

BALÕES, DESENHOS E ONOMATOPÉIAS: MACHADO DE ASSIS EM QUADRINHOS

Alcioni Galdino Vieira – FEMA

Fernando Teixeira Luiz – UNESP

Introdução

Tendo em vista a relevância de Joaquim Maria Machado de Assis (1839 – 1908) como um dos maiores escritores da literatura brasileira, o presente artigo tem o objetivo de problematizar a adaptação de um de seus contos destinados ao leitor em formação. Para tanto, selecionamos a narrativa **O Enfermeiro** (1896), recentemente editada pela Escala Educacional ⁽¹⁾ mediante a linguagem iconográfica dos quadrinhos. Nessa linha, a adaptação de tal título será devidamente analisada à luz das recentes teorias do texto que contemplam a escritura em seus aspectos horizontais e verticais, bem como a participação ativa do leitor como agente responsável pelo processo de atribuição de sentidos à produção cultural.

A adaptação em questão integra a coleção “Literatura Brasileira em Quadrinhos”, estando ao lado de outros contos igualmente rubricados por Machado, como **A Cartomante**, **Uns Braços** e **A Causa Secreta**. Chamamos, assim, a atenção para as relações dialógicas entre o texto machadiano e os quadrinhos projetados por Francisco Vilachã, verificando o processo de ressignificação dos signos em princípio empregados no clássico **O Enfermeiro** e, posteriormente, reorganizados na HQ.

De acordo com Nagamini (2004, p. 36), o conceito de adaptação sofreu grandes alterações ao longo do tempo. Se na década de 1970 evidenciava-se uma preocupação com a fidelidade ao texto, hoje ganha espaço a plena liberdade para o redimensionamento da obra, o que resultaria, muitas vezes, em um produto bastante diferente do original. Assim, o termo adaptação pode ser concebido como uma *versão*, uma recriação, uma reatualização do objeto cultural aos vários sistemas semióticos presentes no novo veículo.

É prudente ainda lembrar que a adaptação de **O Enfermeiro** não se define como um fenômeno isolado, uma novidade proposta pela Escala Educacional, mas se inscreve dentro de uma tendência atual de releituras do legado de Machado de Assis. Tendência essa que se manifesta tanto nas últimas produções cinematográficas quanto nos recentes espetáculos veiculados nas artes cênicas, em que o texto do grande contista, a partir de diferentes óticas e específicas roupagens, mantém a capacidade de sedução de leitores de múltiplas faixas etárias.

Considerações iniciais sobre a articulação entre imagem e literatura: o projeto “literatura em quadrinhos”.

Consciente da pertinência do texto visual, a Escala Educacional, a partir do projeto “Literatura em Quadrinhos”, adapta alguns cânones de nossa literatura para o

1 Além da obra machadiana, a Escala Educacional também publicou adaptações de alguns textos de Lima Barreto, Antonio de Alcântara Machado e Manuel Antonio de Almeida, entre outros.

universo iconográfico. A intenção, embora louvável, não foge à lógica do mercado e ao pacto firmado com o ideário pedagógico. Os quadrinhos, por instituírem uma forma dinâmica de narrar uma história, podem persuadir o leitor e até mesmo convencê-lo a percorrer mais tarde o texto original, supostamente árduo e moroso. Tal discurso ganha força no meio escolar e conquista, de imediato, a adesão do professor, uma vez que este encontra na mencionada coleção um “excelente instrumento pedagógico”. Avalia-o, na realidade, como um material capaz de formar o leitor, e o indica a seus alunos – sem muitas vezes recuperar o clássico que gerou a polêmica adaptação. Por conta disso, cresce de maneira gradativa o número de partidários a essas releituras, as quais se tornam um “filão” de mercado a ser cada vez mais explorado.

