduction of the Innocent* (1954), de Fredric Wertham, o código criado pelas próprias editoras visava evitar uma censura explícita do governo. No Brasil, também seriam amplamente criticados por nomes conhecidos como o do escritor e político Carlos Lacerda. Segundo Vergueiro (2012, p. 20), o que impulsionaria de volta a trajetória das HQ's seria justamente o reconhecimento do potencial artístico do meio pelo, assim por ele chamado, movimento *underground*.

Os artistas do movimento *underground* propunham uma criação quadrinística totalmente desvinculada de editoras ou normas editoriais, com obras voltadas para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas (VERGUEIRO, 2012, P. 20).

Apesar de ter sido um período curto na história entre as décadas de 60 e 80, este movimento, originado na Califórnia, junto com o terreno mais próspero que era a Europa à época, garantiu que os quadrinhos, mesmo dentro de uma produção mais industrializada, trouxessem inovações narrativas e gráficas, marcando a época, além de promover uma ampliação de temáticas jovens adultas. Vemos as duas grandes editoras de super-heróis da época, DC Comics e Marvel, com alguns de seus artistas como Jim Steranko, Steve Ditko e Neal Adams, além do gigante Stan Lee anos depois. No Brasil, o movimento também aparece como oposição ao regime militar com nomes como Henfil e Laerte.

Figura 5 - Capa do álbum Maus, de Art Spiegelman



Fonte: Site Guia dos Quadrinhos<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/art-spiegelman/202>. Acessado em 17 set 2019.

O que o movimento *underground* iniciara, se firmaria nas décadas seguintes: os quadrinhos passariam a ser uma opção de leitura para os adolescentes e jovens adultos. Autores como Alan Moore e Frank Miller revolucionariam os super-heróis na década de 80. Artistas como Roy Liechtenstein e Andy Warhol levariam a linguagem das HQ's para dentro dos museus. Já estava trilhada a aceitação e reconhecimento do poder dos quadrinhos como linguagem artística autônoma, quando surge o sucesso do artista Art Spiegelman com sua obra *Maus*, premiado com um Pulitzer em 1992 (VERGUEIRO, 2012, p. 33). Aqui, a exploração de uma temática documentária, bibliográfica e até mesmo histórica, encontrou-se com outro fenômeno editorial que permitiria que os quadrinhos como uma manifestação artística e sociocultural, alcançassem o auge da disseminação: a *Graphic Novel*.

## 1.2 A GRAPHIC NOVEL

Muitos atribuem a invenção da *graphic novel* ao já citado quadrinista Will Eisner. Isto se dá pelo fato de ter definitivamente popularizado o termo, que já estava em circulação com outros trabalhos, com sua obra *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço* de 1978 (RAMOS; FIGUEIRA, 2011; VERGUEIRO, 2012, p.25). A coletânea trazia algumas histórias inspiradas em pessoas que o autor conheceu durante sua infância no Bronx, e tanto seu conteúdo, quanto sua forma e denominação tiveram como objetivo distanciá-la do estereótipo corrente na época para as histórias em quadrinhos.

Ao finalmente distanciar-se da palavra *comic* e se denominarem como *graphic novels*, os também chamados *romances gráficos* ou *narrativas gráficas* abriam caminho para dialogar explicitamente com duas áreas com as quais as HQ's sempre flertaram: as artes e a literatura. É interessante pontuar que eram “cunhadas numa preocupação de atingir um público leitor mais maduro, com temas que versassem ou não sobre super-heróis, mas que apresentassem uma qualidade editorial mais trabalhada” (RAMOS; FIGUEIRA, 2011). Os mesmos autores assim definem:

Entendemos que graphic novel seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto)biográficas ou não. (RAMOS; FIGUEIRA, 2011)

Já o professor Waldomiro Vergueiro traz uma citação de Charles Hartfield para definir o termo:

A história a arte dos quadrinhos se formou nas histórias de certos pacotes ou formatos. [...] Desde o final dos anos 1980, uma terceira forma de empacotamento de quadrinhos ganhou espaço na cultura impressa Americana: a “graphic novel”, o que no jargão da indústria significa qualquer narrativa quadrinística em tamanho de livro ou um compêndio de tais narrativas (excetuando volumes de reimpressão de tiras de jornal, que compõem um gênero longevo, ainda que criticamente invisível em si mesmo). Cada um desses três pacotes, a página de quadrinhos, a revista em quadrinhos, e a graphic novel, tem seus próprios horizontes em termos de conteúdo, audiência e aporte cultural. (HARTFIELD, 2005 apud VERGUEIRO, 2014, p. 27)

Dessa forma, compreende-se que, sejam elas entendidas como um rótulo editorial ou um pacote dentro dos tradicionais quadrinhos, a importância das *graphic novels* está em combinar as temáticas mais diversas, que os ditos movimentos alternativos ou *undergrounds* vinham trazendo, com uma amplitude de distribuição muito maior (alcançando as prateleiras das livrarias), no formato de livro. É importante ressaltar ainda que, no Brasil, essa expressão entraria no vocabulário no final dos anos 80, a imprensa teria um papel definitivo na popularização do termo por aqui, que ao aparecer em críticas e reportagens era não apenas disseminado, como também legitimado para o público.

Ramo e Figueira apontam que no Brasil, após a instabilidade econômica do início dos anos 90, os romances gráficos retomariam sua ascensão apenas a partir dos anos

2000 com técnicas por parte das editoras muito similares às da década de 80: afirmar aos leitores que eram diferenciadas das demais histórias em quadrinhos, agregando-lhes valor; assimilando-as à artes que já eram então vistas como autônomas e prestigiadas como a literatura e o cinema (o que pode ser visto com a criação dos termos correlatos *narrativa* ou *romance gráfico*); e, por fim, uma resgatada da década de 1950: as adaptações literárias para quadrinhos.





**2.**

**LITERATURA,  
CLÁSSICOS  
E ADAPTAÇÕES**

## 2.1 LITERATURA E QUADRINHOS

Quadrinhos não são literatura, assim como também não o são o cinema, a dança, o teatro ou qualquer outra coisa, a não ser eles mesmos, a não ser quadrinhos.  
(ZENI, 2014, p.126)

Antes de poder mergulhar no mundo a parte em que se constitui as adaptações literárias em quadrinhos, parece pertinente trazer algumas discussões e definições para jogo. Primeiramente, é importante afastar a literatura das histórias em quadrinho, afinal, como tentamos demonstrar no primeiro capítulo, a trajetória das HQ's é também a história de sua tentativa de se afirmar como uma arte autônoma, a própria Nona Arte. Ou seja, “O texto quadrinhístico não é um texto literário [...]. Um texto quadrinhístico, afinal, só pode ser um texto quadrinhístico, com sua grafia própria, com seu ritmo próprio, com sua especificidade própria.” (CIRNE, 2000, p.176). Essa visão foi amplamente corroborada por diversos autores como Eisner e Vergueiro.

Dessa forma, é importante lembrar que em nossa tentativa de definir o quadrinho, mostramos ele como uma junção de signos, na qual as palavras “[...]já não servem mais para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.” (EISNER, 1995, p. 122). Ou seja, na narrativa literária, existe a necessidade da palavra a fim de construir sentido, já nas HQ's, as imagens são tão importantes quanto, senão mais, que os textos. Lielson Zeni, diz em um artigo seu: “[...]consigo afirmar que quadrinhos não são literatura, que se tratam de artes diferentes, com recursos diferentes, mas que podem, sim, dialogar.” (ZENI, 2014, p.125). E será nesse diálogo, e como ele se dá em especial, no caso das *graphic novels* (TEIXEIRA, 2015, p. 27), que focaremos neste capítulo.

## 2.2 MAS, AFINAL, O QUE SÃO CLÁSSICOS LITERÁRIOS?

Ao procurar num dicionário o verbete “clássico”, encontraríamos definições diversas.

Seriam desde tudo aquilo relativo ao tempo greco-latino, até mesmo as coisas relacionadas à tradição. É interessante notar que a origem do próprio termo seria advinda desse tempo histórico: “teria sido Aulus Gellius (125 – c. 180 d.C.), gramático e escritor latino, o autor da designação “clássicos” a escritores de valor e distinção” (BORGES, 2016, p.43). No dicionário Michaelis Online, encontramos a seguinte definição: “[...]3 Diz-se da obra ou do autor que é de estilo impecável e constitui modelo digno de admiração.”<sup>5</sup>.

Nessa linha, Renata Farhat Borges, estudiosa do campo dos quadrinhos e diretora editorial da Editora Peirópolis, resume de forma simples a conceitualização iniciada nos tempos clássicos: “Uma definição genérica e contemporânea indica que a obra clássica é aquela capaz de resistir ao tempo, atravessar os séculos e maravilhar gerações seguidas de leitores.” (BORGES, 2016, p. 44). Dentro deste conceito, com a suporte de teóricos como Ítalo Calvino, segue a definir a obra clássica, como aquela que nunca teria terminado de dizer, aquilo que tem a dizer, ou seja, seria aquele livro que ao se ler na infância e na idade adulta, em sua época ou décadas depois, estaria sempre apresentando releituras, adições de significados.

Dessa forma, apesar de ser um conceito constantemente em transformação, entende-se o clássico como uma obra atemporal, digna de estudo, como sua própria etimologia na palavra *classe*, sugeriria (BORGES, 2016, p.43), que pode ser relida, diversas vezes, ressignificando-se contemporaneamente a cada releitura, por falar com seu público, tanto universalmente, quanto de forma mais local. Entendemos aqui, então, dois conceitos chave para a compreensão do que seria a literatura: tempo e modelo. O primeiro porque as obras ditas clássicas costumeiramente atravessam seu tempo, continuam a desenvolver-se e criar sentidos. O segundo, porque além de serem um modelo estético, trazem algo mais. O professor e premiado autor Wilton José Marques resume assim o poder do clássico:

Em outras palavras, bem lido, o texto clássico tem o poder (talvez secreto?) de entranhar inquietações na alma do leitor, sobretudo quando tematizam problemas

---

5 Dicionário Online Michaelis. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/clássico/>. Acesso em 18 set 2019.

e situações que, no limite, preocupam-se – a todo o momento – em lembrar ao ser humano que este não pode se esquecer de sua própria humanidade. (MARQUES, s/d, p. 10)

Acreditamos que daqui podemos extrair pontos fundamentais que nos levam a continuar o estudo. A leitura do clássico muito possivelmente apresentará uma dificuldade ao seu leitor, seja por sua característica temporal, por apresentar alguma linguagem envelhecida ou pelo próprio título de clássica afastar as pessoas (MARQUES, s/d, p. 10), nessa hora serve muito bem que a outra característica marcante da literatura clássica seja a de ser um modelo. Abrem-se as portas aqui para as adaptações, nosso próximo tópico.

### 2.3 E A ADAPTAÇÃO?

É interessante notar a relação intrínseca que os clássicos sempre tiveram com a adaptação. Pouquíssimos de nós tivemos acesso às histórias originais de contos de fada como A Branca de Neve ou A Pequena Sereia, por exemplo. Grandes clássicos da literatura universal como Os Miseráveis, As Viagens de Gulliver e Robson Crusóé são exemplos também de leituras que chegam a nós muito mais por versões adaptadas dos enredos para o público infanto-juvenil do que como obra original.

**Figura 6 - Capas de adaptações literárias**



**Fonte:** Site Editora FTD e Site Livraria Saraiva

Lielson Zeni define como obra qualquer realização da criatividade humana (ZENI, 2009, p. 129), assim, entendemos que tanto o original, quanto sua adaptação devem ser entendidos como obras autônomas, e dessa maneira avaliadas. Uma vez que compete ao autor da adaptação entender, codificar e alterar criativamente os elementos da obra original conforme o objetivo desejado, para o autor, isto torna o resultado deste trabalho, também uma obra. Para o autor, adaptação é toda obra que possui a intenção de representar outra:

[...] Mesmo que essa adaptação seja em um meio diferente, com mais ou menos personagens, em outra língua, em espaço diferente, em outro tempo. O que se pretende, entretanto, é uma obra que tem alguma ligação intencional e explícita com aquela na qual se baseia. (Ibid., p. 131)

Talvez por essas infinitas possibilidades, alguns entendam as adaptações como

desvirtuamentos dos originais. Muito se debate sobre o valor da adaptação, sendo tratada como uma cópia, ou uma obra inferior a original, neste sentido, a autora Linda Hutcheon (2011, p.11), para quem os vitorianos já teriam o hábito de adaptar para outras mídias e a pós-modernidade teria herdado este traço, rebate:

A adaptação não é vampiresca: ela não retira o sangue de sua fonte abandonando-a para a morte ou já morta, nem é mais pálida do que a obra adaptada. Ela pode manter viva a obra anterior, dando-lhe uma sobrevida que esta nunca teria de outra maneira. (Ibid., p.234)

Entendemos que para Hutcheon (2011) a relação na adaptação seria *palimpsestosa*. O palimpsesto é um pergaminho ou papiro, cujo texto original era raspado na Idade Média pelos monges copistas para dar lugar a um novo, porém, atualmente conseguiríamos recuperar fragmentos do original. A pesquisadora Patrícia Kátia da Costa Pina, traduz o sentido desta metáfora:

Assim, enquanto produto formal, a adaptação transcodifica, mas não apaga o código adaptado; enquanto processo de criação, a adaptação situa-se como elo na cadeia discursiva; enquanto processo de recepção, o texto adaptante demanda a interlocução ativa com o leitor. (PINA, 2014, p. 153)

Desta forma, entendemos que na ótica da Teoria da Adaptação de Hutcheon, o texto adaptante não é (artisticamente) inferior ao adaptado, se trata de uma reinvenção. De modo geral, os autores aqui citados buscam defender as adaptações das críticas que as acometem. O que convém entender aqui é que não existe ideia pura, que o ser humano observa o que existe ao seu redor e cria em cima disso, contando e recontando histórias desde sempre. Dessa forma, importa mais o conteúdo, suas mensagens, do que o meio escolhido para sua perpetuação.

