

A SUBJETIVIDADE DA IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DO DISCURSO VERBO-VISUAL DA HQ: UMA ANÁLISE DO “DOM QUIXOTE DAS CRIANÇAS” EM QUADRINHOS

Joyce Silva dos Santos Monforte

*Orientadora: Prof^a Doutora Beatriz dos Santos
Feres*

Mestranda

RESUMO: As histórias em quadrinhos têm ganhado cada vez mais espaço no dia a dia dos indivíduos, seja como gênero que possibilita a realização de um discurso relatado por meio da verbo-visualidade, seja como veículo que, além disso, possibilita a transmissão da opinião e do humor. A mídia cuja composição se dá pela complementaridade entre palavra e imagem tem conquistado também o domínio literário, sendo utilizada para adaptar textos literários à realidade da vida contemporânea. Tendo em vista a recorrência com que obras de natureza literária são adaptadas para o gênero HQ, este estudo tem como objetivo analisar, sob o viés da teoria Semiolinguística, de Patrick Charaudeau, os possíveis efeitos de sentido adicionados pelas imagens à história *Dom Quixote das crianças*, de Monteiro Lobato, na adaptação da obra para os quadrinhos. Para tanto, parte-se da hipótese de que a transposição da obra literária infanto-juvenil para o novo gênero possibilita uma nova maneira de ler e interpretar o texto-fonte, uma vez que a semiose proporcionada por signos (palavra e imagem) de naturezas distintas, mas que se complementam, pode promover outros efeitos de sentido. Tal peculiaridade faz da adaptação um discurso original sobre a obra inspiradora e não apenas a repetição ou redução da mesma.

PALAVRAS-CHAVE: Semiolinguística; Verbo-visualidade; Adaptação de literatura infantojuvenil para os quadrinhos.

Introdução

Apesar de muitas vezes ser encarada de forma preconceituosa por muitos educadores que, em meio ao contexto escolar, consideram a leitura de HQ como uma

“não leitura”, devido ao forte apelo imagético do gênero e ao pouco material verbal contido nele, as histórias em quadrinhos têm ganhado cada vez mais a preferência do público jovem, constituindo-se como notório recurso que permite a aproximação entre textos literários e o público infantojuvenil contemporâneo. Assim, o gênero vem sendo frequentemente utilizado como ferramenta de adaptação de obras literárias para o contexto e linguagem da atualidade.

As adaptações, enquanto recurso que permite a aproximação entre obra e leitor de tempos, espaços e situações distintas, têm permanecido na sociedade brasileira ao longo de séculos e sua história, de acordo com Böhm (2004), confunde-se com a história da educação e leitura do país, visto que o acesso e o ensino do código verbal tem se dado historicamente por meio de adaptações e traduções de textos literários estrangeiros para a língua e cultura nacional.

E, nesse contexto, enquadra-se, também, o conjunto da obra de Monteiro Lobato, cujos textos, grande parte, são fruto da percepção e sensibilidade do autor sobre a necessidade de adaptar grandes clássicos da literatura universal, como Peter Pan, de Jaimés Barrie; Alice no país das maravilhas, de Lewis Carroll; as Fábulas, de Esopo; Dom Quixote, de Cervantes; e muitos outros, ao contexto nacional, oportunizando às crianças e jovens de seu tempo um contato fluído com os clássicos que o envolveram e o conquistaram durante sua infância e juventude.

Atualmente, suas obras, revestidas da intencionalidade de promover o gosto pela leitura no público infantojuvenil brasileiro, permanecem lidas, muitas vezes, por meio das adaptações que reelaboram os textos para outras mídias, suportes e/ou gêneros, como a televisão e as histórias em quadrinhos, por exemplo.

Considerando, então, a adaptação como recorrente recurso de aproximação entre leitores e obra literária e, além disso, a especificidade do gênero HQ que permite a reenunciação da narrativa através do uso da verbo-visualidade, verifica-se a importância de estudos sobre a produção e recepção de adaptações realizadas a partir da união entre texto verbal e imagem.

Pensando, portanto, na importância da adaptação para o público leitor de hoje e na recorrência com que ela é realizada também por meio do código imagético, este estudo procura investigar os possíveis efeitos de sentido adicionados à história *Dom Quixote das crianças*, de Monteiro Lobato, pela materialidade visual do gênero HQ, que pressupõe a

ativação de uma gama de saberes socioculturais para a produção de sua significação. Tais saberes, segundo nossa hipótese, explicitam a natureza referencial e simbólica da imagem, ainda que, num primeiro nível, a produção e a interpretação dos sentidos da mesma parta do valor icônico, de semelhança, atribuído a ela.