O conto **O Enfermeiro**, “traduzido” para a linguagem dos cartuns, entremostra o diálogo mantido entre Vilachã e o texto machadiano. Apresenta, na capa, as principais cenas e personagens que integram a narrativa, o que remete o leitor a um envolvente *triller* de suspense. As cenas aqui projetadas – graças aos efeitos gráficos e aos recursos da informática – são bastante escuras, lembrando, muitas vezes, o universo inglês de Conan Doyle. Por outro lado, há uma límpida precisão documental que transporta o destinatário para a “realidade” do século XIX, exibindo-lhe tanto o sóbrio figurino da época quanto a imponente arquitetura. Esse ambiente cuidadosamente planejado, por sua vez, cumpre a função de preparar o leitor para embrenhar-se em um enredo marcado não apenas por um crime, mas, sobretudo, pela abordagem nitidamente relativista a respeito dos conceitos de verdade e mentira, bem e o mal, essência e aparência.

A maleta do enfermeiro: um exame completo da narrativa adaptada

Pensando na imagem a partir de uma concepção abrangente de signo, não é novidade afirmar que o desenho está na condição de representação do objeto. A pintura da Gioconda, nesse sentido, recupera o possível semblante da famosa dama de Florença. O mesmo acontece na relação entre os afrescos renascentistas e os sujeitos ali recriados. As pinceladas de Monet e a paisagem que o inspirou. Em todos esses casos, o pictórico possui um vínculo com o real, relendo-o a partir de um olhar substantivado pela arte, tornando-o, assim, estetizado, idealizado e, conseqüentemente, fascinante.

Os signos não apenas definem a realidade, não apenas simbolizam o objeto, mas são, acima de tudo, fragmentos de um contexto. São dotados de uma função ideológica, e não se separam dela. Nessa linha, os estudos de Bakhtin (1997) apontam uma crítica à visão psicologista, que situa a ideologia no interior da consciência individual. Para o teórico, a ideologia se realiza apenas através do material semiótico, ou seja, no caso singular deste artigo, no universo imagético.

No que tange à palavra, Bakhtin não a concebe como foco direto de ideologia – se vista de modo isolado. Pensa-a como um elemento neutro que se transforma em signo quando funciona ideologicamente, isto é, quando estiver contextualizado em um texto, expressando um significado literal e social, que poderá ser alterado de acordo com a situação em que se inserir. No território literário, em que a conotação se faz continuamente presente, os vocábulos transcendem seu significado dicionarizado e passam a representar o que está no universo textual e nas condições situacionais de produção do discurso.

A partir dessas novas concepções, o próprio texto passa a ser valorizado em sua natureza semiótica, observando-se que o mesmo é formado por três unidades intrínsecas: a gramatical, a semântica e a pragmática. A pragmática ganha aqui relevo e é apontada como a unidade reveladora das ideologias subjacentes às malhas textuais, já

que as unidades gramatical e semântica não contemplam, de maneira efetiva, as articulações entre o signo, o sentido sentencial e o sentido situacional. Para a execução de uma leitura completa, faz-se mister que o leitor transcenda a literalidade do tecido textual e adentre a teia ideológica dos signos empregados estrategicamente pelo autor.

As Histórias em Quadrinhos, entendidas no presente artigo como gênero textual, igualmente apresentam uma carga signífica considerável. Tal quadro, no entanto, merece atenção especial quando se penetra no sinuoso terreno da adaptação, em que se visualiza o diálogo mantido entre o cartunista e o texto literário original. Aqui, os signos inscritos em outro gênero textual são reorganizados com a intenção de provocar no leitor determinadas reações. É o que acontece com a ficção machadiana, como discorreremos a seguir.