Tendo isso em mente podemos mover mais especificamente para o assunto que nos interessa: a literatura em quadrinhos.

## 2.4 A ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM QUADRINHOS

Embora o ponto de partida seja a obra literária e a história em quadrinhos esteja próxima ao texto matriz, ela consegue ser uma obra autônoma e o resultado final é sempre uma obra nova (ZENI, 2009, p.131).

É verdade que as adaptações literárias em quadrinhos representam um paradigma interessante em sua essência. Os quadrinhos, resultado da Indústria Cultural enunciada por Walter Benjamin, representam bem a sociedade capitalista e industrial na qual houve a “perda da aura” da obra de arte por conta de sua reprodutibilidade técnica, ao mesmo tempo em que o conteúdo destas se trata do literário, do canônico, que sempre fora tido como objeto de privilégio, algo exclusivo (PINA, 2014, p. 216). Acreditamos que seja neste ponto que a literatura em quadrinhos faça tanto sentido como adaptação: se estas têm o propósito de renovar sem apagar os originais, faria sentido que na atualidade - na qual o universo histórico e cultural dos leitores já não se encaixa mais com o trazido na literatura canônica - usássemos uma linguagem tão moderna quanto a própria aos quadrinhos como uma opção para executá-las. Assim, aqui queremos entender e enumerar algumas razões para a existência deste formato tão único e popular nos últimos anos.

A fim de contextualização, é importante ressaltar que, a partir da segunda metade do século XX, a literatura passou a ser utilizada como fonte de adaptações para diversas mídias e linguagens novas que precisavam se firmar no mercado (BORGES, 2016, p. 74). Nesse sentido, Borges nos indaga “se a literatura chegou à televisão por meio de novelas e seriados, emprestando-lhe intrigas, personagens e, principalmente, prestígio, por que não poderia fazer o mesmo pelos quadrinhos?” (Ibid, p.74). Os quadrinhos que até então vinham sendo duramente criticados, não adquiriram do dia para a noite prestígio (como

constatamos no primeiro capítulo), mas este seria o pontapé inicial para uma frutífera trajetória.

Os quadrinhos ainda seriam alvos das mesmas críticas que acometem qualquer tipo de adaptação, como anteriormente citado e contestado, e para além disso, contavam com a visão de que eram uma linguagem menor, infantil. Patrícia Pirola, afirma que “é possível que a condição de anterioridade histórica das produções literárias faça com que as adaptações literárias para quadrinhos sejam consideradas por alguns como ‘cópias ilustradas’ do texto original” (2014, p. 88). Waldomiro Vergueiro contesta diretamente esta ideia, dizendo que diferente do que ocorre nos livros ilustrados, os quadrinhos possuem uma dinâmica própria, que vai além do simples acréscimo, gerando um novo nível de comunicação (VERGUEIRO, 2009, p. 22).

Renata Borges, apoiada em Pina e Hutcheon, afirma que “uma boa adaptação é capaz de oferecer uma leitura completamente nova e única da obra matriz literária, mobilizando o jovem de hoje e atuando positivamente na formação de leitores.” (2016, p.75). Essa afirmação nos remete a fala anteriormente citada de Hutcheon sobre a adaptação poder reciclar, ou mesmo ressuscitar o clássico: essa função ativa da adaptação em manter a memória viva, aproxima gerações em seu processo de renovar os leitores, ao mesmo tempo em que adiciona sentidos e influências.

A partir destes pensamentos, já conseguimos aferir aqui alguns dos grandes motivadores destes tipos de adaptação. O primeiro, estaria relacionado ao fato de utilizar-se do prestígio que obras literárias possuem para dar suporte ao novo meio, agregando-lhe a mesma aura. O segundo, o de renovar uma mensagem, tornando-a mais palpável especialmente para o público mais jovem. Esse segundo item é amplamente estudado por nomes como Waldomiro Vergueiro e Patrícia Pina, além de ser fonte de diversos artigos e estudos Brasil a fora, a fim de entender quais poderiam ser os ganhos da utilização dos quadrinhos na educação.

Pina afirma que: “as adaptações quadrinísticas de textos literários tornam-nos mais divertidos, acessíveis, aproximando-os das possibilidades de compreensão e produção de

sentidos das crianças e dos jovens estudantes de hoje.” (2014, p. 218). E continua sobre as adaptações paradidáticas: “Considero-as instrumentos de formação leitora, sim, mas porque sua linguagem híbrida potencializa habilidades nos jovens que a literatura, por si só, não alcança”.

Essas falas além de colaborarem com o pensamento dos quadrinhos como uma ferramenta muito importante para a formação de leitores e estudantes, sendo utilizados como uma forma de despertar seu interesse na leitura, mostram também como é a linguagem única dos quadrinhos que permite este contínuo e bem sucedido hábito de adaptar obras literárias para os quadrinhos. Neste sentido, inicialmente, afastamos os quadrinhos da literatura, mas talvez seja a hora de evocar algumas semelhanças que permitam este casamento: ambos tem como suporte histórico o impresso (apesar de na era das *webcomics* e *e-books* isso não poder mais ser afirmado categoricamente), possuem narratividade semelhante (que também os relaciona com as obras cinematográficas) e seus códigos básicos são os mesmos (tempo, espaço, personagens, ação, etc.). Esta relação entre linguagens possibilita ao leitor se conectar a algo que lhe é desconhecido e insere esse conteúdo em um novo contexto, criando um diálogo entre obras e público.

A linguagem dos quadrinhos, aqui exaltada algumas vezes como a junção única do verbal e visual, permite multiplicar as imagens produzidas no imaginário do leitor ao ler um texto escrito. Eisner (1995) sustenta este pensamento ao nos mostrar o que são as letras: “As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis.” (EISNER, 1995, p.14). Ainda segundo ele, os quadrinhos seriam uma forma de leitura capaz de estimular a inteligência de forma tão efetiva quanto textos escritos.

Pretendemos nos debruçar mais a fundo nas peculiaridades da linguagem dos quadrinhos no capítulo 4, mas nos convém entender aqui a adaptação assim como uma tradução entre linguagens. Tratamos as adaptações como uma obra que visava representar outra, nesta lógica é possível pensar nestas como traduções. Esta modalidade que Zeni (2014), baseado em Plaza (2003), chama de tradução intersemiótica, por se tratar de uma

transposição de um meio para o outro, nos ajuda a livrar-nos do estigma da fidelidade. Da mesma forma que ao traduzir um texto de uma língua para outra não encontramos sinônimos perfeitos, aqui também isso acontece, e temos a impossibilidade de dizer exatamente o mesmo que o texto dito “de partida” desde o princípio.

O que se chama de tradução intersemiótica também é popularmente conhecida como adaptação. Por isso, fala-se em histórias em quadrinhos que adaptam obras literárias - poderíamos dizer também que “traduzem”. Mas o termo adaptação também se relaciona a obras que modificam partes de outra, por diversos motivos. (ZENI, 2014, p. 115)

Neste ponto ponto Zeni refere-se às facilitações lexicais que muitas obras de adaptação performam para os clássicos. Processo semelhante ao que relatamos haver na literatura em quadrinhos para reciclar obras canônicas. De todo modo, partimos aqui do pressuposto de que não é possível ser fiel ao original e por isso o autor é uma peça chave nas adaptações. Cabe a ele escolhas importantes do processo de adaptação, além de que cada autor possui um estilo próprio, “que são as principais marcas textuais, recursos formais e opções estéticas [...]” (ZENI, 2014, p. 114) e que caberá ao tradutor da obra decidir como trabalhar isso: se o manterá e tentará reproduzi-lo ou se tratará apenas da mensagem, do conteúdo.

Uma vez que adaptar uma linguagem para outra tem como função representar de uma forma diferente algo que já é existente, entendemos que pode haver, então, motivações pessoais dos autores para criar a adaptação. A obra, que já é consagrada, pode dar oportunidade ao quadrinista ou à equipe por trás dos quadrinhos. Neste sentido serve tanto para dar destaque, quanto liberdade para experimentação, pois uma vez que o roteiro já está bem estabelecido sobra espaço maior para expressão e experimentação artística respaldadas pelo prestígio da obra original.

Borges contribui muito neste ponto com sua visão interna à editora Peirópolis,

como organizadora e editora da Coleção Clássicos em HQ, que conta atualmente com 17 títulos. Em um volume a parte que reúne trechos das obras, textos, artigos, testemunhos e entrevistas exclusivas, Renata Borges nos revela que um dos critérios das adaptações era o de que o autor deveria escolher a obra que adaptaria. Desta forma, não só pode haver um interesse pela carga da obra, mas também uma conexão mais profunda que inspire o autor.

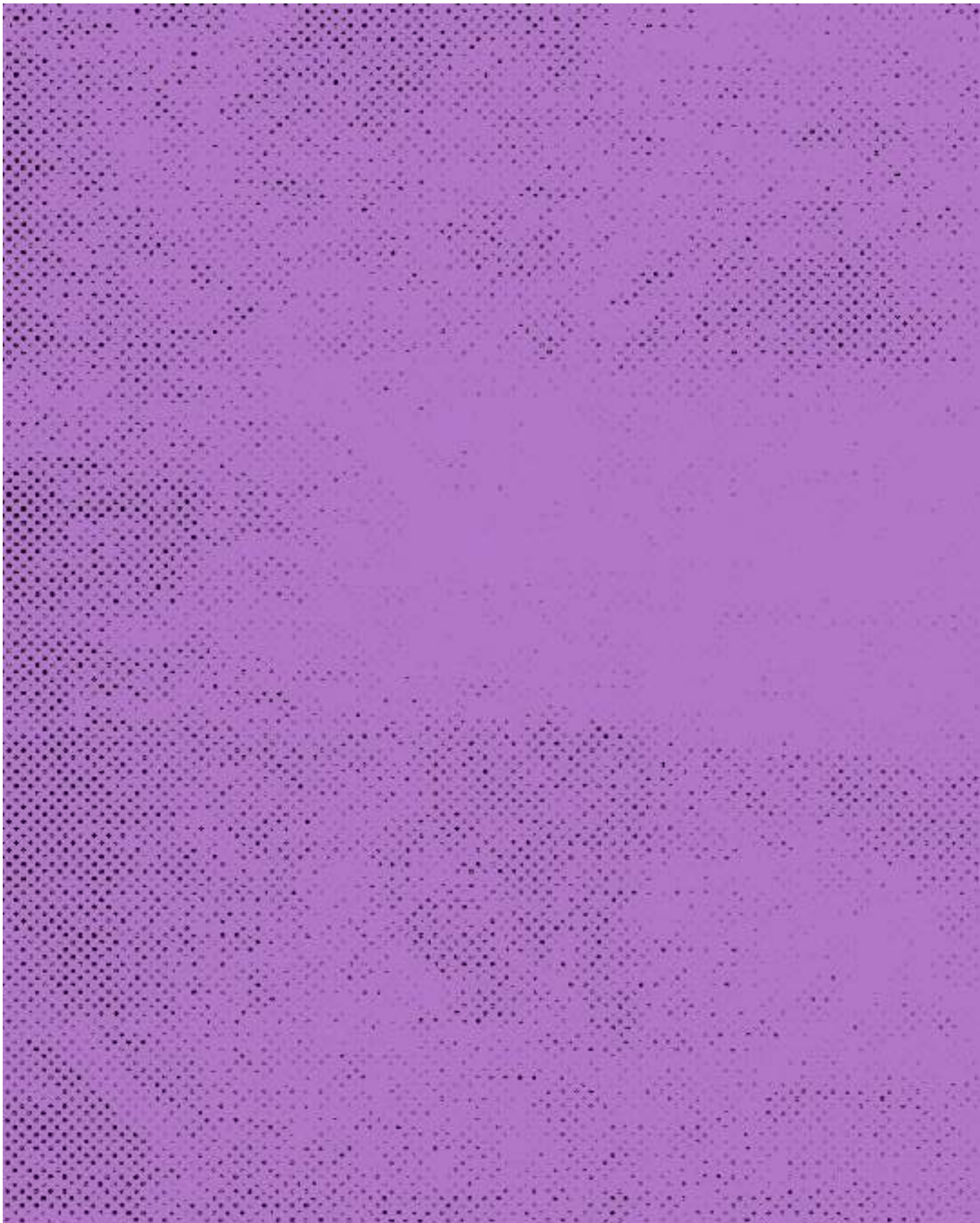
É importante não deixar de lado motivações econômicas para realizar as adaptações. Com o *boom* da literatura em quadrinhos iniciado por sua inserção em programas do governo, é fácil presumir que as editoras se interessariam, uma vez que, caso escolhidos para compor o programa, “a compra de cada um dos títulos significa vendas entre 15 mil e 48 mil exemplares. Num país em que as tiragens giram entre mil e três mil unidades, incluir um título na relação se torna um negócio atraente a qualquer editora” (RAMOS & FIGUEIRA, 2011). Para além disso, os clássicos, em sua grande maioria, estão sob domínio público, evitando potenciais dores de cabeça com direitos autorais nessa parte.