A fim de alcançar tal objetivo, na segunda seção, a fundamentação teórica constituída pelos pressupostos da interação discursiva, postulados por Charaudeau (2007/2008/2013), cujos sujeitos são o cerne, apresenta reflexões relativas a não simetria do ato de linguagem; a significação imagística comanda por um duplo processo: de inteligibilidade e sensibilização; e os saberes que acionam imaginários sociodiscursivos adequados para a significação do discurso, seja este verbal, verbo-visual ou imagético.

A terceira seção, por sua vez, considera a verbo-visualidade como parte essencial da estrutura composicional do gênero HQ, à luz de Iannone e Iannone (1994), ressaltando a complementaridade dos códigos – imagem e palavras – na concretização do discurso da narrativa. Além disso, discorre sobre os modos de organização narrativo e descritivo (Charaudeau, 2008), a fim de explicitar mais claramente o funcionamento do gênero e a especificidade do corpus abordado.

Por fim, ainda na terceira seção, são analisados fragmentos da obra *Dom Quixote das crianças em quadrinhos*, dos quais as reflexões sobre os possíveis efeitos de sentido das imagens partem da união de diferentes saberes partilhados pelos sujeitos por meio de discursos diversos, os quais atribuem às imagens um sentido impregnado de subjetividade.

A semiotização da imagem na perspectiva da teoria semiolinguística

A teoria Semiolinguística, de Patrick Charaudeau, considera a produção de sentidos como fruto de uma relação entre forma e sentido estabelecida por sujeitos intencionais em determinada situação de comunicação (CHARAUDEAU, 2005). Nessa perspectiva, postula que o sentido do discurso emerge não só da significação usual, denotada e transparente da forma, mas, sobretudo, dos implícitos que circulam entre o uso da forma em diferentes contextos sociocomunicativos e, principalmente, da identidade dos sujeitos e das intenções dos mesmos para com o ato de linguagem.

No cerne desta teoria está, portanto, o sujeito, que, ao fazer uso da linguagem para se comunicar, utiliza-a seguindo critérios contratuais que lhe permitem agir de modo mais

ou menos previsto, uma vez que possui conhecimentos prévios sobre situações comunicativas diversas e sobre as liberdades e restrições estipuladas por elas. Tendo, pois, em vista que a situação de comunicação rege todo o ato de linguagem, determinando as liberdades e restrições do sujeito falante por meio de um contrato comunicativo, Charaudeau postula que, em toda atividade comunicativa, atuam, ao menos, quatro sujeitos – dois reais, pertencentes ao espaço externo, da situação de comunicação, e dois discursivos, pertencentes ao espaço interno, do dizer, e que são projetados pelos sujeitos reais, de acordo com os critérios definidos pela situação comunicativa que vivenciam.

Assim, de acordo com Charaudeau (2008, p.52-53), os sujeitos que fazem uso da linguagem para atingir o outro em determinada situação de comunicação são “Eu-comunicante” (EUC) e “Tu-interpretante” (TUi) e participam de um espaço externo ao ato de linguagem, que, no entanto, o determina. Os sujeitos pertencentes ao espaço interno, por sua vez, são “EU-enunciador” (EUe) e “TU-destinatário” (TUD), sendo ambos uma imagem discursiva projetada, a princípio, pelo EUC.

Nesse contexto, o espaço interno se refere à encenação do dizer; assim, refere-se ao modo como os sujeitos atuam discursivamente, seja por meio do verbal ou por meio de outros meios semióticos, como a imagem, para concretizar o objetivo visado para o ato de linguagem.

A produção de sentidos, nesse viés, se fará respeitando dois processos: a transformação e a transação que compõem, segundo o teórico, o processo de semiotização de mundo, ou seja, à significação do mundo por meio da linguagem, ao como o mundo bruto que envolve os sujeitos é significado através do signo e quais os valores são expressos pelo mesmo em determinado contexto de uso. Pensando o discurso verbal, Charaudeau postula que o processo de transformação se realiza por meio de categorias de língua que nomeiam e qualificam o ser, descrevem as ações nas quais o ser está engajado e dão as causas dessas ações (2007, p.41). O processo de transação, no entanto, sobredetermina o sentido das formas a partir das relações estabelecidas pelos sujeitos em dada situação de comunicação. Nesse segundo processo, então, certos parâmetros extralinguísticos atuam na significação do discurso, como as hipóteses sobre a identidade do parceiro (*alteridade*), o projeto de *influência* que tem para o ato e a *relação* que deseja instaurar com o mesmo, a temática tratada e os saberes partilhados sobre ela (*regulação*) (idem, ibidem, p.41).

