

A POÉTICA DA IMAGEM COMO O ATRATIVO DE HQs

*Eliane Dourado*⁷⁷

RESUMO: A Graphic Novel *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, foi criada a partir do romance *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, e apresenta em sua construção narrativa o que para Ricoeur (2005) é a poética da imagem. Esse é o recurso responsável por atrair cada vez mais um público leitor exigente, capaz de reconhecer em uma publicação, além de sua qualidade, seu teor crítico-alegórico imergindo-o num universo narrativo ficcional que lhe proporcionará uma reflexão sobre sua realidade.

Palavras-chave: Literatura; HQ; Graphic Novel; Adaptação.

“Se a vista das imagens proporciona prazer é porque acontece a quem as contempla aprender a identificar cada original.”

Aristóteles

Há de se convir que o público leitor de HQs, hoje, no Brasil, deixou de lado a ideia de ler apenas a revista do super-herói favorito. Com o número crescente de publicações de Graphic Novels no país, esse leitor reservou também um espaço para a apreciação tanto de adaptações literárias para essa linguagem, quanto à de publicações autorais neste gênero, que têm ocupado cada vez mais as seções especializadas nas livrarias.

O leitor dos super-heróis, acostumado à qualidade das publicações mais elaboradas, como a da série Graphic Novel, iniciada pela Editora Abril em 1988, cede à curiosidade de “visitar” outras Graphic Novels como as baseadas em textos clássicos, a exemplo de *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, ou ainda narrativas inéditas publicadas no gênero, como *Negrinha*, de Jean-Christophe Camus e Oliver Tallec, única e exclusivamente por estarem na mesma seção de uma livraria que são acostumados a visitar quando buscam as publicações dos super-heróis.

⁷⁷ Mestranda em Literatura na UnB, tem o título de Especialista em Literatura Brasileira também pela UnB e é graduada em Letras/ Literaturas pela UCB. Atua profissionalmente como professora da Graduação em Letras na Faculdade Anhanguera Educacional e professora de Literatura Brasileira no Colégio JK.
E-mail: erdourado@yahoo.com.br

Esse é um dos fatores que fez com que essas publicações se moldassem às exigências desse novo público leitor, geralmente adultos apreciadores do gênero. A qualidade dessas obras pautada na exploração das imagens visual e literária, já observada na antiguidade por Aristóteles (1997), é inquestionável e evidencia uma série de recursos elencados por teóricos como Eisner (2010) e McCloud (2006), que, consideravelmente, contribuíram com a construção do pensamento da HQ como gênero.

As narrativas constituintes destes textos baseiam-se na imitação da realidade, mesmo sem ter necessariamente compromisso com ela, privilegiando a ideia do prazer na contemplação da imagem. Nesse sentido, esta pesquisa tenciona explorar essa ideia que contribui, entre uma série de fatores, na propagação dos quadrinhos adaptados de clássicos da Literatura, fazendo deste gênero específico um atrativo, uma novidade ao leitor de HQ, que se surpreende com a qualidade conferida a essa produção.

Sendo assim, que público é esse?

A questão *leitura*, no Brasil, constitui um *problema* de ordem histórica. A colonização por exploração deixou resquícios para a sociedade do século XXI. No intuito de extrair riquezas, o colonizador impôs ao colonizado sua língua, que é uma das maiores formas de dominação, sem se preocupar com a cultura de um país que crescia desmedidamente em vários segmentos. Esse fato foi determinante para que o incentivo à leitura fosse nulo nessas terras, levando à cena hoje o episódio artiloso do país de não leitores.

É certo que essa situação tem mudado, na medida em que o mercado dá a ver ao público – que se forma a duras penas devido a uma série de fatores – obras de seu interesse, que, geralmente, versam sobre temas que o envolvem numa perspectiva real, ficcional e imaginária. É o que se tem observado entre os leitores de HQs que cada vez mais se permitem conhecer novas possibilidades que este gênero oferece, contemplando vários assuntos com os quais se identificam.