Pudemos observar e entender assim um pouco mais das motivações que levam um texto a ser adaptado, em especial para o formato de quadrinhos. Percebemos que a relação entre literatura e quadrinhos se ampliou durante os anos, mesmo quando as HQs foram consideradas “leituras inferiores”, trazendo renovação para a primeira e prestígio para a segunda, até se tornar um recurso corriqueiro para aproximar leitores de livros. As adaptações foram uma onda mundial nos anos 2000, e países com suas tradições próprias no mercado de quadrinhos também adentraram, como foi o caso do Japão com a coleção *Manga de Dokuha*. Foram obras diversas, nacionais e internacionais, transformadas em mangá (os quadrinhos japoneses, portadores de uma linguagem e estética muito própria), que impressionam por sua variedade e intenção de expor os leitores corriqueiros de mangás a uma literatura com a qual não teriam contato de outra maneira. A série ficou famosa e impressionou pela variedade nos títulos (que nem sempre se tratavam de romances): *O Manifesto do Partido Comunista*, *Minha Luta*, *Guerra e Paz*, *Dom Quixote* e mesmo o *Kama Sutra*.

Assim, entendemos que as adaptações aparecem em todo tipo de mídia, possuem

público-alvo específico e próprio e são influenciadas por todo tipo de meio de comunicação, sendo difícil aglomerá-las, mas é evidente que neste caso, se constituem a partir de um processo de desdobramento de elementos gráficos e estruturais dos quadrinhos de maneira autônoma (PIROTA, 2014, p. 108), o que as torna por si só produtos autônomos. Sejam motivações pessoais, econômicas, educacionais ou afins, a literatura em quadrinhos hoje se vê firmada após uma longa caminhada.





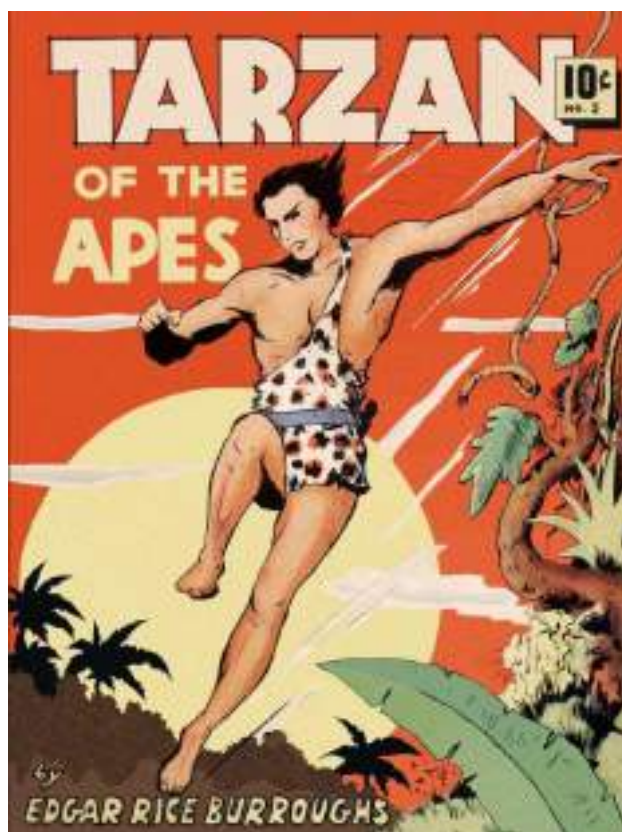
**3.**  
**A TRAJETÓRIA**  
**DOS CLÁSSICOS**  
**EM QUADRINHOS**

### 3.1 CLASSICS ILLUSTRATED: A MÃE DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS

Assim que passaram a adotar o recurso de continuidade, com a possibilidade de explorar narrativas mais longas, os quadrinhos se inspiraram na literatura ou a adaptar obras literárias. (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p. 12)

Os primórdios das adaptações literárias para quadrinhos remetem às, já citadas aqui, histórias de *Tarzan*, personagem recorrente dos livros e contos do autor Edgar Rice Burroughs desde 1912, que seriam transformadas em tirinhas em 1929 por Hal Foster. As comics tinham um roteirista, mas Foster era livre para fazer alterações próprias, foram 60 tiras em preto e branco pelo autor, de janeiro à março daquele ano, quando saíria da editora; voltaria em 1931 para uma nova série em cores da personagem (MOYA, 1987, p. 129). O auge da série, viria em 1937 com as ilustrações de Burne Hogarth, após a saída de Foster para projetos pessoais. O traço primoroso do desenhista chegaria a ser exposto no Louvre anos depois, Álvaro Moya afirma ser este “o *Michelangelo* dos *comics*” (MOYA, 1987, p. 130).

Figura 7 - Capa de Tarzan (1929), por Hal Foster



Fonte: blog Books Comics<sup>6</sup>.

Mas quando falamos em adaptar clássicos, a publicação que se tornaria um marco viria em 1941 com o nome de *Classics Illustrated*. Inicialmente chamada de *Classics Comics*, a série se aproveitou do momento de interesse despertado nas crianças pelos quadrinhos de super-heróis da *Action Comics* e surgiu com a peculiar e clara intenção de apresentar os clássicos da literatura, com ajuda da linguagem das HQ's para os jovens (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 1). Borges (2016, p.100) afirma que “entender as adaptações literárias para quadrinhos como um fenômeno editorial pressupõe conhecer o legado cultural da mais emblemática série do gênero no século XX, a *Classics Illustrated*”.

Vista como a mais importante iniciativa de seu tipo (adaptações de obras literárias para quadrinhos), a série durou cerca de 30 anos, viajou 36 países e 26 idiomas. E embora

<sup>6</sup> Disponível em: <https://bookscomics.blogspot.com/2011/07/tarzan-of-apes-by-hal-foster-1929-01-07.html>. Acesso em 18 set 2019.

não saibamos se seu objetivo de incentivar a leitura dos clássicos tenha se mantido em todos esses lugares, ao menos a edição original contava com paratextos que revelavam essa intenção, além de contar com uma biografia do autor da obra original, contextos para a obra e ensinamentos sobre literatura. Essa prática foi sabiamente orquestrada pelo editor para conquistar a simpatia dos pais e educadores, ainda descrentes à época (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 2)

A peça-chave para a existência dessa série tão importante, com certeza, seria seu idealizador, o imigrante judeu russo Albert Kanter. Tendo largado os estudos cedo, seria um autodidata nos estudos da escrita, literatura e oratória, entrando em contato com o mundo dos quadrinhos durante a Depressão americana quando foi trabalhar em Nova Iorque na *Elliot Publishing Company*.

Apesar de apresentar clássicos em formato de quadrinhos não ser uma ideia nova, o diferencial de Kanter foi a ideia de fazer edições colecionáveis, ainda que independentes, uma vez que cada volume era dedicado exclusivamente a uma única obra (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p.6). Em 1941 seria lançada a primeira edição e, apesar da baixa qualidade inicial, os resultados foram animadores e levaram o editor a adquirir a *Gilbert Publications*, e em 42 ter seu próprio espaço da *Sixth Avenue*. Já em seu exemplar de número 35, em 1947, a coleção deixaria para trás a denominação *Classic Comics*, para adotar o consagrado título de *Classics Illustrated*.

Albert Kanter foi um verdadeiro *marketeiro* em termos da divulgação de sua empreitada. Sempre tendo em vista expandir seu alcance, desenvolveu uma estratégia única de distribuição para soldados em serviço, que enxergou como público-alvo em potencial. Com uma espécie de *gift box*, distribuído pela Cruz Vermelha e reembolso postal, estima-se que tenha vendido entre 5 a 7 milhões de cópias para os soldados (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 9).

Houve sucesso e a revista chegou a inspirar concorrentes. Houve críticas também, é claro. Por mais que Kanter reservasse espaços geralmente utilizados para propaganda para colocar depoimentos favoráveis à obra (de fãs a professores que aprovavam seu

trabalho) e ainda que tivesse atingindo inclusive sucesso pedagógico nos EUA, a série não estava isenta dos calores do momento, sendo alvo inclusive do já citado Fredric Wertham (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 11). Apesar dos tropeços, em 1950 a coleção chegava ao seu auge. Borges e Vergueiro julgam que um grande responsável pelo sucesso comercial possa ser o formato: ao tornar os volumes independentes, evitava a possibilidade de coleções defasadas ou livros datados.

O sucesso transbordou para o mundo. Em 1943, a coleção já havia sido exportada para o Canadá, em 1962, já estava presente em 20 países. Aqui no Brasil, os *Classic Illustrated* chegariam em 1948 trazidos pelo editor já citado aqui Adolfo Aizen, curiosamente, também um imigrante judeu russo. Eventualmente, o sucesso declinaria a partir dos anos 60, seja pela crise dos *comic books*, pela concorrência que as publicações impressas enfrentavam com a popularização da televisão, ou mesmo a impossibilidade de manter os preços acessíveis que a coleção sempre teve (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 20), porém deixou a sensação de dever cumprido.

Levando-se em consideração as reverberações das quadrinizações desse título até os dias de hoje, pode-se entender que as intenções do editor foram vistas como legítimas por parte dos leitores. Pode-se acreditar, assim, que o título cumpriu galhardamente o seu papel, trazendo mais nobreza e prestígio aos quadrinhos como linguagem e ajudando a torná-los uma das mais populares formas narrativas do século XX. (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p.24)

### 3.2 A LITERATURA EM QUADRINHOS NO BRASIL

Os *Classics Illustrated* não foram a primeira experiência do tipo no Brasil, Chinen, Vergueiro e Ramos chegam a afirmar que “pode-se dizer que, no Brasil, a quadrinização de obras literárias tem certa tradição” (2014, p. 15). A estreia da categoria foi em 1937, com uma adaptação d’*O Guarani* feita pelo pintor e historiador da arte Francisco Acquarone. Seria

apenas mais em 10 anos depois, em 1948, que a Editora Brasil-América Latina (EBAL) de Adolfo Aizen traria para cá a versão brasileira da publicação *Classics Illustrated: a Edição Maravilhosa*.

A coleção se estenderia até a década de 1960, com mais de 200 números publicados e o mais importante: ela não se limitou a replicar os títulos americanos. A primeira publicação brasileira seria em 1950, se tratava novamente da obra *O Guarani* de José de Alencar, um dos autores mais adaptados da *Edição Maravilhosa*, desta vez quadrinizado por André Le Blanc. Pura coincidência ou resultado da combinação da predileção de Aizen com o fato de que o autor romântico, a esta época, já havia se tornado domínio público, a parceria entre o editor e o artista de renome internacional renderia ainda outras adaptações de obras de Alencar como *Iracema* e *Ubirajara*, também integrantes da *Edição Maravilhosa*. Ao fim das 200 edições que a coleção teve, cerca de um terço era original de obras brasileiras (BORGES, 2016, p. 140).

**Figura 8 - Primeiro número da coleção Edição Maravilhosa e o primeiro número em que um romance brasileiro foi quadrinizado**



Fonte: BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 75.

Mais do que apenas lucros, trabalhos como este realizado por Adolfo Aizen, visavam para combater o preconceito contra os quadrinhos e aumentar seu público consumidor, sem deixar de estimular a leitura dos clássicos (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.19). Apesar de no início contar com muitos artistas estrangeiros, também fomentou este campo de atuação no Brasil. A coleção da EBAL foi um grande sucesso assim como sua versão original e ocasionou em outras iniciativas similares por parte da mesma editora, mas também da concorrência.

Assim como nos Estados Unidos, a coleção e as adaptações literárias para quadrinho de um modo geral tiveram uma queda de popularidade a partir da década de 1960, quando se findariam as principais publicações do gênero. E as décadas seguintes não seriam mais promissoras: ainda que editoras como a própria EBAL ou outras renomadas tentassem, as coleções nessa linha pouco duravam. Mesmo a Editora Abril que no início dos anos 90 tentaria relançar a Classics Illustrated a exemplo do que ocorria nos Estados Unidos teria uma experiência curta de apenas 12 meses.

Seria apenas no anos 2000 que assistiríamos o retorno das adaptações literárias em quadrinhos de maneira mais bem-sucedida. Chinen, Vergueiro e Ramos reforçam a ideia que já trouxemos aqui da importância das *graphic novels* nesse processo de redescobrimto da literatura em quadrinhos.

