Patrícia Kátia da Costa Pina

MACHADO DE ASSIS HOJE: O LEITOR ENTRE O LIVRO E A HQ

Resumo: Este artigo discute alguns dos desafios que cercam a leitura de literatura, efetuada por crianças e jovens, na contemporaneidade, em face das novas, diferentes e sedutoras mídias que nos cercam, tendo como objeto de estudo a narrativa machadiana *O Alienista*, em sua versão literária e em HQ. Preocupam-me o lugar que o texto literário ocupa no cotidiano de jovens e adultos hoje, bem como as estratégias autorais e,ou editoriais para torná-lo prazeroso e competitivo, em relação aos *games*, à TV, ao cinema etc. O objetivo é investigar como a leitura do texto literário, publicado em outra mídia que não o livro, enfatiza o lúdico, podendo funcionar como forma de apreensão do mundo e construção simbólica de identidades. Para tanto, discutir-se-ão as teorias de Scholes, Iser, Huizinga, bem como as afirmações de Yunes, Pondé, Lajolo, entre outros, no sentido de se definir o ato da leitura como ação lúdica, como jogo, que envolve uma interação autor/editor-texto/imagem-leitor e que prevê inúmeras possibilidades de mediação.

Palabras-chave: leitura, Machado de Assis, HQ, livro, leitor

Title: Machado de Assis Today: the Reader between Book and Comic Strips

Abstract: This article discusses some challenges faced by the act of reading literature by children and teenagers, in the advent of seducing and varied new media. The object of study is Machado de Assis's *O Alienista*, in both versions, literary and comic strips. What interests me is the place occupied by literary text in teenagers' and adults' daily life, as well as the strategies of authors and/or publishers to make them pleasant and appealing when compared to games, TV, movies, etc. My objective is to investigate how the reading of literary text published in a media other than the book emphasizes the act of playing, being able to function as means to apprehend the world and as tool to build symbolic identity. I am going to discuss Scholes's, Iser's and, Huizinga's theories as well as Pondé's, Lajolo's among others, trying to define the act of reading as playful act, as game which involves an interaction between author/publisher-text/imago-reader with a great number of possible mediation.

Key words: reading, Machado de Assis, comic strips, book, reader

II-8 pina.indd 261 2010-11-23 15:43:15

> *[…] é a estrutura do texto, por seu caráter dialógico, que determina a polifonia, problematizando o leitor, na medida que reage ao seu código. O autor vê a literatura, portanto, como uma provocação ao leitor, levando-o a constituir novos sentidos e, conseqüentemente, crescer como ser humano.*
> Vera Teixeira de Aguiar

No fragmento em epígrafe, retirado do texto "Da Teoria à Prática: Competências de Leitura", de Vera T. de Aguiar, ressaltam dois aspectos que conduzem o início deste artigo. O primeiro deles diz respeito ao fato de que a estrutura textual problematiza o leitor. A que noção de leitor estaria Vera Aguiar se referindo? Entendo que ela esteja trabalhando com a idéia de leitor empírico, isto é, o leitor de carne e osso que lê, no cotidiano concreto, livros, revistas, jornais, anúncios, bulas de remédio. Mas esse leitor empírico, que pode ser qualquer um de nós, só é problematizado pelo texto porque existe, em toda narrativa ficcional, na ótica de Wolfgang Iser, um leitor implícito, ou seja, estruturas textuais que desenham o caminho de leitura desejado pelo sujeito que escreve.

Neste artigo, trabalho basicamente com essas duas idéias de leitor, as quais interagem entre si: a de leitor empírico e a de leitor implícito, de raiz iseriana. Esta proposta teórica parte das reflexões de Wolfgang Iser, mas as relê, na medida em que se descola da concepção idealista do literário e se debruça sobre apropriações contemporâneas da literatura, por linguagens outras, como a linguagem híbrida dos quadrinhos. Quero ressaltar que interpreto as adaptações literárias para HQ como apropriações das obras-fonte, as quais incorporam ao texto interpretado os recursos tecnológicos do século XXI, aproximando o cânone do leitor de hoje, cujo repertório inclui a leitura rizomática típica da Internet, as mensagens de texto do celular etc. O próprio Iser abre essa possibilidade de releitura de sua posição teórica anterior, em obra publicada há poucos anos (2005), *Rutas de la interpretación*, onde discute diferentes teorias da interpretação (leitura), inclusive a que defendeu nos anos de 1970.

O teórico alemão traz para o campo literário a investigação sobre os mecanismos textuais que conduzem a interação da obra (produto de um sujeito – o autor) com o leitor empírico. A obra responde às necessidades de uma dada época, de uma dada cultura, segundo a ótica de um indivíduo que responde por sua autoria, a partir da introjeção de mecanismos textuais capazes de fazer o texto interagir com os leitores reais.

O leitor de carne e osso nem sempre partilha esse mesmo contexto original e, mesmo que o faça, constitui-se em um indivíduo outro, uma subjetividade diferente daquela que engendrou o texto. Daí essa interação depender de uma assimetria básica: o repertório e o horizonte de expectativas do autor e do leitor empírico (real, concreto) não são os mesmos, ainda que partilhem pertenças temporais e culturais.

Há, portanto, entre essas instâncias – o texto com seu leitor implícito e o mundo com seus leitores históricos (empíricos) – uma assimetria que, longe de impedir o trânsito de sentidos, viabiliza o diálogo, pois provoca o desejo de interação: o leitor *real* (em-

pírico) sempre quer *entender* o que lê, conseqüentemente, sempre envida esforços para aproximar-se do mundo que lhe é dado pelo impresso. Nesse processo, vai negociando com a obra e com as suas próprias expectativas.