Muitos deles, também leitores de outros gêneros, como o conto e o romance, já estão familiarizados com as novas temáticas constituintes das HQs, por conhecerem esses

assuntos de outros gêneros e por reconhecerem nessas publicações o valor impactante do casamento entre a imagem e o enredo. Esses leitores são geralmente adultos, com certo poder aquisitivo, e estão interessados em narrativas que possam imergi-los num universo ficcional e imaginário a um só tempo, proporcionado uma crítica alegórica da realidade.

Quem é leitor de HQ não o é por acaso. Comumente desenvolveu o hábito de ler essas publicações na infância, incentivado pelos pais ou por amigos que já eram leitores. As leituras iniciais sempre perpassam o universo de Maurício de Sousa e o dos super-heróis da DC Comics e Marvel, com álbuns de três episódios aproximadamente que não constituíam vínculo entre si, como a maioria das publicações da Turma da Mônica.

Nas histórias de super-heróis havia uma sequência de episódios que estimulava o desejo dessas crianças a acompanhar a série e exatamente daí vinha a paixão pelo gênero. É essa a lógica do mercado. As crianças cresceram e a vontade de permanência nesse universo também. E é a partir daí que esse grupo de leitores acabou se tornando mais exigente e apurado na hora de fazer suas escolhas, percebendo que as temáticas dos super-heróis já não os fascinavam tanto, até mesmo pelas falhas que o mercado editorial cometia nessas publicações, exigindo a leitura de vários episódios encadeados, que algumas vezes não podiam ser encontrados na mesma banca, comprometendo a sequência da série.

De formação consistente, empregabilidade estável e de considerável poder aquisitivo, esses leitores são assíduos frequentadores de livrarias. Consideram esse espaço um ambiente de lazer – não apenas de consumo. Algumas são muito bem servidas de publicações e serviços diversificados com espaços de convivência, cafés e poltronas espalhadas pelo ambiente para que o cliente sinta-se à vontade. Alguns desses leitores, inclusive, dispensam certa quantia para adquirem publicações a serem lidas durante o mês.

São exímios leitores. Não apenas de HQs. Este hábito, assumidamente, lhes constitui um hobby. Leem sobre assuntos diversos. Política externa, música, atualidades, clássicos da literatura são também temas apreciados por esses leitores. Na maioria dos casos possuem seu próprio acervo que se divide entre os quadrinhos e as demais publicações. Sabem distinguir entre uma boa e uma publicação ruim. Sabem reconhecer o valor artístico das publicações, inclusive classificando e sabendo distinguir suas qualidades.

A textura/ gramatura do papel de impressão, a encadernação, o layout são quesitos avaliados nessa análise que passa a ser criteriosa.

Esse público, apesar de julgar caras algumas publicações, não hesita em adquiri-las, pois, o fato de acompanhar a trajetória da personagem preferida lhe é fascinante. Por isso algumas vezes esses leitores têm lido também uma gama de publicações disponíveis em formato digital. Ainda assim, gostam mesmo é de ter a publicação física, pois ela se torna mais um item de sua coleção. Em geral, são colecionadores. Vorazes.

Alguns leitores são tão aficionados por HQs que passam a conferir todos os produtos que o mercado lança relacionados ao mundo das personagens, como as adaptações cinematográficas, resenhas publicadas em revistas e jornais, a assustadora variedade de action figures, e até mesmo roupas e calçados que fazem referência a essas personagens.

O leitor de HQ é antes de tudo um curioso. Quer sempre saber mais sobre a personagem favorita, seus autores, suas novas publicações, suas origens. Daí ele pesquisa. E com essa pesquisa ele toma conhecimento da diversidade que tem se acentuado no gênero. É aí onde entram as adaptações de clássicos da literatura para a linguagem das HQs. Estas são Graphic Novels ou Romances Gráficos que têm alcançado um espaço considerável no mercado.

O que seria então uma graphic novel ou romance gráfico?

O termo Graphic Novel pode ter distintas acepções. Inicialmente foi utilizado para designar trabalhos em quadrinhos publicados por Richard Corben, com *Bloodstar*, George Metzger, com *Beyond Time and Again*, e Jim Steranko, com *Chandler – Red Time*, em 1976, nos Estados Unidos. Mas foi Will Eisner, com *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, em 1978, o responsável pela divulgação da alcunha, propondo narrativas que destoavam das temáticas dos super-heróis.