Assim, enquanto as categorias de língua, como os substantivos, adjetivos, verbos, modalizadores (conjunções, preposições, etc.) transformam o mundo bruto por meio de uma linguagem denotativa, os implícitos que envolvem os sujeitos e a situação de comunicação (re)significam tais categorias, enquadrando-as em um contexto no qual seu sentido pode extrapolar o usual (dicionarizado), provocando efeitos diversos.

No que tange a imagem, Charaudeau postula que “a imagem é o resultado da percepção direta que um sujeito tem do mundo físico, de uma impregnação, no seu cérebro e na sua memória de sujeito, o que produz uma ‘imagem mental’ como primeiro enquadramento do mundo” (CHARAUDEAU, 2013, p.383). Essa imagem mental, no entanto, é fruto não só do reconhecimento estabelecido pela similaridade entre a imagem e o objeto, mas, sobretudo, pelos valores atribuídos à imagem em dada situação de comunicação, o que a faria passar de um nível de semelhança à representação, simbolização.

Nesse sentido, tanto a produção quanto a interpretação da mesma partem de um duplo processo de inteligibilidade e sensibilidade. Sendo a inteligibilidade o próprio fenômeno da transparência dado pela “mostração”, ou seja, a transformação do mundo bruto em mundo significado; a sensibilização, por sua vez, comanda a inteligibilidade atribuindo a ela valores socioculturais que instauram não apenas um significado icônico, mas outro simbólico, advindo dos conhecimentos partilhados entre os indivíduos e dos imaginários sociodiscursivos que circulam entre os mesmos.

Assim, a significação produzida pela imagem também se dá mediante dois processos – conforme ocorre na semiotização de mundo postulada por Charaudeau em relação ao verbal – já que os possíveis efeitos de sentido advindos da bagagem intelectual, cultural, emocional, etc. que cada indivíduo carrega consigo (transação) soma-se ao icônico, denotado (transformação), mostrado pela imagem, estabelecendo uma significação possível ao signo dado. Para Charaudeau, a significação da imagem está relacionada ao problema entre referente e mundo, uma vez que a relação de semelhança instaura, em grande parte dos casos, uma falsa ilusão de espelhamento:

A semelhança dá a ilusão de que existe uma relação direta entre o Eu e o Mundo orientando o olhar em direção ao referente. A imagem se dá, assim, como transparente, como uma passagem que daria acesso direto ao mundo e

ofereceria a ilusão de poder tocá-lo. A dessemelhança, por sua vez, estabelece um corte entre o Eu e o Mundo nos lembrando de que o que vemos não é o mundo físico. É o que nos diz a legenda do quadro de Magritte "Isso não é um cachimbo". O olhar é, dessa forma, orientado, não tanto na direção do que é representado, mas em direção ao próprio mundo representado. Assim, a imagem é toda opacidade que obriga a ver o processo de reenquadramento do mundo. (CHARAUDEAU, 2013, p.385)

O olhar orientado do qual nos fala o autor refere-se justamente ao apelo icônico proporcionado pela imagem, o qual faz com que a mesma seja observada somente através da similaridade e não pela representação da qual é fruto. No entanto, sabe-se que a imagem tem teor referencial, e, muitas vezes, simbólico, faz, portanto, lembrar algo do mundo real, não sendo, dessa forma, a realidade em si. No quadro de Magritte, citado por Charaudeau, por exemplo, mesmo que o quadro apresente a imagem de um cachimbo, a legenda nega a mostraçã, induzindo-nos a interpretação de que o que vemos é uma representação do objeto e não a sua realidade física. Essa interpretação, todavia, é estabelecida pelo direcionamento induzido pelo autor cujo objetivo é estabelecer uma quebra de expectativas entre a imagem e a interpretação do observador.

Essa passagem da semelhança à dessemelhança já havia sido pontuada por Barthes (1990) a partir da observação da fotografia na publicidade. Assim como Charaudeau, Barthes também previa que haveria uma manipulação do código imagético por meio do enquadramento e/ou focalização do mesmo que, no contexto inserido, induz uma interpretação orientada. Nesse parâmetro, a imagem passaria da denotação à conotação, já que sua interpretação depende de uma série de fatores, como a situação em que é inserida, a temática retratada, a intenção de produção e os conhecimentos socioculturais partilhados entre os interlocutores.

Nesse viés, haveria também no que tange à significação da imagem um duplo processo de semiotização comandado pela transação entre os sujeitos. A transação, que significa a linguagem por meio da interação, instaurando na mesma um sentido de discurso, apropriado à situação específica na qual os sujeitos se veem engajados, provoca um efeito de sentido à linguagem não verbal. Tal efeito parte da objetividade (iconicidade) à subjetividade (simbologização – implícitos entre imagem, sujeitos e mundo), uma vez que advém de um sujeito-indivíduo que, atuando sob restrições

socialmente pré-determinadas, instaura no texto sua visão particular, subjetiva do mundo, a partir dos saberes que sabe ser partilhados com o interlocutor e do projeto de influencia que deseja instaurar no mesmo.