Para isso, parece ter colaborado bastante a emergência do formato de quadrinhos conhecido como *graphic novel*, especialmente conveniente para mergulhos arrojados na arte gráfica sequencial, além de permitir aos autores maior liberdade criativa e tratamento de temáticas mais arrojadas [...] (2014, p. 24)

### 3.3 O BOOM DAS ADAPTAÇÕES

Surgindo inicialmente de maneira esparsa, aos poucos o ritmo de publicação desse gênero foi se intensificando, a ponto de, na segunda década do século XXI, ser

possível afirmar que existe no país um nicho específico do mercado de quadrinhos voltado à versão de obras literárias, tanto nacionais quanto estrangeiras. (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p. 24)

Acompanhando tanto uma tendência mundial, quanto revivendo muito da sua tradição nos anos 50, o Brasil voltou a dedicar coleções e álbuns para a adaptação literária, em especial da própria literatura brasileira. Segundo Chinen, Vergueiro e Ramos (2014), além do advento da *graphic novel*, o país pôde contar com leis de incentivo à cultura para sustentar essa crescente. Ainda que timidamente, políticas foram surgindo, a começar pela Lei 7505/86, também conhecida como Lei Sarney. Ela teve vida curta por conta do desastroso governo que se seguiu, mas seu conceito de trazer benefícios fiscais a quem contribuísse com doações, patrocínios e investimentos com caráter cultural ou artístico, seria influência para iniciativas futuras como a Lei 8313/91, conhecida como Lei Rouanet.

Inicialmente receosos, os autores e produtores interessados sentiam-se intimidados por uma histórica rejeição aos quadrinhos, porém aos poucos o medo deu lugar à curiosidade e cada vez mais projetos foram apresentados e aprovados, abrindo espaço para o financiamento direto da publicação de quadrinhos (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p. 26). Interessante notar que as adaptações literárias foram as grandes favorecidas nesse processo.

O outro motivo apontado por Chinen, Vergueiro e Ramos (2014) para a retomada das adaptações seria a verdadeira onda de investimentos que surgiria nos anos 2000, por parte das editoras, para a publicação de coleções em livrarias, onde podem desfrutar de mais tempo nas prateleiras. A fim de atingir um público mais adulto (e de maior poder aquisitivo), a tendência do segmento, por razões comerciais, era justamente investir em adaptações literárias.

O real explosão da literatura em quadrinhos viria em 2006. Quase 10 anos depois do início do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que escolhe os livros que serão adquiridos para compor o acervo das bibliotecas escolares no ano letivo, ele incluiria

quadrinhos na lista. Dessa forma, o PNBE passou a servir de incentivo para as editoras publicarem quadrinhos, ainda mais o com potencial para fazer parte do programa, que não escondia sua predileção por adaptações em quadrinhos de obras literárias clássicas. Essa predileção, muito provavelmente, partia da premissa que esses quadrinhos seriam a porta de entrada para os textos originais e, para isso, elas se esforçavam. As editoras colocavam fichas de leitura, biografia de autores.

Nesse aspecto, a decisão de se publicar uma adaptação parece obedecer à lógica de mercado: produz-se aquilo que tem chance de ser vendido para um grande comprador, no caso o governo. Muitas obras, inclusive, são planejadas para acrescentar informações ao currículo escolar. Por essa razão, as biografias de personalidades históricas ou as adaptações literárias ganharam espaço nos últimos tempos dentro de várias editoras (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p. 29).

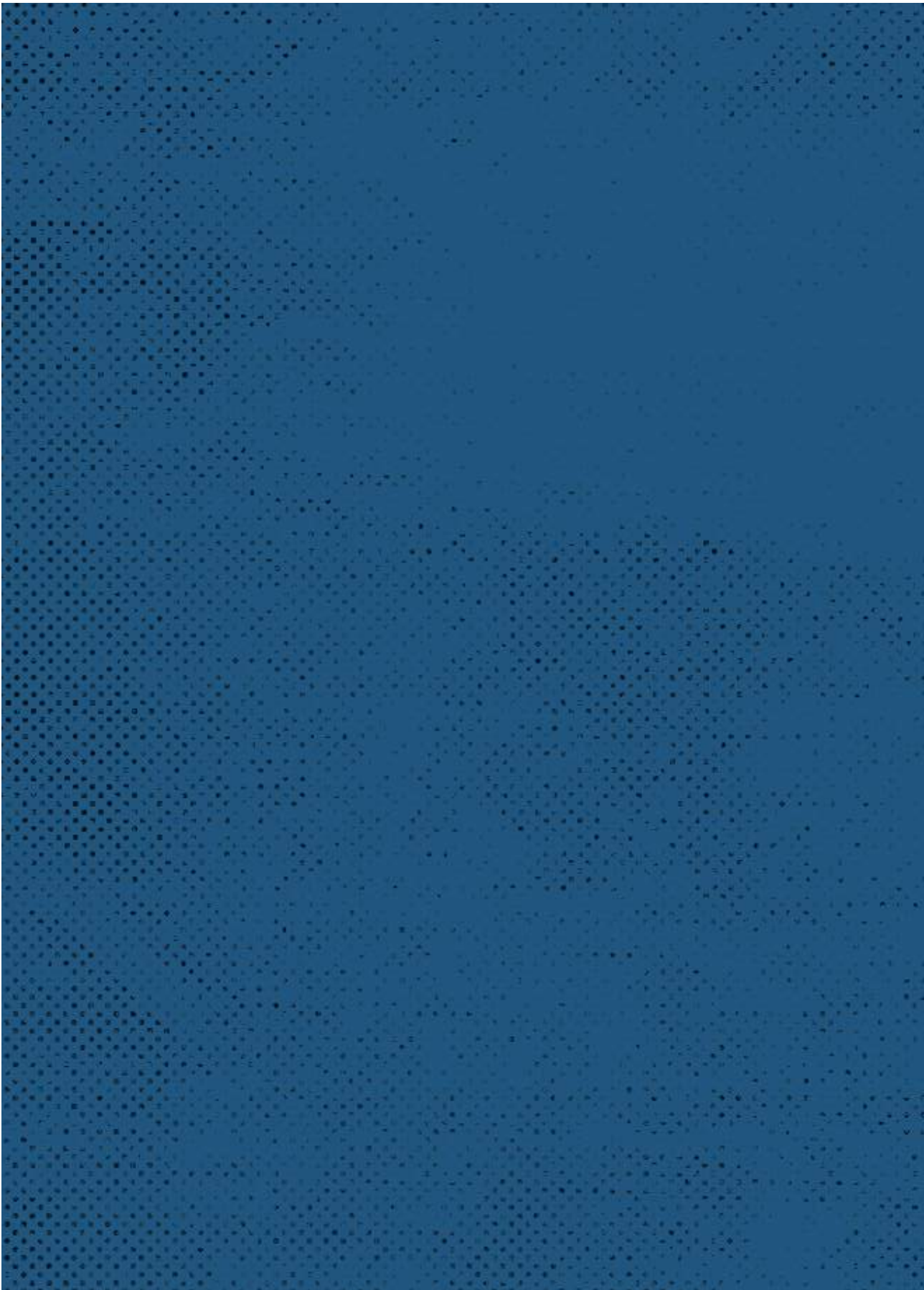
Para Renata Borges (2016), é interessante comparar o número de adaptações literárias realizadas no século XX com as do XXI para constatar o tamanho deste chamado *boom* das adaptações.

Considerando que estão sendo comparados períodos muito distintos – 66 anos do século XX com apenas quinze deste século –, é possível notar que o número de quadrinizações publicadas neste século já é proporcionalmente bastante expressivo, pois *somam 369*, perto da *metade das 862 lançadas durante todo o século passado* (BORGES, 2016, p. 162, grifos nossos).

Aproveitamos para ressaltar aqui o quão significativos são os números de Machado de Assis dentro deste momento. Atualmente, autores mais modernos já constam em domínio público, abrindo espaço para adaptações que não eram economicamente viáveis no século passado. Segundo os dados recolhidos por Borges (2016) em sua pesquisa,

se José de Alencar foi um dos destaques no século XX, Machado seria um dos mais adaptados deste século, com 24 quadrinizações em 26 edições. Ao todo seriam 12 obras do autor quadrinizadas neste século, ou seja, algumas - como o conto *O Alienista* - seriam adaptadas mais de uma vez.





**4.**  
**ANÁLISE DE CASO:**  
**DUAS VISÕES**  
**DE O ALIENISTA**

#### 4.1 METODOLOGIA DA ANÁLISE

Primeiramente, faz-se necessário justificar nossa escolha pelo conto de Machado de Assis, *O Alienista*. Os números mostrados em conjunto com o fato de que as grandiosas obras do autor são de domínio público e gozam de muito prestígio, atestam em favor de alguns motivos que mostramos anteriormente para a existência de adaptações.

O *Alienista*, um dos contos mais famosos de Machado de Assis, foi publicado em uma coletânea que recebeu o nome de *Papéis Avulsos*, em 1882. Possui extensão maior que o encontrado normalmente em outros contos, por vezes gerando discussões sobre sua categorização, a qual não nos dirigimos aqui por ser de pouca relevância para o estudo. O que é importante para nós é sua divisão em 13 capítulos, nomeados da seguinte maneira:

Capítulo I – De Como Itaguaí Ganhou Uma Casa De Orates

Capítulo II – Torrente De Loucos

Capítulo III – Deus Sabe O Que Faz

Capítulo IV – Uma Teoria Nova

Capítulo V – O Terror

Capítulo VI – A Rebelião

Capítulo VII – O Inesperado

Capítulo VIII – As Angústias Do Boticário

Capítulo IX – Dois Lindos Casos

Capítulo X – A Restauração

Capítulo XI – O Assombro De Itaguaí

Capítulo XII – O Final Do § 4

Capítulo XIII – Plus Ultra!

Todos os capítulos estão recheados da ironia machadiana tão falada e característica marcante do autor. Inclusive, nota-se desde o princípio a alusão às crônicas e contos pelo

narrador da história, isentando-se da autoria dos acontecimentos, colocando a história num tempo passado distante e de certa forma satírico. Em *O Alienista*, Machado de Assis tenta, através de Simão Bacamarte, o próprio alienista, distinguir as fronteiras da sanidade e da loucura e para isso, a personagem usa a cidade em que mora, Itaguaí, e seus moradores como cobaias.

A fim de provar suas sucessivas teorias sobre o assunto, Bacamarte utiliza de sua influência junto aos poderes políticos e seu status de sábio, para fazer o que bem entende com os moradores do local, deixando uma crítica explícita e marcada a alguns valores da sociedade à época. Critica-se em *O Alienista* o cientificismo exacerbado, a influência política, a passividade e submissão do povo diante daqueles com algum poder e conhecimento.

Alguns personagens, como o barbeiro Porfírio, são por si só uma crítica: o homem que ao chegar ao poder não realiza as promessas que o levaram até lá, por buscar de Simão Bacamarte sua influência; é a epítome da ganância. Já Simão, por exemplo, é extremamente apegado à razão e aos estudos, dando pouco valor a qualquer outra coisa, ao ponto de admitir que escolhera sua esposa, Dona Evarista, por atributos fisiológicos - que, em teoria, a possibilitariam de dar-lhe filhos sãos e saudáveis - que sua falta de beleza evitava distrações. Além destas críticas mais diretas, chamamos atenção às referências históricas que ajudam a dar um tempo para a história para além de “tempos remotos”. Ao escolher não definir um tempo, fica mais fácil criticar implicitamente, graças ao afastamento, porém algumas comparações, como associar o asilo à Bastilha francesa, trazem boa dose satírica, e algum contexto a história. Ao chamar o movimento que o povo inicia contra Simão de Revolta dos Canjicas (inspirada pelo apelido do barbeiro Porfírio), também podemos ver algum intertexto com as revoltas coloniais da época.

Por fim, o próprio Simão Bacamarte, representativo da ciência e da razão, depois de perceber que o “normal” era o desequilíbrio das faculdades mentais e “consertar” os últimos pacientes da Casa Verde, acaba por encarcerar a si próprio por perceber que ele é o único a refletir todas as qualidades e perfeição que ele considera loucura. Essas discussões sobre a linha tênue entre a sanidade e a loucura, são extremamente contemporâneos ou

mesmo atemporais.

Dentro das obras de Machado, *O Alienista* foi uma das mais adaptadas para os quadrinhos, com um total de 4 adaptações e acreditamos que essa reincidência nos trazia a oportunidade de analisar as especificidades de cada autor. Acabamos por escolher as duas adaptações que entendíamos por mais criativas, no sentido de que as duas que deixamos de lado possuíam menos alterações na narrativa, no texto e apresentavam um uso menos primoroso da linguagem dos quadrinhos, com claros fins didáticos, segundo Pirola (2014, p. 108). Ressaltamos que não existe um desmerecimento de um em detrimento das demais, foi apenas o critério de escolha visando mais diversidade de elementos para exploração.

