

# A Adaptação do Quixote

Leonardo Poglia Vidal \*

## Resumo

O trabalho realiza uma comparação entre o capítulo VIII do romance *O Engenhoso Fidalgo Dom Quixote de La Mancha* (1605), de Miguel de Cervantes, decompondo-o em seus elementos narrativos, conforme as teorias apresentadas: tempo, espaço, ponto de vista, personagens e enredo. A seguir, realiza a mesma análise nos quadros correspondentes de *O Último Cavaleiro Andante* (2000), adaptação para quadrinhos do Quixote, por Will Eisner. Para tanto, porém, é necessária uma análise quadro-a-quadro, realizada segundo proposta do próprio Eisner, junto a Scott McCloud e Antonio Luiz Cagnin. A comparação de ambas as narrativas, bem como dos recursos utilizados para sua construção, lança alguma luz sobre os modos em que operam ambas as linguagens e suas limitações, e procura elucidar o resultado das escolhas realizadas por Eisner em sua adaptação.

**Palavras-chave:** Quadrinhos, Eisner, Quixote, adaptação.

Este artigo reporta o estudo desenvolvido no trabalho de conclusão de curso *Quixote De Cervantes*, defendido em 2010 como requisito necessário à licenciatura em Letras/Inglês pela Unisinos, obtendo distinção e vencendo o prêmio HQMix 2011 na categoria TCC. Seu objeto de estudo é a adaptação do capítulo VIII do Quixote, de Cervantes, e a forma como este é traduzido para o formato iconográfico na graphic novel *O Último Cavaleiro Andante*, de Will Eisner. O Quixote é tido por alguns (Lukács e Soares, por exemplo) como o primeiro romance moderno, e Eisner é considerado um dos fundadores do gênero Graphic Novel. O capítulo em questão foi escolhido por ser o mais notório (o capítulo dos moinhos de vento) e por ser uma das partes comuns entre as duas obras (a adaptação de Eisner não traz todas as aventuras do Quixote de Cervantes – são apenas 32 páginas). São oito páginas em Cervantes, treze quadrinhos em Eisner. Para a análise, foi necessário um conceito de texto que abarcasse ambas as obras, bem como uma visão clara da narrativa e seus elementos básicos. A definição de texto é emprestada de Edson Carlos Romualdo (que, por sua vez, a emprestou de Fávero e Koch), e trata-se do sentido *lato* da palavra, que abarca

[...] toda e qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano (quer se trate de um poema, quer de uma música, uma pintura, um filme, uma escultura, etc.), isto é, qualquer tipo de comunicação realizado através de um sistema de signos. (ROMUALDO, 2000, p. 16 *apud* FÁVERO & KOCH)

Esta definição une imagem e texto, disposição amparada pela ideia de evolução da linguagem apresentada por Eisner (1999, p.14) e McCloud (1995, p.47-49), que

---

\*Quadrinista e Mestrando em Literaturas de Língua Inglesa PPGLet UFRGS

defendem que a princípio as escritas eram pictóricas, tendo evoluído para um sistema baseado no som devido à necessidade de expressão de ideias e conceitos mais complexos e abstratos, de que uma escrita pictórica não daria conta. Assim, a ligação entre significado e significante deixou de ser natural e tornou-se uma convenção. Imagem e letra são faces diferentes de uma mesma moeda: constituem linguagem, ou texto.

Estabelecida uma base comum para os textos, foi preciso delimitar suas qualidades enquanto narrativas. Para tanto, comparou-se três visões diferentes de narrativa em busca de seus elementos constitutivos: Angélica Soares divide a narrativa em enredo, personagens, espaço, tempo e ponto de vista (2007, p.43); Cândida Villares Gancho divide a narrativa em fatos, personagens, tempo, lugar e narrador (2004, p.11) e Donaldo Schüller, que divide a narrativa em tecido verbal, intertextualidade, narrador, personagens, tempo e espaço (2008). Nota-se grandes semelhanças entre as visões dos autores, bem como sensíveis diferenças. Temos em comum entre os três *Tempo, Espaço, Personagens* (que, na classificação proposta por Soares, incluem o *Narrador*, e Schüller fala de *Perspectiva* enquanto Soares menciona *Ponto de Vista*). Ao *Tecido Verbal* de Schüller corresponderiam respectivamente os *Fatos* de Gancho e o *Enredo* de Soares. Talvez, portanto, o principal ponto de discordância entre os autores seja o da menção da intertextualidade por Schüller (a que Angélica Soares acaba por dedicar um capítulo inteiro denominado “Dialogismo ou Intertextualidade”).

