

Machado em Quadrinhos: a adaptação de “A Cartomante”

Ariel Lara de Oliveira*

Resumo: O presente artigo tem o objetivo de analisar a adaptação para os quadrinhos do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis. Para isso, faremos de início uma análise do conto (publicado originalmente no jornal Gazeta de Notícias, em 1884, e posteriormente em *Várias Histórias*, de 1896) retomando suas características principais e mobilizando as teses sobre o conto de Ricardo Piglia, em dois ensaios do livro *Formas Breves* (2004). Então procuraremos identificar quais dessas características foram mantidas ou não para a versão adaptada em quadrinhos, de Flávio Pessoa e Maurício Dias (Jorge Zahar, 2008). Utilizaremos, também, a teoria de quadrinhos de Scott McCloud para discutir como os autores utilizam a linguagem dos quadrinhos para destacar elementos da história – assim como para discutir as estratégias narrativas que a arte sequencial, como entendida por Will Eisner, proporciona à adaptação. Entendemos aqui que a versão em quadrinhos deve funcionar independentemente do conto, prescindindo, portanto, da leitura da versão original. No entanto, defendemos que a leitura de ambas de forma comparativa possibilita novas formas de compreensão, enriquecendo a análise.

Palavras-chave: adaptação, conto, quadrinhos, A Cartomante, Machado de Assis.

Introdução

O presente artigo tem o objetivo de analisar a adaptação para os quadrinhos do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis. Através da teoria do conto de Ricardo Piglia localizaremos algumas características presentes no original para buscar, utilizando elementos da teoria de quadrinhos de McCloud, identificar a maneira como aparecem mantidas na adaptação. Adaptações de obras da literatura para os quadrinhos são cada vez mais comuns, tanto no Brasil como no resto do mundo. Da parte do leitor, representam uma possibilidade de ver uma história já conhecida em um formato novo; da parte do artista, um desafio e uma homenagem; da parte das editoras, uma forma de atrair um público diferente. No entanto, por tem, em geral, um objetivo mais didático, essas adaptações tendem a ficar muito próximas do original, mostrando pouca liberdade criativa por parte dos artistas adaptadores.

Machado de Assis, tido por muitos como o maior contista (quando não autor) brasileiro, tem já algumas de suas obras em quadrinhos (duas versões de *O Alienista*, duas de *A Cartomante*, *A Causa Secreta*, *O Enfermeiro*, *Uns Braços*, para ficar só nos contos). Nesse estudo, será analisada a versão de *A Cartomante* de Flávio Pessoa e Maurício O. Dias, publicada pela editora Jorge Zahar em 2008. Essa versão se torna interessante para a análise por ter algumas características inovadoras em sua estrutura visual (o uso de fotografias do Rio de Janeiro da época como fundo para os desenhos dos personagens) e textual (o texto de Machado é mantido intacto). Veremos até que ponto essas inovações,

* Jornalista, mestrando em Comunicação e Informação pelo PPGCOM/UFRGS e graduando em Letras pela UFRGS

ainda que interessantes, tolhem a liberdade criativa do artista ao buscar uma semelhança muito próxima do original.

A História

O conto começa com uma citação de Hamlet, de Shakespeare, que diz que “há mais cousas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia”, numa espécie de introdução da história. O narrador então explica que foi isso que Rita disse, em outras palavras, quando Camilo riu dela, cético, por ter ido a uma cartomante. Então, em flashback, nos conta a história de Rita, Camilo, e de Vilela, marido dela e amigo de infância dele, até o momento do diálogo anterior: como os dois, em meninos, eram amigos e voltaram a se encontrar depois de adultos, como Camilo, desde cedo, passou a tratar com ceticismo superstições e mesmo a religião, como o caso entre Rita e Camilo começou, escondido de Vilela, e como, ao receber um bilhete anônimo advertindo-o sobre o caso, Camilo começou a se afastar de Rita – motivo que fez com que ela fosse à Cartomante saber se ele tinha deixado de amá-la. Fim do flashback. Rita, com sua confiança reforçada pela cigana, procura Camilo, certa de seu amor, e os dois voltam a se encontrar. Apesar da reforçada discricção; as cartas anônimas continuam a chegar. Rita sente que Vilela está diferente, distante. Um dia, Camilo recebe um bilhete de Vilela dizendo-o para ir correndo à sua casa, era urgente. Camilo se preocupa, pensa que ele pode ter descoberto o caso, tem medo por Rita e por si. No entanto, mesmo nervoso, resolve ir à casa do amigo, não pensava em recuar. Pega um tálburi e, no caminho, sente o medo crescendo dentro de si. Começa a perceber vários os sinais de que Vilela descobriu o caso e espera para matá-lo. Mas não pode recuar, deixando Rita sozinha com ele. No entanto, um acidente na rua faz com que o tálburi pare – bem na frente da Cartomante de Rita. Camilo desce e, contra seu ceticismo, vai consultá-la, para tentar tranquilizar-se. Ela diz que ele “tem um grande susto”, mas nada acontecerá nem a ele, nem a ela – concluindo que ambos se amam muito. Tranquilizado pela Cartomante, Camilo paga com generosidade e volta ao tálburi. Passa então a justificar com explicações naturais e cotidianas todos os sinais que anteriormente percebera como indicações de que Vilela tinha descoberto e queria mata-lo. Era tudo invenção de sua cabeça. Segue até a casa do amigo e, lá chegando, é recebido por ele. Quietamente, Vilela leva Camilo até uma saleta onde se encontra o corpo morto de Rita. Antes que Camilo pudesse reagir, Vilela dá dois tiros em seu peito.