Desde então, o surgimento de várias publicações que levavam esta nomenclatura estampada na capa foi fugaz. Umas eram apresentadas como compilações de revistas de super-heróis, publicadas anteriormente, com números reunidos em um único volume; outras com narrativas mais extensas; outras, ainda, com temáticas menos fantasiosas; e, por fim,

aquelas produzidas a partir de adaptações de clássicos literários, que é o que compõe o *corpus* desta pesquisa.

No Brasil, a primeira publicação em Língua Portuguesa que trouxe na capa a notação Graphic Novel foi o título *X-Men – O conflito de uma raça*, pela Editora Abril, em 1988, comercializado em brancas de jornal, editada em um tamanho maior e em papel especial. O número compunha a série Graphic Novel, que lançou 29 volumes. Mas há quem diga que, mesmo sem ter essa classificação especificada na capa, a primeira Graphic Novel brasileira se trata de *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, de 1976.

Essa HQ de Jô Oliveira constitui-se num álbum com três narrativas interligadas. Além de fazer referência a um evento importante da História do Brasil – a Guerra de Canudos, estampada em *Os sertões*, de Euclides da Cunha –, diz respeito à parte da cultura popular brasileira, por apresentar em seu bojo crenças, costumes, folguedos entre outros, que fazem parte do universo do autor, um pernambucano, radicado há muitos anos em Brasília, apaixonado por suas origens e tradições.

O termo Graphic Novel no Brasil recebeu a tradução correlata Romance Gráfico. Mas nem todas as publicações do gênero trazem essa notação na capa. Algumas são classificadas Quadrinhos; outras, Histórias em Quadrinhos; outras, ainda, Graphic Novel; ou então seu correlato em Português, Romance Gráfico, que algumas vezes aparece no texto de orelha ou na segunda capa. Há ainda a aceção Narrativa gráfica. O termo ainda causa divergência entre autores e editoras. De qualquer forma, a notação mais utilizada é, de fato, a original. Isso, porém, trata-se de mero problema de classificação, que não influencia a estrutura do gênero.

Uma Graphic Novel ou Romance Gráfico pode ser reconhecida tanto por sua extensão, quanto por sua qualidade. Geralmente recebem esse título as HQs com maior volume de páginas, que são publicadas em papel especial, capa resistente, lombada quadrada (como um livro, não uma revista) e por serem vendidas em livrarias (não em bancas de jornal) que geralmente dispensam um espaço para uma seção intitulada *Quadrinhos*, onde há as mais variadas publicações do gênero.

O fato é que o mercado editorial passou a se preocupar com essa nova forma de narrativa dando-lhe o status de arte (como o tem a Literatura), defendido por pensadores

como Scott McCloud (2006), que acredita nos quadrinhos como uma possibilidade artística sujeita a estudos, tanto pela utilização de técnicas apuradas e específicas deste gênero, quanto por representarem significativamente a vida, os tempos e as várias visões de mundo, como foi exemplificado em Jô Oliveira.

Isso possibilitou que as temáticas abordadas nessas narrativas se multiplicassem e permitissem também releituras de obras clássicas, associando mais ainda as HQs à Literatura. Daí para cá, a quantidade de adaptações de obras literárias para o formato de Graphic Novels só tem crescido. Um grande marco foi o incentivo dado pelo Governo Federal ao incluir nas seleções do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) títulos em HQs adaptados de clássicos literários.

O mercado – é claro! – passou então a trabalhar para que este fosse um produto de qualidade. Assim as Graphic Novels desvinculam-se do conceito de *revista* e passam a agregar a aura do *livro*, ilustrados em publicações bem cuidadas, luxuosas e, por sua vez, caras. Com isso, essas narrativas cada vez mais passam a se aproximar do conceito de Literatura, desvinculando-se da taxativa classificação da *cultura de massa*, segundo Candido (1989) atingindo cada vez mais público diferenciado e exigente.