Antes, porém, de adentrarmos as malhas da HQ em debate, convém expor uma breve sinopse da narrativa rubricada por Machado e que deu origem à adaptação de Vilachã. Nesse sentido, o texto **O Enfermeiro** inicia-se com o relato do protagonista Procópio José Gomes Valongo, já moribundo, a rememorar o passado pleno de revoltas e humilhações. Esclarece ao leitor que trabalhava em um singelo ofício – o de copista – até que recebera uma inesperada carta do vigário de uma certa vila no interior, perguntando se conhecia alguém que quisesse servir de enfermeiro a um ilustre coronel de nome Felisberto. Aceitando o convite, o jovem se mudou para o vilarejo, seguindo para a residência do coronel. No caminho, ouviu inúmeros rumores a respeito do humor inconstante de Felisberto, até que, chegando à residência do mesmo, percebeu que tais boatos não procediam, uma vez que o enfermo o recebera com agrados e elogios. Com o tempo, porém, Felisberto revelava-se impiedoso e cruel, fazendo jus aos comentários que Procópio ouvira quando chegara ao vilarejo.

Em alguns momentos, o protagonista, não mais tolerando a tirania de seu antagonista, pensa em desistir de tudo e retomar sua vida na Corte, mas o coronel sempre acabava lhe convencendo a ficar. As agressões físicas e verbais faziam-se ainda mais constantes, até que, em determinada cena, a fatalidade abatera-se por completo. Felisberto tinha um medicamento para ingerir meia noite, e o enfermeiro deveria acordá-lo para tanto. Procópio, cansado, acabou adormecendo diante de um livro, esquecendo-se por completo de sua missão. Despertou bruscamente com os gritos do coronel, que, parecendo delirar, arremessou-lhe uma moringa. Colérico, Procópio atirou-se contra o enfermo, esganando-o após uma cálida luta. Percebendo o que tinha feito, o protagonista se afastou da vítima, soltou um longo grito e, a partir de então, passou a simular para toda a sociedade que tinha uma considerável relação com o falecido coronel. A narrativa, então, passa a enfocar as estratégias empregadas pelo enfermeiro para convencer a todos, inclusive a si mesmo, de que não era um assassino.

Dialogando com tal enredo, a sequência de quadros que abre a adaptação de Vilachã atribui destaque à figura do próprio Machado de Assis. Devidamente ficcionalizado, o escritor torna-se personagem da trama, ouvinte atento de Procópio no itinerário de retorno ao próprio passado. O processo de representação do autor no plano visual não cede ao tom da caricatura, preservando em seu traço uma linguagem figurativista, realista e bastante tradicional. Ao contrário do conto, em que o leitor é o interlocutor direto de Procópio, aqui está em realce a imagem do próprio Machado que, visitando o já velho enfermeiro, ocupa-se em prestar atenção à sua história. Na sequência final, o autor não mais está na presença de Procópio, mas diante do texto supostamente redigido pelo enfermeiro – ou transcrito por ele mesmo, recuperando o enredo que acabara de ouvir.

Machado, porém, em nenhum momento interfere na narração de Procópio, o que

mantém o foco autodiegético, típico do conto em questão. Aqui, a personagem não apenas tece seu relato, mas é, sobretudo, a grande protagonista. Responsabilizando-se pela própria trama a ser exposta, Procópio a apresenta sob determinado ponto de vista. Os dados expostos, portanto, não são necessariamente isentos de suspeita, e merecem desconfiança do leitor a todo momento. Na mesma linha de Bentinho, em **Dom Casmurro**, Procópio busca com o relato evidenciar sua inocência, descrevendo um crime em legítima defesa. Cria, com sucesso, um texto revestido de ambigüidade, que, em determinados momentos, preserva seu efeito dúbio na releitura de Vilachã. Nos quadros que antecedem o desfecho, por exemplo, após a longa defesa da personagem em torno do homicídio, que poderia dissuadir o leitor, revela-se o olhar astucioso de Procópio. Mediante o recurso do *close*, coloca-se em cheque a própria inocência da personagem. Tal olhar, dessa forma, entremostra seu caráter duvidoso, seguido do comentário intercalado pelo narrador: “Mas a verdade é que ele devia morrer... ainda que não fosse aquela fatalidade...”.