A visão subjetiva do mundo instaurada no texto pelo enunciador provoca, de acordo com Charaudeau (2013), pelo menos *três efeitos de sentido*: os *visados* pela instância de produção, os *produzidos*, ou seja, que são reconhecidos e interpretados pela instância do “Tu”, e os *possíveis*, gerados a partir dos conhecimentos partilhados (ou não) pelos sujeitos. Assim, o sentido atribuído ao texto, seja ele verbal, verbo-visual ou não verbal, parte da objetividade, mas sua significação instaura-se na subjetividade, uma vez que “basta mudar o receptor para que novos sentidos sejam acrescentados” (CHARAUDEAU, 2013, p.390).

Dessa maneira, também a visão de mundo empregada no signo imagético pelo enunciador, no momento da interlocução será mais ou menos apreendida pela instância de interpretação – como ocorre no plano verbal –, visto que, não sendo um processo linear, simétrico entre dois sujeitos, a comunicação imagística está propícia a ruídos por partir de “universos de discursos que não são idênticos” (CHARAUDEAU, 2008, p.45). Dessa forma, a interpretação da imagem estará sujeita a efeitos possíveis, dados pelos imaginários partilhados entre as instâncias de produção e interpretação. E é, portanto, desses efeitos possíveis que partem as conclusões interpretativas sobre a verbo-visualidade do corpus em estudo.

Os imaginários sociodiscursivos, postulados por Charaudeau como saberes que, “enquanto representações sociais, constroem o real como universo de significação, segundo o princípio de coerência” (CHARAUDEAU, 2006, p.203) e que são socialmente partilhados, difundidos entre sujeitos num processo de interdiscursividade, realizado por meio do exercício da linguagem, são também a base para a interpretação dos efeitos possíveis permitidos pelas imagens, já que, como visto, estas são fruto de um duplo processo sobre o qual pesa as percepções dos sujeitos sobre o signo em questão e o que ele representa a nível individual e coletivo.

Segundo Charaudeau (2013), os imaginários sociodiscursivos são fruto de dois grandes grupos de saberes – saberes de conhecimento e saberes de crença. O primeiro deles advindo de uma série de discursos comprovados pela ciência ou experimentados pelo sujeito, agem como uma verdade objetiva do mundo, exterior ao sujeito, e “tomam

o que é dito pelo o que é o mundo” (CHARAUDEAU, 2013, p. 582), ou seja, os universos de valores desse saber são dados pelos discursos das teorias, das experiências partilhadas entre os sujeitos, e influenciam o posicionamento desses sujeitos sobre o mundo.

Os saberes de crença, por sua vez, advêm de avaliações dos sujeitos sobre o mundo, são, portanto, internos ao sujeito, e refletem as avaliações positivas ou negativas dos mesmos frente as coisas do mundo. Podem corresponder a um saber de revelação, baseado na fé cuja refutação tem como consequência a negação da crença; como podem advir de saberes de opinião, os quais podem expressar tanto um saber comum, popular, um saber construído como oposição a outro, ou ainda, um saber coletivo, próprio a certos grupos e/ou situações.

Tanto no processo de produção quanto no processo de interpretação dos signos, esses saberes comparecem em maior ou menor grau, instituindo uma margem de produção de sentidos possíveis ao discurso, tendo em vista os dados situacionais e materiais em que se dão a interação, a identidade dos sujeitos, suas intenções comunicativas e a temática tratada.

A subjetividade da imagem na construção do discurso reportado da literatura infantojuvenil para a verbo-visualidade dos quadrinhos

A materialidade verbo-visual da HQ tem conquistado um público cada vez maior, sendo utilizada, também, para aproximar leitor e narrativa, apresentando uma alternativa para a leitura de clássicos literários cujos elementos do enredo e a linguagem distanciam-se do leitor de hoje.

Sobre a popularidade dos quadrinhos, Patati e Braga expõem que o gênero, apesar de ter perdido força em relação ao período de sua ascensão, no início do século XX, ainda é “um dos mais difundidos meios de fabulação visual e popular do planeta” (PATATI & BRAGA, 2006, p.9), constituindo-se, ainda hoje, como “importante ferramenta na construção do imaginário coletivo de povos ocidentais e orientais” (idem, ibidem, p.12). Nessa medida, tem sido utilizada tanto como inspiração para produção de adaptações de suas histórias para outras mídias, como o cinema e o vídeo game, por exemplo, como para aproximar outros gêneros textuais, como romances, novelas, textos didáticos, do público atual.