Inúmeros são os títulos dessa estirpe. Tanto da Literatura Universal quanto da Literatura Brasileira é possível encontrar exemplos de renomadas editoras que, a cada dia, se preocupam mais em publicar novas adaptações. Só para ilustrar, títulos como *A divina comédia*, de Dante Alighieri, por Seymour Chwast, (Quadrinhos na Cia), *Beijo no asfalto*, de Nelson Rodrigues, por Arnaldo Branco e Gabriel Góes (Nova Fronteira), e *O cabeleira*, de Franklin Távora, por Allan Alex, Leandro Assis e Hiroshi Maeda (Desiderata), alcançaram sucesso considerável entre o público leitor do gênero.

Literatura em HQ – a poética da transposição

Quando se fala em Literatura em HQ, a gama de informações que a mente é capaz de produzir não está no gibi – só para usar um termo bem popular e coerente com o assunto tratado. Dos super-heróis à Turma da Mônica, vários são os títulos lembrados. A questão é que hoje, entre esses títulos, estão também as Graphic Novels ou Romances Gráficos – essa

algunha depende muito do editor! E como há, no mercado, uma busca constante no sentido de se fazer um produto de qualidade, há de se julgar também a validade da adaptação.

Dentro da perspectiva de vínculo que a Literatura pode estabelecer com outras artes, não se pode deixar de lembrar os pressupostos de René Wellek e Austin Warren (1971) citando a relação desenvolvida entre diferentes artes. Assim, tanto a poesia pode colher inspiração nas artes plásticas, como em pessoas ou objetos naturais que também podem influenciar ou constituir seu tema. Nesse sentido, são dados vários exemplos de relações entre os diversos segmentos artísticos, dos quais interessam aqui as relações existentes entre Literatura e HQ.

Para esses autores, mais que verificar um sistema de créditos ou débitos, o importante é perceber se a essência da obra de arte permanece na adaptação ou releitura. Geralmente, esse critério é que define a seleção de um título a ser publicado por determinada editora. Há também casos em que essas obras são publicadas mediante encomendas. Em todas as situações, o trânsito interartes existe e resguarda alguns preceitos. Um deles se trata da poética.

Jakobson (2003) acredita que a poética consista na propriedade de uma informação ser transmitida por meio do quesito “beleza”. Para ele é importante descobrir o que faz de uma mensagem verbal uma obra de arte. Tomando como base as Graphic Novels, não é difícil entender a ideia de poética, se a representação do discurso por meio das imagens for considerada. Neste caso o trabalho com a linguagem perpassa o signo e transpõe-se à imagem, ao pictórico, que também é capaz de comunicar.

É comum em Graphic Novels sequências inteiras capazes de narrar, no caso das adaptações de clássicos literários, aquilo que foi expresso em várias páginas sem que haja a necessidade obrigatória da presença dos balões. Com isso, a ideia do trânsito de significados se concretiza. É certo que o produto recriado tem o desejo de transmitir de maneira diferenciada, por meio de outros valores, julgados algumas vezes melhores ou piores, o que a obra que referenda já mostrou.

A partir disso é possível pensar então no quesito *novidade* e perceber o que atrairia o espectador/ leitor àquilo que é novo, mas ao mesmo tempo, menor e diferente, sem que isso lhe pareça algo negativo. A imagem é decodificada em mensagem verbal, mesmo que

esta não seja necessariamente verbalizada, resguardando o que Benjamin (1987) chamaria de aura da obra de arte.

Em suas discussões, o autor fala sobre a reprodução da obra de arte. Para ele há que se diferenciar a reprodutibilidade técnica da manual, que pode ter ares de falsa. Essas questões podem render tratados homéricos, tendo em vista, por exemplo, a arte que é concebida para ser reproduzida em série, como a xilogravura. Suas análises levantam reflexões sobre a classificação de uma impressão da matriz ou carimbo como mera cópia.

Pensando na matriz de uma Graphic Novel, essa discussão torna-se pertinente, pois o que dizer dos desenhos originais senão verdadeiras obras de arte? Eles carregam consigo o *cheirinho* do original – a aura, para Benjamin (1987). O fato de uma reprodução em série para o lote de uma edição não quer dizer que a essência do original foi perdida. Isso não se aplica no caso de obras literárias, pois foram feitas para ser reproduzidas em grande quantidade. Esse pensamento se aplicaria melhor, talvez, a uma tela de Picasso, por exemplo.