Mantendo-se fiel à ficção machadiana, detecta-se, nesse ponto, o cuidado em preservar a seleção lexical da obra, o que acaba conferindo múltiplas possibilidades de interpretação ao texto em debate. Assim, a construção devia morrer, que atestaria a culpa de Procópio e evidenciaria seu instinto assassino, é negada pelo substantivo fatalidade, interposto a seguir, deixando ao leitor apenas incertezas acerca da índole do protagonista. O mesmo vale para os modos de representação visual de Procópio Valongo – ora como vítima, de olhar cabisbaixo, ora como algoz, de expressão rude e soberba. Plasma-se, dessa forma, uma sutil teia sógnica, em que diversos dados se cruzam e oferecem ao destinatário um universo plurissignificativo a ser desconstruído e ressignificado com base em suas inferências e com o auxílio da mediação docente.

É importante ainda sublinhar que o próprio nome da personagem – Procópio – traduzido como aquele que progride, reflete o itinerário altamente excêntrico do protagonista: define-se, em princípio, como teólogo, cargo elevado, e logo a seguir satiriza a informação anterior, alegando que seu ofício se restringia ao ato de transcrever fragmentos do livro sagrado. Era, portanto, somente um copista que passava a vida beneficiando-se da ajuda alheia. A esse respeito, vale observar o fragmento que abre sua narração: “Já sabe que foi em 1860. No ano anterior, ali pelo mês de agosto, tendo eu quarenta e dois anos, fiz-me teólogo... Quero dizer, copiava os estudos de teologia de um padre de Niterói, antigo companheiro de colégio, que assim me dava, delicadamente, casa, cama e mesa.” (p. 06, grifos nossos)

Sua sorte muda por completo quando passa a trabalhar para o coronel Felisberto. Tal nome, que carrega o sentido de favorecido pela sorte, e que desencadearia uma rede de significados que reportaria aos termos alegre, contente e jubiloso, não condiz, de maneira completa, com a essência do coronel. Na verdade, Felisberto é severo, intolerante e rabugento. Na cena em que surge, encontra-se taciturno, imerso em uma cadeira de balanço, na condição de indefeso idoso – o que inspira a piedade tanto de Procópio quanto do próprio leitor. No entanto, é na cena posterior em que se revela. O quadro o enfoca em primeiro plano, enaltecendo seu sorriso sarcástico, maligno, mordaz. Naquele instante, fica evidente o caráter do enfermo. Ademais, o coronel foge do estereótipo de vítima, para se impor, sobretudo, como um legítimo algoz.

Contraditoriamente, é essa conturbada personagem que favorece Procópio em seu testamento, agravando as constantes crises de consciência decorrentes do crime. Nessa linha, a antítese configurada entre essência e aparência ganha novos contornos. Se o idoso doente distanciava-se do perfil de um doce avô, o enfermeiro igualmente fugiria à regra: acabaria não protegendo seu paciente, mas contribuindo, de modo

efetivo, para seu óbito. Para redimir-se, ele passaria a compactuar com as máscaras das convenções sociais, chegando ao ponto de fazer doações e encomendar uma missa em respeito ao coronel.

Características da composição visual

O jogo complexo de normas de legibilidade, elaboradas com o passar dos tempos, atribuiu ao texto impresso sua máxima eficácia e possibilitou uma leitura fácil e rápida. Essas normas surgiram das práticas e regras estabelecidas pelas múltiplas instâncias que participam da produção do texto, do autor ao livreiro, passando pelos comitês de leitura ou de redação, editor, tipógrafo, impressor, críticos e, naturalmente, leitores. Implantou-se ao longo de séculos uma normatização da massa textual.

Antonio Celso Collaro escreve:

O moderno desenho de páginas sugere que se dividam os espaços em módulos para facilitar a distribuição das matérias na página. A vida de uma página está sempre relacionada com o número de elementos limitados que a ela pertencem. (...) Há alguns anos percebeu-se que a disposição horizontal é mais atraente e facilita a leitura, em comparação ao método vertical de dispor a matéria. Nos módulos horizontais, permite-se que as fotos estejam dispostas verticalmente, desde que acompanhadas de títulos e matérias em módulos horizontais. O problema passa a existir quando se nota que o uso constante da disposição horizontal causa monotonia e cansaço. Os editores têm consciência desse fato e chega-se à conclusão de que modular a diagramação horizontal e verticalmente é o melhor negócio. A modulação no desenvolvimento da página provoca um impacto visual, tornando mais agradável a leitura (COLLARO, 2000, p. 142-143).