Considerando-se as estruturas comuns entre os autores, tem-se a divisão das narrativas em *Tempo, Espaço, Ponto de Vista, Personagens* e *Enredo*. Porém, quadrinhos e texto continuam sendo linguagens diferentes, e, sem uma leitura explícita dos quadrinhos em questão seria difícil estabelecer de forma escrita qualquer decomposição. Fez-se, portanto, necessário colocar ambos os textos em uma linguagem comum – a verbal – para realizar a leitura. Ou seja: explicitar passo a passo essa leitura a fim de justificar a interpretação dos constituintes da narrativa iconográfica. Para tanto, necessita-se de uma outra base teórica.

Os autores escolhidos para a tarefa não vieram apenas como calhaus, mas também como escolhas lógicas e quase que impostas, dada a importância de suas obras para o estudo do gênero dos quadrinhos. O primeiro desses autores seria Antônio Luiz Cagnin. Em seu livro *Os Quadrinhos* (1975), o autor desenvolve uma compreensão geral do objeto de estudo, partido de uma classificação dos tipos de quadrinhos e propondo uma divisão no estudo dos códigos e signos gráficos (imagens e linguagem escrita). O estudo da imagem seria dividido em *percepção visual, contextos, leitura das imagens, meios expressivos gráficos e tipologia icônica* dos quadrinhos.

*Percepção visual* seria o terreno da Gestalt, onde elementos como proporção, perspectiva, sobreamento, contiguidade, simetria, ajudariam a decodificar o espaço representado nos quadros. Esses dados seriam percebidos em determinado *contexto* (que poderia ser *intra-icônico* (relação entre elementos da imagem), *intericônico* (relação entre imagens associadas em série) e *extra-icônico* (imagem em sua relação com outros elementos, que podem ser situacionais). A *leitura das imagens*, que também poderia ser explicada através da teoria da Gestalt, se daria pela percepção de pontos, linhas e

massas como um todo, uma imagem. O processamento da imagem se daria em dois passos, o da percepção e o da significação. Respectivamente, o processo de perceber a figura como tal e o de ligá-la ao que representa. Os *meios expressivos gráficos* seriam os previamente citados pontos, linhas e massas, constituintes da imagem, e a *tipologia icônica* dos quadrinhos seria referente ao traço do artista, podendo ser caricata, realista ou estilizada.

A linguagem escrita seria percebida em fases: *fixação* (onde a palavra ajuda na interpretação da imagem, sendo ligada a esta) e *ligação* (palavra e imagem se ligam complementarmente, servindo ambas à narrativa). Cagnin vê na relação entre imagens e linguagem escrita uma frequente prevalência ora de uma, ora de outra. Quando isso acontece de forma muito acentuada, uma das linguagens se torna redundante.

A leitura dos quadrinhos seria orientada, uma vez mais, pela teoria da Gestalt, o que possibilita a relação entre os quadros, já que os quadros seriam percebidos como sendo pertencentes a um todo maior – uma narrativa:

O sintagma narrativo, ainda que constituído de signos icônicos e contínuos, é linear, como os sintagmas de signos discretos concatenados. Isto determina uma relação entre as unidades articuladas. E a relação se torna novamente geradora do significado da seqüência, porque a comparação de duas imagens, transformadas num só significante, evidencia os elementos que permanecem, os que são constantes, e os que variam. (CAGNIN, 1975, p. 157)

A leitura proposta por Cagnin analisa as narrativas da forma proposta por Propp, decompondo-a em ações (cada quadrinho é visto como uma unidade narrativa a interagir com outras) para a melhor compreensão da trama. Tal identificação é significativa na realização do trabalho, uma vez que possibilita um fio condutor, uma compreensão linear da narrativa.