A questão da aura, porém, vinculada apenas ao original é extinta no caso das Graphic Novels adaptadas de clássicos da Literatura. A essência, a poética, o status de obra de arte não se filia apenas à matriz nem à obra que gerou a adaptação. Ela se mantém nas edições sem que isso denigre a imagem ou a aura tanto da matriz, quanto do clássico credor, ou seja, mesmo sendo uma cópia, um exemplar de Graphic Novel mantém a poética de seus originais.

Para entender o conceito de poética aplicado às Graphic Novels adaptadas de Clássicos da Literatura, faz-se necessário referendar alguns pressupostos semióticos. O processo de recriação de uma narrativa, seja ela em qual linguagem estiver e para qual linguagem será transposta, pretende, em suma, criar algo novo que faça referência a algo já existente. Essa ponte ou transposição entre as duas obras é que pode ser entendida dentro de uma perspectiva semiótica, muito semelhante à ideia desenvolvida pelo conceito de metáfora.

De acordo com as crenças de Ricoeur (2005) a metáfora consiste na transferência para uma coisa do nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para o gênero da outra, ou, por analogia, simplesmente poética, ou

seja, o que faz o indivíduo ver “b”, sabendo que seu conceito se encontra em “a”. É exatamente isso que ocorre com as Graphic Novels. Ao ler, por exemplo, *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, o leitor de Miguel de Cervantes reconhecerá nela os elementos constituintes do romance, apresentados em outra linguagem.

Neste caso, a transferência se dá por analogias desenvolvidas pelo leitor, que é capaz de distinguir os diferentes polos e a relação desenvolvida entre eles, como uma espécie de jogo em que a regra constitui-se na ponte que liga os dois elementos. Isso quer dizer que o leitor será capaz de reconhecer, na adaptação, a essência a obra original. Assim é preciso sempre considerar os pares envolvidos, como o romance e a Graphic Novel.

Nessa relação de conexão, Ricoeur (2005) acredita que o romance e a Graphic Novel formam um conjunto, um todo físico ou metafísico, a existência ou a ideia de um encontrando-se compreendida na existência do outro. Com isso, a metáfora consiste em apresentar uma ideia sob o signo de outra ideia mais evidente ou conhecida.

No caso específico das Graphic Novels, há, de um lado, o texto literário – romance, conto, crônica etc. –, que, segundo Welck e Warren (1971), podem se constituir como imagens por si só, devido aos vários recursos de linguagem capazes de tornar um texto em prosa ou em poesia uma pintura, por exemplo, e que, justamente por isso, dispensa ilustrações; e do outro a adaptação de tal enredo para a linguagem das HQs.

Dessa forma, é possível entender que as diversas adaptações de clássicos literários para o formato de Graphic Novels existentes hoje no mercado, não podem ser avaliadas como narrativas ruins só porque trazem o enredo reduzido ou a exploração excessiva de imagens. É preciso, antes disso, entender os recursos que constituem o gênero e que o colocam num lugar de destaque no rol de publicações ditas literárias.

Graphic novels como expressão artístico-literária

Foi-se o tempo em que a ideia de que livros ilustrados e HQs eram exclusivos para crianças! Com a crescente publicação de quadrinhos dita “adulta”, esse pensamento cada vez mais perde força ao ficar constatado que o mercado se preocupa em atingir público maior e exigente que se forma nesse nicho, pela qualidade das obras disponíveis no

mercado. É o que se pode perceber ao analisar *Dom Quixote em quadrinhos*, por Caco Galhardo, da Editora Peirópolis, publicado em sua 2ª edição, em 2005, que é uma adaptação do clássico *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes.