Na passagem de uma linguagem para a outra, ou de um suporte para o outro, a estrutura narrativa é modificada, transformada e recriada. É necessário que se analise quais são essas transformações, quais as características que interferem no produto final, e em que medida a forma, e as mediações técnicas e gráficas podem interferir no conteúdo. (PIROLA, 2014, p. 87)

Zeni (2009, p. 131) cita que para avaliar uma adaptação é preciso compreender qual é a leitura proposta e entender as técnicas utilizadas por essa obra. Perceber como funciona uma história em quadrinhos, qual informação é preciso dar atenção e saber o que torna realmente uma obra quadrinizada e não apenas um texto ilustrado. A nossa intenção aqui é realizar uma comparação entre as duas obras adaptadas e a original, e, para isso, será necessário, portanto, entender os recursos próprios das HQ's que explicitaremos adiante: a importância dos quadros, seu formato, tamanho, linha de contorno, a sarjeta, as cores e seus valores, o traço, entre outras artimanhas próprias da linguagem quadrinística.

Nessa análise, como ressalta o autor, é interessante relacionar o quanto do original é abordado na obra adaptada, porém sem buscar por uma cópia. “E não podemos nos esquecer disso: a adaptação traz apenas uma leitura da obra original e não a solução ou interpretação definitiva para ela” (ZENI, 2009, p. 131), ou seja, como já mencionamos

antes, a fidelidade nunca está garantida, afinal estamos fazendo uma mudança de meios. Neste tipo de tradução intersemiótica, o autor será responsável por selecionar o que vai e o que fica, não havendo um melhor ou pior.

Dessa forma, serão analisadas neste trabalho as diferenças existentes entre o conto O Alienista, de Machado de Assis, e duas versões em quadrinhos produzidas por Cesar Lobo e Luiz Antônio Aguiar e Fábio Moon e Gabriel Bá. Buscaremos demonstrações de autonomia artística, momentos em que os autores, ainda que talvez inconscientemente, imponham leituras pessoais no momento de recriação da obra. A análise deste trabalho será sustentada pelas observações feitas a partir da comparação dos seguintes itens: capa, apêndices, quantidade de páginas e divisão em capítulos, narrativa, linguagem e uso dos recursos próprios dos quadrinhos. Dessa forma, iremos explicar melhor a linguagem dos quadrinhos, seus elementos, estruturas e recursos, para, então, partir para uma análise comparativa das obras.

#### 4.2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Adaptar envolve reconhecer o texto em sua forma original e imaginar como este seria comunicado na linguagem de chegada. Enquanto no texto de partida, que no nosso caso se trata do literário, a visualização da história, do enredo, da ação, dos cenários, dos personagens e de seus sentimentos e valores são imaginados pelo leitor, com ajuda de recursos próprios da literatura, como as figuras de linguagem - como aquelas que aprendemos na escola - nas adaptações para quadrinhos, os sentidos são construídos pela linguagem própria dos quadrinhos, associando recursos imagético-visuais a recursos verbais para construir narrativas as mesmas narrativas ao longo de seus quadros.

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o

Para Paulo Ramos (2009), os quadrinhos seriam um hipergênero, no sentido de que eles agregam diferentes gêneros, que possuem suas peculiaridades, porém seguem algumas tendências gerais, por ele identificadas. Uma dessas tendências é a chamada *linguagem dos quadrinhos*. Apoiado em Barbieri (1998), Ramos entende que os quadrinhos já se emanciparam e constituíram linguagem própria há mais de um século. McCloud (1995) diz que “o quadrinho é um meio monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências” mostrando a importância dessa linguística única desenvolvida pelos quadrinhos e aqui desejamos entendê-la para poder compreender seu uso e significado nas adaptações.

Primeiramente, partimos do pressuposto que para ler, entender e analisar uma história em quadrinho é necessário ser “alfabetizado” nesta linguagem, assim como Waldomiro Vergueiro propõe (2012, p. 31). As histórias em quadrinhos proporcionam sensações e perspectivas que são melhor percebidas quando o leitor possui certa familiaridade com seus elementos, sendo assim, compreendemos que para uma boa compreensão da história, se faça necessário compreender estes elementos.

Como já dissemos diversas vezes, o sistema narrativo dos quadrinhos é composto tanto do código visual quanto do verbal, sendo que grande parte das mensagens é passada para o leitor através da interação destes dois códigos (VERGUEIRO, 2012), e para sua compreensão é necessário explorar os tais elementos que o compõem. Partiremos, aqui, do princípio que as histórias em quadrinhos são uma linguagem autônoma, e tentaremos entender seus elementos narrativos como: enquadramentos, representação de fala e pensamento através dos diferentes tipos de balões, oralidade, onomatopeia, etc.

Para Vergueiro (2012), alguns elementos foram criados dentro do ambiente dos quadrinhos, outros foram ou são emprestados, por exemplo, do cinema (para o autor o meio que mais emprestou recursos para as HQs), apropriados e adaptados. O autor divide esses elementos entre linguagem visual (ou icônica) e verbal, e seguiremos o mesmo esquema

para fins deste estudo.

## LINGUAGEM VISUAL

Segundo Vergueiro (2012, p. 32), a imagem desenhada é “o elemento básico das histórias em quadrinhos” e são estas imagens, apresentadas em sequência que gerarão mensagens aos leitores. Esta linguagem, geralmente uma narrativa, baseada na ficção ou em fatos reais, terá como sua menor unidade narrativa o quadrinho ou vinheta, que por sua vez apresentarão diferentes parâmetros de leitura, em geral realizada no mesmo sentido da leitura do texto escrito, seguindo padrões culturais (mangás, por exemplo, apresentam sentido de leitura da direita para a esquerda, acompanhando o sentido de leitura da escrita japonesa).

A linguagem icônica está ligada aos elementos constituintes das histórias em quadrinhos, como questões de enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais. Também tem relação com o estilo e técnica escolhidos pelo autor para compor seu trabalho, item que Vergueiro utiliza para destacar a importância da adequação entre estilo e temática da história. Utilizaremos aqui os recursos enumerados por Vergueiro em conjunto com alguns outros apontados por outros teóricos a fim de abordar de maneira mais ampla os elementos.

## QUADRO OU VINHETA

O quadro é o espaço onde acontece uma ou mais ações e é a menor unidade do quadrinho. Sua disposição respeita a ordem de leitura, a fim de dar dinamismo às sequências e sua principal função é de moldura, dentro da qual se colocam objetos e ações. São de suma importância para os conceitos de tempo e espaço nos quadrinhos, uma vez que a disposição das imagens dentro deles e sua relação com as outras imagens da sequência

são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Nos quadrinhos, o espaço determina o tempo por meio do sequenciamento de quadros. Assim, o número e o formato dos quadros pode determinar o tempo na narrativa, ditando seu ritmo ou mesmo pausas. Scott McCloud (1995) destaca a importância do espaço entre os quadros, chamado por ele de *sarjeta*, mas que por vezes são denominadas de *cortes gráficos*, *calhas* ou ainda *hiato*. O recurso ao qual ele atribui magia e mistério é o grande responsável por essa operação única dos quadrinhos que esconde parte da ação, atribuindo ao leitor a tarefa de imaginá-la, incluindo-o no processo criativo de maneira ímpar. Interessantes notar a relação desse recurso com a de figuras de linguagem como a elipse, por impor ao leitor imaginar imagens ocultas ou subtendidas (CIRNE, 1975, apud RAMOS, 2009, p. 144).

Eisner (1995, p. 25) também se refere a esse recurso quando fala de *timing*. O que o autor explica como um recurso para realçar emoções, usufrui justamente dessa característica inerente aos quadrinhos que une espaço e tempo. Entendemos de forma simples que, quanto maior o número de quadros utilizados para descrever uma mesma ação, maior será a sensação de prolongamento dessa ação.

**Figura 9 - Tempo e Timing**



**Fonte:** EISNER, 1995, p.25.

Outro ponto importante são possíveis variações no formato do chamado requadro: diferenças nas dimensões e traçados são costumeiramente usados para expressar o clima, o tempo da história, o humor das personagens, entre outras relações com elas ou com a cena. Além disso, muitas vezes as linhas demarcatórias são usadas de maneira metalinguística, não são utilizadas ou são extrapoladas de maneiras criativas a fim de agregar significados (VERGUEIRO, 2012). Para Ramos (2009, p. 98), possuem duas funções principais: marcar de forma gráfica a área narrativa e indicar o momento em que se passa determinado trecho da história.

## PLANOS E ÂNGULOS

Nos quadrinhos, de forma similar ao cinema, os planos ou enquadramentos, são nomeados de acordo com o corte que fazem do corpo humano. Os principais nomeados por Vergueiro (2012), são:

**Plano geral:** é o enquadramento bastante amplo que abrange tanto a figura humana (sem muitos detalhes), quanto o cenário que a envolve;

**Plano total ou conjunto:** enquadra uma ou mais pessoas, sem exibir muitos detalhes da paisagem em volta;

**Plano médio ou aproximado:** enquadra pessoas da cintura para cima, sendo bastante usado para cenas de diálogos por trazer certa clareza da fisionomia;

**Plano americano:** enquadra pessoas dos joelhos para cima, tem como fundamento a suposição de que este é o ponto até o qual vai nossa percepção do outro em uma conversa;

**Primeiro plano:** enquadramento à altura dos ombros da personagem;

**Plano de detalhe, pormenor ou close-up:** *zoom* em uma parte da figura humana, personagem ou de um objeto, a fim de realçar um elemento que de outra forma passaria despercebido.

Temos, também, os ângulos de visão que para Vergueiro (2012) representam a forma como o autor deseja que a cena seja observada e as divide em três tipos:

**Médio:** a cena é observada como se ocorresse à altura dos olhos do leitor;

**Superior:** a cena tem enfoque de cima para baixo;

**Inferior:** a ação é verificada de baixo para cima.

Eisner (1995) também agrega significados adicionais. Para ele, por exemplo, a partir de um ângulo de visão inferior, o leitor pode sentir medo ou inferioridade, incitando os sentimentos opostos ou mesmo um distanciamento, caso o enfoque seja de cima para baixo.

## COR

Segundo Ramos (2009, pp. 84-87), “a cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto-e-branco”. As cores são fundamentais para fazermos associações diretas e indiretas, agregando significados ou simplesmente remetendo a alguma bandeira através da seleção de tons. Elas servem para agregar características marcantes ou distintivas, como no exemplo citado pelo próprio autor, d’O *Assassino Amarelo* da série *Sin City*. Para Ramos, são signos que teriam por vezes mais ou menos significados e que pendem mais estudos, mas que com certeza agregam informação e significados para os quadrinhos.

## PERSONAGENS

As personagens são uma parte extremamente complexa e carregada de significado. Elas podem agregar através de suas expressões corporais ou faciais ou ainda pela falta delas. Para McCloud (1995) o desenho mais simplificado, mais próximo ao cartunesco,

é extremamente útil para a ampliação dos significados, uma vez que nos permite nos concentrar em aspectos mais universais, além de ser mais fácil nos projetarmos neles.

As personagens são de suma importância porque nos quadrinhos, além de orientar a trama da história, grande parte da ação será transmitida por suas feições. Além disso, os gestos e as expressões de uma personagem contam quem ela é e qual o estado de espírito em que se encontra antes mesmo da linguagem verbal contida nos quadrinhos ser lida.

Outro aspecto importante é o uso de estereótipos, especialmente na representação de personagens secundárias. Vergueiro (2012, p. 53) justifica esse uso ao dizer que “sendo um meio de comunicação de massa, muitas histórias em quadrinhos tendem a firmar-se em estereótipos para melhor fixar as características de um personagem junto ao público”. Ele continua alertando “este tipo de representação traz em si uma forte carga ideológica, reproduzindo os preconceitos de uma sociedade”. Os traços e estereótipos costumam variar de acordo com o gênero da HQ produzida e o estilo do autor, é claro.

## FIGURAS CINÉTICAS E METÁFORAS VISUAIS

Agregamos aqui estes elementos por acreditar que possuem funções de certa forma similares. Como Vergueiro (2012, p. 54) bem expôs, nos quadrinhos, as imagens são estáticas, isso levou o meio a desenvolver “artifícios” para representar o movimento. É o uso de linhas, traços, pontos entre outras infinitas figuras que variam de acordo com a criatividade do autor, a fim de representar diferentes coisas, de trajetórias lineares a impactos. Para Ramos (2009, p. 128), essas linhas também acabam por ser uma representação de tempo no quadrinho, pois, por menor que seja sua duração, ao representar uma trajetória pressupõe a ideia do tempo que ela leva para acontecer.

No caso das metáforas visuais, existe também a ideia de representar algo visualmente, reforçando, por vezes, o conteúdo verbal. Segundo Vergueiro (2012, p. 54), elas também possuem infinitas possibilidades e por vezes são inspiradas direta ou indiretamente em expressões do senso comum (como por exemplo “ver estrelas”), ou convenções, como o

símbolo do coração para representar amor.

## LINGUAGEM VERBAL

Além da linguagem visual, os quadrinhos contam também com a verbal, que passará ao menos uma parte da mensagem da narrativa. É utilizada principalmente para falas ou elementos gráficos, e possui uma convenção de utilização de acordo com sua função (como os balões, por exemplo). É importante notar que mesmo nos elementos verbais, o visual tem um papel muito importante, alterando e agregando significados ou fazendo indicações importantes.

