

Gravame dos ciúmes – representações gráficas da memória e solidão de Bentinho no século XXI

Eliane Dourado (UnB)

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

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

No lugar de uma simples leitura infantil, como pensariam os leigos no assunto, os ciúmes da personagem protagonista ilustrados em Graphic Novels contribuem para o que Eisner (2010) chamou de uma reflexão que se ocupa de investigar a experiência humana. Mais que efemeridade, essas releituras de *Dom Casmurro* em HQ são capazes de aguçar o imaginário do leitor no sentido de levá-lo a divagações sobre questões inerentes a ele.

Enredo como esse, que revolucionou a Literatura no século XIX, tem ainda espaço na atualidade por tratar de uma das questões mais comuns condizentes ao ser humano: os ciúmes. Bento Santiago, já velho, no intuito de (re)constituir suas memórias, constrói, no Engenho Novo, a casa de sua infância, passada na Rua de Matacavalos. Lembrar por lembrar não fazia jus à senhora a quem descreve com

veemência ardilosa. Era necessário estar imerso no mesmo espaço onde tiveram início todas as delongas dos ciúmes que lhe levaram à solidão.

Nesse sentido, o intuito aqui é desvendar como a memória, que se configura como tempo passado, é representada na linguagem das HQs em quatro adaptações de *Dom Casmurro* publicadas no século XXI, evidenciando suas relações com tempo, narrativa e imagem, a fim de validar as adaptações como obras autênticas e não como meras reproduções para adolescentes em fase escolar, como defendem alguns pesquisadores. Mais que isso, cada Graphic Novel, apesar do mesmo enredo, expõe sua originalidade.

Com isso, o desejo de inovar os enredos *permanentes*, como o caso de *Dom Casmurro*, dá cada vez mais margem à arte desejar lançar olhares vários sobre o que deve ser cultivado na memória cultural de um povo. Daí justificam-se as quatro adaptações do romance machadiano para a linguagem das HQs. Pela temática e extensão, Eisner (2010) chamou esse tipo de publicação Graphic Novel (Romance Gráfico) e dessa forma ela será referendada aqui.

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

Em seguida, veio a publicação da Graphic Novel *Dom Casmurro* por Wellington Srbek e José Aguiar. Lançada em 2011 pela Editora Nemo, a versão em quadrinhos – como foi frisado na capa – alcançou a graça do público e da crítica. São 80 páginas, impressas em papel couché, com ilustrações em preto e branco, que exprimem, numa dinâmica que contempla o casamento entre texto e imagem, a desconfiança de Bentinho por Capitu.

Já em 2012 foi a vez de Felipe Greco e Mario Cau lançarem a Graphic Novel *Dom Casmurro*. Das adaptações analisadas, é a mais luxuosa. São 227

páginas de narrativa, sem fôlego, dinâmica, cheia de diálogos e com recursos intertextuais interessantes ao início de cada capítulo, lembrando muito o recurso utilizado por Machado de Assis que faz referências a textos bíblicos, filosóficos e literários em sua obra. A ilustração é feita em preto e branco, impressa em papel offset, encadernado em capa dura e publicado pela Editora Devir.

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

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

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

Recordatórios – memória e reflexões em imagens

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

representado em imagens é o que configura o *novo*, nas Graphic Novels analisadas, no que parece *familiar* do enredo em questão.

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

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

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

É importante lembrar que há certo interesse em mostrar algumas vezes como se configuram as reflexões do narrador. Uma das poucas representações gráficas do presente da narrativa, e bem óbvias, mas não menos humorada dessa Graphic Novel – já que esse é um recurso bem comum a Machado de Assis e à linguagem das HQs –, diz respeito ao diálogo que o narrador trava com os vermes que roem os livros. Aqui, em vez de simplesmente colocar Bentinho em atitude de reflexão, os

desenhos se preocupam mais em materializar as ideias do narrador no presente da narrativa.

Fig. 01



Trindade,
p. 40.

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

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

Essa complexidade narrativa de representar presente, passado e reflexões em imagens é responsável por agregar novos valores ao enredo do século XIX, tornando-o atrativo ao leitor do século XXI. A esse respeito, Eisner (2010) afirma que o

quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem não verbal da arte sequencial, privilegiando, assim, uma nova maneira e enxergar o fato narrado. Em vez de tolher a criatividade do leitor, os requadros darão a ele uma possibilidade a mais do que o texto original lhe permite imaginar.