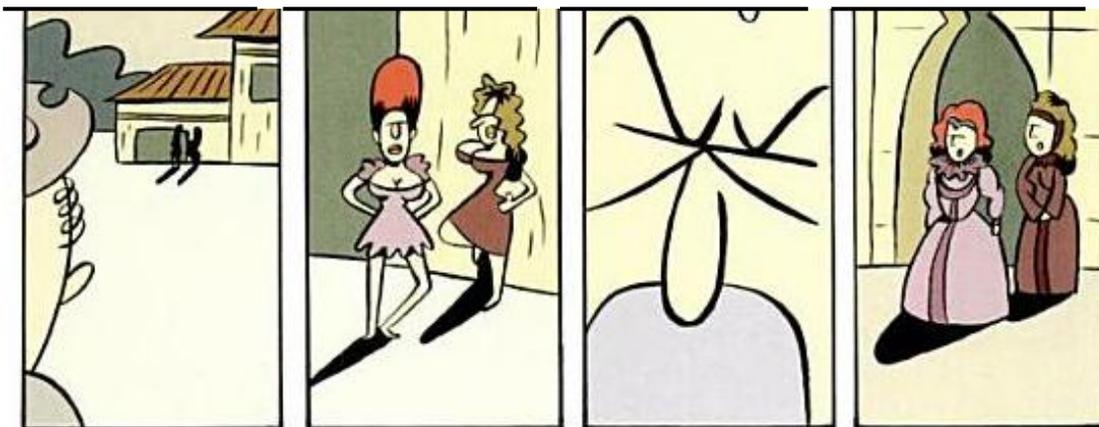
Dom Quixote talvez seja um dos mais importantes clássicos da Literatura universal, que encanta várias gerações. Trata-se de uma belíssima reflexão sobre o poder da leitura (ou da loucura?) e seus *derivados*. Seu protagonista, além de um leitor voraz, é representante do sonho e da ilusão que mais beirava a loucura, travando um paralelo entre limites da razão e da loucura.

A adaptação do romance de cavalaria por Caco Galhardo para a linguagem das HQs, constituindo uma Graphic Novel de 47 páginas, pode ser entendida como uma espécie de um elogio à loucura, a guisa de Erasmo de Roterdã (1986), que vê nesta *entidade* uma possibilidade de felicidade, que, no caso do fidalgo, dependia de suas aventuras imaginárias. Seus traços bem humorados conferem à obra a dinâmica da leitura peculiar deste gênero.

Os quadros iniciais tratam de evidenciar como se deu a construção da personagem central, que é representada na figura de um fidalgo exímio leitor de novelas de cavalaria. Seu gosto e apreço por este gênero eram tamanhos que, deixando-se envolver em demasia pelos enredos, acabou ficando louco. Essas publicações incitavam o nobre leitor a desbravar mundos de aventuras criados em sua imaginação.

Esse foi o ponto de partida para que o Quixote buscasse em suas coisas uma velha armadura e se pusesse no mundo em busca das aventuras idealizadas. A questão interessante é perceber como o traço caricato de Galhardo divide o mundo da loucura, apresentado pelo olhar do cavaleiro andante, e o mundo da razão, visto pelo leitor.

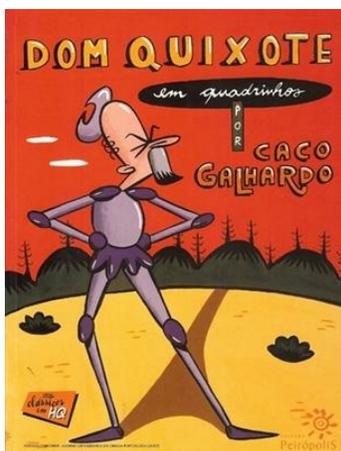
Essa figuração do mundo da loucura é perceptível no episódio em que, ao chegar a uma estalagem, o Quixote acha ter chegado a um castelo. Essa sequência, desprovida de balões, tem a intenção de mostrar a loucura através do olhar do fidalgo, numa visão distorcida da realidade, visto que, em vez de enxergar uma estalagem e prostitutas, o cavaleiro andante vê um castelo e donzelas fidalgas, como se pode perceber na sequência seguinte:



(Galhardo, 2005, p. 8)

É importante lembrar que aqui a poética da imagem, que pode ser entendida por meio dos pressupostos de Ricoeur (2005), privilegia também a sintaxe visual, como propôs Eisner (2010), no sentido de evidenciar recursos próprios que são capazes de fazer com que o texto original signifique-se apenas em imagens representadas na Graphic Novel sem que o entendimento do leitor seja prejudicado.