## BALÃO

Os balões são uma característica marcante dos quadrinhos, na qual são inseridas falas. Eles são uma representação possível para os sons, em especial para as falas, possibilitando que os personagens se comuniquem ou pensem de forma explícita. À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função de acrescentar significado (EISNER, 1995, p. 27), assim eles podem assumir contorno diversos, para ajudar nas expressões das personagens.

**Figura 10 - Exemplos de tipos de balão**



Fonte: EISNER, 1995, p. 27.

Junto ao balão há um prolongamento que aponta para a personagem ou, por vezes, objeto que detém a fala contida no balão. Este prolongamento é chamado de apêndice ou rabicho. O apêndice pode inclusive indicar se a personagem que está falando está dentro ou fora dos quadrinhos. Assim, pode-se concluir que o desenhista ou roteirista usa balões de diversos formatos com alguns tipos de apêndices, unindo-os conforme a sua intenção.

## LEGENDA

A legenda, ou recordatório, é uma fala que se situa fora do balão, explicitando-se que se trata de um narrador. Ela traz em geral informações simples como “uma semana depois...”, sendo para Vergueiro (2012), mais uma forma de situar o leitor no tempo e espaço.

## ONOMATOPEIA

A onomatopeia é um recurso bem conhecido para representar, a partir de uma convenção, algum som através de caracteres alfabéticos sem a necessidade de estarem dentro de um balão (VERGUEIRO, 2012, p. 62). É interessante notar que essas representações mudam de país para país, pois são baseadas nos fonemas ou sons dos idiomas de origem.

Apesar de não serem um recurso exclusivo dos quadrinhos, sendo muito utilizadas na literatura, as onomatopeias possuem uma plasticidade e grafismo muito únicos nas HQs. Em geral, são escritas em letras sugestivas próximas ao local de onde o som é emitido e estão, por vezes, tão integradas à vinheta que substituí-las pode atrapalhar o conjunto visual. Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas são exemplos de sons usualmente representados por onomatopeias.

## TIPOGRAFIA

Por último, separamos um espaço para falar da tipografia como um tanto. Eisner (1995, pp. 10-12) nos fala sobre como, nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como uma imagem através de exemplos gráficos:

Figura 11 - Exemplos de letreiramento



Durante  
todo o dia  
a chuva  
despenhou  
sem piedade  
sobre o  
Bronx

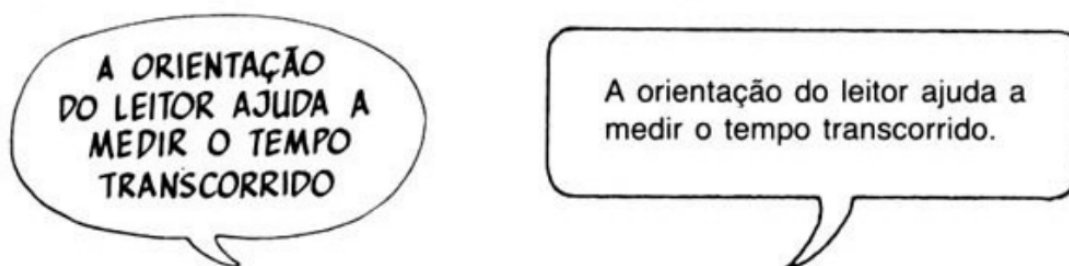
Os esgotos transbordaram  
e as águas invadiram  
as calçadas.



Fonte: EISNER, 1995, p. 10.

Estes exemplos servem para mostrar como letreiramentos podem ser usados para compor e reforçar emoções e climas ao invés de simplesmente utilizar uma fonte mecânica para passar a informação. De forma similar, ele nos alerta sobre a escolha da fonte dos balões (EISNER, 1995, p. 27):

**Figura 12 - Exemplos de balões**



O leiteiramento feito a mão é de natureza inteiramente diferente da composição mecânica. Ele também tem efeito sobre o som e o estilo de falar.

**Fonte:** EISNER, 1995, p. 11.

Vergueiro (2012, pp. 60-61) explica que, normalmente, quando as mensagens estão em tom normal, as letras não surgem com qualquer elemento distintivo, porém podem receber tamanhos e formas diferenciados, ou mesmo um simples negrito, acrescentando significado ao enunciado.

Para Pina (2014, p. 220), as ferramentas narrativas dos quadrinhos e, por consequência, a linguagem quadrinística tem função persuasiva, uma vez que são utilizadas e montadas a fim de criar os efeitos desejados pelos autores, e talvez seja isso que a torna tão perfeita para a realização de adaptações, especialmente as voltadas para o público jovem. As cores, os traços e os balões fisgam a atenção do leitor e justamente por não oferecer uma leitura completa, se tornam ainda mais atraentes.

#### 4.3 A ANÁLISE

Para a análise, Zeni (2014) levanta três pontos que costumam gerar diversas adaptações - enredo, personagens e ambientação. Esses pontos podem ser alterados de acordo com os desejos dos autores, sem que o novo texto deixe de ser uma adaptação, por isso serão levados em conta nessa análise. Portanto, quanto a narrativa, além de observar

a sequência de acontecimentos, pretendemos utilizar dos conceitos apresentados por Zeni (2009) de enredo e trama, aqui resumidos:

**Enredo:** Se a narrativa é todo o conteúdo apresentado na obra, a sucessão de fatos, o enredo é a maneira particular pela qual se conta a história, diretamente ligada à linguagem usada.

**Trama:** são os acontecimentos, em linhas gerais, de uma determinada história.

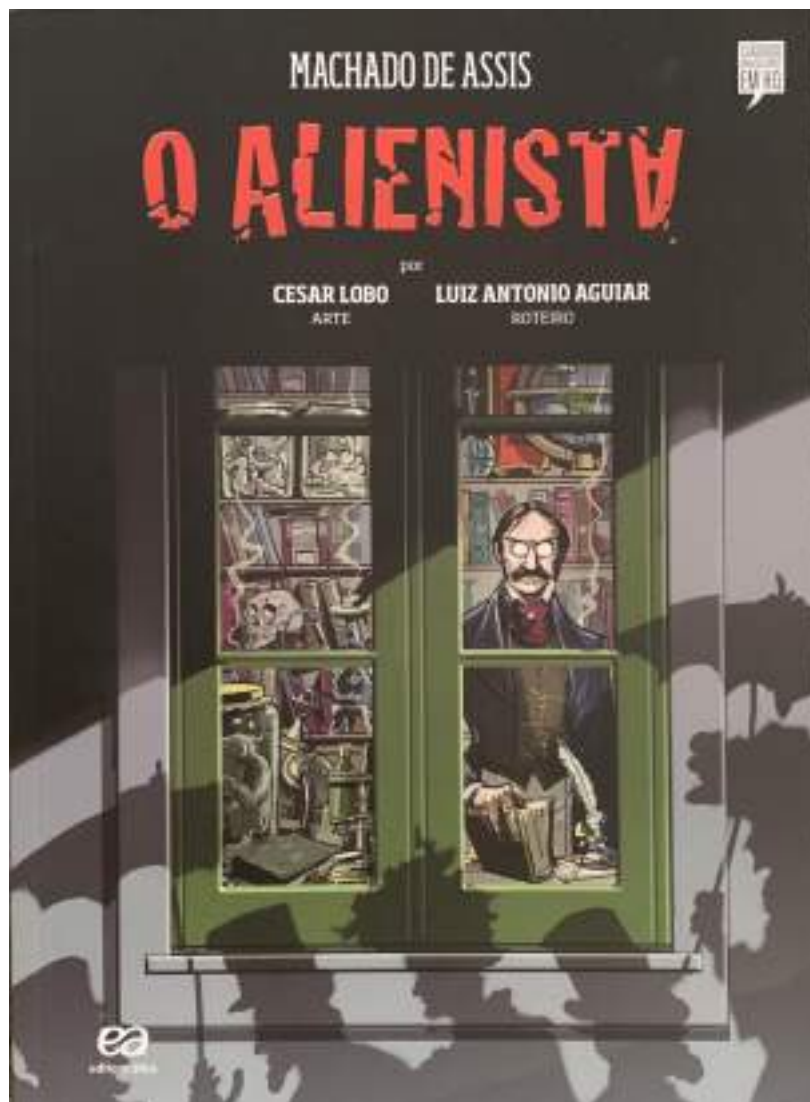
Segundo uma metodologia sugerida por Zeni (2009, p. 141), é importante definir unidades comparativas. Com essa separação será possível fazer a análise dos momentos-chave da história e reduzir os pontos de comparação sem excluir nada essencial àquele trecho. Os critérios já estabelecidos no início do capítulo se dividem em: Capa e Apêndices; Estrutura (que engloba quantidade de páginas e divisão em capítulos); Narrativa e, por fim, Linguagem (que agrupa também a linguagem dos quadrinhos).

Ademais “partindo do pressuposto de que não é possível ser fiel a um original, um artista se vê obrigado a escolher como vai traduzir uma obra para outro sistema semiótico” (ZENI, 2014, p. 119) e ainda “aceitando a premissa de que o meio é parte essencial da mensagem (MCLUHAN, 2001 apud ZENI, 2014, p. 120), aqui procuraremos justamente identificar escolhas pessoais dos artistas e como elas influenciam nas obras.

#### 4.3.1 O ALIENISTA POR CESAR LOBO E LUIZ ANTÔNIO AGUIAR

Com certeza a adaptação mais *dark* entre as duas. Cesar Lobo e Luiz Antonio Aguiar formam uma dupla que já produziram diversos quadrinhos, alguns outros da mesma coleção *Clássicos Brasileiros em HQ*, como *O Triste Fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto.

Figura 13 - Capa da adaptação de Cesar Lobo e Luiz Antonio Aguiar



## CAPA E APÊNDICES

A capa transmite essa aura de trevas logo de cara: em uma espécie de biblioteca com fetos em potes, fumaça e crânios, provavelmente um cômodo da Casa Verde (única construção da cidade com janelas verdes, segundo o conto), vemos o Dr. Simão Bacamarte observando o mundo de fora. O cômodo, povoado de cores sóbrias, possui outros elementos que evocam a ciência, como um microscópio e o anel de Simão, “que se parece com os

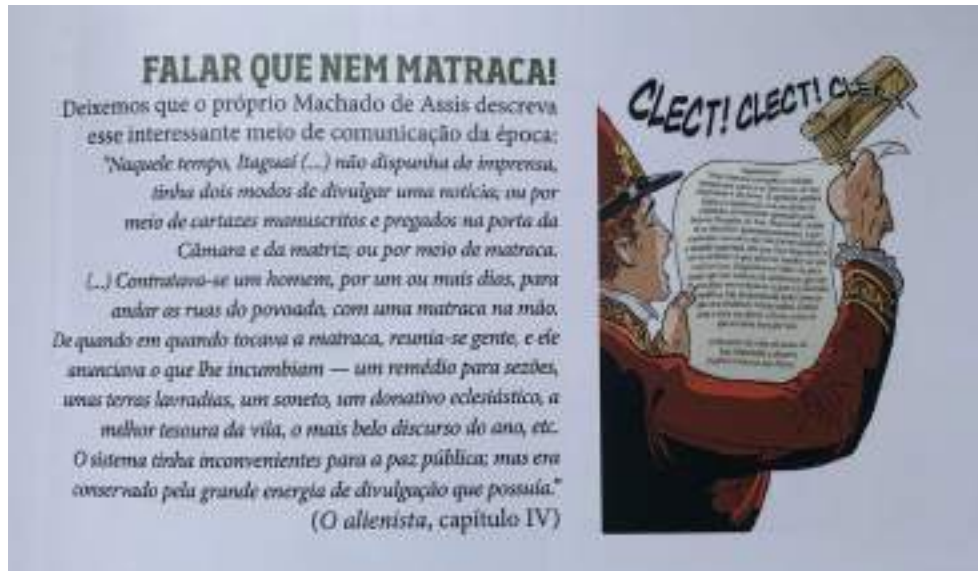
anéis dados aos doutores formados nas universidades do século XIX” (PIROTA, p. 103).

Além de símbolos atribuídos à razão, percebemos também sinais que mostram que está ausente, como as velas estarem apagadas, o jogo de luz e sombras e os olhos de Bacamarte, encobertos por um óculos que aparece pouco no interior dos quadrinhos no personagem de Simão, mas sim em AA (o Alienista-Alienado), de quem falaremos mais no tópico a seguir. Um elemento que chama muita atenção nesta capa é o letreamento vermelho do título: chamativo e todo “despedaçado”, contribui com o clima geral da capa.

Sobre os apêndices, além de textos que falam da importância da obra original e da amplitude de suas adaptações para diversos meios e as breves biografias, tanto de Machado de Assis, quanto dos autores da adaptação, a obra conta com o que chamam de *making of* da adaptação. Ao final do livro, encontramos diversas páginas que justificam as escolhas artísticas dos autores, mostrando seu intenso trabalho iconográfico. Vemos partes do roteiro criado por Luiz Antonio Aguiar e a correspondente no produto final. Além disso, encontramos a justificativa para a existência do personagem adicional AA.