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

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

Fig. 02



Srbek &
Aguiar, p.
41.

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

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

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

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

Fig. 03



Greco &
Cau, p. 11.

A construção do cenário nos requadros do presente da narrativa é bem cuidada, no intuito de que o leitor entenda a passagem do tempo presente que oferece ao protagonista muito pouco: cama, leitura, boa comida, solidão e a necessidade de re(vi)ver Capitu. Sem a possibilidade física de que isso pudesse concretizar-se, lembrar e registrar em letras essas memórias seria a ele o alento que poderia ajudá-lo a amenizar o peso de sua solidão, anunciada logo no início da Graphic Novel.

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

Sobre a demarcação da noite como o presente da narrativa, é curioso pensar nas definições de Ricoeur (2012) acerca do tempo. Para ele, a impossibilidade de medi-lo traduz-se na ideia de sua não existência, pois, o tempo não tem *ser*, já que o futuro

ainda não é, o passado já não é e o presente não permanece. Mas essa materialidade medida se transporece na demarcação do tempo presente em Greco & Cau (2012), uma vez que o momento de escritura de Bentinho é mostrado no requadro como noite, tendo início às 22:35h estampados no relógio.

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

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

Mas, do ponto de vista da representação ilustrativa das reflexões do narrador, Rosa & Jaf (2013) levam vantagem, pois apresentam de forma bem peculiar o que se passa no pensamento de Bentinho no tempo presente. Há aqui uma criatividade em relação às demais adaptações, visto que é importante mostrar que se trata de uma Graphic Novel de memórias e que, neste caso, os desenhos preocupam-se em dar forma, materialidade não só ao passado, mas também às reflexões feitas no presente sobre o passado narrado.

Para Rosa & Jaf (2013), que têm a seu favor as cores, os recursos foram expandidos. Por vezes, misturam o presente e o passado em um mesmo requadro. Há também o cuidado de demarcar o presente com cores diferentes das cores do passado, que é a representação de suas memórias, deixando, algumas

vezes, Bentinho velho, em tons lúgubres, sentado a uma poltrona ou em pé assistindo a alguma cena de suas reminiscências, sempre representadas em tons de sépia.

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

Fig. 04



R
o

sa & Jaf, p.
06.

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

Há ainda outro recurso em Rosa & Jaf (2013) que exprime a materialização do pensamento de Bentinho no presente, e deixam os autores dessa Graphic Novel

em vantagem comparados aos demais, pois ganham em dinâmica, uma vez que esses traçados só poderiam ser imaginados pelo leitor. No entanto, eles podem ser acessados graças à materialidade das linhas da ilustração. Mais uma vez, a ideia de prolongamento do instante presente se dá com a utilização de uma página cheia, sangrando a imagem. É o que ocorre na sequência que se conclui com o primeiro beijo dos adolescentes.

Fig. 05



Rosa &
Jaf, p. 20.

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

Como transição de cena, e consequentemente do tempo, Bentinho deixa as reflexões e

se debruça novamente em suas memórias. Daí a necessidade de delimitação de tempo expressa pela utilização do requadro. Isso ocorre quando o protagonista deseja pentear os cabelos de sua amiga. Segundo McCloud (2005), os quadrinhos se utilizam de alguns tipos específicos de transição, a fim de despertar no leitor diferentes conclusões que se pode esperar de um leitor. Nesse caso, a sequência se utiliza de quatro deles especificamente.

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

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

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

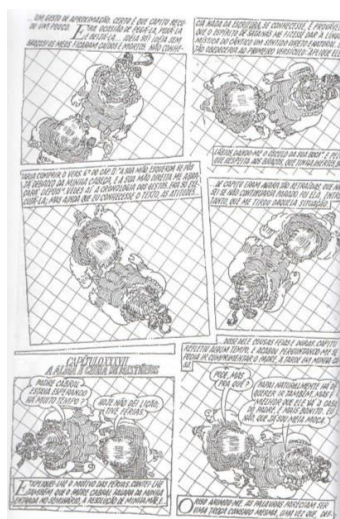
Até mesmo as cores dos personagens que representam a cena foram alteradas: Bento e Capitu aparecem ruborizados. Essa é uma tradução para a intensidade que o momento propõe. O torpor que envolve a emoção do primeiro beijo

é capaz de levar a cena para o presente, como se o beijo estivesse acontecendo no momento da narrativa e não expressasse somente uma lembrança e sim um fato. Isso pode ser inferido dado o abandono dos tons sépia nessa cena.