Como costumamos ver em Machado de Assis, temos nesse conto uma narração em discurso indireto livre, com narrador irônico, opinativo e que conversa com o leitor, trazendo alguns trechos de metalinguagem. O conto se utiliza do ceticismo de Camilo para construir um personagem e desconstruí-lo, mostrando o quanto ele muda de posição, quão rápido ele abandona o ceticismo e reverte para as superstições que sua mãe havia lhe ensinado, quando se vê em uma situação de perigo e incerteza. Assim, apesar do ceticismo que o narrador usa para defini-lo, Camilo tem a coragem restituída pelos dizeres da Cartomante. A citação inicial de Shakespeare, traduzida no popular por Rita (“há muita coisa misteriosa e verdadeira neste mundo”), nos engana, dando-nos a ideia de que o fim do conto nos confirmará a citação inicial – a cigana estava certa em suas leituras do futuro. Mas o que o fim brusco da história (apenas em três linhas, as últimas

do conto, Machado nos mostra Rita morta e Camilo sendo morto por Vilela) nos confirma é o contrário: o charlatanismo da Cartomante: o ceticismo inicial do personagem se justifica.

Teses sobre o conto

O escritor argentino Ricardo Piglia, em seu livro, *Formas Breves*, propõe, em um dos capítulos, algumas teses sobre a forma do conto, que serão ainda desenvolvidas no capítulo seguinte. Em um ensaio bem livre e cheio de exemplos de grandes contistas da literatura mundial (Borges, Tchekhov, Kafka, Poe, Joyce, Quiroga, Hemingway), Piglia elabora uma das mais sucintas e certas teorias sobre esse complexo (e muitas vezes negligenciado) gênero literário.

A primeira tese de Piglia é a de que um conto sempre conta duas histórias. A história 1 é contada no primeiro plano, construindo-se em segredo a história 2. Para ele, a arte do contista é exatamente saber cifrar a história 2 nos interstícios da história 1. Desta forma, um relato visível deve sempre esconder um outro relato, secreto, narrado de forma elíptica e fragmentária. O efeito surpresa é alcançado quando, no final do conto, a história 2, secreta, aparece na superfície da história 1. Para Piglia cada história é contada de um modo diferente, pois

Trabajar con dos historias quiere decir trabajar con dos sistemas diferentes de causalidad. Los mismos acontecimientos entran simultáneamente en dos lógicas narrativas antagónicas. Los elementos esenciales del cuento tienen doble función y son usados de manera distinta en cada una de las dos historias. Los puntos de cruce son el fundamento de la construcción. (PIGLIA, 1986, p. 1)

Sobre essa primeira tese, Piglia afirma ainda que aquilo que é supérfluo em uma das histórias é essencial para a outra, e vice-versa. Se o conto é um relato encapsulando outro relato, secreto, a estratégia de relato deve estar posta a serviço de uma narração cifrada.

A segunda tese é a de que é essa história secreta a chave da forma do conto. Piglia afirma que a versão moderna do conto abandona o final surpreendente e a estrutura fechada, trabalhando a tensão entre as duas histórias contadas, sem nunca de fato resolvê-las até o último momento. Por ser contada de forma elusiva, a história 2 se funde na história 1, de modo que as duas histórias são narradas como se fossem uma só. Ele traz a teoria do iceberg, de Hemingway, afirmando que aquilo que é importante nunca é contado: a história 2, secreta, é contada com aquilo que não é dito, o subentendido, a alusão, falsas pistas para a interpretação errônea de signos. O conto se constrói de tal forma que faz aparecer, artificialmente, as coisas que estavam ocultas desde o início.

[el cuento] Reproduce la busca siempre renovada de una experiencia única que nos permita ver, bajo la superficie opaca de la vida, una verdad secreta. «La visión instantánea que nos hace descubrir lo desconocido, no en una lejana terra incógnita, sino en el corazón mismo de lo inmediato», decía Rimbaud. Esa iluminación profana se ha convertido en la forma del cuento. (PIGLIA, 1986, p. 2)

No capítulo seguinte, elaborando o que veio sendo dito, Piglia vai se focar no final, na conclusão do conto. Diz ele: “el final pone en primer plano los problemas de la expectativa y nos enfrenta con la presencia del que espera el relato. No es alguien externo a la historia, es una figura que forma parte de la trama” (PIGLIA, 1986, p. 4). Para ele, há um jogo de tensão, espera e expectativa que deve ser mantido entre as duas histórias ao longo de todo o conto, emergindo no final quase que como um personagem em si mesmo.

Segundo Piglia, o relato se dirige a um interlocutor perplexo que vai sendo perversamente enganado e que termina perdido “en una red de hechos inciertos y de palabras ciegas”. É essa confusão do leitor que forma a lógica íntima da ficção. O leitor entende, com a revelação final da história, que a história que ele vinha tentando decifrar era falsa e que existe (existia, sempre existiu) uma outra trama, silenciosa e secreta. Para isso, o narrador se utiliza da leitura equivocada dos signos. A narração seria, assim, a arte da percepção errada, da distorção. “El arte de narrar es el arte de la percepción errada y de la distorsión. El relato avanza siguiendo un plan férreo e incomprensible y recién al final surge en el horizonte la visión de una realidad desconocida: el final hace ver un sentido secreto que estaba cifrado y como ausente en la sucesión clara de los hechos” (PIGLIA, 1986, p. 5). É a fatalidade e o efeito trágico do fim.

As duas histórias em “A Cartomante”

Voltando agora ao conto de Machado, podemos identificar as duas histórias que aparecem em sua narrativa e como a história secreta se esconde e se revela.

Se considerarmos a história 1, aparente, como sendo a do amor de Rita e Camilo (a traição a Vilela), a história 2, secreta, é a antítese entre o ceticismo e o sobrenatural. Esta está sendo sutilmente indicada na transcrição de Rita da citação de Hamlet: há “muita coisa misteriosa e verdadeira neste mundo”, citação que nos aponta para o sobrenatural. A risada desdenhosa de Camilo em relação às crendices Rita e a explicação de sua incredulidade, além de nos dar uma ideia da natureza dele, fazem o contraponto ao sobrenatural com o ceticismo. No entanto, como Rita aponta, a Cartomante não só tinha adivinhado o motivo da visita como estava certa ao dizer que Camilo ainda a amava de-lhe confiança para ir procurá-lo. Mais um ponto para o sobrenatural. Camilo, não querendo arrancar-lhe as ilusões, dá de ombros e reafirma que a ama, como dissera a Cartomante, mas que, no futuro, quanto ela tivesse dúvidas, a melhor cartomante era ele mesmo. Cético ainda.

