

DJANGO LIVRE: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DO CINEMA PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Mariana de Souza Coutinho

Orientadora: Renata Ciampone Mancini

Dissertação recente

O presente trabalho trata da adaptação do filme *Django Livre* (2012), escrito e dirigido por Quentin Tarantino, para a série de sete revistas em quadrinhos lançada pela DC Comics, “*Django Unchained*”. Entendemos esse movimento da linguagem cinematográfica para a linguagem das histórias em quadrinhos como uma tradução intersemiótica. Segundo Roman Jakobson (1970), a tradução intersemiótica “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” (JAKOBSON, 1970, apud PLAZA, 2003, p.1).

Para tratar dessa transposição, primeiramente nos reportaremos às características de base das linguagens envolvidas, estabelecendo perfis rítmicos de partida, que nos permitirão analisar melhor a construção rítmica de cada texto. Essa análise será feita, principalmente, por meio de conceito da abordagem tensiva da Semiótica de linha francesa. Essa vertente, introduzida por Claude Zilberberg e Jacques Fontanille nos permite depreender uma análise global dos textos, sob um mesmo jargão e uma mesma base formal.

Nossa proposta é analisar as estratégias persuasivas empregadas pelo enunciador (perfil pressuposto que profere a enunciação) da obra adaptada e comparar com as estratégias da obra original. Uma questão que muito nos interessa nesse âmbito é a gestão rítmica de ambos os textos.

Como entender o ritmo em uma transposição de uma linguagem para outra, quando as características de partida dessas linguagens já apresentam uma rede de possibilidades rítmicas diferente? Entenderemos melhor essas questões a seguinte.

Sobre cinema e quadrinhos

Quando se fala em cinema, a ideia é de um produto que use muito a referencialização, já que trabalha com imagem fotográfica em movimento e som ao mesmo tempo. O cinema, em linhas gerais, apelaria da forma mais “realística” possível para dois de nossos sentidos mais aguçados; e em uma sala escura, protegida de referências externas, esses apelos parecem tomar conta de toda a nossa percepção.

Certamente estamos tratando aqui de forma mais geral, mas se um filme não *parece* real, possível, pertencente ao mundo natural; se não há verossimilhança, seja por furos na estrutura narrativa, efeitos especiais mal feitos ou outro fator, ele quebra essa expectativa, esse simulacro, e gera uma concessão.

A semiótica tensiva entende a concessão (embora...) em oposição à implicação (se...então). O modo implicativo trabalha com a lógica do esperado, do previsível, enquanto o modo concessivo subverte a expectativa. Zilberberg (2011, p.99) dá o exemplo da relação entre competência e performance em uma situação de afogamento. A sentença “Ele se afogou porque não sabia nadar” é implicativa e átona; enquanto a construção “Ele se afogou, embora soubesse nadar” é concessiva e tônica (forte), porque inesperada.

No que diz respeito ao andamento de um texto, entendemos as estratégias compreendidas por uma lógica concessiva como saliências perceptivas, aumentos de intensidade e, portanto, elementos de aceleração do conteúdo. Em vista de uma concessão, o enunciatário (perfil pressuposto de leitor) de um texto se vê impactado e fora da sua zona de conforto.

O contrário acontece quando o enunciatário é persuadido por uma lógica implicativa, em que não há estranhamentos e ele se depara apenas com o que já é conhecido ou esperado. Nesse caso, dizemos que o conteúdo é desacelerado no que tange a seu andamento.

Vemos que a linguagem cinematográfica estabelece um simulacro referencial que será esperado pelo enunciatário. Assim, qualquer coisa que se apresente como uma quebra desse

simulacro vai se colocar como uma concessão, algo fora das expectativas. Se a fuga do real for uma estratégia do enunciador, pode-se criar uma aceleração do andamento. E essa aceleração pode gerar um efeito de humor (comédias, cinema *trash*, *cult*), realçar um efeito artístico (Ilusionismo, Surrealismo, Distopismo, filmes musicais e etc.) ou criar outro efeito de acordo com o objetivo do enunciador.

