

## A Mão e a Luva em texto e quadrinhos

Antonio do Rego Barros Neto

### Resumo



A fortuna crítica de *A mão e a luva*, romance da primeira fase de Machado de Assis, aponta a presença de uma personagem feminina forte, que seria a marca da escrita do autor em suas obras maduras. Esse fato é ressaltado pelos adaptadores do romance para a linguagem dos quadrinhos, Alex Mir e Alex Genaro. No entanto, será que a adaptação conserva os elementos da narrativa original, realizando uma introdução adequada à obra de Machado de Assis? Esse trabalho pretende apontar os problemas enfrentados nessa adaptação e suas consequências para o bom entendimento da obra.

*Palavras-chave:* Quadrinhos, estudos de gênero, ensino de literatura

O romance *A Mão e a Luva* é uma das obras do início da carreira de Machado de Assis. Seu tom romântico, em voga na época em que foi publicada, a torna ainda mais peculiar, principalmente se colocada em comparação com as obras primas mais tardias do autor. Mas não a de se negar que aqui já se tem indícios dos fortes personagens que viram a povoar o Rio de Janeiro machadiano. Como o próprio autor comenta em advertência a edição de 1874, “Convém dizer que o desenho de tais caracteres, - o de Guiomar, sobretudo - foi o meu objeto principal, se não exclusivo...” mostrando já nessa época um grande cuidado com os personagens e suas personalidades.

Se adaptar qualquer romance para outra mídia já é em si um desafio, demonstrar um cuidado semelhante ao que Machado teve com os personagens o torna ainda maior. E foi justamente esse desafio, potencializado pelo tamanho foco que Machado deu a Guiomar e seus contemporâneos, que Alex Mir e Alex Genaro encararam ao adaptar *A Mão e a Luva* para mídia das histórias em quadrinhos (HQs) em 2013. Um desafio que os autores talvez não estivessem à altura.

Quando se fala em adaptação, é interessante especificar exatamente do que se está falando: o nome simples pode indicar tipos radicalmente diferentes de obras, desde releituras modernas, como *Scarface* de Brian de Palma, a reproduções mais fiéis, como o próprio *Otelo* de Orson Welles. É justamente desse segundo tipo que esse artigo aborda: Mir e Genaro tentam adaptar para a mídia das histórias em quadrinhos a prosa de Machado de Assis. Adaptar uma mídia descritiva como romance para uma mídia visual como os quadrinhos traz em si uma série de desafios: ao contrário de uma peça ou um filme, em que já existe uma linguagem visual de referência para os quadrinhos, Mir, o roteirista, teria que ter o trabalho de fazer a ponte entre o texto machadiano e a arte de Genaro, de modo que a nova linguagem reflita corretamente a obra de Machado. Um desafio muito forte até mesmo para roteiristas bem mais experientes, mas o que se espera de tal trabalho. Mas, ao invés de um texto estruturado e uma boa montagem das cenas, o que se lê é uma série de decisões equivocadas, que prejudicam a leitura e se distanciam bastante do texto original, com personagens que tem pouca coisa em comum com suas contrapartes do romance além do nome.

Durante leitura, o que mais marca o leitor é que os diálogos de machado estão presentes por completo, palavra por palavra. De início pode até se achar algo positivo, mas acaba demonstrando uma característica desagradável do texto de Mir: uma inoportuna e demasiada reverência aos diálogos de Machado. Com um sentimento que o leitor só pode interpretar como sendo um profundo medo de desrespeitar a obra original, as poucas páginas da HQ se focam exageradamente nas conversas entre os personagens e não deixam espaço para as ações e ambientações que levaram a esses diálogos, justamente o que vai dar contexto e peso para essas conversas. Deste modo, o desenvolvimento dos personagens, que foi o foco de Machado, se perde por completo. Um profundo desserviço, uma vez que a

ambientação rica e o sarcasmo, geralmente marcado pelo contraste entre as ações e a fala dos personagens, que virão a se tornar a marca do autor.

Esta necessidade de Mir de reproduzir fielmente os diálogos levou ao que pode ser considerado a maior falha do texto: a redução drástica dos próprios personagens. Guiomar é a que mais perde com isso: Famosa por ser uma moça firme e decidida, um prenúncio do que seria a principal marca das personagens femininas de Machado, nesta HQ ela está completamente apagada, mais um objetivo de Estevão que qualquer coisa. Mesmo na cena de maior impacto, em que joga o bilhete para que Luís Alves a peça em casamento, Guiomar mau aparece, vendo-se apenas metade de sua sombra, sendo que o foco da cena fica sendo o diálogo entre Estevão e Luís Alves. Até mesmo os outros pretendentes, Luís Alves e Jorge, são jogados para segundo plano. O que não faz sentido nenhum, uma vez que sendo que se fosse para escolher um deles como “protagonista”, que se escolhesse Luís Alves que é quem realmente ganha a afeição de Guiomar, e não Estevão, que ganha esse foco apenas por ser o primeiro a aparecer.