Para Iser, por meio da ficção de leitor que é o leitor implícito, o leitor empírico pode atravessar as fronteiras do mundo instituído, uma vez que o refaz, *antropofagizando* a realidade. Segundo o teórico alemão, o texto ficcional não é pleno em si, carrega lacunas que desenham uma implicitação do leitor imaginado pelo autor e pelos editores, ilustradores etc., essa projeção tem um forte potencial de provocação. É a idéia de *leitura implícita*, defendida por Roger Chartier, que me ajuda a sustentar essa atualização do pensamento iseriano e que me permite pensar o leitor implícito no âmbito das adaptações literárias quadrinhísticas.

Parece-me que as *brechas* textuais que promovem o diálogo da obra com esse leitor *de verdade* constroem uma *representação* de leitor – o referido leitor implícito – que se quer e que se sabe imprecisa, incompleta, apenas textual, exatamente para gerar sensações e sentimentos surpreendentes no leitor de carne, osso, óculos, levando-o a aproximar-se mais e mais da obra. Tal representação de leitor pode vir configurada na construção discursiva da obra, através de imagens, vocativos etc., ou através de personagens e situações.

O leitor implícito, de certa forma, *ensina* o leitor empírico a ler o texto, a despeito da heterogeneidade de repertórios, desafiando-o a entrar no texto e a dialogar com ele. Tais estratégias de *educação* do leitor empírico através de sua contrapartida ficcional, o leitor implícito, aparecem, por exemplo, em cenas em que algumas personagens lêem e discutem livros, ou, no caso que me interessa diretamente, o dos quadrinhos, na ordem dos quadros e dos balões na página. Nos jornais e revistas, essas representações podem ser percebidas a partir da relação entre texto e anúncios, ou entre textos e fotos.

A leitura surge, então, como uma atividade comandada, sim, pelo texto, mas dependente das possibilidades de interlocução do leitorado histórico que com ele entra em contato:

> …a relação entre texto e leitor só pode ter êxito mediante a mudança do leitor. Assim o texto constantemente provoca uma multiplicidade de representações do leitor, através da qual a assimetria começa a dar lugar ao campo comum de uma situação. Mas a complexidade da estrutura do texto dificulta a ocupação completa desta situação pelas representações do leitor. O aumento da dificuldade significa que as representações devem ser abandonadas. Nesta correção, que o texto impõe, da representação mobilizada, forma-se o horizonte de referência da situação. Esta ganha contornos, que permitem ao próprio leitor corrigir suas projeções. Só assim ele se torna capaz de experimentar algo que não se encontrava em seu horizonte. (Iser 1979: 88-89)

Tal problematização do leitor empírico através do leitor implícito, empreendida pela obra em sua própria gênese e em seu processo de interação com o mundo, através da divulgação e da leitura, provoca uma relação texto/leitor que abre incontáveis possibilidades de comunicação, as quais dependem de alguns mecanismos textuais de controle como os vazios, as negações, as supressões, as cesuras, as imagens, os cerzidos do texto,

II-8 pina.indd 263 2010-11-23 15:43:15

enfim, todos construindo o lugar do leitor *de verdade*, através dessa implicitação de um leitor desejado pelos autores e editores, quebrando o fluxo textual, interrompendo a articulação discursiva seqüencial. Dessa forma, o texto pode provocar o imaginário de seu interlocutor, dinamizando o impresso, por meio de elementos capazes de suscitar uma *leitura ativa*. Vale ressaltar que, neste artigo, em toda a minha pesquisa, considero o leitor implícito como um instrumento textual de criação do gosto pela leitura junto ao leitor empírico. Aqui, leitor implícito e leitor empírico são as duas faces de uma mesma moeda: a da leitura.

É então que entra o segundo aspecto do trecho em epígrafe a ser discutido: o autor provoca o leitor empírico, através de sua introjeção de leitor (leitor implícito), para transformá-lo pelo processo da leitura. Essa provocação me remete ao conceito de jogo de Huizinga, o qual investiga a importância do jogo na vida social:

> As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (Huizinga 2001: 7)

Refletir, então, acerca das relações entre a obra literária e o leitor empírico, através desse conceito de jogo, permite pensar que a tensão que o preside é que funcionaria como instrumento de provocação e de *sedução* dos interlocutores textuais, transformando-os a partir da interação com o lido. Tal tensão própria do jogo literário remete às estratégias textuais de implicitação do leitor – e de provocação de sua face empírica –, bem como de condução da leitura, discutidas por Iser.

Essa ludicidade da linguagem literária abriria caminho para que o leitor, histórica e socialmente localizado, interagisse com o texto. Mas penso que a ludicidade da linguagem quadrinhística também faz isso e, talvez, de forma mais eficaz, dependendo do público e do repertório de que dispõe, uma vez que é uma linguagem híbrida, que mescla recursos verbais e não-verbais, brincando com os mais diferentes sentidos daquele que joga com ela.

Entendo, assim, que não há neutralidade no ato da leitura – ler é uma travessia das múltiplas textualidades inscritas na palavra/imagem impressa. E atravessá-las significa pôr em diálogo os repertórios previstos no texto/obra e os repertórios pertinentes a cada leitor empírico – ou seja, ler pode ser entendido como um dos jogos possíveis na sociedade. Recorro a Huizinga, novamente:

> O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que freqüentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o en-

> canto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós*, e não para os outros. […]. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. (Huizinga 2001: 15)

O mistério do jogo preside o ato da leitura: entramos sozinhos no texto e saímos dele modificados, mesmo quando a leitura é coletiva, pois cada um joga com a sua individualidade, ainda que de acordo com regras gerais. E melhor, cada um joga porque quer jogar.