Esses efeitos são produzidos justamente porque a ausência de referências vai se apresentar como uma concessão. Pensemos que a morfologia de base do cinema, uma estrutura basilar dessa linguagem que compreende os usos esperados e/ou possíveis, ampara-se na figurativização exacerbada, que vai criar esse “simulacro do referente”, do mundo natural. Essa exacerbação figurativa é para nós uma iconização:

Há etapas diferentes na figurativização: a *figuração* é a instância das figuras, ou seja, o primeiro nível de especificação figurativa do tema, quando se passa do tema à figura; a *iconização* é o investimento figurativo exaustivo final, isto é, a última etapa da figurativização, com o objetivo de produzir ilusão referencial (...). Na iconização, mas também nas demais etapas da figurativização, o enunciador utiliza as figuras do discurso para levar o enunciatário a reconhecer “imagens do mundo” e, a partir daí, a acreditar na “verdade” do discurso. O enunciatário, por sua vez, crê ou não no discurso, graças, em grande parte, ao reconhecimento das figuras do mundo. O fazer-crer e o crer dependem de um contrato de veridicção que se estabelece entre enunciador e enunciatário e que regulamenta, entre outras coisas, o reconhecimento das figuras. (BARROS, 2010, p. 72. grifos da autora)

O que argumentamos com isso não é que o cinema não possa fugir dessa figurativização exacerbada a serviço de um “simulacro de realidade”, mas que esse efeito está na morfologia de base dessa linguagem (diferente dos quadrinhos, como veremos mais à frente) e, portanto, algo que se distancie disso, investe na concessão e conseqüentemente vai trabalhar com um andamento acelerado. Assim, a linguagem cinematográfica, em sua base, constrói um “simulacro do referente”, do possível, do verossímil, que ao ser quebrado vai causar inflexões.

Se pensarmos em um texto que usa a figurativização de forma exaustiva, chegamos a uma enunciação que não demandaria que o enunciatário preenchesse muitas lacunas, uma vez

que as figuras, o tempo, o espaço, está tudo já dado no texto. No jargão da semiótica, esse preenchimento de lacuna se trata de uma catálise.

A catálise é a “explicitação de elementos elípticos com a ajuda dos elementos contextuais manifestados e graças à pressuposição que estes têm com os elementos implícitos” (GREIMAS & COURTÉS, 1979). Assim, a catálise trata das demandas que o texto faz ao enunciatário, dos espaços que ele deve preencher durante a sua leitura.

Pensamos em estratégias de aceleração quando há uma subversão do esperado e quando se demanda mais do enunciatário, de sua atenção, de sua leitura, de seu modo de interação com o texto. Assim, quando um texto é construído de forma a deixar lacunas, informações que não estão dadas e precisam ser preenchidas pelo enunciatário, há também uma aceleração. Da mesma forma, quando um texto deixa pouco a ser preenchido e demanda pouco de seu enunciatário, vamos dizer que seu conteúdo é mais desacelerado, pois investe no que já é conhecido e esperado.

Nessa perspectiva, a linguagem cinematográfica, de uma forma geral, seria mais desacelerada do ponto de vista do andamento, justamente por trazer o conforto do “sentimento de realidade” ao enunciatário. Em uma comparação com linguagens que não se utilizam tão fortemente da figurativização, o cinema teria um perfil aspectual que tende a um ponto de partida mais lento. É por isso que vamos dizer que, em comparação aos quadrinhos – linguagem que trataremos a seguir – o cinema parte de um elã da lentidão.

Elã do cinema

Para a abordagem tensiva, o elã designa um perfil aspectual pressuposto, uma morfologia textual de partida sobre a qual vai se estabelecer o movimento. Sendo assim, o elã seria a “figura da foria que trata da apropriação prática, pragmática, da temporalidade pelos sujeitos” (ZILBERBERG, 2006, p.63). O elã é estabelecido na comparação e podemos pensar nele em diversos níveis de análise. No nível das linguagens, que é o que tratamos aqui, estabelecemos diferenças de morfologia, cuja comparação pode definir uma linguagem como mais rápida ou mais lenta (sob o ponto de vista do andamento).

O elã é um conceito importante quando pensamos em tradução intersemiótica e na transposição de uma linguagem para outra, uma vez que linguagens diferentes têm morfologias diferentes, características próprias, e por isso elãs diferentes. Assim, as estratégias de aceleração ou desaceleração, no que concerne ao andamento, não terão o mesmo efeito em duas linguagens com elãs diferentes. Grosso modo, é diferente acelerar algo que em sua morfologia é rápido ou, ao contrário, algo que já é lento. São estratégias diferentes e construções de sentido outras.