Estruturada como seja, a visão de Cagnin não é a única, nem a mais conhecida. Talvez o autor que desfrute de maior renome, ao tratar do tema, tenha sido o próprio Eisner. Suas duas obras sobre o assunto da leitura dos quadrinhos, *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989) e *Narrativas Gráficas* (1996), tornaram-se clássicos do assunto, e, posteriormente, a maior influência (confessa) para os livros realizados por McCloud, *Entendendo os Quadrinhos* (1993), *Fazendo Quadrinhos* (2000) e *Reinventando os Quadrinhos* (2006). Primeiro livro de McCloud é, inclusive, dedicado a Eisner.

São visões similares, ambas guiadas pela experiência –Eisner e McCloud são quadrinistas por profissão. Esse olhar prático é menos metodologicamente embasado que o de Cagnin: por exemplo, nem Eisner nem McCloud se preocupam com a forma como as imagens se articulam internamente: ambos os autores baseiam-se na proposta de uma gramática de leitura já internalizada pela grande maioria dos leitores. A leitura de imagens seria aprendida pelo uso, tão naturalmente quanto a linguagem. A linguagem escrita, no entanto, precisaria de uma aprendizagem mais dirigida, uma vez que, como McCloud salienta, a relação entre significado e significante se desnaturaliza e torna-se mais abstrata com a divisão da escrita pictórica entre imagens e palavras:



Figura 1- Imagens e Escrita (MCCLLOUD, 1995, p.49)

A imagem é uma representação da realidade, e há uma gradação nesta representação: um desenho pode ser mais ou menos realista. McCloud sustenta que, quanto mais cartunizado for o desenho (sempre há um grau de simplificação), mais o leitor se identifica com o representado, uma vez que preenche mentalmente as características que faltam – quanto menos o desenho for real, mais deixa para o leitor imaginar:



Figura 3 - Simplificação e Realismo (MCCLLOUD, 1995, p.30)

Assim, não são as trocas sígnicas que vão interessar os autores, mas recursos e convenções da linguagem dos quadrinhos. Onomatopéias representam os sons. A forma das letras e dos balões podem representar uma ou mais qualidades dos sons escritos – balões são determinantes da enunciação, enquanto caixas de texto podem representar a voz narrativa ou texto escrito.

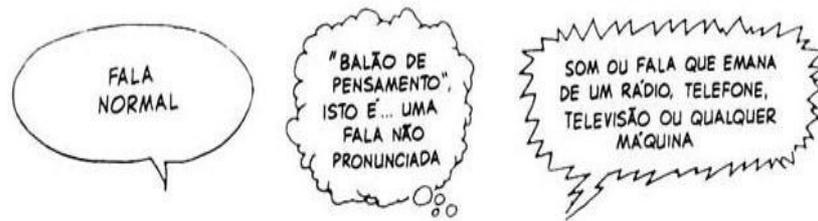


Figura 4 - Balões de fala (EISNER, 1999, p.27)

Como em Cagnin, a representação do real através da imagem conta com sombras, dimensões, sobreposição e perspectiva para a ilusão de profundidade, e a sequência narrativa está na leitura dos quadros e da ‘sarjeta’ (espaço entre os quadros).

O tempo também se desenrola nos quadrinhos, não só na passagem de um quadro a outro, mas também através da ação mostrada no quadro, o tempo de enunciação das falas, até mesmo o tempo de leitura devem ser levados em conta. Eisner compara o tempo sequencial com uma partitura de música – o desenrolar da história contendo sua própria temporalidade – enquanto McCloud é mais específico a respeito:



Figura 5 - Tempo e Movimento (MCCLLOUD, 1995, p. 96 e 110)

Linhas de movimento e imagens-fantasma são usados para mostrar o deslocamento espacial, assim como nuvens de poeira, rastros de fumaça, etc. Assim, temos uma linguagem que é eminentemente gráfica, mas que desenvolveu meios de mimetizar a estrutura complexa da realidade, usando para isso o conhecimento de mundo do leitor (a maneira como o mundo funciona), a compreensão da forma de representação desse mundo (o que é um desenho) e a internalização de algumas das convenções e regras – a “gramática” dos quadrinhos (balões, linhas de movimento, como funciona a passagem de um quadro a outro, etc.). Esses fundamentos teóricos possibilitaram a leitura e interpretação dos quadros, o que permitiu a comparação entre as narrativas.