Esse apêndice contém também uma espécie de glossário de termos e significados da obra, onde os autores explicam aspectos da época em que presume-se passar a obra, para eles a virada para o século XIX. Vemos aqui que além de referências da obra original, que os autores se empenharam em trazer referências próprias que acharam relevantes para constituir visualmente um produto historicamente consistente. A presença de escravos que por vezes realizam ações que não estão necessariamente narradas no conto, mas que era a realidade da época são um bom exemplo. Chamamos atenção aqui para uma explicação que consta no texto original sobre a comunicação por “matraca” - um homem contratado para andar nas ruas com uma matraca anunciando o que lhe foi solicitado - mas, provavelmente pensando na fluidez dos quadrinhos, aqui figura somente neste apêndice ao lado do capítulo de onde foi retirada.

Figura 14 - Aprêndice do livro



## ESTRUTURA

O álbum como um todo possui 72 páginas, sendo que 64 são dedicadas à adaptação gráfica em si, as outras são parte do apêndice. Isso é obviamente mais do que o original com as 26 páginas, devido ao desdobramento do texto escrito em imagens, não significando acréscimo de cenas, inclusive, a divisão desta adaptação é feita em capítulos de mesmo nome e ordem que os originais.

## NARRATIVA

De maneira geral, a narrativa desta adaptação obedece a sequência de acontecimentos do conto. O enredo sofre de alguns atalhamentos, como é o caso da ausência da explicação do que era uma “matraca”, porém não existe alguma subversão na ordem dos fatos contados, sendo no geral muito fiel ao conto. Por outras vezes, algumas partes narradas se tornam

cenas explícitas, sem qualquer legenda. Por fim, vemos o acréscimo de algumas cenas, e principalmente de xingamentos direcionados à Simão, que evitam que se narre o terror e o ódio crescente da população, mas que se mostre. Um exemplo é o momento em que a Prima de Costa tenta intervir por ele diante de Bacamarte e acaba trancafiada na Casa Verde:

“Bacamarte espetara na pobre senhora um par de olhos agudos como punhais. Quando ela acabou, estendeu-lhe a mão polidamente, como se o fizesse à própria esposa do vice-rei, e convidou-a a ir falar ao primo. A mísera acreditou; ele levou-a à Casa Verde e encerrou-a na galeria dos alucinados” (ASSIS, 1994, p. 8).

**Figura 15 - Prima de Costa é levada à Casa Verde**



Uma grande diferença, no entanto, encontra-se no acréscimo de uma personagem: o AA, que figura cenas próprias, incluindo uma de abertura da obra. Sua existência é explicada no apêndice, sendo a maneira como os autores encontraram para representar “a presença da loucura desde o início, no médico e na cidade inteira”, como os próprios autores dizem. É um toque muito pessoal, uma leitura muito única, que não necessariamente altera a narrativa, mas atribui-lhe alguns significados não originais, como se existisse uma aura externa que impulsionasse a história, e não somente as crenças científicas de Simão Bacamarte.

## LINGUAGEM

Em termos de linguagem verbal, a adaptação de Lobo e Aguiar chama a atenção por simplificar muitos termos, trazendo uma linguagem mais simples e moderna, uma vez que o conto, escrito no século XIX, utiliza muitas palavras não mais usuais. É interessante notar a habilidosa transformação de narração em diálogo em diversas partes da história, extremamente importante para trazer fluidez às histórias em quadrinhos, uma vez que falas utilizam balões, um dos recursos vistos por nós. As legendas são utilizadas para narração e também para indicar a troca de capítulos, que como indicada, é semelhante a do conto.

Já sobre a linguagem visual, a primeira observação é sobre os personagens. Não só pelo acréscimo de um novo, mas pelo desenho caricatural destes, que muitas vezes acentua os sentimentos e personalidades colaborando imensamente com o clima da obra. Um exemplo é Dona Evarista, esposa de simão, possui expressões muito fortes e uma personalidade mais extrema. A mulher pouco protesta quando o marido diz para ela viajar ao Rio de Janeiro, enquanto no conto, por mais que se oponha por educação, o faz. A mesma coisa se dá em termo das cores: cores fortes, contrastantes e com bastante preto confirmam esse ar caricaturado ao mesmo tempo que o personagem do Alienista-Alienado,

exclusividade da adaptação, figura sempre em preto e branco, atribuindo-lhe ar sobrenatural ou de assombração.

Os cenários, como dito no apêndice, estão repletos de referências visuais que colaboram com a ambientação da história em sua época. As roupas, a decoração, os escravos, etc, tudo colabora para uma maior imersão no contexto da obra. Cesar Lobo, na introdução da obra, agradece um funcionário da prefeitura de Itaguaí por referências iconográficas, dando a entender que, possivelmente, até as ruas e casas desenhadas na história tenham apoio no real.

Os quadrinhos de Lobo e Aguiar fazem um uso frequente de figuras cinéticas, que lhe garantem ainda mais um ar de gibi caricaturado, parte do traço e personalidade do artista.

Chamamos atenção para um momento que acreditamos ter tido seus significados muito ampliados e reforçados pela narrativa visual quadrinística: a Revolta do Canjicas. Esse momento chave do conto, em que existem diversas referências à Revolução Francesa, aqui é desenhado com letramentos d'A Marselhesa - atual hino da França e um grande símbolo revolucionário durante e após a Revolução Francesa - no ar, como se os soldados a entonassem. A comparação entre os dois momentos, aquele narrado pelo conto e a revolução histórica, fica ainda mais explícita.

Chamamos atenção também para um artifício utilizado pelos autores aqui para dar ideia de termos em mãos um documento antigo: as iluminuras na moldura esquerda de todas as páginas. Com essa decoração, a qual conta com um brasão da cidade, miniaturas das personagens e alguns objetos que possuem significado para a obra - como uma matraca, um livro e uma pena -, reforçam-se os ares de época e da preciosidade da história.

Figura 16 - Revolta dos Canjicas e iluminura das páginas

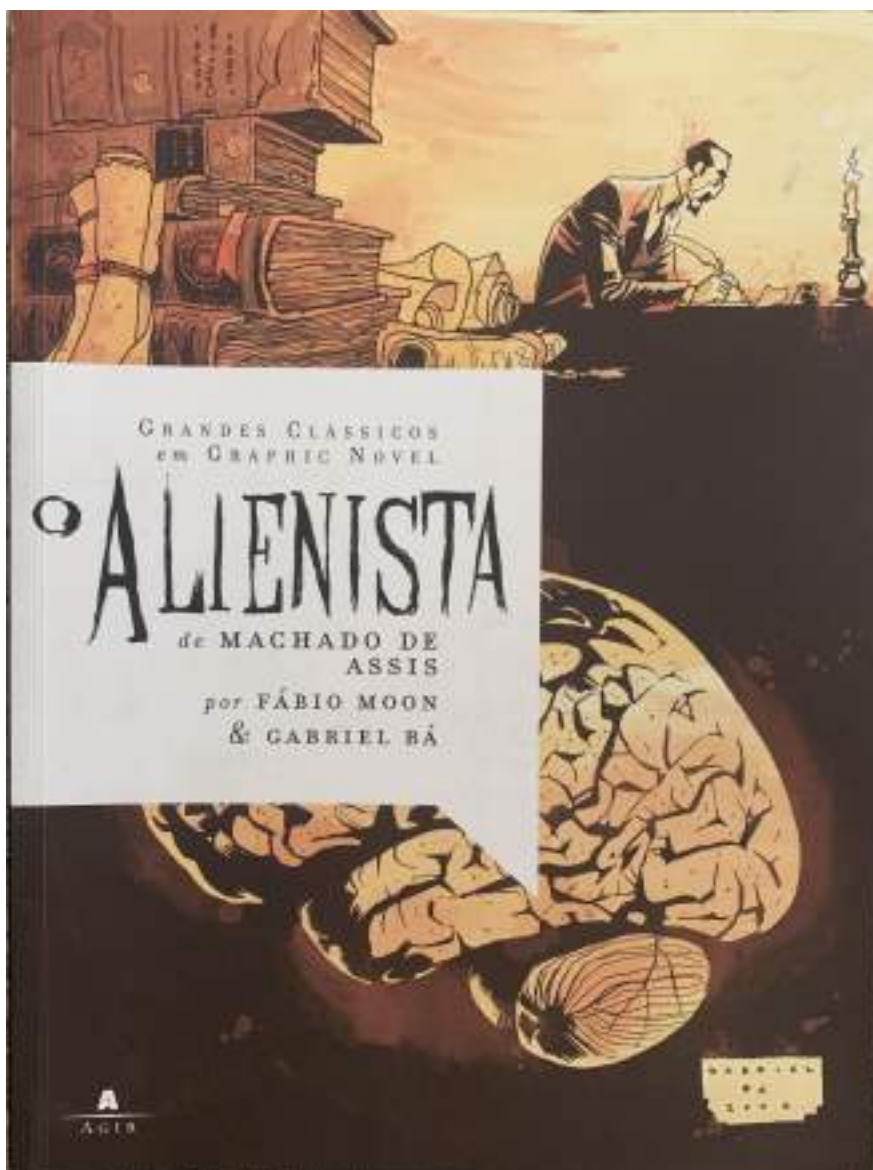


#### 4.3.2 O ALIENISTA POR FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

Fábio Moon e Gabriel Bá se tornaram grandes nomes internacionais, como apontado no início deste trabalho em 2011, mas desde antes já publicavam trabalhos premiados como

é o caso desta obra que recebeu o Prêmio Jabuti em 2008. Hoje podemos perceber que o destaque dessa publicação conseguiu de certa forma afirmar a autonomia das adaptações, seu valor como leitura e como arte, e estimular a qualidade e o desenvolvimento do gênero. Esta obra faz parte da coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*, como discutimos anteriormente o termo *graphic novel* foi muito utilizado para agregar valor aos quadrinhos, assim como dizer que se tratam de *grandes clássicos*.

**Figura 17 - Capa da adaptação de Fábio Moon e Gabriel Bá**



## CAPA E APÊNDICES

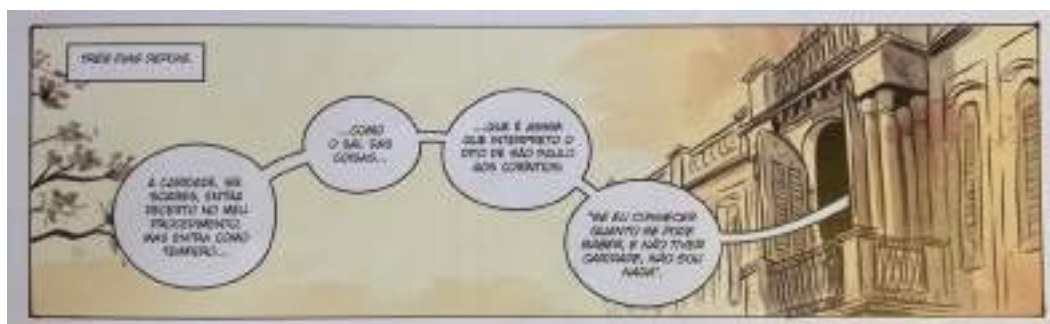
A capa desta obra possui muito da personalidade do interior da HQ, sua coloração em tons de sépia, um balão similar aos das legendas internas para enquadrar o nome do desenhista da capa (Gabriel Bá). Também podemos observar um Simão muito similar ao do interno, mergulhado em seus estudos, e ao seu lado livros e pergaminhos desgastados, que mostram que foram muito utilizados, reafirmando a personalidade do Alienista. Nesta versão, o letreiramento do título já não chama tanta atenção por ser preto como o resto das letras, tendo como característica marcante parecer manuscrita.

Sobre apêndices, a obra conta com uma apresentação de Flávio Moreira da Costa que apresenta tanto a obra original quanto a dos autores gêmeos, estimulando a leitura dos dois. As orelhas da publicação também possuem informações sobre o conto de origem e ao final temos uma página dedicada à biografia dos autores: Machado de Assis e Fábio Moon e Gabriel Bá. Já a contracapa conta um pouco mais sobre a coleção a que pertence a adaptação.

## ESTRUTURA

O romance gráfico possui 61 páginas dedicadas à quadrinização e 72 ao todo. Diferentemente da obra original e da outra adaptação, desta vez não encontramos capítulos, por vezes percebendo a transição de uma cena para outra através de legendas com marcas de temporalidade.

**Figura 18 - Cena com legenda que demonstra transição entre capítulos**



## NARRATIVA

Ao contrário da outra adaptação, esta possui alterações na sequência de acontecimentos. Um exemplo logo no começo é a mudança do momento em que se apresenta a história de Dona Evarista. Ao invés de se apresentar no início (capítulo I), como parte da história de Simão Bacamarte, temos um trecho chamado “A História de Dona Evarista”, pouco antes de sua ida ao Rio de Janeiro (capítulo III). Esta escolha completamente pessoal feita pelos artistas não atrapalha o andamento da história e sim parece trazer mais profundidade a personagem, que tem sua história explicada em um momento de relevância na história; ao ficar abatida com a ausência do marido.