Segundo Mendonça (2010), em meio à alegada crise da leitura na sociedade contemporânea, as HQ têm sido a preferência dos jovens quando o assunto é leitura e, com isso, no contexto escolar, ganham de longe a preferência dos discentes em relação às tradicionais narrativas literárias. Nesse contexto, o uso do gênero como ferramenta de adaptação de clássicos literários vem sendo cada vez mais frequente e tem proporcionado à permanência de clássicos no imaginário sociodiscursivo das mais variadas sociedades, constituindo-se como importante trama intertextual, na qual a mostração unida, principalmente, ao discurso verbal expresso em diálogos, permitem que uma história seja recontada, ajustada¹ para agradar seu público alvo.

Iannone e Iannone (1994) pontuam que, como todo gênero textual, as histórias em quadrinhos possuem uma estrutura composicional e um estilo que as diferem dos outros gêneros:

Em sua estrutura usual, a história em quadrinhos compõe-se de quadros que combinam dois meios de comunicação distintos: desenho e texto. Seu veículo principal é o próprio quadrinho, também denominado “vinheta”, criado para transmitir uma mensagem. Juntando-se dois ou mais quadros para contar uma história, obtém-se uma sequência. É ela que sugere o movimento ou, em outras palavras, a ação da história. (IANNONE & IANNONE, 1994, p.60)

Verifica-se, portanto, como elementos comuns às histórias em quadrinhos as imagens, o texto verbal e a sequência de quadros. Cada um desses elementos apresentando suas especificidades, as quais variam de história para história, de acordo com o efeito de sentido que se deseja produzir, como é o caso, por exemplo, dos variados formatos de balões que denotam fala, pensamento, sonho, etc.; ou, ainda, das angulações das imagens nos quadros cuja focalização centraliza um objeto ou toda uma cena, deixando pressuposta a intenção comunicativa do quadrinista; as onomatopeias que simulam efeitos variados com o auxílio das imagens, etc.

No entanto, são os dois meios de comunicação distintos – palavras e imagens –, sinalizados por Iannone e Iannone, que compõem a principal peculiaridade do enredo

¹ Segundo Hutcheon (2013), a atividade de adaptação significa recontar, “ajustar as histórias para que agradem ao seu novo público” (HUTCHEON, 2013, p.10).

narrativo das histórias em quadrinhos, ao se complementarem dentro do texto. Nesse viés, a semiotização do discurso global da narrativa é extraída da materialidade verbo-visual, ou seja, da relação de complementaridade entre as semioses propiciadas pelos dois signos em questão.

A verbo-visualidade, de acordo com Feres (2013, p.93), “é constituída por uma materialidade, com recursos significativos diversos, cujo acesso ao mundo extratextual se realiza de modos diferenciados”, nesse sentido, palavras e imagens significam distintamente, por meio do simbólico e do icônico², respectivamente. No entanto, a junção de seu todo material constrói um discurso único, cujo significado parte da ativação de conhecimentos socioculturais comuns entre sujeitos e que relacionam os sentidos dados às palavras e às imagens. É o que acontece com o gênero HQ, no qual palavra e imagem juntas constroem uma sequência da narrativa.

Sendo, portanto, base do discurso produzido pelas HQs, a relação de complementaridade entre o código verbal e o imagético está sempre presente nas histórias em quadrinhos, pois grande parte de seu conteúdo, como, por exemplo, o cenário, o tempo, as características físicas e psicológicas dos personagens, é expresso através das imagens, sendo preenchido pelo verbal, normalmente, as falas e os pensamentos dos personagens, e as legendas, pequenos fragmentos, que carregam a presença do narrador, utilizados para situar o leitor na história.

No corpus de texto estudado, a narrativa infanto-juvenil adaptada para os quadrinhos traz como peculiaridade o fato de constituir-se como a encenação de duas histórias distintas que se conformam no mesmo espaço. A obra *Dom Quixote das Crianças*, de Monteiro Lobato, sendo uma adaptação do texto de Miguel de Cervantes, tem como objetivo apresentar às crianças o ilustre fidalgo da Mancha e suas aventuras, sendo, para tanto, contada por Dona Benta, avó das crianças e dona do Sítio, caracterizada por seu extenso acervo de leituras. Nesse viés, o texto de Lobato já traz a especificidade de encaixar uma narrativa em outra; os quadrinhos, por sua vez, ao adaptar a história com

² Os conceitos de simbologia e iconicidade trabalhados neste estudo referem-se exatamente à natureza convencional, socialmente construída e compartilhada do símbolo e à natureza de semelhança da imagem. As imagens, nesse sentido, apresentam-se mais facilmente como ícones, já que representam a semelhança em relação ao que fazem referência, enquanto as palavras, pela sua arbitrariedade, são símbolos. Isso não quer dizer, em contrapartida, que imagens não podem ser simbólicas, pelo contrário, o seu uso metafórico, em diferentes contextos, pode atribuir um sentido segundo, conotado, conforme visto na primeira seção deste estudo.

o uso da verbo-visualidade, promovem uma dupla encenação mostrada, na qual os personagens encenam papéis sociais (ora personagens do Sítio, ora personagens do Quixote) e languageiros distintos, à medida que interagem, (re)encenando, (re)contando, (re)criando e (re)interpretando o Dom Quixote.