A história segue, apresentando mais pistas de que desconfiam do caso dos dois. Vilela fica frio e distante de Rita, Camilo segue recebendo bilhetes ameaçando contar tudo ao amigo. No entanto, o amor vence, os encontros continuam, até o dia em que Camilo recebe o bilhete de Vilela, convocando-o urgente à sua casa. Camilo, então, passa a ler os sinais: a letra do bilhete parece nervosa, corrida; a urgência sugere pressa de Vilela, ele já estava distante de Rita. Sabe de tudo, conclui ele. Está esperando para mata-lo e se vingar da traição. O que mais poderia exigir tamanha urgência? Preocupado com Rita, Camilo não tarda a ir à casa de Vilela. No entanto, no tálburi, começa a fraquejar. Confuso, angustiado, incerto e com medo, quanto mais lembrava do bilhete, mais certeza tinha de que estavam descobertos. Sem saber o que fazer (na mesma situação de Rita

quando ela recorreu à Cartomante), seu tálburi para por causa de um acidente, logo na frente da casa da Cartomante. É o destino, escondendo a história 2, em mais um ponto do sobrenatural sobre o ceticismo.

Camilo entra na casa da cigana e ouve suas palavras: tudo vai ficar bem com os dois, ela o ama, ele a ama, serão felizes. Camilo tem seu ceticismo vencido pelas palavras tranquilizantes e consoladoras da Cartomante. Calmo e confiante, segue feliz para a casa de Vilela. O sobrenatural venceu, Vilela de nada sabe, Camilo e Rita não correm riscos e serão felizes juntos. O conto está quase pronto – e ainda aponta para um final feliz. No entanto, as últimas três linhas abruptamente devolvem a vitória ao ceticismo: ambos são mortos pelo marido traído, nada acaba bem. A Cartomante era uma charlatã, suas palavras tranquilizadoras eram mentira – e a referência inicial a Hamlet uma pista falsa do narrador para nos levar a uma interpretação enganosa. O final, assim, é mais que apenas abrupto: é de fato surpreendente.

E, como apontou Piglia, a história 2 se manteve secreta até a revelação do final trágico.

McCloud e a arte sequencial

O conceito de arte sequencial é criado por Will Eisner e explorado em sua trilogia de livros sobre quadrinhos (*Comics and Sequential Art*, *Graphic Storytelling and Visual Narrative* e o póstumo *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*). Para Eisner, os quadrinhos “um meio de expressão criativa, uma disciplina particular e uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2008, p. xi). Para expressar que a essência dessa linguagem é a sequência em que os quadros são dispostos, renomeou os quadrinhos de arte sequencial.

Scott McCloud vai utilizar esse conceito, expandi-lo e problematiza-lo, em sua própria trilogia sobre quadrinhos – feita toda na linguagem quadrinística – (*Understanding Comics*, *Reinventing Comics* e *Making Comics*). Partindo da definição de Eisner, McCloud conceitua quadrinhos como “imagens pictóricas, e outras, justapostas em sequência deliberada com a intenção de passar informação ou produzir uma resposta estética no público” (McCLOUD, 1994, p. 9). Por ter que representar todos os cinco sentidos apenas através de imagens estáticas, a linguagem dos quadrinhos depende da participação do leitor, através de convenções, uma linguagem em comum entre artista e leitor e a conclusão, que McCloud afirma ser a participação mais ativa do leitor. A conclusão seria a interpretação do leitor sobre o que está sendo representado na sequência de quadros (e também dentro do próprio quadro). É perceber que a mudança de espaço representa a passagem do tempo.

Por isso McCloud (1994) afirma que todo elemento da linguagem dos quadrinhos é um ícone: está lá para representar algo que deve ser entendido pelo leitor. Se isso fica muito claro quando falamos das imagens, linhas de movimento ou metáforas, é mais difícil quando falamos de elementos mais abstratos. As palavras, por exemplo, são ícones, pois estão representando não o conceito em si, mas o som (no caso de balões e

onomatopeias) ou o narrador (no caso dos recordatórios¹). O balão representa uma voz. O próprio quadro é um ícone, pois representa um intervalo de tempo – não um instante estático – estratégia conhecida como encapsulamento. As transições representam a passagem do tempo. Para decifrar de forma eficaz essa linguagem, é necessário que o leitor tenha conhecimento dessas convenções e participe ativamente através da conclusão.

McCloud pensa em todo texto como imagem, pois sua compreensão não depende apenas do significado da palavra, mas também de sua apresentação gráfica. Ao mesmo tempo, considera toda imagem como texto, pois são ícones que devem ser apreendidos e interpretados pelo leitor, lidos para se chegar a um significado. Isso fica claro no uso que se faz de, por exemplo, da tipografia. A origem ou característica do som pode mudar de acordo com como a tipografia é trabalhada na palavra que o representa (o mesmo pode ser dito do balão que a encapsula).

Ainda assim, McCloud entende que o essencial aos quadrinhos é a imagem – existem quadrinhos sem texto, nunca sem imagem. Seguindo sua ideia de que tudo nos quadrinhos são ícones, o autor propõe (1994, ver Figura 1 abaixo) uma iconografia da linguagem dos quadrinhos. Ele nos apresenta um plano triangular, onde poderia ser representado todo o vocabulário visual dos quadrinhos. Tem-se: no canto inferior esquerdo, o vértice da realidade; no canto inferior direito, o vértice da abstração; na parte superior, ao centro, o vértice das formas geométricas. A linha que vai do vértice esquerdo ao direito representa a significação; quanto mais à esquerda, mais realista, quanto mais à direita, mais abstrato, no entanto, mantém-se, horizontalmente, o mesmo significado básico. É quando movemos-nos verticalmente que alteramos o significado: quanto mais acima nesse plano, mais perto do vértice das formas, menos as coisas tem significado pelo que representam, mais ganham significado as formas por si só. Há ainda uma divisão vertical nesse triângulo: uma área para a direita a partir da qual a abstração se torna tão grande que os ícones passam a ser palavras, e não mais imagens.