Na atualidade, não restam dúvidas de que os textos exigem cuidados estratégicos de organização no que se refere à sua formatação, diagramação e editoração, de maneira a adequar-se mais eficazmente às necessidades do leitor. Inquestionavelmente, a função primária dessas estratégias de formatação textual é reter o leitor, cuja atenção talvez seja instável ou momentânea, em muitos casos. Efetivamente, a partir da captação do texto como entidade visual, e não mais oral, o texto orientou-se mais a uma atitude crítica e objetiva, porque o olho humano, com a riqueza de suas terminações no córtex, é mais eficaz na mobilização das faculdades analíticas do que o ouvido. “A visão está fortemente ligada à percepção de padrões, um processo que determina a necessidade de discernimento. (...) Ver significa classificar padrões, com o objetivo de compreendê-los ou reconhecê-los” (DONDIS, 2003, p. 111). E é exatamente nesse sentido que a utilização das HQs como ferramenta pedagógica ganha ainda maior relevância.

A formatação planejada dos elementos textuais, verbais e não-verbais, constitui a essência das HQs, mas também se encontra em graus variáveis no livro erudito que, numa mesma página, pode, por exemplo, justapor diversos níveis de texto. E, por um efeito geral de hibridização das técnicas editoriais, a diagramação de livros, histórias em quadrinho, jornais, revistas etc. cada vez mais toma emprestados diversos procedimentos da editoração eletrônica. Para aderir a esse tipo de formatação, o texto é trabalhado como um material visual, cujos blocos são correspondentes sobre a superfície da página. Unem-se com ilustrações; sinalização com setas ou outros símbolos; ornamentos tipográficos, baseados em linhas geométricas, flores, folhagens, seres vivos ou coisas inanimadas para servir de enfeite ou cercadura, tanto na configuração das próprias páginas como em detalhes ornamentais nelas contidos. Inspirações evidentes da editoração eletrônica.

McLuhan, em **A Galáxia de Gutenberg**, define a invenção da imprensa como “o primeiro produto uniformemente repetível, a primeira linha tipográfica e a primeira produção em massa” (MCLUHAN, 1972, p. 186). A afirmação mcluhaniana respalda-se nas centenas de milhares de criações literárias produzidas a partir dessa tecnologia. A imprensa contribuiu para a estruturação e articulação dos textos de forma a ultrapassar as barreiras da linearidade, pouco a pouco potencializou toda uma série de tecnologias auxiliares, constituindo, assim, o que se pode definir como um “aparato de leitura artificial”, conforme define Pierre Lévy (1993, p. 34).

Stevan Harnad (1991, p. 41) suspeita, entretanto, que essas descobertas, longe de possuírem uma carga revolucionária, devem ser interpretadas como instrumentos de um progressivo aumento e refinamento das possibilidades introduzidas pela alfabetização e imprensa, pois seus usos não implicaram uma mudança na forma de pensar e de comunicar.

Podemos argumentar, então, seguindo o pensamento de McLuhan e também de Harnad, que a linguagem híbrida inaugurada pela fusão entre literatura e história em quadrinhos, como é o caso do conto **O Enfermeiro** aqui analisado, é uma espécie de evolução gradual das formas de produção literária, um processo que teve início com a invenção de Gutenberg e, desde então, impulsiona novas demandas e novos modos de leitura.