No fragmento do qual trataremos, é possível observar a apresentação do Dom Quixote, realizada por Dona Benta. Nele, a configuração narrativa é constituída, predominantemente, pelos modos de organização narrativo e descritivo. A configuração do primeiro dá-se com a presença implícita de um narrador-observador em relação às ações vivenciadas no Sítio e um narrador-observador explícito, que relata as aventuras de Dom Quixote – principalmente por meio de legendas –, em determinado tempo e espaço. Tal configuração é expressa na própria configuração dos quadros, que pressupõe, na passagem de um quadro a outro, uma sequência de ações relatadas em tempo real, conforme é possível observar na imagem 1:

Imagem 1: Fragmento do *Dom Quixote das Crianças em quadinhos*



(SIMAS, 2012, p.11)

A leitura da imagem 1 permite-nos observar a presença de um duplo espaço narrativo, um relativo às ações de Dom Quixote e outro relativo às ações dos personagens

do Sítio, conforme se vê no primeiro e segundo quadros a evolução do enredo narrativo sobre Dom Quixote e no terceiro quadro, o diálogo entre Dona Benta e Emília. Na imagem 1, a legenda impressa nos dois primeiros quadros demonstra a presença de um narrador explícito que relata os feitos de Dom Quixote em terceira pessoa, sem, portanto, participar dos mesmos; o discurso direto, por sua vez, impresso nos balões de fala de Dona Benta e Emília, no último quadro da imagem, e que versam sobre o mesmo assunto da legenda dos quadros anteriores explicitam a identidade da voz narrativa expressa nas legendas: é Dona Benta quem narra.

Tal característica inaugura, na mostraçã, um duplo enredo narrativo, já que vemos na sequência dos quadros a contaçã de duas histórias distintas: a de Dom Quixote e a do Sítio. No entanto, a significaçã dos elementos que compõem o gênero (balões e legendas, personagens, cenário) e a continuidade do assunto mostrado nos quadros sobre Dom Quixote agem como indícios de que há, na HQ em questão, uma história sendo narrada dentro de outra, cujo narrador encontra-se implícito na sequenciaçã dos quadros e na própria configuraçã narrativa que, conforme postulada por Charaudeau (2008), exige a presença de um narrador, já que “Para que haja uma narrativa, é necessário um ‘contador’ investido de uma intencionalidade, isto é, de querer transmitir alguma coisa a alguém, um destinatário” (CHARAUDEAU, 2008, p.153).

A configuraçã do modo de organizaçã descritivo, por outro lado, se realiza, dentro da história, no próprio projeto de fala da personagem-narradora, Dona Benta, que, conforme se observa no primeiro quadro da imagem 1, apresenta Dom Quixote a seu modo, *nomeando* – “Alonso Quijana” –, *qualificando* – “nobre fidalgo” –, e *localizando-situando-o* – “Aldeia da Mancha”, “parte da Espanha” – no tempo e espaço. Tais atividades de linguagem realizadas por Dona Benta – nomear, qualificar, localizar-situar, de acordo com Charaudeau (2008), constroem a configuraçã da encenaçã descritiva, uma vez que identificam os seres, fazendo-os existir no mundo; qualificam os mesmos, restringindo sua existêcia; e determinam o lugar que ocupam no tempo e espaço, atribuindo significaçães pertinentes a eles.

Contudo, esses procedimentos, na HQ analisada, constroem-se não só por meio da língua, nas descriçães de Dona Benta, mas tomam forma e significaçã na uniã com as imagens que, contendo forte apelo referencial e não apenas icônico, como observado em Charaudeau (2013), complementam e (re)significam o discurso verbal da avó

expresso nas legendas. Assim, também no primeiro quadro, é possível ver, a princípio, que as imagens mostram o que diz a legenda. Entretanto, numa leitura mais atenciosa, que abrange a unicidade dos dois códigos – imagem e parcela verbal –, é perceptível que as imagens remetem a coisas do mundo que vão além do que é dito pelo verbal.