Pode-se deduzir, então, que o ato de ler é um ato de liberdade, o que é confirmado por Bordini e Aguiar: "A riqueza polissêmica da literatura é um campo de plena liberdade para o leitor…" (Bordini e Aguiar 1988:15) Ao deparar-se com uma obra impressa, o indivíduo põe em diálogo as contingências que cercam seu cotidiano e o mundo do texto, abrindo seu imaginário para as vivências Outras que lhe são apresentadas a cada página.

O processo da leitura não é uma via de mão única, isto é, não é apenas o texto que invade o leitor, este também se insinua por entre palavras e imagens, efetuando uma pessoalização do objeto lido. Ler implica interpretar e criticar. As associações que estabelecemos ao ler nos revelam quem somos *no* e *a partir do* texto lido. O ato da leitura, portanto, não se constrói por um mero processo de decodificação do impresso, pois esse trânsito entre texto e leitor está situado histórica, cultural, politicamente, envolvendo, ainda, condicionamentos menores, de ordem psicológica, social, econômica, enfim.

Ler uma obra artística impressa pode ser entendido como um ato que aciona e constrói mundos e vontades. Nós não nascemos leitores de literatura ou de HQ (Histórias em Quadrinhos), sequer nascemos leitores do mundo, precisamos ser educados para ler os livros e a vida. Essa educação, familiar, a princípio, escolar, *a posteriori*, não é, também, um processo *natural*, um processo *fácil* e *facilitador*. Nós nos formamos leitores, se formos adequadamente provocados para isso.

Aguiar propõe, ao debruçar-se sobre as contribuições das Estéticas da Recepção e do Efeito, que a conquista do prazer estético no ato de ler é capaz de construir o gosto pela leitura literária:

> O prazer estético nasce, pois, da compreensão do sujeito com respeito à prática que vive, envolve participação e apropriação. Na atitude estética, o leitor deleita-se com o objeto que lhe é exterior. Descobre-se, apropriando-se de uma experiência do sentido do mundo. Diante da obra percebe sua própria atividade criativa de recepção da vivência alheia. (Aguiar 2008: 21)

Ao compreender-se interagindo com o texto, o leitor empírico se percebe numa intimidade dantes não imaginada, intimidade esta que pode levá-lo a querer repetir a experiência e a gostar do desafio.

É nessa perspectiva que este artigo quer trabalhar, enfocando as relações entre uma obra de Machado de Assis e o leitor *de verdade* contemporâneo, cujos padrões de gosto foram condicionados pelas mídias audiovisuais, pela Internet etc. O *corpus* escolhido é bastante significativo: uma narrativa machadiana muito conhecida entre os falantes de língua

II-8 pina.indd 265 2010-11-23 15:43:15

portuguesa e traduzida para outros idiomas, *O Alienista,* e sua adaptação para HQ, cujas ilustrações foram feitas por Cesar Lobo e cujo roteiro foi criado por Luiz Antonio Aguiar.

Explico: significativo por discutir, em primeiro lugar, a literatura e a formação do gosto pela leitura; em segundo lugar, o papel da adaptação nesse processo formativo; em terceiro e último lugar, por trazer para o mundo do cânone literário as histórias em quadrinhos, que marcaram o impresso novecentista e têm lugar garantido no mundo infantil e no mundo adulto nesse século XXI.

Márcia Abreu afirma: "A leitura não é prática neutra. Ela é campo de disputa, é espaço de poder" (Abreu 2002: 15). A que tipo de poder referir-se-ia Márcia Abreu, no fragmento em epígrafe? A leitura, pode-se inferir a partir do que afirma a pesquisadora, é fruto de um confronto entre a obra e o leitor, entre o imaginário da obra e o de seus interlocutores. Na verdade, a leitura é o próprio confronto. Que poder estaria em jogo? Entendo que não é apenas uma única esfera de poder: há o poder da circulação da obra impressa no mercado, o poder de dominar e formar padrões de gosto e de consumo do impresso, o poder de determinar sentidos privilegiados para a obra etc.

Esse processo tenso não tem nada de *inocente*: autores, editores e demais mediadores do livro e de outros bens culturais impressos desenham simbolicamente seus *alvos* - os leitores -, introjetando-os, de diversas maneiras, nas páginas que lhes são destinadas.

O jogo de *desafio/sedução* construído pelas variadas instâncias autorais e editoriais que circundam o impresso é sempre lançado sobre o público de maneira estratégica. As armadilhas do texto/livro/revista/jornal são engendradas de forma a interagir com o segmento do leitorado que as citadas instâncias de poder desejam transformar em consumidores do produto oferecido. Há, portanto, uma construção simbólica – e, claro, ideológica – de um *mercado consumidor* e essa construção se dá através de estratégias textuais e editoriais que se mascaram.

Quando aborda questões relativas ao processo de apropriação dos textos impressos, Roger Chartier aponta a presença de instruções que funcionam como…

> […] uma dupla estratégia de escrita: inscrever no texto as convenções, sociais ou literárias, que permitirão a sua sinalização, classificação e compreensão; empregar toda uma panóplia de técnicas, narrativas ou poéticas, que, como uma maquinaria, deverão produzir efeitos obrigatórios, garantindo a boa leitura. Existe aí um primeiro conjunto de dispositivos resultantes da escrita, puramente textuais, desejados pelo autor, que tendem a impor um protocolo de leitura, seja aproximando o leitor a uma maneira de ler que lhe é indicada, seja fazendo agir sobre ele uma mecânica literária que o coloca onde o autor deseja que esteja. (Chartier 1996: 95-96)

Se, do lado do autor, há dispositivos textuais inscritos na obra impressa para servirem de guia ao leitor, do lado do editor, há instruções que também se fazem presentes: ilustrações, diagramação, divisão dos textos e seções são fatores que dirigem o olhar sobre o impresso. A Editora da obra aqui estudada tem uma estratégia básica: quer convencer o consumidor infantil, jovem ou adulto de que aquele volume de HQ está intimamente ligado à obra oitocentista, mas que a recria, que a reinventa, aproximando-a do mundo de hoje. Assim, é feita uma apresentação verbal-visual do volume, com o título "Uma História Muito Louca" (Fig. 1).