¹ Recordatórios são as caixas de texto em que está inserida a narração, Balões são caixas de texto em que está inserido falas ou pensamentos, em geral apontando para o personagem de que se originam.

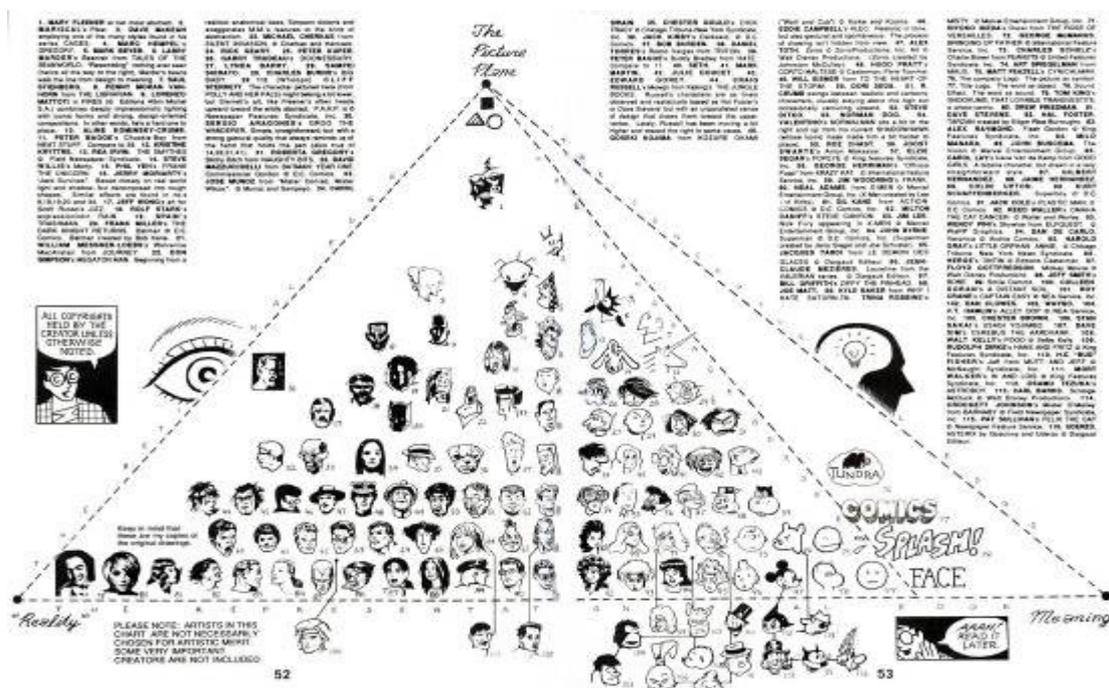


Figura 1: o plano triangular representando o vocabulário visual dos quadrinhos.
 In: MCCLOUD, 1994. p. 52, 53. Mais detalhes em <http://scottmccloud.com/4-inventions/triangle/index.html>

A posição de determinada imagem nesse quadro pode ser representativa de alguma intenção específica do autor – e desenhos de um mesmo autor invariavelmente aparecerá em diversos pontos diferentes do plano. McCloud (1994) aponta, por exemplo, a relação que há entre no traço de cenário e personagem em histórias em quadrinhos. Ele explica que o uso de personagens mais abstratos, cartunescos ou caricatos facilita que o leitor se coloque no lugar daquele personagem: quanto mais abstrato, mais pessoas pode representar. Contrariamente, um personagem mais realista é mais facilmente visto como outra pessoa, de modo que o leitor se identificaria menos com ele. Já com os cenários, seria o contrário: um cenário realista nos parece natural, facilita que o leitor se imagine lá, pois é mais parecido com o que vê no mundo; enquanto um cenário mais abstrato tende a separar o leitor daquele mundo, por ser muito diferente do que vemos. Assim, há uma combinação comum de personagens cartunescos com cenários realistas e detalhados e vice-versa, personagens mais realistas em cenários mais simplificados.

Categorias e escolhas criativas

Explorando a ideia da conclusão entre quadros, McCloud (1994, 2006) vai categorizar seis tipos de transição, baseado na quantidade de informação necessária para se fazer sentido da sequência de dois quadros. Assim, os seis tipos são: momento a momento, ação a ação, sujeito a sujeito, cena a cena, aspecto a aspecto e non sequitur. Enquanto as transições de ação, sujeito e cena fazem avançar a narrativa, as transições de momento e aspecto ajudam na descrição, e a non sequitur, que é a não relação entre dois

quadros, não faz nem um nem outro: é uma transição utilizada mais em quadrinhos experimentais, não preocupados com uma lógica narrativa.

Outra categorização que McCloud (1994, 2006) faz é a do tipo de relação que se estabelece, em um quadro, entre a imagem e a palavra – quando há palavras, claro (a palavra é o dispensável na linguagem quadrinística, pois há quadrinhos sem palavra, mas nunca sem imagem). Assim, temos: orientada pela palavra, orientada pela imagem, redundante, paralela, intersecção, interdependente e montagem. Na primeira relação, é o texto que passa a mensagem principal, a imagem apenas ilustra; na segunda, é o contrário. Na relação redundante, imagem e palavra passam a mesma mensagem; na paralela, as mensagens de cada uma não se sobrepõem. Na relação de intersecção, ambas passam mais ou menos a mesma mensagem, com cada uma acrescentando elementos não presentes na outra; na interdependente as linguagens verbal e visual se completam de forma equilibrada. A montagem é quando a palavra é apresentada como imagem: por exemplo em quadros só com onomatopeias ou em alguns recursos típicos dos quadrinhos japoneses.