A legenda, nesse sentido, apresenta o personagem, ao descrevê-lo: “Em uma aldeia da Mancha, que é uma parte da Espanha, vivia um nobre fidalgo chamado Alonso Quijana”. O uso dos substantivos “Alonso Quijana”, “aldeia”, “Mancha”, Espanha” tem por objetivo identificar o personagem e o espaço no qual habita, enquanto adjetivos como “nobre” e “fidalgo” caracterizam-no, restringindo sua existência no mundo. Em diálogo com tais categorias de língua que descrevem o personagem, a imagem mostra um homem sentado em uma cadeira, lendo livros e pensando em lutas de espada; à sua frente uma mesa, repleta de livros; acima deles uma pena sobre um pote de tinta; à sua direita uma xícara contendo uma bebida quente; e ao fundo da imagem, duas estantes, ambas ocupadas por livros. A imagem, assim, não apenas corrobora o que é dito pelo verbal, mas o completa, mostrando outras peculiaridades do personagem, como, por exemplo, que “é um homem nobre cuja leitura é uma atividade fruitiva, que mexe com sua imaginação”.

No entanto, essa interpretação sobre Dom Quixote, como possível efeito de sentido que extraímos da leitura da verbo-visualidade do quadro, não é realizada apenas por meio de uma observação da transparência da imagem em relação ao seu sentido, como na transformação forma-sentido, da qual fala Charaudeau (2005), ou, ainda, da transformação do mundo em linguagem. Pelo contrário, tal interpretação advém da mobilização de uma gama de saberes de conhecimento e/ou de crença que são motivados no momento da interação texto-leitor, e que, comandando a transformação das formas em sentido, permitem que a interpretação atinja uma inteligibilidade, perpassando pela sensibilidade.

Assim, o saber de experiência a respeito da leitura, compartilhado socialmente entre muitos indivíduos, por exemplo, permite-nos interpretar que as imagens de homens armados que lutam é fruto da imaginação criada pela atividade de leitura da qual se ocupa o personagem. Tal interpretação é possível porque já é socialmente difundido pela experiência de muitos sujeitos e pela ciência que a leitura estimula a imaginação, além disso, não só a experiência e a ciência, mas o imaginário popular também tem

disseminado enunciados prontos, como “quem lê sabe mais”, “a leitura aumenta a sabedoria”, “quem faz muita leitura, tem muita cultura”, e outros, que podem fazer com que a imagem em questão receba o efeito de sentido pressuposto inicialmente, de que “Dom Quixote é um homem nobre cuja leitura é uma atividade frutiva, que mexe com sua imaginação” e que, portanto, quanto mais lê, mais aventuras de cavalaria imagina e deseja vivenciar, característica já atribuída ao personagem em Cervantes, (re)enunciada por Lobato, e mostrada pelos quadrinhos, inaugurando uma nova forma de significar a narrativa.

Além disso, também o cenário ocupado pelo personagem, o qual se vê sentado em uma confortável e imponente cadeira, em meio a móveis de boa qualidade, dedicando-se à leitura e, muito provavelmente, à escrita, pela pena e frasco de tinta, remetem ao passado de uma classe social – a burguesia – cujas imagens de vida foram altamente exploradas por romances, a partir do século XIX, e, posteriormente, por filmes diversos que tratavam de temas relacionados a essa esfera da sociedade. Esse cenário, amplamente difundido por discursos diversos e mostrado no quadro, possibilita um efeito de sentido possível, até mesmo para aqueles que desconhecem a obra de Cervantes, de que Dom Quixote era um homem não só culto, mas também de posses. Tal interpretação, conforme já proposto, é fruto da transformação aliada à interação, num processo de semiotização de mundo, cujos conhecimentos ativados pelos sujeitos – como o saber de opinião, capaz de atribuir um forte valor identitário a um grupo –, restringem a significação dos códigos, permitindo que haja compreensão entre as instâncias de produção e interpretação.

Essas interpretações extraídas da parcela imagética da HQ, apesar de serem estabelecidas por meio da relação de semelhança entre as imagens e a realidade dos seres e objetos, partem, sobretudo, de uma construção subjetiva da realidade, uma vez que o sentido não é construído apenas pela iconicidade das imagens, mas, principalmente, pelos valores socioculturais atribuídos a elas.

Essa especificidade atrelada à produção e interpretação do código imagético possibilita-nos perceber que a construção dos sentidos das imagens, mesmo partindo da objetividade, somente se concretiza na subjetividade que os sujeitos empregam nelas e que, a significação advém “do efeito de sentido que resulta do encontro entre os efeitos visados e os efeitos produzidos” (CHRARAUDEAU, 2013, p. 390), ou seja, da interação

entre os sujeitos e da ativação de imaginários compartilhados pelos mesmos sobre o tema tratado pela imagem.