A tabela abaixo coloca lado a lado o resultado da leitura de ambas as narrativas no que concerne seus elementos constituintes *Tempo*, *Espaço*, *Ponto de Vista*, *Personagens* e *Enredo*. A representação dos dados pela justaposição dos elementos

estudados nas duas narrativas tem função didática: é mais fácil perceber as diferenças e estabelecer uma comparação efetiva dessa maneira.

**Tabela 1 - Elementos das Narrativas**

	<b>Dom Quixote de La Mancha – cap. VIII Miguel de Cervantes</b>	<b>The Last Knight – Will Eisner</b>
<b>Tempo</b>	<i>Diegético:</i> Espanha de pouco antes de 1605. <i>Da narrativa:</i> tempo cronológico, exceto pela ação da cena do ataque de Sancho ao frade caído, paralela à conversa de Quixote com a biscainha. <i>Da ação:</i> cerca de um dia e meio	<i>Diegético:</i> Espanha, há muito tempo atrás, quando Sancho era moço. <i>Da narrativa:</i> tempo cronológico, exceto pelo ataque de Quixote ao moinho. <i>Da ação:</i> indeterminado, podendo ser de 20 minutos.
<b>Espaço</b>	Espanha da época, província da Mancha, entre os campos de Criptana, em Montiel, e a estrada para Porto Lápice.	Espanha da época, província da Mancha.
<b>Ponto de Vista</b>	Miguel de Cervantes como narrador intradiegético, narrador e pesquisador da ação.	Sancho Pança como narrador intradiegético, narrador e ator da ação.
<b>Personagens</b>	Miguel de Cervantes, Dom Quixote, Sancho Pança, a biscainha, o biscainho, a comitiva da biscainha, os frades, os moços dos frades, Ruço e Rocinante.	Dom Quixote, Sancho Pança, a condessa, o cocheiro, Ruço e Rocinante.
<b>Enredo (Intriga/Trama)</b>	<i>Ação:</i> Dom Quixote de La Mancha, fidalgo com mania de cavaleiro andante, confunde moinhos com gigantes e os ataca. Auxiliado por seu escudeiro, passam a noite em um bosque, depois seguem viagem. Encontram frades em mulas, seguidos de uma carruagem com comitiva. Pensando serem feiticeiros levando uma donzela prisioneira, o cavaleiro ataca os frades, derrubando um deles. Sancho Pança tenta levar os pertences do frade caído e é surrado por moços das mulas. Enquanto isso, Quixote insta a ocupante da carruagem, uma dama biscainha, a prestar homenagens à Dulcinéia, tendo sido salva por ele. Um dos integrantes da comitiva, aborrecido, ataca o cavaleiro. <i>Narrativa:</i> construída a partir de um jogo de opostos e de espelhos – o protagonista está em constante oposição com a realidade que insiste em manifestar-se, em especial através da pessoa do escudeiro – e dos diálogos, a narrativa cervantina salienta a oposição entre os mundos interior e exterior do Quixote, criando o humor através dos óbvios exageros do cavaleiro e seu contraste com o escudeiro. <i>Tema:</i> Dom Quixote de La Mancha, enlouquecido pela leitura de novelas de cavalaria, sai em busca de aventuras, tornando-se um símbolo da Idade Média e dos ideais professados pela Cavalaria	<i>Ação:</i> Dom Quixote de La Mancha, fidalgo com mania de cavaleiro andante, confunde um moinho com um dragão e ataca. O escudeiro, horrorizado, vê o cavaleiro se estabacar. Auxilia-o, e seguem caminho, encontrando um coche, que pára na estrada. Dom Quixote se põe a serviço da ocupante, o que leva o cocheiro a atacá-lo. <i>Narrativa:</i> construída a partir da oposição entre o protagonista e o mundo que o cerca, em especial através do uso do exagero e da caricatura nas expressões dos personagens, a narrativa de Eisner cria um personagem exagerado em suas ideias e ações, tendo de ser amparado por seu fiel escudeiro, que admira seus ideais e o segue, conscientemente, por causa deles. <i>Tema:</i> Dom Quixote de La Mancha, enlouquecido pela leitura de novelas de cavalaria, sai em busca de aventuras, tornando-se um símbolo da Idade Média e dos ideais professados pela Cavalaria Andante. A narrativa apresenta suas desventuras, onde imagina monstros e dragões e, através de seu sacrifício, obtém uma vitória simbólica e transcendental, imortalizando os ideais que defende.