Assim, o que buscamos aqui é entender que particularidades da estrutura da linguagem cinematográfica a tornam mais lenta, a princípio, que os quadrinhos. A principal delas é esse “simulacro de realidade” construído por meio de uma exacerbação referencial. Mas essa característica vale para qualquer gênero cinematográfico?

O leitor deve se perguntar como isso se sustentaria em filmes de terror ou fantasia e suas criaturas fantásticas. Pois, o enunciatório embarca em uma narrativa sobre alienígenas, por exemplo, quando a figura do ET é bem construída e introduzida de forma coerente. Embora ele saiba que não é real, ele deve ter a sensação de que poderia ser, de que é verossímil dentro daquilo que é proposto pelo filme. Seria gerado um “efeito de realidade” dentro do simulacro daquele filme, do universo criado por aquela enunciação.

Então, não é possível usar uma desreferencialização no cinema? Mas é claro que sim. Novamente, o que argumentamos e tentamos traçar aqui é uma morfologia de base do cinema, que pode, sim, ser quebrada. O que vemos é que quando há uma quebra nessa referencialização, há uma aceleração no andamento do nosso texto cinematográfico, pois se trata de um uso inesperado.

Elã dos quadrinhos

Diferente do cinema, o uso de desreferencialização nos quadrinhos não seria inesperado, pois faz parte da morfologia de base dessa linguagem. Assim, um mesmo uso promove um andamento acelerado no cinema e desacelerado nos quadrinhos, fomentando a argumentação de que os quadrinhos tem um perfil aspectual de partida mais rápido que o cinema, ou seja, um elã da rapidez nessa relação.

O texto cinematográfico se apresenta em uma moldura pré-determinada e estabelece uma experiência sequencial da obra sempre dentro dessa moldura. O enunciatório não precisa fazer nada para passar à ação seguinte, basta esperar. Já o texto em quadrinhos divide a ação em quadros, podendo utilizar ou não as molduras (requadros). Além disso, ele possibilita vários formatos, tamanhos e disposições das molduras, o que estabelece potencialmente um ritmo entrecortado e um desenvolvimento que pode ser não-sequencial — com superposições ou disposições que, às vezes, subvertem uma ordem pré-estabelecida de leitura (cf. MANCINI & ALT, 2013).

Isso quer dizer que o enunciatório dos quadrinhos frequentemente vai precisar se esforçar para compreender o fluxo esperado de leitura. Está entre as potencialidades das HQs a superposição e a assimetria dos quadros, que dificultam esse fluxo e deixam mais lacunas a serem preenchidas. Por demandarem mais catálises e tirarem o enunciatório do conforto, vamos dizer que essas estratégias trabalham com um andamento acelerado.

É claro que isso não impede que o enunciador opte por dividir sua página em quadros de mesmo tamanho e dispostos de forma simétrica, mas as estratégias de superposição e assimetrias não são apenas possíveis, mas são muito usadas nos quadrinhos, de forma a já serem, inclusive, esperadas pelo enunciatório.

Vemos, portanto, que a catálise é um elemento tão presente nos quadrinhos que é característico dessa linguagem. Scott McCloud (1995) não cita o termo catálise, mas define esse conceito nos quadrinhos chamando-o de "conclusão" ou "sarjeta": "Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua unificada" (MCLOUD, 1995, p.67)

De acordo com essa definição, McCloud estabelece seis tipos de transição entre quadrinhos de acordo com a demanda de "sarjetas", ou seja, o grau de envolvimento exigido do enunciatório. Tomaremos essa classificação por base, fazendo apenas algumas modificações¹, para adequá-la a uma formulação semiótica e à concepção de catálise.