Como e quando utilizar quais dessas transições e relações imagem-palavra é um trabalho do artista, na hora de criar sua história. McCloud (2006) vai elencar cinco grupos de escolhas que um artista deve fazer para criar uma história em quadrinhos. São elas: momento, enquadramento, fluxo, imagem e texto. Escolha de momento envolve escolher quais instantes seriam os mais apropriados para representar um intervalo de tempo; além disso, na sequência, quais instantes seriam essenciais para se entender a narrativa, quais seriam dispensáveis. Escolha de enquadramento seria escolher lugar, posição e foco de modo a direcionar a leitura, facilitando a compreensão. Escolha de fluxo significa guiar o olhar do leitor pelos quadros e dentro deles, criando uma experiência de leitura natural, instintiva e transparente. Escolha de imagem significa escolher a melhor forma de evocar a aparência de objetos, ambientes e personagens, de forma a representar de forma rápida o mundo natural. Já a escolha de texto tem a função de achar a melhor forma de comunicar diálogos, narrações, pensamentos, de forma convincente e clara, e de modo a integrar texto e imagem naturalmente.

Para cada uma dessas escolhas, o artista irá utilizar diversos elementos e conceitos de arte sequencial – e inclusive de outros âmbitos, como o artístico e o literário. As escolhas de momento, por exemplo, envolvem conhecimentos de encapsulamento, expectativa e antecipação, além de decisões instintivas quanto às transições que serão utilizadas na sequência. Dentro das escolhas de enquadramento, estão o tamanho e forma de cada quadro, ângulo, distância, perspectiva e centralização, essas últimas do âmbito dos estudos de artes visuais. As decisões de fluxo são mais complexas, pois envolvem toda a organização estrutural da página – diagramação dos quadros e nos quadros – por isso envolve, ao mesmo tempo, escolhas de momento, enquadramento, imagem e texto. Escolhas de imagem lidam com noções de semelhança, especificidade, anatomia expressiva, linguagem corporal, além de escolhas mais técnicas traço, material, cor, tipografia, e mais pessoais, como estilo. Por último, as escolhas de texto tratam de recursos narrativos, conhecimentos literários e linguísticos, técnicas de roteiro e elaborações estilísticas de cunho mais pessoal.

Os quadrinhos de A Cartomante

A adaptação de Flávio Pessoa e Maurício Dias, como já se disse, destaca-se por algumas características bem próprias. A produção das imagens, em primeiro lugar, já causa um certo estranhamento inicial. Todos os desenhos são pinturas em aquarela, o que em si já é incomum como ferramenta de produção nos quadrinhos. Personagens e alguns cenários internos têm todos o estilo próprio que a aquarela apresenta. Além disso, os cenários externos não são desenhados: utiliza-se fotografias do Rio de Janeiro da segunda metade do séc. XIX, época do conto – fotos de Marc Ferrez, Augusto Malta, Juan Gutierrez, entre outros. Se, por um lado, essa estratégia é interessante ao nos mostrar a cidade de uma forma nova (e antiga), aproximando-nos do conto, por outro lado restringe escolhas do artista, como veremos adiante. Os personagens, nesses cenários externos, são desenhados, em aquarela por cima da imagem. São fotografias dos lugares por onde os personagens passam no conto de Machado, a Guarda Velha, a rua dos Barbons, rua da Lampadosa, além de outros, que não aparecem no conto, mas servem para ajudar a ambientar a cidade. No fim do livro há um banco de dados com todas essas fotos, dizendo onde ficam e qual o seu nome atual no Rio de Janeiro.

Outra característica marcante no conto é a manutenção do texto original de Machado. O texto é mantido intacto - apenas algumas frases são retiradas, algumas falas em citação indireta no texto são escritas de forma direta, no balão de fala dos personagens. Nada no texto é simplificado ou aproximado de uma linguagem atual – como costuma ser feito em outras adaptações. Essa manutenção da linguagem e do vocabulário de Machado é, por um lado, uma maneira de levar o leitor ao tempo e espaço do autor, um estranhamento, em oposição à familiarização de tentar aproximar a linguagem da época à de hoje. Por outro lado, configura-se em outra restrição da criatividade do artista, que tem menos liberdade de mexer no texto (e, por consequência, na história). Esse distanciamento do leitor acaba aproximando a adaptação do original, e discutiremos, mais adiante, até que ponto isso deve ou não ser um objetivo de uma adaptação.

Quanto à ordem da história, ela segue à risca o que se apresenta no conto. Interessante é, por exemplo, a forma como a citação de Hamlet aparece. Assim como no original, aqui é a citação que abre a história. No entanto, isso acontece através da reprodução de uma pintura de Delacroix, mostrando Hamlet e Horácio no cemitério. A pintura é um quadro de página inteira, sobre o qual se sobrepõe quatro recordatórios, onde se lêem as primeiras frases do conto, inalteradas (ver figura 2, abaixo). Perto dos últimos dois recordatórios, vemos desenhos das personagens Rita e Camilo. A pintura reforça a função de introdução que a citação de Hamlet tem no conto, e reforça a importância desta para a interpretação da história secreta. Três páginas depois, vemos que o quadro de Delacroix não era uma imagem não diegética, e sim um quadro pendurado na sala onde os dois amantes se encontravam (ver figura 3, abaixo).



Figura 2: Abertura do conto, com pintura de Delacroix (p. 5) / Figura 3: Pintura de Delacroix aparece no cenário (p. 8)

Também o início do flashback, que conta a história dos três personagens até o momento da ida de Rita à Cartomante, aparece de forma semelhante à do conto. “Vilela, Camilo e Rita, três nomes, uma aventura, e nenhuma explicação das origens. Vamos a ela”. Essas palavras representam um corte abrupto no fio da narrativa, que é interrompida para voltar no tempo e contar a história desde início. Vilela, que até então tinha aparecido apenas uma vez, sem explicação de quem era, aparece antes dos outros dois. No quadrinho, as palavras Vilela, Camilo e Rita aparecem em recordatório sem requadro² abaixo de três pequenos quadros, redondos com o desenho de cada um dos personagens, como em um medalhão (figura 4, abaixo). Abaixo dos três nomes, um recordatório com o resto da frase (“três nomes, uma aventura, e nenhuma explicação”). Os desenhos, tanto pela cor quanto pelo enquadramento e pela forma dos quadros, se assemelham a medalhões antigos, que se abriam para mostrar duas fotos, uma em cada metade – ou mesmo a quadros de parede em casas antigas. A forma como estão dispostos na página – no meio dela, um corte visual efetivo entre o que se estava narrando até então e o início do flashback, emula a maneira brusca como a frase interrompe a narrativa no conto.