	Andante. O romance apresenta seu conflito com o mundo que o cerca, que, moderno, já não comporta tais ideais ou sistema. Junto a si tem Sancho, seu eterno contraponto e companheiro, mundano e ganancioso como a época que personifica.	Junto a si tem Sancho, seu eterno companheiro e admirador.
--	--	--

Para realizar essa comparação, deve-se levar em conta também o tratamento de Eisner à história (no tocante a seu traço, cores, enquadramento, etc.) para uma leitura completa de sua obra. Significativos na leitura realizada foram as expressões corporais dos personagens que, assim como suas expressões faciais, apareciam consistentemente exageradas, o predomínio das cores primárias na aquarela que colore a página, com grandes contrastes (o que apresenta uma realidade mais viva e colorida, e, portanto, mais caricata e infantilizada) e o traço de linhas arredondadas, principalmente em Sancho, que também transmite uma sensação amistosa e infantil. A ausência de sombras intensas, como é comum em outros trabalhos do autor, propicia uma leitura leve, sem comprometimento com emoções intensas (o branco, comum às regiões mais iluminadas em aquarelas, não apresenta efeito tão dramático quanto o da sombra marcada). Essas escolhas de estilo permitem que a história, cheia de batalhas, ferimentos e conflitos, seja lida como humorística. Cervantes realizou escolha semelhante ao se manter distante da consciência de seus personagens, dando-lhes voz direta (o que não era a prática comum na época), o que permitiu que o leitor se surpreendesse mais com os disparates de Quixote e de Sancho, uma vez que estes eram apresentados sem o intermédio (e justificativas) de suas consciências. Cervantes também usou da simplicidade de Sancho para contrastar com a grandiloquência de Quixote. São personagens opostos em tudo, o que é ampliado em Eisner com uma oposição física: o cavaleiro magro em armadura e o espanhol gordo e bonachão, de roupas coloridas.

Percebe-se que, mesmo que as linguagens sejam diversas, a estrutura do capítulo em ambas as narrativas permanece a mesma. Ambas as narrativas seque o tempo cronológico (e, incidentalmente, ambas apresentam ações paralelas em pontos diversos). O número de personagens em Eisner é menor que em Cervantes, talvez pela dificuldade de desenhar e encaixar nos painéis múltiplas figuras. O espaço, que em ambos os autores é apresentado apenas vagamente, é mais detalhado em Cervantes (embora não haja extensas descrições, os nomes das localidades constam, o que não acontece em Eisner). Tudo isso não influi muito na narrativa: ainda se trata das mesmas coisas acontecendo, em lugares que são, se não os mesmos, são aproximações destes. Quixote ainda luta contra o moinho, ainda causa um alvoroço na estrada, envolvendo-se em uma briga com um cocheiro. A surra que Sancho toma dos moços dos frades não consta na versão de Eisner, e isso é significativo: através desta luta, Cervantes denuncia a ganância e ingenuidade de Sancho, que tenta roubar um frade derrubado por Quixote (que pensa que as figuras encapuzadas são feiticeiros) por ter direito aos ‘espólios da batalha’. O Sancho de Eisner é movido por sua devoção ao Quixote.