¹ McCloud utiliza a seguinte ordem de transições: movimento-a-movimento; ação-a-ação; tema-a-tema; cena-a-cena; aspecto-a-aspecto; non-sequitur. Colocamos a transição aspecto-a-aspecto antes de tema-a-tema pois entendemos que ela demanda menos do enunciatório que as transições tema-a-tema, cena-a-cena e non-sequitur

Estabelecemos, assim, uma gradação da transição que demanda menos catálises até àquela que demanda mais envolvimento do enunciatário no preenchimento de lacunas:

- 1) **movimento-a-movimento:** as transições são sequenciais e exigem poucas "conclusões". Essa transição aproxima os quadrinhos da linguagem cinematográfica e desacelera a narrativa.
- 2) **ação-a-ação:** as transições apresentam uma mesma cena, que se desdobra pelos quadrinhos ação-a-ação. Exige mais envolvimento do enunciatário do que a classificação anterior, mas ainda não deixa muitas lacunas a serem preenchidas entre os quadrinhos.
- 3) **lance-a-lance:** Essa transição não existe na sequência estipulada por McCloud, mas sentimos necessidade de acrescentá-la para termos um intermediário entre a transição ação-a-ação e as demais. Assim, dentro do mesmo universo figurativo, a transição lance-a-lance vai mostrar o desenvolvimento de uma ação, mas deixando mais lacunas entre as ações.
- 4) **aspecto-a-aspecto:** essa transição supera o tempo e funciona como uma espécie de "olho migratório", que percorre certo ambiente, mostrando detalhes e diferentes aspectos de uma cena, ideia ou atmosfera. Esse tipo de transição estabelece um clima e se aproxima da linguagem cinematográfica. Por trabalhar com vários ângulos, essa transição lembra o movimento de câmera. Trata-se de uma transição mais acelerada que as anteriores não só pelas mudanças de perspectiva, que podem confundir um pouco o enunciatário, como pelas mudanças figurativas dentro de um mesmo tema.
- 5) **tema-a-tema:** dentro de um mesmo tema ou ideia, essa transição quebra a sequência, amplia a lacuna e exige que o enunciatário apresente maior engajamento para completar o ciclo dos quadrinhos. Essa transição aumenta as possibilidades de leitura pois na sequência apresenta outras figuras relacionadas ao mesmo tema, mas sem a sequencialidade de movimentos e ações se desenvolvendo. Trata-se de uma transição mais abstrata que a aspecto-a-aspecto e que deixa mais lacunas ao enunciatário.
- 6) **cena-a-cena:** essa transição também exige o envolvimento do enunciatário e um raciocínio dedutivo, apresentando distâncias maiores de tempo e espaço através dos

Além disso, criamos a transição lance-a-lance, que não existe na tipologia de McCloud, para compreender uma transição mais acelerada que a ação-a-ação mas que ainda se ampara na mesma figurativização (diferente da transição tema-a-tema)

quadrinhos. São sequências em que acontece uma grande passagem de tempo ("Dez anos depois"), acontecimentos simultâneos ("Enquanto isso") ou cenas em vários lugares e tempos diferentes dentro de um mesmo tema.

7) **non-sequitur:** essa é a transição mais acelerada. Trata-se de quadrinhos que aparentemente não estão organizados em uma sequência lógica. Esse tipo é realmente difícil de encontrar e aparece apenas em algumas HQs de arte ou experimentais.

De acordo com essa gradação, estabelecemos que as quatro primeiras transições — movimento-a-movimento, ação-a-ação, lance-a-lance e aspecto-a-aspecto — não apenas desaceleram o texto (pouca necessidade de catálises), como provocam um efeito de aproximação com a linguagem cinematográfica.

A abordagem tensiva nos permite representar graficamente as modulações do campo de presença ancorando-as a conceitos mais abstratos que direcionam essa corrente. Utilizaremos essa representação a seguir para visualizar melhor a relação entre as transições.

Zilberberg (2006) define a tensividade como esse lugar imaginário onde duas dimensões encontram-se em um estado de junção: a intensidade – esfera do sensível, dos estados de alma – e a extensidade – espaço do inteligível, dos estados de coisas. Essa relação permite aferir as modulações no campo de presença e, assim, "mensurar" o elemento sensível. Permite, portanto, entender de que maneira se constroem e se desenvolvem os afetos, que passam a ser incorporados na teoria como elementos essenciais do engajamento persuasivo.

A intensidade divide-se nas subdimensões do *andamento* e da *tonicidade*, enquanto a extensidade é um sincretismo entre a *temporalidade* e a *espacialidade*. A extensidade circunscreve e demarca espacialmente e temporalmente o alcance do campo perceptivo controlado pela intensidade. Nessa linha, vemos que a intensidade rege a extensidade. O sensível conduz o inteligível.