O início do caso de Camilo com Rita é contado de forma irônica (“Vilela tratou do enterro (...), Rita tratou especialmente do coração”, “era sua enfermeira moral”, “quase uma irmã, mas principalmente era mulher e bonita”) e vaga (“como daí chegaram ao amor, não o soube ele nunca”, “gostava de passar as horas ao lado dela”). Em um parágrafo imagético e metafórico (também irônico e vago), Machado nos conta, sem muito dizer, como se deu de fato o início do caso. Esse trecho, no quadrinho, é igualmente vago: além do texto distribuído entre vários pequenos recordatórios (figura 5, abaixo), temos uma sequência de imagens de Camilo e Rita, os rostos próximos, lendo o mesmo livro: na primeira, um quadro maior, os rostos estão virados para o livro; na

² Requadro é o contorno de um quadro, sendo aplicável também a recordatórios e balões. Não é um elemento obrigatório, pois existem quadros sem requadros.

segunda, um quadro abaixo, os rostos se viram; na terceira, um quadro azul, destacado, com a imagem extrapolada, no canto inferior direito, o livro já está largado.

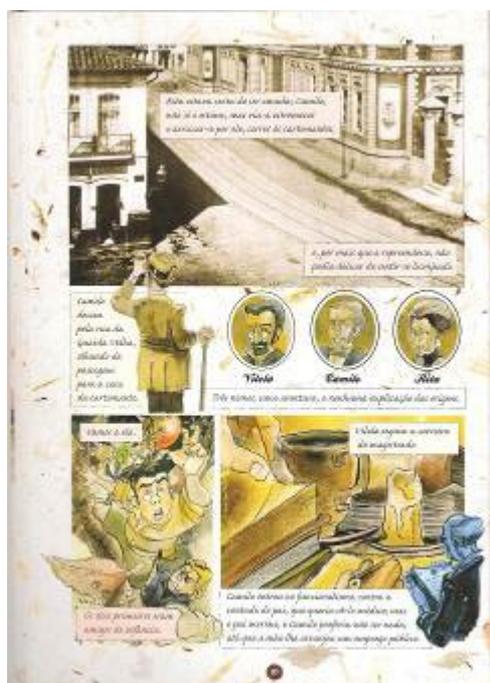


Figura 4: O início do flashback, com as três imagens (p. 10)

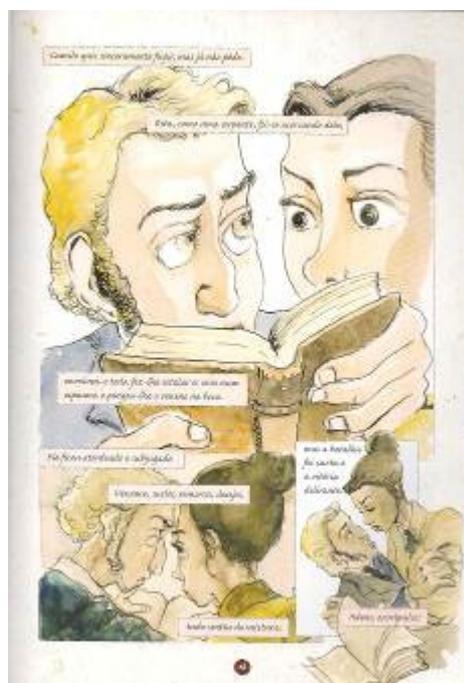


Figura 5: Começa a relação de Camilo e Rita (p. 15)

Por seguir o conto de Machado de forma direta, as histórias aparente e secreta aparecem da mesma forma na adaptação. Tanto as marcações da história 1, do amor de Camilo e Rita, como os sutis sinais que escondem a história 2, a antítese entre ceticismo e superstição, aparecem nos mesmos lugares do original. É só após o recebimento do bilhete de Vilela que temos algum destaque criativo, quando o medo de Camilo passa a ser representado em progressão: as aquarelas de Pessoa vão ficando mais escuras, aparece a briga na imaginação de Camilo, a imagem da Morte com uma foice sangrenta paira sobre o personagem (figura 6, abaixo) e, em duas ocasiões, um Vilela desfigurado o persegue, repetindo as palavras do bilhete (figura 7, abaixo). Aqui, a utilização das imagens, uma convenção bem escolhida: a morte encapuzada com sua foice, ajuda a contribuir para a mudança de Camilo, que, no desespero, abandona o ceticismo. Vê-se, também, o uso de uma convenção ou não bem escolhida ou não bem explicada na história: Vilela aparece, repetindo as palavras do bilhete na imaginação de Camilo, transfigurado em uma árvore com galhos secos e amarelados, em uma referência obscura, confusa e não presente no original.

Nas páginas seguintes, no ápice de seu desespero, vemos o acidente com o coche na rua, em um quadro só, uma foto de rua sobre a qual estão desenhados os personagens. O quadro aberto de página inteira se apresenta como se fosse o destino convidando Camilo a entrar na casa da Cartomante – que já tinha aparecido no início, em outra foto, num quadro pequeno no canto da página, quando Rita explica sua discrição ao procurar a Cartomante.