**Figura 19 - Quadro inicial da “História de Dona Evarista”**



Apesar dessa alteração, vemos aqui um enredo muito mais perto do original, com personagens menos caricaturados e com personalidades e expressões que se assemelham mais ao descrito no conto.

## LINGUAGEM

Em relação à linguagem verbal, de maneira muito similar, ainda que menos frequente, que na outra adaptação, vemos partes narradas se tornarem diálogos, mostrando-se como prática comum ao meio quadrinístico a fim de trazer fluidez para as cenas. Na obra de Bá e Moon houve, no entanto, poucas ou nenhuma mudança em termos de vocabulário, mantendo seu texto muito próximo ao original, talvez mostrando-se como um produto com menos preocupações didáticas e realmente mais adulto.

Já sobre a linguagem visual, as linhas primorosas dos artistas nos trazem uma adaptação muito mais sóbria e realista que a primeira. Não apenas pelos traços, mas também pelo uso da tonalidade sépia ao longo da obra que reafirma a personalidade austera de Simão Bacamarte, assim como reforça a ideia de se tratar de uma história perdida num tempo distante, uma vez que a cor evoca também fotografias e documentos antigos ou envelhecidos.

A caracterização dos personagens também se faz muito similar ao conto, notamos um simão impassível, de poucas emoções, reforçado pela escolha dos autores de cobrir seus olhos com um óculos. A artimanha visual, que jamais fizera parte da descrição física (na verdade ausente) da personagem, lhe garante ao mesmo tempo o ar de estudioso, como também tolhe suas emoções que são escondidas pelas lentes que não transparecem nada. Sobre os cenários, embora não tenhamos uma visão tão ampla da cidade de Itaguaí, ainda assim vemos representadas de maneira detalhada as casa e mesmo o interior do asilo, sempre contextualizando e encurtando distâncias entre tempos diferentes.

Transparece nessa adaptação, também, o uso primoroso dos planos e enquadramentos, destacando-se aqui uma passagem interessante: a apresentação dos

primeiros loucos encarcerados na Casa Verde. Embora não faça uso de figuras cinéticas ou metáforas visuais, vemos onomatopeias serem usadas mais frequentemente.





# **5. Considerações Finais**

A existência de diferentes matizes de inter-relação entre a obra literária e sua derivação em quadrinhos revela, portanto, a complexidade dos mecanismos de autoria e reescritura implicados na produção de quadrinizações e as infinitas possibilidades de releitura de uma obra literária. Da seleção dos títulos a serem quadrinizados ao estilo do artista para cada título e, em seguida, as inúmeras subjetivações do artista diante do desafio de quadrinizar um clássico, pode-se apreender que o dispositivo deve ser pensado previamente. (BORGES, 2016, p. 95)

Acreditamos que a intenção original do trabalho de traçar um panorama geral que nos permitisse debater sobre a autonomia das adaptações neste ponto foi concluído. Os autores aqui expostos fizeram escolhas únicas e pessoais que resultaram em duas obras muito únicas (com intertextos próprios e referências pessoais), que nos permitem entender a forma contundente como as mesmas adaptações influenciaram e marcaram o cenário das publicações de romances gráficos no Brasil, sendo de maneira geral um impulso para o ramo e para uma atualidade promissora.

É fato que tentamos selecionar adaptações com objetivos e premissas semelhantes para que ficasse mais evidente o quão diferentes podem ser duas adaptações ainda que submetidas à contextos tão semelhantes. Assim acreditamos que essas motivações pessoais somadas ao fato de que quaisquer representações artísticas serão únicas “por serem produtos de indivíduos inseridos em determinado tempo e espaço, carregam em seu cerne as confluências socioculturais de seus criadores” (PIROTA, 2014, p.87) tornam cada adaptação única: dois autores não poderiam contar a mesma história do mesmo modo. Quando se trata de uma adaptação, os sujeitos nele envolvidos recriam o texto literário, de acordo com suas perspectivas e no caso dos quadrinhos isso é ainda mais importante por muitas vezes contarmos com uma equipe composta por roteiristas, desenhistas e coloristas, por exemplo.

Dessa maneira, acreditamos que não exista um esgotamento de leituras da obra aqui estudada, principalmente porque como comentado anteriormente, a adaptação de um

meio para o outro exige especificidades nesta transição, ou seja não deve necessariamente se sustentar na transposição linear do conteúdo textual para a obra adaptada, o que acarreta em uma responsabilização do autor por escolhas a serem feitas. Entendemos dessa maneira, que já em tempos do *boom* das adaptações delineava-se um panorama de autonomia artística, por diversos motivos.

A editora Renata Borges, sobre o assunto, completa o que pudemos observar a partir de nosso estudo:

Pelo ritmo das produções contemporâneas e o lugar que Machado de Assis ocupa no cânone nacional, muitas adaptações ainda virão: quadrinizações de contos na íntegra, adaptações criativas de romances, adaptações-pastiche, mais ou menos fiéis ao original, entre outras. Enfim, um sem-número de releituras é possível com a finalidade de dialogar com a obra machadiana e apresentar novos aspectos dela à comunidade leitora contemporânea (BORGES, 2016, p. 168).

Assim, reafirmamos que a nossa intenção ao expor duas versões não era realizar um juízo de valor, mostrando alguma obra como melhor ou pior, muito menos investigar a fidelidade que demonstramos não ser o objetivo em uma tradução intersemiótica, mas sim a variedade e originalidade destas a partir das escolhas de seus respectivos autores-artistas. Para além destas constatações sobre originalidade e inesgotabilidade da literatura em quadrinho, aproveitamos para reforçar a sua importância não apenas como renovações dos clássicos ou obras autônomas, como tentamos demonstrar ao longo do estudo, mas também como grandes impulsionadoras do cenário dos quadrinhos. O fenômeno das *graphic novels* em conjunto com o prestígio dos cânones literários foi capaz de incentivar empresas e artistas diversos.

Assim, entendemos que mesmo diante de um momento de boom comercial de adaptações que chegou a preocupar alguns teóricos como Gonçalo Junior (2009) em seu artigo *A onda de adaptações literárias e as armadilhas do mercado*, prosperaram adaptações

originais que tiveram ao menos um saldo positivo: a difusão do hipergênero dos quadrinhos em ambientes diversos, alcançando mesmo as escolas. O autor lança um olhar pessimista sobre as intenções das editoras, taxando-as de oportunistas e chegando a questionar a qualidade das adaptações que estavam sendo levadas ao mercado e a falência de diversas editoras de quadrinhos. Questionamentos válidos, sem dúvida alguma, mas que ainda que verdadeiros não impediram obras de incrível valor de serem publicadas na década de 2010.

Em 2014, uma versão de luxo, com apenas 7000 unidades, de *Grande Sertão: Veredas* por Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa foi lançada; a obra ficou em segundo lugar do Prêmio Jabuti. O Seminarista de Rubem Fonseca (com texto por ele mesmo) e quadrinização também de Rodrigo Rosa. Dois Irmãos, lançada em 2015, pelos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá. São exemplos de adaptações de histórias mais adultas, por vezes recentes, nem sempre presentes no currículo escolar, que não tiveram por intenção se vender para escolas, mas alcançar o público interessado em produções de alto nível. Lembramos também aqui do citado *Manga de Dokuha* que teve algumas edições trazidas para o Brasil pela editora L&PM, em uma versão de bolso, que atende um público muito específico fã de mangá e conta com obras de cunho mais adulto também. Compreendemos desta maneira que não apenas estimulou-se um mercado autoral através das adaptações, mas também elas próprias ainda constituem-se independentemente como obras que continuamente provam seu valor e autonomia.

Entendemos assim que as adaptações em quadrinhos já superaram o rótulo de auxiliar pedagógico. Também compreendemos que as próprias HQ's não são mais apenas um meio de comunicação de massa, quando produzimos *graphic novels* de qualidade tão incontestável e digna de premiações diversas. Assim percebemos que a atualidade dos quadrinhos no Brasil foi muito impulsionada pelo advento dos romances gráficos, baseados em uma onda de adaptações. Hoje as HQ's se tornaram peça chave em uma cultura jovem voltada ao *geek*. Isso combinado ao fato dos estudos acadêmicos em torno do assunto seguirem se movendo a todo vapor (SÁ, 2018, p. 109) pintam um cenário promissor para os quadrinhos na atualidade, sejam estas adaptações ou não.

Acredito que nesse ponto os intertextos e bagagem cultural que cada adaptação que expusemos aqui, mostram que, não se trata de facilitar leituras, mas se constituir em obras autônomas que podem e devem ser estudadas pelo que são: adaptações. Não substituem o original, mas agregam significados e, pela natureza de seus processos, constituem-se em possibilidades infinitas. Entendemos também que o Prêmio Jabuti recebido pela obra de Moon e Bá era, já em 2008, um reconhecimento - tanto dos clássicos adaptados, quanto dos quadrinhos como um todo - em termos de autonomia e valor artístico.

Embora os caminhos para compreensão e utilização dos quadrinhos como obras independentes para estudo sejam mais frequentes no nível superior, acreditamos que estes trabalhos de nível acadêmico (que foram diversos encontrados no decorrer deste estudo) que estão sendo feitos a fim de estudar as maneiras como os quadrinhos podem ser utilizados no ensino estão em vias de mudar isso. Estes estudos são de suma importância e demonstram que já nos encontramos em um processo de mudança de paradigmas, no qual foi fundamental o papel das adaptações que possibilitaram, como dito, sua entrada nas escolas.

**Re  
fe  
rên  
cias**

**Bi  
blio  
grá  
fi  
cas**

ASSIS, Machado de. O Alienista. In: Obra Completa. Rio de Janeiro : Nova Aguilar, 1994. v. II. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000231.pdf>. Acesso em: 30 out. 2019.

ASSIS, José Maria Machado de. O Alienista. Adaptação de Fábio Moon e Gabriel Bá. Rio de Janeiro: Agir, 2007.

ASSIS, José Maria Machado de. O Alienista. 2. ed. Roteiro de Luiz Antônio Aguiar; arte de Cesar Lobo. São Paulo: Ática, 2013.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. 1955. Disponível em: <https://philarchive.org/archive/DIATAT>. Acesso em 30 out. 2019.

BORGES, Renata Farhat. Clássicos em HQ. São Paulo: Peirópolis, 2013.

BORGES, R. F. A. Clássicos em quadrinhos e seus editores no Brasil: O ímpeto na produção de adaptações literárias no século XXI. 2016. 252p. Dissertação de Doutorado. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17032017-160918/publico/RENATAFARHATDEAZEVEDOBORGES.pdf>. Acesso em 30 out. 2019.

BORGES, Renata Farhat; VERGUEIRO, Waldomiro. Classics Illustrated: o legado de um projeto cultural. In: PAULO, Ramos; VERGUEIRO, Waldomiro; DIEGO, Figueira. Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 58-80.

CIRNE, Moacy. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.

CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Literatura em Quadrinhos no Brasil: uma área em expansão. In: PAULO, Ramos; VERGUEIRO, Waldomiro; DIEGO, Figueira. Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 12-34.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da adaptação. Florianópolis: UFSC, 2011.

JÚNIOR, Gonçalo. A onda de adaptações literárias e as armadilhas do mercado. 2009. Disponível em: <http://www.bigorna.net/index.php?secao=guerradosgibis&id=1254162242>. Acesso em 15 set. 2019.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron books, 1995.

MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinho. Porto Alegre: L&PM, 1987.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. A literatura em quadrinhos e a formação do leitor hoje. In: PAULO, Ramos; VERGUEIRO, Waldomiro; DIEGO, Figueira. Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 212-230.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. Literatura e quadrinhos em diálogo: Adaptação e leitura hoje. Rio de Janeiro: UFRJ, 2014.

PIROTA, Patrícia. Palimpsestos Machadianos: adaptações para os quadrinhos da obra O Alienista. In: PAULO, Ramos; VERGUEIRO, Waldomiro; DIEGO, Figueira. Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 86-108.

PAULO, Ramos. A leitura dos quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo & FIGUEIRA, Diego. Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo. In: II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico, 2011, Brasília. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011. Disponível em: [http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/paulo\\_ramos\\_diego\\_figueira.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_ramos_diego_figueira.pdf). Acesso em 15 set. 2019.

SÁ, Joane Lêoncio de. O Romance Clássico Autoral Brasileiro: Entre os rótulos e a legitimação. 2018. 292p. Dissertação de doutorado. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/29813>. Acesso em 30 out. 2019.

TEIXEIRA, Claudia de Souza. Adaptações em quadrinhos de obras literárias. Rio de Janeiro: IFRJ.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 31-64.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado - DOI 10.5216/vis.v7i1.18118. Visualidades, v. 7, n. 1, 19 abr. 2012

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. (2014). Gibi magazine and the consolidation of the publishing market in Brazil. MATRIZES, v. 8, n. 2, p. 175-190, 17 dez. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizEs/article/view/90453>. Acesso em 15

set. 2019.

ZENI, Lielson. Adaptações em quadrinhos como tradução. In: PAULO, Ramos; VERGUEIRO, Waldomiro; DIEGO, Figueira. Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 112-128.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p. 127-158.