A partir dessa relação, a Semiótica Tensiva representa graficamente as dimensões em dois eixos coordenados, podendo, assim, instrumentalizá-los. A relação inversa entre os eixos se estabelece na grande maioria dos textos. Nela, quanto maior é a intensidade, menor é a extensidade (ascendência) e, assim, o sujeito estaria mais impactado, numa zona de arrebatamento (cf. MANCINI, 2007). Na mesma linha, quanto menor é a intensidade, maior é a extensidade (descendência), o que criaria mais e mais uma zona de conforto para o sujeito.

Assim, um texto que preza pela concessão e que demanda mais de seu enunciatório trabalha com a predominância da intensidade. Podemos pensar a tipologia das transições nesse esquema, de forma que quanto mais catálises uma transição demanda, mais elevada é sua intensidade e mais acelerado é seu andamento – sendo o andamento uma das subdimensões da intensidade, nela sincretizado. Nessa linha, estabelecemos as posições esperadas das transições no gráfico de acordo com sua proposta enunciativa. Notamos que as primeiras transições manipulam o enunciatório por uma lógica implicativa e as últimas na gradação apelam para o impacto de uma lógica concessiva. Isso está representado no Gráfico 1:

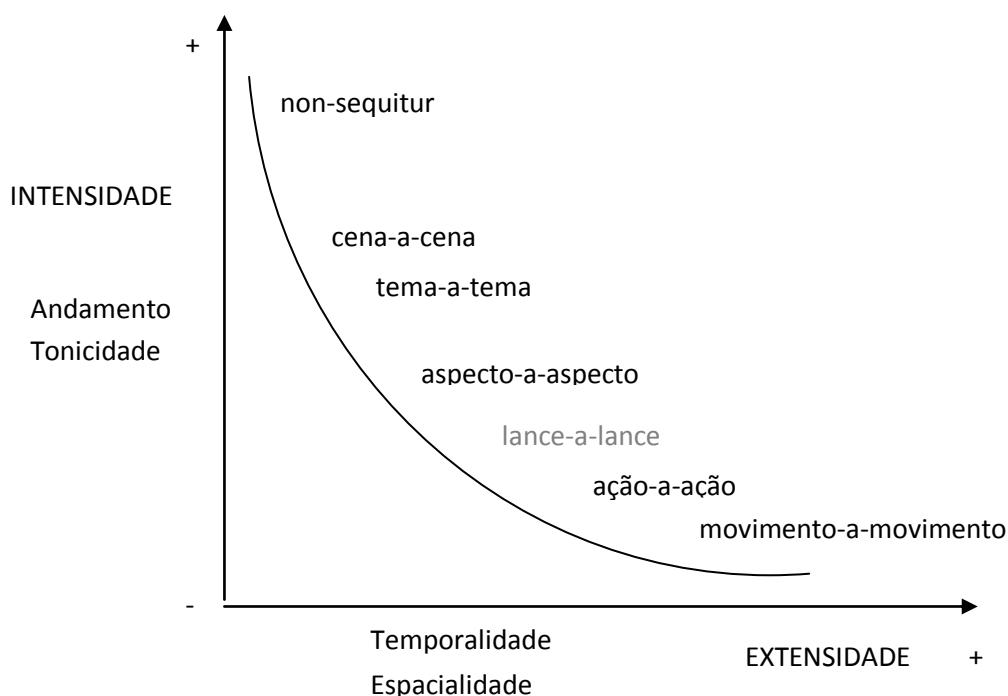


Gráfico 1: transições dispostas no gráfico tensivo

A adaptação de Django Livre

A primeira história da série de quadrinhos “Django Unchained” foi lançada alguns dias antes do filme. A revista apareceu no mercado no dia 19 de dezembro de 2012 e o filme

estреou nos cinemas no dia 25 do mesmo mês. A história do longa-metragem é contada em sete volumes das histórias em quadrinhos, que foram sendo lançados nos meses seguintes, até meados de 2013. Toda a série é baseada no filme e no roteiro original escrito por Tarantino. Como o próprio roteirista e diretor anuncia na contracapa da revista, a HQ tem algumas cenas que foram cortadas do filme, mas que aparecem no roteiro.