Considerações finais

Produzir e interpretar textos pressupõe interação entre dois universos de discursos que não são idênticos, por isso não se pode afirmar a total compreensão entre os sujeitos. Pode-se, contudo, afirmar que, mediante aos conhecimentos que partilham sobre o mundo, tais sujeitos – seja enunciador ou interpretante – produzem efeitos de sentido apropriados para o ato de comunicação, assim mantêm a interação e um mútuo entendimento.

Esse elo construído por uma gama informações implícitas entre as duas instâncias de discurso é o que permite a interação e o entendimento entre as partes, a falta dele, contudo, ocasiona falhas na comunicação ou até mesmo a incompreensão total entre elas.

Nesse viés, as adaptações, enquanto “recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)” (HUTCHEON, 2013, p.40), conforme visto no corpus de texto analisado, proporciona a ativação do elo de informações que precisam ser ativadas entre enunciador e interpretante, para que a comunicação se concretize, encurtando as distancias languageiras entre texto e leitor e possibilitando, com isso, a permanência de muitas histórias no imaginário sociodiscursivo de muitas sociedades.

Nessas adaptações, como a obra *Dom Quixote das Crianças em quadrinhos* aqui abordada, as especificidades da interação comunicativa, como a mudança de sujeitos, de intenções e de saberes partilhados entre as partes, permitem a composição de um discurso adequado à época em que é exposto, estando, por isso, também exposto a novos sentidos.

O foco de atenção dado à imagem, nesse estudo, recai sobre a distinção dos códigos que enunciam as histórias: em Lobato, o verbal significa por meio de um valor simbólico atribuído aos signos; nos quadrinhos, as imagens significam numa passagem do icônico para o simbólico. Considerar a materialidade distinta dos signos em questão é considerar, sobretudo, que a transposição da narrativa de um código para outro, ainda que seja do verbal ao verbo-visual, pressupõe maneiras de significar distintas, portanto, ativam, também, saberes e referentes diferentes, possibilitando, assim, não só os mesmos

efeitos de sentido da obra inspiradora, mas também outros mais restritos ou mais expansivos, sobretudo, possíveis à situação de comunicação e à temática tratada.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Trad. Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990, p. 27-43.

BÖHM, Gabriela Hardtke. Peter Pan para crianças brasileiras: a adaptação de Monteiro Lobato para a obra de James Barrie. In. CECCACINI, João Luís. *Leitura e literatura infanto-juvenil: memória de gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica; Assis, SP: ANEP, 2004, p.58-71.

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. *Discurso das mídias*. São Paulo: Contexto, 2007.

_____. Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In. PAULIUKONIS, Maria Aparecida Lino; GAVAZZI, Sigrid (org.). *Da língua ao discurso: reflexões para o ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p. 11-29.

_____. Imagem, mídia e política: construção, efeitos de sentido, dramatização, ética. In. MENDES, Emília (coor.); MACHADO, Ida Lúcia; LIMA, Helcira; LYSARDO-DIAS, Dylia (orgs.). *Imagem e discurso*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2013, p. 383-405. Disponível em: <http://150.164.100.248/netii/data1/arquivos/imagem.pdf> > Acesso em: 01/06/2018 às 10:50h.

_____. Da ideologia aos imaginários sociodiscursivos. In. _____. *Discurso político*. São Paulo: Contexto, 2006, p.187-208.

_____. Os estereótipos, muito bem. Os imaginários, ainda melhor. [Traduzido por André Luiz Silva e Rafael Magalhães Angrisano]. *Entrepalavras*. Fortaleza, v.7, p.571-591, jan./jun.2017.

FERES, Beatriz dos Santos. A verbo-visualidade a serviço da patemização em livros ilustrados. In. *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*, vol.8, n. 2, p. 87-102. São Paulo, jul-dez de 2013.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação* [tradução de André Cechinel]. 2 ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. [Ilustrações de Márcio Perassollo] São Paulo: Moderna, 1994.

LOBATO, Monteiro. *Dom Quixote das Crianças*. 8 ed. São Paulo: Brasiliense, 1960.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In. DIONISIO, Angela Paiva; et al. (org.). *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010, p.209-224.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SIMAS, André. *Dom Quixote das crianças em quadrinhos*. Adaptado da obra de Monteiro Lobato por André Simas. [Ilustrações Cor e Imagem]. 3 ed. São Paulo: Globo, 2012. (Coleção Monteiro Lobato em Quadrinhos)

Créditos da imagem:

Imagem 1: Fragmento de *Dom Quixote das crianças em quadrinhos* (SIMAS, 2012, p. 11)