Talvez isso seja necessário para que Eisner prove seu ponto: assim como em *Fagin, o Judeu* (2003), em que apresenta uma perspectiva diferente do personagem-título, vilão de *Oliver Twist*, de Charles Dickens (e, até certo ponto, o redime aos olhos do leitor), Eisner tem uma missão a cumprir – a de redimir o fidalgo e torná-lo um cavaleiro, mesmo que apenas simbolicamente. Para isso, há uma radical mudança na

voz narrativa: Eisner adota Sancho Pança como narrador. Isso também transforma o tema do capítulo, que forçosamente deve ser estudado levando em conta toda a obra (e não apenas o capítulo em questão). Ao narrar a obra pelos olhos de Sancho Pança, Eisner torna o leitor íntimo de seus pensamentos. E o Sancho Pança que Eisner apresenta é um incondicional admirador do cavaleiro. Na versão de Eisner Quixote é visitado pelo próprio Miguel de Cervantes em seu leito de morte, que promete torná-lo, de fato, o último cavaleiro andante:



Figura 11 - Justificativa Transcedental (EISNER, 2000, p.31)

Temos, então, a narrativa de Eisner, que apresenta as mesmas características da de Cervantes (a saber, o exagero dos personagens – em Eisner construído com a linguagem corporal e a caricaturação dos personagens e em Cervantes pelas declarações grandiloquentes do fidalgo e simples de Sancho – e a oposição entre eles como forma de delineamento do mundo). Que essas narrativas sejam realizadas de formas diferentes é mais uma consequência da linguagem do que na forma de sua realização. Ou seja: estratégias diferentes para linguagens diferentes, embora realizadas com intento comum. Há, também em comum, o discurso direto e o narrador com onisciência limitada, que não entra nos pensamentos dos personagens (em Eisner isso significa que não há balões de pensamento, embora a narrativa possa ser considerada uma lembrança de Sancho). Isso permite a surpresa humorística com suas ações inusitadas.

A razão de ambos os autores chegarem a resultados tão diversos, pode-se deduzir das análises realizadas, não vem nem da brevidade da adaptação de Eisner nem das estratégias narrativas utilizadas – pois estas, como se viu, constroem significados semelhantes apesar de suas particularidades. Esse resultado vem principalmente das mudanças realizadas por Eisner na ação da história, que escolheu mostrar Sancho como um admirador do Quixote (e o próprio Quixote como um homem admirável, que o famoso autor Miguel de Cervantes escolheu imortalizar como o Último Cavaleiro, vitória simbólica e transcedental).

Assim, pode-se inferir que a razão de a leitura da adaptação ser diferente da leitura do original é justamente porque a Leitura de Eisner, ao adaptar o original, foi diversa da realizada neste trabalho. O fato de Eisner ter colocado Cervantes em sua obra não é apenas uma homenagem: funciona em dois níveis. Em primeiro lugar, deixa claro que o texto (conforme o título explicita) não é uma tentativa de refazer o original

fielmente, mas uma obra original em si. Em segundo lugar, o personagem Cervantes funciona, no quadrinho, como um outro nível narrativo, desta vez sem o intermédio da personagem de Sancho, que pode ser vista como ingênua ou iludida: o autor (sic.), que traz ao leitor também a interpretação da obra.

Enquanto em Cervantes Dom Quixote é um fracasso, em Eisner é um vencedor. Sua vitória é transcendental: morrendo, ele torna-se o cavaleiro que em vida almejava ser, sem sucesso. Se, como queria Lukács em seu livro *A Teoria do Romance* (2000), em Cervantes Quixote era a corporificação do discurso de uma sociedade feudal falida, em eterno confronto com o mundo da burguesia nascente em torno de si, em Eisner torna-se quase um herói épico, que vai ter, como Hércules, sua recompensa na morte.

## Referências

CAGNIN, Antônio Luís. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. Ática, 1975.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. 3ª ed. São Paulo: ed. Devir, 2005.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. **The Last Knight. An introduction to Dom Quixote by Miguel de Cervantes by Will Eisner**. New York: NBM Ed., 2000.

GANCHÓ, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ed. Ática, 2004. 8ª Edição.

LUKÁCS, Georg. **A Teoria do Romance: um ensaio filosófico sobre as formas da grande épica**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

\_\_\_\_\_. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

ROMUALDO, Edson Carlos. **Charge Jornalística: Intertextualidade e Polifonia**. Maringá: ed. Eduem, 2000.

SCHÜLLER, Donaldo. **A Teoria do Romance**. São Paulo: Ed. Ática, 1989.

SOARES, Angélica. **Gêneros Literários**. 7ª ed. São Paulo: Ed. Ática, 2007.