Figura 6: Camilo imagina morte e catástrofes (p. 19) / Figura 7: Mais angústia, morte e Vilela desfigurado (p. 20)

Camilo sobe a escada e é recebido na porta pela Cartomante. Segue o tom escuro dentro da sala (figura 8, abaixo). Vemos o jovem no início ainda nervoso, e pouco a pouco passa a ser convencido pela cigana: vemos sua expectativa crescendo com cada palavra dela e vemos sua tranquilidade ao ouvir que tudo ficará bem – dado que aparece também na diagramação: os quadros, antes menores e escuros, ficam mais abertos e claros (figura 9, abaixo). Ao sair, agradecido e tranquilo da Cartomante, Camilo já se esqueceu da aflição e do medo que o tomaram, minutos antes, ao pensar na realidade das pistas da descoberta por Vilela da traição. Alegre, ele pensa no futuro e na felicidade que terá com Rita, distraído pela superstição e pelo sobrenatural. O caminho à casa de Vilela após a Cartomante é completamente diferente: mostrado com quadros amplos e claros.



Figura 8: Camilo nervoso e a Cartomante (p. 24)



/ Figura 9: Camilo, tranquilo, quadros largos e claros (p. 26)

O tom só volta a escurecer de novo nas duas últimas páginas, quando Camilo chega à casa de Vilela e a realidade da tragédia vence o sobrenatural, evidenciando o ceticismo inicial de Camilo como mais correto. Na entrada, o tom está escuro enquanto Camilo se apresenta ao amigo. É ao entrar que, no último quadro da página, no canto inferior direito, vemos apenas a cara de surpresa e horror de Camilo. Mas ainda não sabem o que ele viu, que só aparece na página seguinte. A última cena, tal qual no último parágrafo do conto, é narrada bruscamente, revelando a história 2 no final trágico da história 1: quatro pequenos recordatórios, trazendo as últimas duas frases do conto; um quadro de página inteira, foto de uma casa da época, sobre a qual vemos desenhada Rita ensanguentada; três quadros sobrepostos ao maior, as mãos de Vilela na gola de Camilo, um revólver na barriga dele, e por fim ele morto no chão (figura 11, abaixo). Destaca-se que, pelo uso das aquarelas, dificulta-se a inserção de onomatopeias. Por isso, não vemos Camilo levando os tiros (tiros sem onomatopeia seriam tiros sem som); ao invés disso, vemos o revólver em sua barriga, antes dos tiros, e seu corpo caído e ensanguentado, depois dos tiros. O que aconteceu entre os dois quadros fica a cargo da conclusão do leitor.

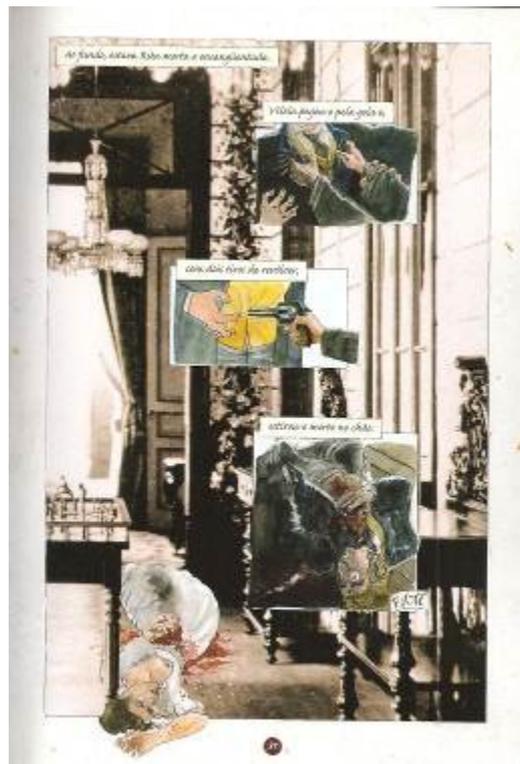
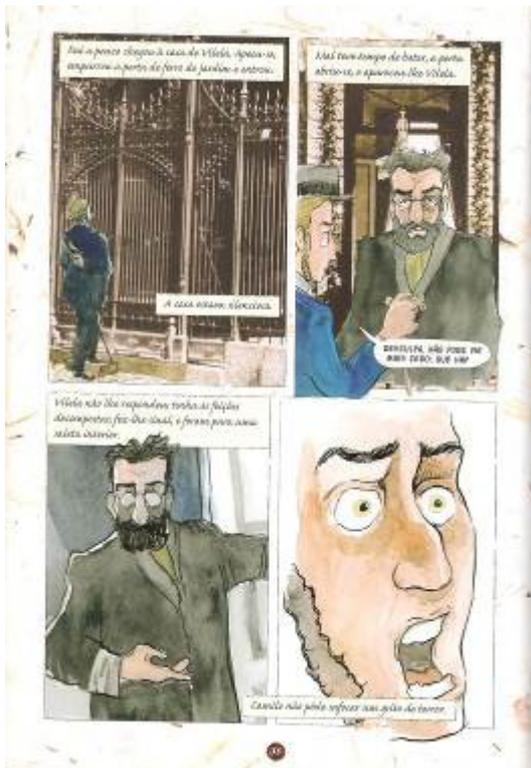


Figura 10: Camilo, tranquilo, chega a casa de Vilela e se choca (p. 30) / Figura 11: Final, Rita e Camilo mortos (p. 31)

Restrições e liberdade

Através das escolhas criativas enumeradas por McCloud (2006), podemos problematizar como algumas características dessa adaptação acabam restringindo a criatividade do artista.

Por exemplo, o uso de aquarelas, como afirmamos acima, dificulta a utilização de onomatopeias. Assim, o artista precisa alterar suas escolhas de fluxo, perdendo a naturalidade da história, pois normalmente se utilizaria de elementos sonoros. A cena dos tiros surdos parece muito artificial, pois a convenção mais comum na linguagem dos quadrinhos é mostrar tiros com sons (onomatopeias). Além disso, a escolha das aquarelas como material, uma escolha de imagem, causa alguns problemas de compreensão em alguns pontos: o artista não consegue representar, através das aquarelas, características suficientes dos personagens (talvez não tenha tanto domínio da técnica). Dessa forma, temos o mesmo personagem que, de um quadro pra outro, se torna irreconhecível pelas feições; apenas intuimos que é o mesmo personagem pela cor das roupas e necessidade de continuidade da história (conclusão).