Cabe ressaltar também outro fenômeno que, a nosso ver, juntamente com o processo de impressão, abriu caminhos para o surgimento de produtos híbridos como as HQs, evoluindo, na atualidade, para essa nova linguagem introduzida pela adaptação de obras literárias à linguagem dos quadrinhos. Para Osti (2004, p. 32), a passagem da leitura em voz alta à leitura silenciosa, impulsionada com força pela imprensa, ocorreu simultaneamente a outra importante invenção: a pintura renascentista e sua perspectiva, que passa a incluir o observador na cena observada. Com isso, a composição de uma imagem não apresenta apenas um ato documentado, mas proporciona também o ponto de vista necessário à sua interpretação. As obras estão impregnadas de personagens que sem participar diretamente da cena a observam e ensinam o espectador como interpretá-la. O pintor, dessa forma, proporciona a chave para a compreensão da obra. Na pintura gótica tudo se apresenta num mesmo plano e as diferenças entre os personagens são quantitativas (personagens grandes e pequenos), já o pintor renascentista traça o percurso a ser seguido e a sequência dos elementos a serem observados, da mesma maneira como os elementos textuais atuam na escrita.

A materialização do pensamento através da escrita necessita de um suporte, o elemento condutor que confere ao discurso escrito determinado aspecto, condicionando a recepção por parte dos leitores. A interface ou suporte da escrita é o lugar da representação, impõe uma série de condicionantes, de acordo com suas propriedades. A característica externa dos textos contribui decisivamente para o processo de produção de sentido. É nessa acepção que McLuhan propôs: “O meio é a mensagem” (MCLUHAN, 2002, p. 21).

O fato é que o livro, enquanto produto de comunicação, voltado a satisfazer demandas e necessidades de leitores, uma vocação que se coloca desde o início de sua difusão em massa a partir do desenvolvimento da tecnologia do impresso, alcançou o império da visão e acoplou-se estruturalmente a ele. Todas as normas gráficas, formas de diagramação por meio dos mais sofisticados *softwares* de editoração, vetorização e tratamento de imagem possibilitaram ao verbal amalgamar-se ao visual de modo a fundar novas linguagens.

É nesse sentido que analisaremos, a seguir, os elementos envolvidos em um projeto gráfico de HQ, sua estrutura, suas normas e características intrínsecas. Pretendemos, com isso, fornecer subsídios aos docentes, para que, a partir da compreensão dessas estruturas fundamentais, possam desenvolver métodos de abordagem e utilização da literatura em quadrinhos em sala de aula.

Começamos pelas vinhetas, componente básico da programação visual dos quadrinhos. Trata-se de unidades mínimas da narração, elementos que concentram espaço e tempo da ação. Em cada vinheta estão selecionados os momentos mais importantes, sua disposição nas páginas tem como finalidade dividir o espaço de modo a adaptá-lo ao roteiro, dando mais importância às cenas fundamentais, não só pelo tamanho, mas também por sua colocação e forma no plano.

Estrutura cujo funcionamento implica um código de caráter sequencial constituído pela interação dos signos icônicos com os verbais, ambos regidos por determinadas normas ou convenções. A riqueza da história em quadrinhos como meio de comunicação reside, precisamente, na multiplicidade de relações que se estabelecem entre um e outro código.

Chamamos enquadre ou plano visual à limitação do espaço real onde se desenvolve a ação. Os diferentes planos são classificados tomando como referência o corpo humano, conforme ocorrem mudanças nesses planos, os valores expressivos também se alteram.

No caso da HQ aqui analisada, a vinheta de abertura adota um grande plano geral, no qual a personagem, que faz referência ao próprio Machado de Assis, surge em um ambiente poético e misterioso: a cidade adormece cercada de montanhas e céu de estrelas, como uma forma de aguçar a imaginação do leitor e inspirá-lo à leitura.