UMA HISTÓRIA MUITO LOUCA

O alienista é provavelmente a história mais popular de Machado de Assis. Já foi adaptada para o cinema (*Azyllo muito louco*, direção de Nelson Pereira dos Santos, 1971) e para a TV (Rede Globo, 1993). Nela, o médico Simão Bacamarte vira pelo avesso a cidade de Itaguaí, no interior do estado do Rio de Janeiro. Bacamarte quer curar todos os loucos do mundo. Adivinhe no que uma maluquice dessas vai dar...

Nesta adaptação de *O alienista* para os quadrinhos, Cesar Lobo e Luiz Antonio Aguiar produziram uma versão autoral, recriaram a história de maneira que as cenas de ação e também o humor corrosivo de Machado ganham emoção *ao vivo e em cores*.

Ou nem sempre em cores... Um personagem especial abre a história, em preto-e-branco, e vez por outra se intromete na narrativa. Trata-se de um duplo do próprio Simão Bacamarte, que parece confirmar o ditado: *de médico e de louco, todos* (principalmente em *O alienista*) *têm um pouco*...

O alienista foi publicado em 1882, num momento em que a obra de Machado de Assis alcança a genialidade que faz dele o maior autor de nosso idioma e um dos maiores da literatura mundial.

O que há de melhor na literatura, e nas histórias em quadrinhos, você vai poder verificar nesta história do médico Simão Bacamarte, que, depois de muitas peripécias, chega à conclusão de que não há loucos em Itaguaí.

À exceção de um único homem...

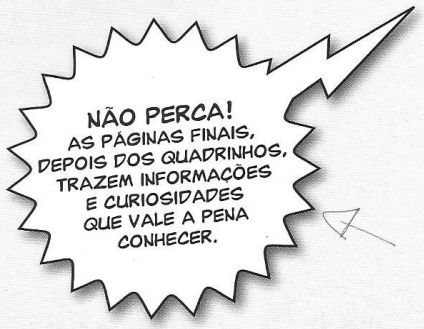

Fig. 1

II-8 pina.indd 267 2010-11-23 15:43:16

Nessa página, visualmente envelhecida, cuja cor é amarelada, o que pode sugerir ao leitor uma volta ao século XIX, há um longo texto verbal, uma imagem de contornos irregulares, com a figura de um homem magro, cujos ossos se desenham sob a pele, com olhos oblíquos. Dessa figura sai um balão retangular, ligado por bolinhas crescentes ao rosto desenhado. Os leitores habituados aos códigos híbridos das HQ's sabem que esse tipo de balão indica pensamento, reflexão. O texto do balão ataca o ponto central da obra machadiana e de sua adptação: "E se o alienista for um alienado? Mas que idéia insana!" (Lobo e Aguiar 2008: 3). A seleção vocabular usada pelo roteirista joga com palavras cujos sentidos remetem ao campo da loucura: alienista, alienado, insana. O rosto desenhado em escala de cinza e preto cria o ambiente de mistério e medo que cercava e cerca a loucura humana.

E como estratégia editorial de *sedução* do leitor/consumidor, ao fim da página, no canto direito, um balão de contorno estrelado, com uma chamada em letras graúdas e em negrito: "NÃO PERCA! As páginas finais, depois dos quadrinhos, trazem informações e curiosidades que vale a pena conhecer" (Lobo e Aguiar 2008: 3). Está *fisgado* o leitor: o assunto é apresentado visualmente de maneira provocante. E a esse apelo visual, soma-se um apelo verbal.

O segundo parágrafo da referida página 3, aponta para o interessado na aquisição e na leitura desse volume de HQ o que pode ser considerado o ponto alto da adaptação – a visualidade criativa das imagens:

> "Nesta adaptação de *O alienista* para os quadrinhos, Cesar Lobo e Luiz Antonio Aguiar produziram uma versão autoral, recriaram a história de maneira que as cenas de ação e também o humor corrosivo de Machado ganham emoção *ao vivo e em cores*" (Lobo e Aguiar 2008: 3).

Emoção, vocábulo fundamental para o adolescente, o jovem e mesmo o adulto. E emoção provocada pela presentificação visual da narrativa. Outros pontos curiosos no trecho citado: não se trata simplesmente da quadrinhização de uma narrativa de mais de cem anos, trata-se, sim, de uma recriação, pautada na ação e no humor, da obra-fonte. Certamente, de acordo com essa perspectiva editorial, ação, diversão e visualidade são as preferências dos consumidores de bens culturais impressos nesse nosso século XXI.

Essas estratégias de escrita e publicação balizam o processo de leitura, ainda que não o constranjam, mas direcionam possíveis apropriações, tanto por parte de leitores com vasto repertório, como por parte dos neófitos das letras impressas.

As adaptações constituem apropriações que cristalizam determinadas formas de interação do escritor/editor com o texto-fonte. Isso significa que as adaptações trazem sentidos e valores agregados ao texto original, os quais o atualizam e transformam-no em um novo texto.