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

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

Fig. 06



Trindade,
p. 90

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

Num contraponto interessante, Srbek & Aguiar (2011) têm a narrativa mais veloz. Isso não se dá somente pelo número de páginas, já que Rosa & Jaf (2013) têm basicamente quantidade semelhante, mas pelos recursos utilizados, como as transições momento-a-momento e cena-a-cena. Para McCloud (2005), esse primeiro recurso exige pouquíssima conclusão, ou seja, o entendimento da relação existente entre os requadros, promovido pela presença da sarjeta, que é o espaço em branco existente entre as molduras. Já o segundo exige um pouco mais de interpretação do leitor.

Talvez, por explorar pouco a ideia do narrador no presente, Srbek & Aguiar (2011) se detiveram ao passado, que se configura como a memória de Bentinho, na tentativa de tornar a narrativa mais linear possível. Ela em si é leve, clara, objetiva. Traz em sua concisão a essência da obra machadiana, sem desprivilegiá-la. A construção imagética das personagens é muito bem cuidada. Não há confusão entre elas. Os diálogos e recordatórios são ilustrados em imagens dinâmicas que se preocupam em traduzir bem os signos do século XIX, como roupas, penteados e costumes. A ilustração é impactante, aqula o leitor com requadros imponentes e bem desenhados. Essa linearidade, em partes, também foi o foco de Greco & Cau (2012). Porém, aqui ela é contemplada com a exploração da riqueza de detalhes. Há nessa Graphic Novel a preocupação expressa com um dado proposto pelo romance machadiano que é a casualidade das semelhanças. Sancha por vezes se confunde com Capitu e Escobar difere-se de Bentinho pelo uso de uma barba. Os traços, em alguns momentos, lembram o estilo mangá, que traz grande semelhança entre suas personagens. São as minúcias dos detalhes que se encarregam de distinguir as

personagens.

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

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

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

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

Essas reflexões só confirmam as ideias de Ricoeur (2012) sobre a memória. Ela constitui-se pelo acesso do tempo passado por meio da linguagem, que, neste

caso, privilegia também a imagem. Para ele, o tempo passado só pode adentrar o presente *materializado* pela linguagem, figurado em uma narrativa, que neste caso, é concretizada em imagens. Reviver, por meio da lembrança, está intimamente ligado ao espaço vinculado à ação. Daí a necessidade de Bentinho de reconstruir a casa da infância na vida adulta. Isso lhe facilitaria a memória que precisava construir.

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

Tragado pela vaga do mar no olhar de Capitu

Talvez Capitu seja uma das mais comentadas personagens femininas de Machado de Assis, quiçá da Literatura Brasileira em todos os tempos. A construção feita por Bentinho que, em vez de descrevê-la fisicamente, se preocupa em demonstrar ao leitor como essa criatura, mesmo aos catorze anos de idade, foi capaz de lhe tirar a consciência certas vezes, deixando-lhe em puro estado de êxtase. Essa visão inspirou a criação gráfica do olhar mais misterioso descrito em *Língua Portuguesa: o dos olhos de ressaca*.

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

a um só tempo, a personagem dá ao leitor a medida exata de sua altivez.

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

A ideia de mistério, que constitui a aura das narrativas, é clara nas quatro Graphic Novels, visto que a primeira aparição de Capitu não se dá de frente. Ou ela aparece de costas ou de perfil, mesmo na infância. Trindade (2005) e Rosa & Jaf (2013) apresentam primeiro a menina na infância, sendo que a primeira representação é feita de costas e a segunda de perfil. Já Srbek & Aguiar (2011) e Greco & Cau (2012) representam a menina já aos catorze anos, que é por onde têm início as memórias de Bentinho.

Fig. 07



Capitus,
por
Dourado.

Em Trindade (2005), mesmo na infância, não se percebem muitas

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

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

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

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

Em contrapartida, a Capitu de Greco & Cau (2012) é bem mais realista. Talvez essa representação da pequena seja a que mais aproxime a personagem de uma mulher de verdade, dados os traços menos caricaturais, à guisa de McCloud (2005). A riqueza de detalhes permite ao leitor definir bem a personagem, apesar de sua intencional semelhança com as demais. Porém, como nos outros trabalhos, os autores aqui não fazem distinção entre a menina e a mulher, dando a esta apenas ares de fidalga, devido aos seus gestos, à sua postura, às suas roupas e acessórios que usava.