O traço caricatural observado nos desenhos representa uma hipérbole da representação humana, visto que o estilo de Galhardo tende a este recurso. Segundo Eisner (2010), a caricatura é o resultado do exagero e da simplificação simultâneos. O exagero diz respeito à utilização de traços que distorcem o humano, aproximando-o algumas vezes de bichos ou bonecos; já a simplificação ou a eliminação de alguns detalhes pode tanto deixar o desenho genérico, ou seja, capaz de representar qualquer indivíduo, quanto lhe conferir certa dose de humor.



(Galhardo, 2005)

É o que se percebe na representação do olhar do fidalgo, na imagem disposta logo na capa da Graphic Novel em questão. Aprumados como os de quem não enxerga bem, seus olhos dizem de sua cegueira diante da realidade. Para ele, há apenas o mundo criado a partir da leitura de seus livros adorados, recheados de aventuras impossíveis, porém reais em sua imaginação.

Essas sutilezas da narrativa visual tornam-se uma espécie exigência do público leitor de Graphic Novels, interessado em desvendá-las como num desafio, fazendo com que a qualidade de obras como *Dom Quixote em quadrinhos* se aprimore. É por isso também que a narrativa não pode ser atribuída somente ao público infantil.

O trânsito intersemiótico proposto por Ricoeu (2005) entre Graphic Novel e leitor, resultando a poética da imagem, exige mais de um leitor maduro, que de um leitor iniciante, que deixaria despercebidas as sarjetas – os espaços em branco entre um requadro e outro –, que, segundo McCloud (2006), são responsáveis pelo entendimento do fio narrativo do enredo apresentado.

Ademais, em entrevista ao sítio Universo HQ, Caco Galhardo afirma que não fez o livro apenas para crianças, mas também para jovens e adultos, ou seja, ele visa o bom leitor, capaz de perceber nuances da alegoria crítica da realidade. A figura quixotesca representa, na visão de Roterdã (1986), os impulsos mais puros da realização da felicidade, sem qualquer peso de culpa ou pudor que impeçam a ação. Para isso serve a loucura.

Impedir que a felicidade floresça por meras convenções sociais é coisa que o leitor do Quixote passará a questionar, dada sua identificação com o fidalgo. É esse tipo de reflexão que o leitor de HQs da atualidade busca nas diversas publicações que o mercado oferece.

Mais que a qualidade física do produto, que, em sua maioria, é editado em capa resistente, encerada, lombada quadrada, papel couchê e coloração, tornando-o uma publicação *vistosa*, o leitor busca narrativas que lhe causem impacto e lhe coloquem no patamar da reflexão.

Como a Literatura em geral já tem sua fama por este motivo, a crescente gama de adaptações de clássicos literário para a linguagem das HQs tem privilegiado tanto a qualidade física quanto as temáticas que atendam a curiosidade do público leitor do gênero.

Assim, mesmo aqueles que nunca leram o original, ao perceberem a poética da imagem de publicações como *Dom Quixote em quadrinhos*, de Caco Galhardo, sentem-se tentados ao convite escrachado, como o que apareceu na etiqueta do pedaço de bolo de Alice – aquela do País das Maravilhas –, que aqui, em vez de *Coma-me* diz *Leia-me*.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *A Poética Clássica* (1997). 7 ed. São Paulo, Cultrix.

BENJAMIN, Walter (1987). “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. *Magia e técnica, arte e política*. 3ed. São Paulo, Brasiliense.

CAMUS, Jean-Christophe & TALLEC, Oliver. *Negrinha* (2009). Rio de Janeiro, Desiderata.

CANDIDO, Antonio (1989). *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo, Ática.

EISNER, Will (2010). *Quadrinhos e arte sequencial*. 4 ed. São Paulo, Martins Fontes.

GALHARDO, Caco (2005). *Dom Quixote em quadrinhos*. 2 ed. São Paulo, Peirópolis.

JAKOBSON, Roman (2003). “Linguística e Poética”. *Linguística e Comunicação*. 19 ed. São Paulo, Cultrix.

McCLOUD, Scott (2006). *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo, MBooks.

RICOEUR, Paul (2005). *A metáfora viva*. 2 ed. São Paulo, Loyola.

ROTTERDÃ, Erasmo de (1986). *Elogio da loucura*. São Paulo, Novo Brasil Editora.

WELLEK, René & WARREN, Austin (1971). *Teoria da literatura*. 2 ed. Lisboa, Publicações Europa-América.