O adaptador é uma espécie de *consumidor* primeiro do texto e, como afirma Martín-Barbero, em *Dos meios às mediações* (Martín-Barbero 2003: 302), o consumo é o lugar de uma luta que implica mais que a posse do objeto, implica seus usos sociais e as competências culturais com que objeto e consumidor interagem. O consumo é objeto de discursos/atos de poder…

Wolfgang Iser afirma que "Toda interpretación transforma algo em outra cosa" (Iser 2005: 29). As histórias em quadrinhos que se apropriam de obras literárias promovem certo direcionamento do ato de ler, como apontei acima, exatamente por concretizarem, no papel impresso, uma leitura já feita. E, é claro, transformam o texto-fonte em outro texto. Mas, também, permitem que os leitores, que ainda não têm um grande repertório a ser posto em ação no ato da leitura, se identifiquem mais intensamente com as personagens e suas ações, com a trama e suas idéias.

As obras-fonte imprimem aos jovens leitores contemporâneos uma série de obstáculos que os quadrinhos relativizam. A representação visual é uma alternativa muito interessante nesse sentido. Segundo Martine Joly,

> Seja ela expressiva ou comunicativa, é possível admitir que uma imagem sempre constitui uma *mensagem para o outro*, mesmo quando esse outro somos nós mesmos. Por isso, uma das precauções necessárias para compreender da melhor forma possível uma mensagem visual é buscar para quem ela foi produzida. (Joly 1996: 55)

Para quem a adaptação da obra machadiana para HQ foi criada? É claro que, pela relação com a obra-fonte, escrita e publicada para o leitor adulto oitocentista, essa adaptação dirige-se a um público, no mínimo, adolescente, mas não há um mecanismo censor que impeça, por exemplo, esta doutora em literatura que escreve este estudo de comprar e ler a referida apropriação.

No entanto, o leitor desejado pelas editoras, a *fatia do mercado* que elas pretendem alcançar, corresponde aos jovens que, nas escolas, devem ser preparados para que se tornem leitoras dos grandes clássicos da literatura brasileira e universal. O interessante é que nesse jogo de construção simbólica e empírica do gosto pela leitura e de hábitos de consumo do impresso, essa adaptação propõe uma nova obra e viabiliza novas formas de se pensar e ler literatura.

O leitor que lê os quadrinhos toma conhecimento de uma história adaptada, ou seja, ele é conduzido pelo olhar de uma alteridade que se revela, que se faz presente desde a apresentação do volume de HQ. Esse leitor sabe que não está lendo o texto de Machado de Assis, mas, sim, uma leitura desse texto, ou seja, uma nova e diferente obra.

Tal jogo instaurado pelos quadrinhos pode convidá-lo a sair do circuito da visualidade e a entrar no campo da palavra, da imagem verbal. Ou melhor: pode fazê-lo conjugar, numa diferente experiência de percepção, o visual e o verbal (daí, repito, a linguagem dos quadrinhos ter um caráter híbrido), aproximando o impresso das mídias com as quais esse consumidor já está habituada em seu cotidiano. E a própria visualidade pode permitir-lhe reinventar o lido e reinventar-se a partir do lido.

Para fazer um leitor, isto é, para criar em alguém o gosto pela leitura literária, tornando-o um consumidor de livros, revistas etc., os escritores e os editores precisam jogar com o público que pretendem alcançar, criando um mundo à parte, um mundo mágico, composto de aventuras fantásticas, ou um mundo de aventuras históricas ressignificadas, ou, ainda, um mundo já ficcional, mas que, reinventado no processo de adaptação para uma linguagem híbrida, torna-se novo e sedutor.

Assim, os adaptadores dos clássicos para HQ desafiam os variados possíveis interlocutores, mostrando que ler é diversão, que é uma prazerosa brincadeira, para adultos,

II-8 pina.indd 269 2010-11-23 15:43:19

jovens e crianças. E, como em toda brincadeira, a tensão de reinventar a vida é fundamental: a tensão gerada pela representação visual/verbal preside o jogo e funciona como instrumento de provocação dos leitores, como meio de fazê-los gostar de ler.

O texto machadiano nos traz a história de um cientista, dedicado às pesquisas sobre a sanidade mental humana. Simão Bacamarte, eis seu nome, é um médico, a princípio, respeitadíssimo em Itaguaí, cidade do interior fluminense, onde fixa residência e se casa. No decorrer da narrativa, o narrador de Machado de Assis espalha suspeitas sobre a sanidade do próprio médico, suspeitas essas que se confirmam ao final, quando ele declara ser o único louco da cidade e se tranca na Casa Verde.

Trata-se de uma narrativa bem humorada, que joga com as idéias preconceituosas e excludentes acerca da loucura vigentes na época. Simão Bacamarte demonstra uma grave dificuldade para definir seu objeto de pesquisa. Quando consegue determinar critérios para capturá-lo e estudá-lo, percebe que os mesmos se desmancham no ar e precisa recomeçar todo o processo. Depois de recolher todos os maníacos e não-maníacos das redondezas, o médico concluiu que loucos eram aqueles que primavam pela racionalidade e pelo equilíbrio e recolheu-se à Casa Verde, transformando-se em seu próprio objeto de investigação:

> Isso é isto. Simão Bacamarte achou em si os característicos do perfeito equilíbrio mental e moral; pareceu-lhe que possuía a sagacidade, a paciência, a perseverança, a tolerância, a veracidade, o vigor moral, a lealdade, todas as qualidades enfim que podem formar um acabado mentecapto. Duvidou logo, é certo, e chegou mesmo a concluir que era ilusão; mas, sendo homem prudente, resolveu convocar um conselho de amigos, a quem interrogou com franqueza. (Assis 1957: 96)

Todos os amigos consultados foram unânimes em reconhecer as qualidades destacadas no médico, o que o fez perceber sua "loucura", internando-se ele próprio para estudar-se.