O projeto gráfico da obra, como um todo, apresenta grande alternância de enquadres, com a finalidade de quebrar a monotonia visual e impor um ritmo dinâmico e interativo. Assim, em alguns casos é utilizado o plano geral, cujas dimensões são similares à altura total das figuras dramáticas e as referências ambientais são menores. Para mostrar as ações físicas das personagens, o autor recorre ao plano americano, em que prevalece o meio corpo. O plano médio, com enquadramento acima da cintura, é usado nos casos em que têm maior importância as expressões faciais. O primeiro plano, com recorte a partir dos ombros, é usado claramente para enfatizar elementos expressivos que dão conta de estados psicológicos e emocionais. Também há ocorrência, em diversas vinhetas, do plano de detalhe, que a partir do recurso da aproximação seleciona uma parte da figura ou um objeto importante na ação. Observa-se, ainda, uma interessante panorâmica, apresentando a casa do coronel, vista de cima, logo após a cena do assassinato, a fim de destacar o absoluto isolamento do local do crime.

Os ângulos de visão são os pontos de vista daqueles que observam a ação, contribuem principalmente para a construção de perspectiva. Em relação a esse elemento, no caso do nosso objeto de análise, são amplas as variações. Há grande ocorrência de plano médio, isto é, as ações transcorrem na altura dos olhos de uma personagem. Entretanto, diversas vezes a cena é representada de baixo para cima ou de cima para baixo, levando, especialmente, à ideia de grandiosidade ou pequenez de uma personagem.

Em relação aos recursos visuais, cabe destacar também os formatos, ou seja, as diferentes formas dos enquadres e de seus respectivos ângulos de visão dentro da página. No caso da adaptação aqui apresentada, são predominantemente retangulares,

com variações de tamanho, posição e forma, segundo convenha à narração e ao ritmo de leitura.

Ou seja, cada formato é determinado de acordo com o espaço, a vinheta e o tempo de representação, já que a leitura de um grande plano geral com seu ambiente e seus personagens, por exemplo, é bastante diferente de um plano de detalhe, cuja função é mostrar algo muito específico. Para dinamizar ainda mais as sequências, algumas vezes, dentro do formato, podem ser inseridas as denominadas vinhetas *flash*, as quais possuem um tamanho pequeno, são discretas e oferecem ao leitor apenas pistas dos acontecimentos.

É importante destacar a necessidade de espaços em branco para separar os diferentes formatos dos quadros, a fim de dar clareza à apresentação, uma regra a ser quebrada somente quando houver uma intenção expressiva do autor.

Outro recurso de narração visual das HQs é a montagem. Esta atribui continuidade e movimento à sequência representada. Há diversos tipos de montagem, com evidente influência da linguagem cinematográfica. Destacam-se, neste caso, a montagem simultânea, por meio da qual as personagens são apresentadas em diferentes lugares ao mesmo tempo, descrevendo uma ação total; e a montagem em vários tempos, como uma forma de representar em diferentes momentos toda uma sequência temporal, concentrada em uma grande vinheta.

Quanto à eleição das cores, é sempre uma proposta estética do autor. A utilização de determinada cor pode cumprir diferentes funções, desde uma proposta figurativa para dar um caráter mais próximo à realidade, até mesmo uma indicação psicológica com o objetivo de reforçar determinada característica de uma personagem. Em cada caso, deve-se levar em conta a linha a ser seguida para, assim, selecionar um padrão geral de cor a ser empregado.

Nesse sentido, Vilachã seleciona da tabela cromática uma gama de cores delimitada, a fim de transpor para a matriz visual, com o máximo de fidelidade, todo o universo proposto por Machado de Assis em sua obra original. Para tanto, recorre aos tons mais sóbrios, como a predominância de tonalidade sépia. Mesmo quando as ilustrações são coloridas, nota-se certo desvanecimento das cores, o que atribui um tom de mistério à composição visual e certa dubiedade às falas.