Nossa análise se detém nos objetos escolhidos, mas é importante destacar as questões mercadológicas que envolvem essa adaptação. As HQs foram vendidas como sendo uma versão expandida do filme. Elas contariam a mesma história, mas com cenas extras que foram suprimidas do produto cinematográfico. A primeira revista, aliás, funcionou como uma espécie de *preview*, já que as cenas iniciais da história foram lançadas nessa mídia um pouco antes da estreia oficial do filme nas salas americanas. O público que comprou a HQ logo no lançamento teve acesso ao início da narrativa de Django pelos quadrinhos antes de ver o filme.

Assim, lançamos uma hipótese a ser analisada. Acreditamos que as histórias em quadrinhos – ao menos as primeiras a serem vendidas, mais próximas ao lançamento do filme – procuram manter uma ligação com a linguagem cinematográfica para manter um “simulacro” do filme nos quadrinhos.

O filme “Django Livre” se passa no sul dos Estados Unidos, no século XIX, e conta a história do escravo Django, que é alforriado após ser comprado pelo alemão King Schultz, um caçador de recompensas disfarçado como dentista. Após um período de caça a foragidos, Django e Schultz armam um plano para resgatar a mulher de Django, Broomhilda, que ainda é escrava na fazenda Candyland. Os quadrinhos retratam a mesma história.

Para a semiótica, o discurso é construído por meio de isotopias, isto é, a reiteração de traços semânticos temáticos ou figurativos que define certos caminhos de leitura. (FIORIN, 2011, p. 41). Observamos que nos quadrinhos de Django, as mesmas figuras se repetem e estão recobrando os mesmos temas que aparecem no filme. A opressão, um dos temas centrais da história, é figurativizada por uma isotopia da violência, tanto física, quanto verbal. O filme apresenta várias cenas de açoite e tortura, concretizando a opressão do sistema escravocrata. Passagens que estão presentes também nos quadrinhos.

Essas figuras são apresentadas principalmente nos *flashbacks*², ou seja, em um momento de referência passado (não concomitante ao momento da enunciação, portanto). Do ponto de vista tensivo, o tema da violência, concretizado em momentos de crueldade (as lutas de mandingo³, o escravo D'Artagnan sendo devorado por cachorros, Broomhilda presa em uma caixa de madeira enterrada no jardim como punição por sua fuga, Django e outros escravos sendo açoitados, etc.), provoca uma exacerbação da tonicidade (uma das subdimensões da intensidade) na medida em que apresenta o conteúdo polêmico da crueldade (tratado em um nível de figurativização exacerbado) institucionalizada pelo sistema escravocrata. Essa estratégia acaba por arrebatá-lo e evocar nele uma identificação com os temas do sofrimento, da violência, da opressão e da injustiça.

O tema da injustiça, inclusive, é explorado junto ao tema da vingança, já que Django não se contenta em apenas resgatar Broomhilda ao final da película, mas sente-se impelido a castigar as figuras da opressão — os brancos da fazenda — matando a todos. O enunciatário novamente explora uma exacerbação da tonicidade nesse momento, trazendo mortes exageradamente sangrentas e dramáticas, além da explosão literal da fazenda.

Pensando a adaptação de forma mais global, percebemos que o paralelismo figurativo entre filme e quadrinhos é tão marcado que estende-se à fisionomia dos personagens (semelhantes aos atores), figurinos, cenários e às falas, que são as mesmas descritas no roteiro original. Há aqui uma aproximação entre as obras, no que tange à semântica discursiva. Os temas e figuras são os mesmos. Essa estratégia cria uma identidade entre as obras, pautada pela lógica implicativa e, nessa perspectiva, manipula pelo conforto.

Com base na classificação descrita anteriormente das transições nas histórias em quadrinhos (movimento-a-movimento, ação-a-ação, lance-a-lance, aspecto-a-aspecto, tema-a-tema, cena-a-cena e non-sequitur), depreendemos a princípio uma análise um pouco mais atenta das duas primeiras revistas da série "Django Unchained" com a intenção de mapear o uso dos diferentes tipos de transição. Observamos que em algumas páginas foi utilizada mais de uma transição, enquanto outras transições estendiam-se por longos trechos. Assim, nossa

² Na linguagem cinematográfica, o *flashback* é uma "cena que revela algo do passado, para lembrar, situar ou revelar enigmas" (MACHADO, 2013, verbete "flashback")

³ Espécie de luta livre até a morte entre os escravos

conta baseia-se em quantas vezes cada transição é utilizada de forma contínua, independentemente de compreender três ou dez quadrinhos. Identificamos que as transições são combinadas nas duas revistas 63 vezes.