Outra falha do texto de Mir é justamente a falta de ritmo e timing da história. Não existe como o leitor deduzir quanto tempo se passou entre um quadro e outro. Em quadrinhos, o tempo de um quadro é ditado principalmente por dois fatores: O espaço que o quadro em si ocupa, e o tempo que leva para o leitor ler os balões. O segundo fator é bem direto, o obviamente, quanto mais rápido o leitor ler, menos tempo vai parecer que levou a cena. Para contrabalancear isso é que o quadrinista se utiliza do espaço que o quadro ocupa. Um quadro mais longo horizontalmente representa um tempo maior, ao passo que um mais fino, representa um tempo menor. Em determinado momento da obra, Guiomar e Estevão comentam que sua atual conversa durou 2 horas. Essa conversa inteira foi mostrada em apenas 1 página com 2 altíssimos quadros, dando ao leitor a impressão que ela ocorreu em muito menos tempo. Essa dissonância se torna explícita principalmente em contraste com o

diálogo anterior entre Luís Alves e Estevão, que durou o mesmo número de páginas, mas com um número maior de quadros. Dessa forma, não a como o leitor saber quando tempo realmente passou entre cada quadro, dando a impressão de ser jogado de uma densa conversa para outra, s cada conversa completamente independente em relação a outra, e com pouquíssimo tempo para processar cada uma delas. A história, que dura pelo menos alguns meses (sem contar os “pulos” de 2 anos), parece durar apenas uma questão de dias.

E muito disso pode se originar em uma simples decisão do próprio Mir: A de dividir a obra em 19 capítulos, assim como no folhetim original. Essa maneira bastante artificial de aproximar a adaptação da obra original se virou contra o próprio texto, uma vez que comprimir cada capítulo como sendo uma HQ de pouco mais de 4 páginas forçou um ritmo muito pesado para o texto, cuja solução de Mir foi apenas reproduzir o diálogo que achava mais relevante. Tal formato seria mais do que suficiente para muitos autores da década de 40, a renomada era de ouro dos quadrinhos. Mir, com suas ações lentas e diálogos longos que levam várias páginas e quadros a mais, demonstra um texto mais sintonizado com a década de 90 ou dos anos 2000, quando o padrão era de 22 páginas.

Mas o texto de Mir não é a única fonte de problemas da obra. Genaro demonstrou bastante sua experiência como ilustrador, mas uma certa inexperiência como desenhista de história em quadrinhos. Suas páginas são montadas como pôsteres, as falas, dispostas como em um *flyer* ou *outdoor* de propaganda. Genaro não consegue contar uma história, amarrar as cenas ou até mesmo fazer uma cena fluir para outra naturalmente. Nesta obra, faltou a Genaro a habilidade chamada de *Visual Storytelling*.

*Visual Storytelling* é a arte no coração das histórias em quadrinhos. É o que separa uma HQ de um livro ilustrado ou de um mero show de slides. O ato de contar história visualmente tem suas regras e condutas que só recentemente começaram a

ser estudadas pela academia. Graças ao trabalho de Scott McCloud em *Desvendando os quadrinhos* e Will Eisner, em suas inúmeras palestras e diversos livros sobre o assunto, se tem cada vez mais uma visão mais clara de como essa arte funciona e o quão importante é para o desenhista ter sempre em mente que ao contar uma história através de imagens, elas têm seu papel a desempenhar assim como o diálogo. Ao contrário, se tem apenas uma ilustração, um adereço que pouco adiciona ao texto.

E é justamente esse o grande problema do trabalho de Genaro em *A Mão e a Luva*. Voltamos aqui ao detalhe de que o sarcasmo é uma das marcas de Machado. Para contar visualmente uma história como este romance, se espera ter um profundo foco na linguagem corporal e nas feições dos personagens, principalmente que é justamente com essas características que se deixa mais evidente tanto as verdadeiras intenções por trás daquelas palavras. Isso está completamente ausente, com cada personagem repetindo as mesmas 3 faces o tempo todo, e se movendo de maneira profundamente mecânica e sem vida. Em vários momentos, os personagens têm que ser afastados para dar espaço aos enormes balões de fala. Chega ao ponto de que, em uma das páginas, Estevão foi empurrado para fora do quadro, pois sua própria fala e a de Guiomar tomam dois terços do quadro. Em suma: os próprios personagens são secundários às suas falas, pelo simples fato de serem diálogos machadianos.

Outra profunda falha está no *design* das páginas e sua organização. Uma das principais preocupações do desenhista é justamente dar as cenas uma organização, uma coerência interna nas cenas para facilitar a leitura e guiar o leitor. Essa coerência inexistente, e não apenas temos os personagens constantemente trocando de lugar durante um único diálogo, mas o próprio Genaro se vê na necessidade de usar setas para guiar o leitor para o quadro certo. Esse artifício é uma admissão de que a página está confusa e foi mal estruturada.

Em suma, *A Mão e a Luva* de Mir e Genaro falha profundamente como uma adaptação: não apenas falha como uma HQ, sendo um pouco mais que ilustrações para os diálogos de Machado, mas também falha em demonstrar o que a obra original teria a ganhar com a nova mídia. Existem vários exemplos de quadrinhos que não se focam tanto em ações e explosões, sendo bem mais intimistas e cotidianos. Um cenário tão rico como o Rio de Janeiro de Machado de Assis dá espaço para um sem número de histórias, e tê-las potencializadas por imagens que façam jus não apenas a suas descrições, mas também aos seus personagens, e que finalmente deem rostos e movimentos a essas figuras marcantes da literatura nacional, é um desafio bem maior que Mir e Genaro poderiam fazer em cinquenta e sete páginas (pouca mais que duas edições de uma HQ de super-heróis).