Na narrativa machadiana, Simão Bacamarte esforça-se por controlar o incontrolável: ele joga insistentemente com o senso comum e o conhecimento científico disponível na época, desafiando limites rígidos e brincando com conceitos e preconceitos. Brincadeira séria a do médico de Itaguaí.

A adaptação de *O Alienista* para os quadrinhos, efetuada por César Lobo (arte) e Luiz Antonio Aguiar (roteiro), cristaliza na linguagem híbrida desse tipo de produção impressa a convivência loucura/sanidade na personagem Simão Bacamarte. E essa cristalização é a porta de entrada desse médico no século XXI, com suas novas mídias e seus diferentes grupos leitores.

Os adaptadores começam a edição com a apresentação estudada páginas atrás, ladeada pela imagem descrita anteriormente, a qual representa o alienista louco. A seguir, duas páginas, totalmente em quadros cinza, preto e branco, introduzem a história que será narrada . A página é preenchida por quatro quadros retangulares, organizados para leitura em linha vertical, de cima para baixo. No primeiro deles, a Casa Verde, com a frente sombria, ocupa o centro, trazendo somente uma janela com luz interna. É um grande plano geral, em que a lua projeta um jogo de luz e sombras. A casa está isolada, como se vivesse por si e não fizesse parte de Itaguaí. Esse quadro inicial direciona o leitor, inserindo-o de imediato num ambiente em que o imóvel quase respira (Fig. 2).

Fig. 2

II-8 pina.indd 271 2010-11-23 15:43:20

De acordo com Ianonne e Ianonne, "Os tipos de plano variam de acordo com o destaque que o artista quer dar ao cenário ou aos personagens. Parece que o desenhista usa uma lente *zoom*, como no cinema ou na fotografia, para aproximar uma figura ou mostrar uma visão geral da cena" (Ianonne e Ianonne 1994:63). Cesar Lobo, ao compor esse primeiro quadro da adaptação destaca a Casa, levando o leitor a suspeitar de que ela centraliza a ação. A organização da imagem traz os elementos que traçam o jogo sanidade/loucura: luz e sombra alternam-se, a iluminação interna é pouca, também provocadora do imaginário do leitor.

Os dois próximos quadros têm uma progressão no corte da imagem: em um, em plano detalhe, duas mãos escrevem, são mãos magras, de dedos finos e angulosos, usam uma caneta tinteiro e, em ângulo picado, uma das frases do livro machadiano surge; no outro, em grande plano, um homem magro, visto pelos braços, ombros, peito e cabeça, desenhado em traços irregulares, está escrevendo, com velas e microscópio a sua volta. Essas imagens sugerem um ambiente denso e misterioso.

Cirne afirma que "Transpor uma obra de uma dada prática estética para outra prática estética implica assumir semiologicamente os signos de uma nova linguagem" (Cirne 1972: 93). A adaptação do texto machadiano implica, então, é claro, uma leitura primeira, uma dada apropriação do lido, e uma "tradução" dos sentidos produzidos para as estratégias que as novas mídias/suportes, e suas respectivas linguagens, envolvem.

As HQ's concretizam palavras em imagens, hibridizando essas duas linguagens. Logo no início dessa adaptação, aqueles que conhecem a obra-fonte reconhecem Simão Bacamarte, ou melhor, seu lado louco, apenas revelado pelo narrador machadiano nas páginas finais da narrativa. Uma das estratégias dos adaptadores, para jogar com as expectativas dos que conhecem e dos que não conhecem o texto-fonte, é já iniciar toda a narrativa quadrinhizada pela percepção da loucura do médico. O suspense se desloca desse ponto, não há mais mistério aí.

Na segunda página dessa "Introdução", surgem seis quadros, de formato irregular. O primeiro deles traz Simão Bacamarte em plano detalhe, em vista frontal, da cintura para cima, com um candelabro com muitas velas e muita fumaça, vestindo um camisolão de pontas irregulares (Fig. 3). A seguir, ele de costas, saindo do recinto, com móveis deslocados e desarrumados. No quadro seguinte, ele desce as escadas com o candelabro. O próximo quadro traz as escadas e a fumaça em plano detalhe. A seguir, o espaço em que ele se encontra aparece com uma cadeira virada, um rato fugindo. Por fim, no último quadro da página, Simão Bacamarte em um forte jogo de luz e sombra, olhos arregalados, sorriso seco, em ângulo contrapicado. Os adaptadores decidiram de antemão que o médico era o louco e apresentam-no assim para os leitores, que não terão dúvidas a respeito, não serão movidos, como no texto-fonte, pela curiosidade de saber quem é louco e quem não é, eles já sabem e os sinais tradicionais de loucura estão cristalizados nas imagens sob seus olhos.

DJota Carvalho, em *A educação está no gibi*, afirma:

> Seja pela atraente mistura de texto e desenho, seja pelos diversos tipos de histórias ou, ainda, por heróis (e super-heróis) inesquecíveis, os quadrinhos sempre foram uma mídia sedutora para o público infanto-juvenil. Assim, naturalmente, as HQs são também um instrumento potencial para educar. (Carvalho 2006: 31)