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

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

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

Nesse sentido, é possível perceber que, de forma geral, não houve intenção dos autores em fazer mudanças físicas significativas na representação da amiga de Bentinho. Esse recurso transparece a ideia machadiana de uma personagem forte e

altiva, que sabe exatamente o que quer e os meios eficazes de lhe levar ao resultado desejado. E é exatamente nisso que o público leitor se identifica com Capitu, despertando em homens desejo e em mulheres, talvez, certa ponta de inveja, por alguém com tanta decisão.

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

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

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

Sobre isso é importante ressaltar que talvez aqui tenha havido certa censura do autor, visto que há interesse expresso em atingir o público de idade escolar. Na orelha de sua publicação, Trindade (2005) confessa que é de seu feitio incentivar a boa leitura. Nisso, julga seu projeto – de transpor romances inteiros para a linguagem dos quadrinhos e distribuí-los para estudantes de escolas públicas do

estado da Bahia – bem coerente com a proposta. Como já dito, não há nenhuma cena comprometedora.

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

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

Esse mesmo recorte é retratado em Greco & Cau (2013) numa perspectiva bem mais coerente com o que propõe a cena. Duas páginas narram o casamento e a noite de núpcias. Mais uma vez o recurso de tela cheia dá destaque aos noivos, traduzindo a importância do evento para Bentinho no presente. Em pequenos requadros, a referência aos guarda-chuvas na saída da igreja e de D. Glória, emocionada, desejando felicidades ao filho.

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

Apesar de terem sido menos ousados que Srbek & Aguiar (2011), as luzes apagadas e a ausência de limites para o requadro sugerem a concretização amorosa

entre Bentinho e Capitu. Sem qualquer menção à censura, o que se espera do leitor dessa Graphic Novel é a conclusão, a partir da observação da transição momento-a-momento para a seguinte cena-a-cena, de que para Bentinho, no presente, aquele momento lhe representa o céu.

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

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

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

O recorte analisado, então, além de mostrar os recursos das quatro Graphic Novels para representar Capitu, com seus olhos de ressaca e de cigana oblíqua e dissimulada, foi capaz de apresentar as peculiaridades de cada narrativa. Às vezes mais insinuante, às vezes mais recatada, a Capitu de Machado de Assis transmutou-se em outras quatro que, apesar das diferenças, são uma só. A transposição vária do olhar que traga é a responsável pelo acesso que o leitor tem à mente do narrador

refletindo sobre os seus ciúmes que lhe levaram à solidão.

Gravame dos ciúmes

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

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

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

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

seus escritos ou assistindo à sua vida como num filme, o narrador apresenta a seu leitor um tratado sobre os ciúmes.

E o que são os ciúmes senão um dos mais seculares sentimentos humanos? Daí a justificativa de tantas adaptações no século XXI do enredo machadiano que se mostra de temática atemporal. As quatro Graphic Novels analisadas traduzem para uma linguagem dinâmica, privilegiando a visualidade, o que Eisner (2010) chamou de uma investigação da experiência humana que tem servido a tantas outras Graphic Novels publicadas neste século, incluindo as que são adaptadas de clássicos da Literatura.

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

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. Disponível em www.dominiopublico.gov.br. Acessado em 01.06.2013.

_____. *Dom Casmurro em quadrinhos sem cortes*. Adap. TRINDADE, Ruy. Salvador, Boreal, 2005.

_____. *Dom Casmurro*. Adap. SRBEK, Wellington & AGUIAR, José. Belo Horizonte, Nemo, 2011.

_____. *Dom Casmurro*. Adap. GRECO, Felipe & CAU, Mario. São Paulo, Devir, 2012.

_____. *Dom Casmurro*. Adap. ROSA, Rodrigo & JAF, Ivan. São Paulo, Ática, 2013. EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luiz Borges e Alexandre Boige. 4 ed. São Paulo, Martins Fontes, 2010.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho. São Paulo, M.Books, 2005.

RICOIEUR, Paul. “As aporias da experiência do tempo”. *Tempo e Narrativa*.

Trad. Cláudia Berliner. São Paulo, Martins Fontes, 2012.