O uso de fotografias é igualmente restritivo, tanto em questão de imagem, quanto de momento, enquadramento e fluxo. Imagem parece mais óbvio, o desenhista não vai de fato desenhar o cenário. Só que, por ter um número limitado de fotografias, ele também precisa abrir mão de suas escolhas de enquadramento: a foto já está dada; só lhe cabe inserir os personagens na cena. O que nos leva às escolhas de momento: como a

adaptação é baseada em uma história original, o artista precisa se restringir a retratar apenas os momentos da história que sejam compatíveis com as fotos que tem disponíveis. Alterando as três escolhas anteriores, parece claro que a consequência seria restringir também as escolhas de fluxo: usando uma foto como quadro, as possibilidades de diagramação dentro dele já são bem menos; a diagramação da página, em uma página composta por quadros formados por fotos, também.

Um elemento importante nos quadrinhos, como vimos, é a tipografia, pois ela significa além das palavras, visualmente. Em geral, onomatopeias são bem trabalhadas para captar tipograficamente a qualidade do som que representa. Mas isso acontece também com as outras palavras de uma história em quadrinho: são feitas à mão, ou pelo próprio autor ou por um letrista (profissional que faz apenas isso, apontando a importância da função). No caso dos quadrinhos analisados, toda a tipografia é computadorizada: fontes prontas, padronizadas, uma para os recordatórios, outra para os balões de fala, e outras em situações específicas. Essa é outra característica que restringe a criatividade, pois muito pode ser dito além do escrito, apenas por uma tipografia bem trabalhada.

O outro elemento de destaque desta adaptação é o texto de Machado de Assis, que é mantido quase intacto; apenas algumas frases são retiradas, algumas falas em citação indireta no texto são escritas diretamente, com o personagem em outro quadro. Nada no texto é simplificado ou aproximado de uma linguagem atual – como costumam fazer outras adaptações. Se, por um lado, essa manutenção da linguagem e do vocabulário de Machado é (como a escolha do uso das fotografias) uma maneira de levar o leitor ao tempo e espaço do autor, é também uma restrição das escolhas textuais do artista que faz a adaptação.

Considerações

Neste artigo, apresentamos as teses sobre o conto de Ricardo Piglia para fazer uma análise do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis. Então nos utilizamos da teoria dos quadrinhos de Scott McCloud para analisar a adaptação do conto para os quadrinhos, na versão de Flávio Pessoa e Maurício Dias. Tentamos verificar se a adaptação reconta a história e reforça nossa análise do conto. Analisamos também as características próprias da adaptação, identificando como suas características se relacionam com o original e com elementos e conceitos da teoria quadrinística.

Perecebemos, assim, que as características próprias da adaptação (utilização de fotos, desenhos em aquarela, manutenção do texto original, uso de tipografia computadorizada) deixam implícita uma forte tendência: a de restrição da criatividade e liberdade autoral do artista adaptador.

No caso de A Cartomante, esse distanciamento criado pelas fotografias, aquarelas e pelo texto original acaba afastando o leitor, numa tentativa de se manter próxima do original. Por ter, em geral, um público alvo especificamente infanto-juvenil, estudante, essa e outras adaptações, que deveriam introduzir o leitor à obra e trazer algum interesse a mais por ela, acabam fazendo o contrário. O baixo nível artístico da adaptação como história em quadrinho não atrai o leitor como faria um quadrinho mais autêntico. O aluno

acaba, muitas vezes, substituindo a leitura do original pela da adaptação, e isso não é, nem deveria ser, a ideia por trás de uma adaptação literária.

Uma possível explicação para isso seria uma tentativa (seja por parte da editora ou dos próprios autores) de se manter “fiel” à obra original. Essa busca por fidelidade, infelizmente ainda comum, é infrutífera pois: 1, por mais que se tente, nunca teremos uma adaptação perfeita do original; 2, essa artificialidade acaba disfarçando o fato de serem obras diferentes, prejudicando o objetivo didático; 3, ao tolhir a liberdade criativa dos artistas, temos uma obra menos interessante para o público, pois nem substitui o original, nem acrescenta uma nova visão a ele.

Isso está ligado a dois problemas apontados por McCloud (2000) que os quadrinhos ainda têm de superar (o autor aponta doze, mas aqui, só dois nos interessam). As pessoas ainda vêem os quadrinhos como uma forma menor de literatura e como uma forma menor de arte. McCloud afirma que os quadrinhos precisam ser percebidos como uma linguagem autônoma, independente da literatura e das artes visuais. Diferente. Quadrinhos são válidos por si só, e não precisam (ou não deveriam precisar) ser validados por “artes sérias” como a literatura e as artes visuais.

A adaptação de uma obra literária para os quadrinhos deveria se dar a liberdade artística de fugir da obra original, referenciá-la, alterá-la e trazê-la para sua própria linguagem, sem dever nada a ninguém. O adaptador precisa atualizar a leitura do original de forma criativa, criando interesse do leitor pela história, fazendo-o atrair-se pelo original. Do contrário, mais vale ler *A Cartomante* de Machado de Assis.

Referências

- ASSIS, Machado de. **A cartomante**. In: *Obra Completa*, Vol. II. Nova Aguilar, RJ, 1994.
- EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**. NY: W.W. Norton, 2008.
- McCLOUD, Scott. **Making Comics**. NY: HarperPerennial, 2006.
- McCLOUD, Scott. **Reinventing Comics**. NY: HarperPerennial, 2000.
- McCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. NY: HarperPerennial, 1994.
- PESSOA, Flavio; DIAS, Maurício O; ASSIS, Machado de. **A Cartomante**. Jorge Zahar, RJ, 2008.
- PIGLIA, Ricardo. **Tesis sobre el cuento**. Disponível em: <http://fba.unlp.edu.ar/apreciacion/wp-content/uploads/2011/05/Formas-Breves-Piglia.pdf> (acesso: 20/12/2013)