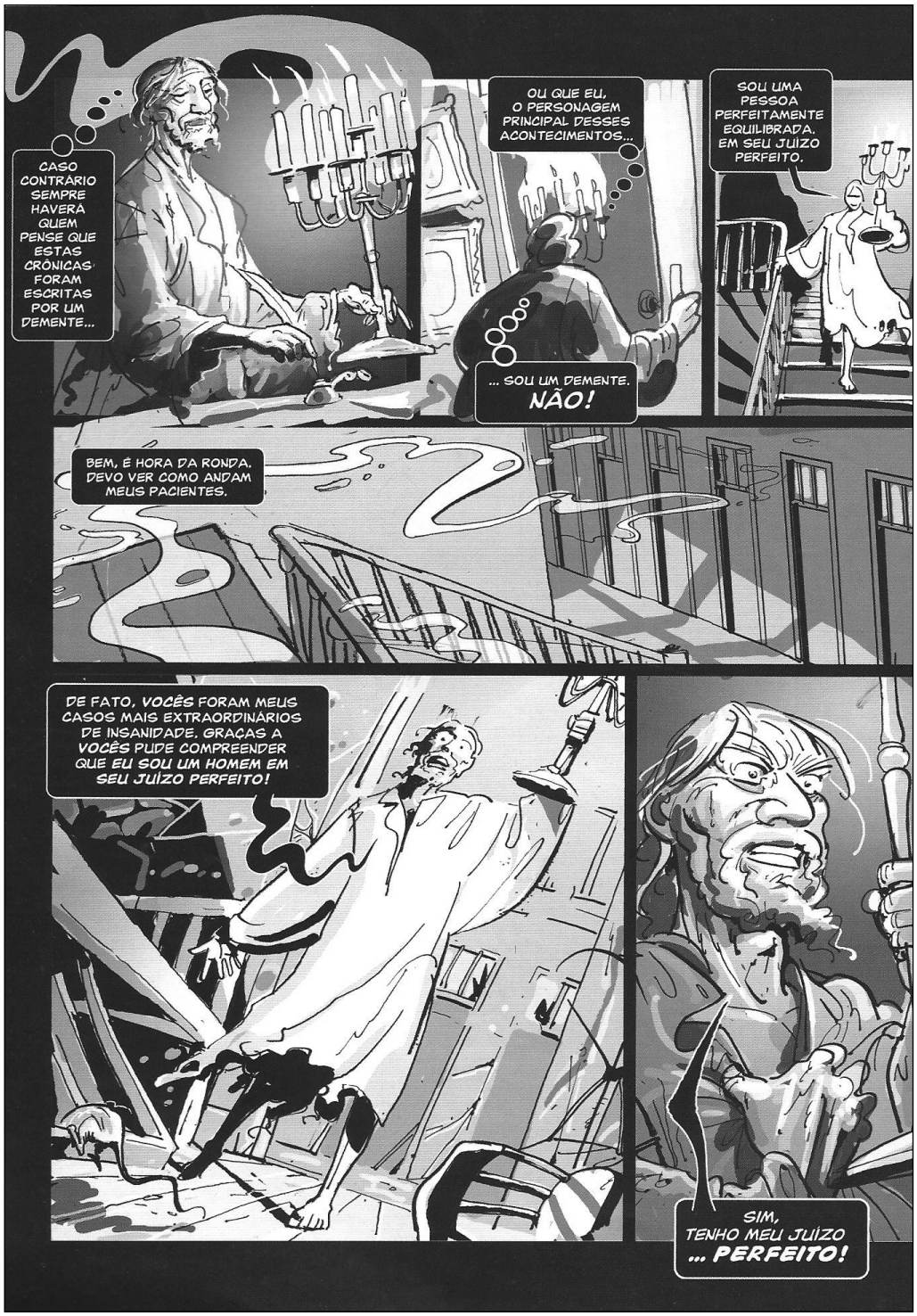

Fig. 3

II-8 pina.indd 273 2010-11-23 15:43:23

A adaptação criada por Cesar Lobo e Luiz Antonio Aguiar não traz exatamente um super-herói, mas coloca como centro das atenções e como direcionador explícito da leitura, uma vez que sua figura aparece em diferentes momentos como narrador ou comentarista dos fatos, Simão Bacamarte, dando às demais personagens um espaço secundário. Eleger essa personagem para a condução da narrativa verbal-visual é uma intervenção tanto na obra-fonte, como nas adaptações televisivas e parece-me apontar o caminho da apropriação quadrinhística: trata-se do alienista-alienado, cuja presença explícita e distinta visualmente imprime a irreverência do lúdico à seriedade do conhecimento.

Em sua forma original, a obra machadiana não tem instrumentos para chegar aos jovens de hoje, ainda que trate de temas atemporais e universais. Esses novos leitores estão tendo suas habilidades de leitura e de consumo de bens culturais forjadas por essas novas mídias. Por si só, as obras clássicas encontrarão muitos obstáculos para interagirem com o leitorado juvenil brasileiro contemporâneo. Elas não têm artifícios que possam "matar" a fome de saber e lazer do jovem contemporâneo.

O ato de consumir determinados objetos hoje transformou-se em instrumento de interação dos indivíduos. Para Canclini, tornou-se "[…] espaço que serve para pensar, onde se organiza grande parte da racionalidade econômica, sociopolítica e psicológica nas sociedades" (Canclini 2001: 15). Esses jovens leitores identificam-se pelo que lêem e pelo suporte daquilo que lêem. E o fazem porque existem estratégias estruturais por parte do texto verbal e do não-verbal e da edição que implicitam determinados padrões de gosto e consumo (leitor implícito) capazes de envolver o consumidor, gerando o prazer do consumo, no caso deste artigo, o prazer da leitura. Na verdade, pelas mídias que manipulam e às quais têm acesso.

Alessandra El Far, em *O livro e a leitura no Brasil*, aponta que as maneiras de ler e os tipos e objetos de leitura são práticas culturais que respondem a provocações históricas. Segundo ela, "Se alguns tomam um livro entre as mãos para melhor conhecer o mundo ao seu redor, […], muitos entregam-se ao prazer da leitura por diversão ou simplesmente pelo gosto de ver impresso no papel um arranjo ilimitado de tipos gráficos" (El Far 2006: 64). Essas diferentes maneiras de apropriação de cada produto impresso resultam de um processo de interlocução não apenas com o texto, mas com seu suporte também.