Outro recurso visual de extrema importância para a narrativa das HQs são os balões, apontados por Moacyr Cirne (1970, p. 19-20) como “uma das principais características criativas dos quadrinhos”, englobando tanto diálogos, como pensamentos e ruídos onomatopéicos. Apresentam no caso do conto machadiano aqui analisado aspectos peculiares. Enquanto os balões referentes às falas da personagem principal são predominantemente retangulares, nos diálogos das demais personagens ganham formas mais arredondadas, contribuindo para a dinâmica e vivacidade do ritmo visual. De acordo com Cirne, é principalmente por intermédio do balão que o autor abrange a metalinguagem, propondo ao leitor composições hipertextuais inusitadas: “Em estreita relação com a feitura tipográfica do texto, expressa fúria, ódio, medo, alegria, surpresa etc., passando, às vezes, de uma realidade lingüística (abstrata) para uma realidade física (concreta)”.

Assim, o texto, emoldurado no espaço delimitado pelo balão, redefine-se como matriz híbrida verbo-visual, tornando-se, em certa medida, também imagem que dialoga e é complementada pela respectiva ilustração. Característica importante enquanto estratégia de persuasão à leitura, considerando-se o grande apelo do imagético e das linguagens híbridas na comunicação contemporânea.

Conclusão

O presente estudo, centrado na análise do conto **O Enfermeiro** e de sua respectiva adaptação para a linguagem dos quadrinhos, ocupou-se em discutir a carga sígnica, estética e, sobretudo, ideológica de uma proposta de releitura do texto machadiano. Para esse fim, partimos da concepção bakhtiniana de signo, observando a efetivação desse conceito no projeto gráfico da obra.

Seguindo uma trilha, portanto, ancorada aos pressupostos da semiótica, polemizamos o texto híbrido em questão mediante uma leitura horizontal e vertical, verificando, assim, elementos inscritos em sua imanência e em seus possíveis impactos na sociedade.

Debruçamos-nos, dessa forma, sobre aspectos específicos da adaptação, como os enquadramentos, a tabela cromática, as vinhetas, as referências ambientais, os formatos e os balões, entre outras peculiaridades tratadas.

Nossa intenção, é claro, não foi a de esgotar as múltiplas possibilidades de interpretação de **O Enfermeiro**. Constitui esse um trabalho preliminar endereçado a pesquisadores e docentes que almejam trilhar esse fascinante caminho.

Referências Bibliográficas:

- ASSIS, M. *Contos Consagrados*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.
- BAKHTIN, M. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1997.
- CAMPOS, H. *A Arte no Horizonte do Provável*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1969.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Editora Unesp / Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: 1999.
- CIRNE, Moacyr. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- COLLARO, Antonio Celso. *Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação*. 4ª ed. São Paulo: Summus, 2000.
- COMENIUS, J. *Didática Magna*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1966.
- LYTEN, S. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FERREIRA JUNIOR, José Ribamar. *Capas de jornal: a primeira imagem e o espaço gráfico-visual*. São Paulo: SENAC, 2003.
- HARNAD, Stevan. "Post-Gutenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge". Em: *The Public-Access Computer Systems Review*. 1991. V. 2, nº 1, p. 39-53. Disponível em: <<<http://epress.lib.uh.edu/pr/v2/n1/harnad.2n1>>>. Acesso em: 22 fev. 2011.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MCLUHAN, Marshall. *A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Trad. Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora Nacional,

1972.

_____. *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. Trad. Décio Pignatari. 12ª Ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MOUILLAUD, Maurice; TÉTU, Jean-François. *Le journal quotidien*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon, 1989.

NAGAMINI, E. *Literatura, Televisão, Escola: estratégias para leitura de adaptações*. São Paulo: Cortez, 2004.

OSTI, Marina Vianello. *El hipertexto entre la utopía y la aplicación: identidad, problemática y tendencias de la web*. Somonte: Trea, 2004.

SANTAELLA, L. *O que é Semiótica*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984.

SCHNEIDER, J. Literatura Desenhada in *Discutindo Literatura*. São Paulo: Escala Educacional, 2010.

VANDENDORPE, Christian. *Del papiro al hipertexto: ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura*. Trad. Víctor Goldstein. Buenos Aires: Argentina: FCE, 2003.

VILACHÃ, F. *O Enfermeiro: Machado de Assis*. São Paulo: Escala Editorial, s.d.