Muito se discute ainda hoje no Brasil, e fora do Brasil, a questão da pouca ou nenhuma leitura literária que compõe o repertório das crianças e dos jovens, acusando-se a TV, a HQ, o cinema, a internet de serem os vilões malvados que corrompem o gosto de nossos pequenos e potenciais *grandes* leitores. Há, implícita nessa discussão, uma gama enorme de valores seletivos e hierarquizantes, que excluem do campo artístico-literário as novelas, as minisséries, os filmes, as narrativas híbridas das histórias em quadrinhos, os blogs, os chats etc.

Essas vozes preconceituosas que se multiplicam pelas famílias, igrejas, escolas e universidades, definem o *leitor* como aquele que lê da lírica trovadoresca à obra de Proust e Joyce, passando por Cervantes, é claro, e pela Bíblia Sagrada, podendo, após a leitura, encetar edificantes discussões sobre o sentido de cada texto. Tal forma de definir *leitor* e *leitura* arrasta-se há alguns séculos.

Como aponta Jean Foucambert, "Ler é um comportamento integrado aos diversos aspectos da vida e que é aprendido através deles…" (Foucambert 2008: 154). Para ser leitor, o indivíduo não tem que apenas ler o livro, pode ler gibis, cordel, jornal etc.

Ler é parte da vida contemporânea. Ou, pelo menos, pode vir a ser. Inclusive ler literatura, qualquer que seja seu suporte. Esta artigo, que responde por uma pesquisa já um pouco antiga, retoma uma perspectiva teórica – a iseriana – colocando-a em diálogo com o pensamento que entende a literatura como bem cultural, já esboçado por Chartier, Canclini entre outros.

Na adaptação do conto de Machado de Assis para quadrinhos, Cesar Lobo, Luiz Antonio Aguiar e os editores introjetaram em cada página uma representação daquele que consideram ser o leitor contemporâneo, jogando com suas expectativas e com seu repertório em construção, através da construção dos quadros e da organização do material verbal. A leitura desse volume de HQ me parece estabelecer um saudável confronto entre a literatura, os seus diferentes suportes e o leitorado de agora, imerso num mundo que transita entre a concretude do impresso e a virtualidade da Internet.

As novas mídias, dentre as quais a TV, o cinema, os quadrinhos, entram no circuito da formação do gosto pela leitura literária construindo um espaço paradoxal, mas eficiente. Os quadrinhos invadem os leitores e deixam-se invadir por eles, estabelecendo caminhos alternativos, lúdicos, de ler a ficção, o mundo e a si mesmo no mundo.

Assim, entendo que as adaptações dos clássicos para HQ podem, sim, entrar com grandes vantagens no infinito jogo da formação do gosto pela leitura literária na contemporaneidade, acercando-se não apenas dos jovens leitores, mas viabilizando a interação com diferentes segmentos etários e sociais do potencial leitorado brasileiro.

BIBLIOGRAFIA

Abreu, Márcia (2002) "Prefácios: Percursos da Leitura". Em: Márcia Abreu (org.) *Leitura, história e história da leitura*. Campinas/São Paulo, Mercado das Letras/Associação de Leitura do Brasil/ FAPESP: 9-17.

Aguiar, Vera Teixeira de (2008). "Da Teoria à Prática: Competências de Leitura". Em: Martha, Alice Áurea Penteado (org.) *Leitor, leitura e literatura: teoria, pesquisa e prática – conexões*. Maringá, EdUEM: 13-26.

Aguiar, Luiz Antonio, Lobo, Cesar (2008). *O alienista*. São Paulo, Ática.

Assis, Joaquim Maria Machado de (1957 [1881]) *Papéis avulsos*. Rio de Janeiro/São Paulo/Porto Alegre, W. M. Jackson Inc.

Bordini, Maria da Glória, Aguiar, Vera Teixeira de (1988) *Literatura: a formação do leitor*. Porto Alegre, Mercado Aberto.

Canclini, Néstor Garcia (2001) *Consumidores e cidadãos:conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro, EdUFRJ.

Carvalho, DJota (2006) *A educação está no gibi*. Campinas, Papirus.

Chartier, Roger (1996) "Do livro à leitura". In: Roger Chartier (org.) *Práticas de leitura*. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo, Estação Liberdade: 77-106.

Cirne, Moacy (1972) *Para ler os quadrinhos:da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, Vozes.

II-8 pina.indd 275 2010-11-23 15:43:27

El Far, Alessandra (2006) *O livro e a leitura no Brasil*. Rio de Janeiro, Zahar.

Foucambert, Jean (2008) *Modos de ser leitor: aprendizagem e ensino da leitura no ensino fundamental*. Curitiba, Editora UFPR.

Huizinga, Johan (2001) *Homo ludens*: *o jogo como elemento da cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva.

Iannone, Leila Rentroia, Iannone, Roberto Antonio (1994) *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo, Moderna.

Iser, Wolfgang (1979) ¿A Interação do Texto com o leitor". In.: Luiz Costa Lima (org.) *A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção*. Seleção, Tradução e Introdução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro, Paz e Terra: 83-132.

----- (2005) *Rutas de la interpretación*. Traducción de Ricardo Rubio Ruiz. México, FCE.

Joly, Martine (1996) *Introdução à análise da imagem*. Tradução Marina Appenzeller. Campinas/São Paulo, Papirus.

Martín-Barbero, Jesús (2003) *Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro, Editora UFRJ.

Yunes, Eliana, Pondé, Glória (1989) *Leitura e leituras da literatura infantil.* São Paulo, FTD.