Nessa linha, quantificamos os tipos da seguinte forma: a transição ação-a-ação é a mais utilizada nas revistas #1 e #2, correspondendo a 46,3% do total de transições; aspecto-a-aspecto vem em segundo lugar e corresponde a 39,6%; a transição lance-a-lance aparece principalmente nos *flashbacks* e equivale a 12,6% das transições totais; cena-a-cena aparece apenas uma vez e, assim, conta como apenas 1,5% do total. Não encontramos as transições movimento-a-movimento, non-sequitur – os dois extremos de nossa gradação – e nem a transição tema-a-tema.

Vemos, assim, que a transição que mais aparece nas duas primeiras revistas em quadrinhos é justamente a que gera pouca necessidade de catálise. A transição ação-a-ação apenas exige mais que a movimento-a-movimento. Nesses quadrinhos, a narrativa se desenvolve detalhando cada ação e, assim, não deixa muitas lacunas a serem completadas pelo enunciatário. Portanto, sobre o elã da rapidez (termo pressuposto) dos quadrinhos temos um movimento no sentido de uma desaceleração – direção descendente – (pressuponente) da formação de valores no campo de presença do enunciatário. Observamos, ainda, que a segunda transição que mais aparece, aspecto-a-aspecto, embora deixe um pouco mais de catálises, se aproxima da linguagem cinematográfica, por seu efeito de um olho migratório que percorre o ambiente. Essa transição simula movimentos de câmera do cinema.

O uso dessas transições que demandam menos catálises em todas as revistas — em especial a transição aspecto-a-aspecto — fazem parte de uma estratégia de desaceleração do andamento que, a nosso ver, visa justamente a criar um “simulacro” da linguagem cinematográfica nos quadrinhos. Acreditamos que esse desejo de aproximar os quadrinhos do filme fica expresso também em outros usos da HQ como a transposição exata das falas do roteiro sem nenhum corte ou adaptação e o total paralelismo temático-figurativo, que busca inclusive simular as feições dos atores do filme.

Para além das estratégias de aproximação com o filme, percebemos que os quadrinhos "Django Unchained" utilizam também algumas coerções próprias à sua linguagem para

equilibrar esse cenário. Certos elementos são empregados com a finalidade de acelerar o conteúdo. É o caso de um jogo de vozes que subverte o canônico em algumas situações.

As vozes dizem respeito à projeção de pessoa, ligada ao mecanismo de debreagem. Assim, a debreagem enunciativa de pessoa se relaciona ao uso da primeira pessoa e causa um efeito de sentido de subjetividade e aproximação. A debreagem enunciativa de pessoa se refere à voz em terceira pessoa e provoca um efeito de distanciamento e objetividade (cf. FIORIN, 2011). As vozes envolvidas no discurso compreendem os actantes discursivos: o narrador (e o narratário, a quem ele se dirige) que pode delegar voz a interlocutores (personagens), que conversam com seus interlocutários.

Como é usual na linguagem dos quadrinhos, o balão comporta a fala do interlocutor/interlocutário e as legendas (caixas) comportam a fala do narrador. Esse esquema é seguido em boa parte da revista, inclusive, remete ao narrador expresso no plano de conteúdo verbal do filme.

No entanto, nas HQs de Django, há momentos em que as vozes do interlocutor/interlocutário aparecem nas legendas — e não nos balões — demarcadas por aspas. Na linguagem das histórias em quadrinhos, as legendas são o espaço convencionado à manifestação da voz do narrador. Sendo assim, esse deslocamento provoca um sincretismo de vozes (narrador/interlocutor):

Pode-se considerar o sincretismo como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne. (GREIMAS & COURTÉS, 2008 p. 467)

Dessa forma, o sincretismo deixa mais frouxas as fronteiras que delimitam as categorias ou termos. Nesse caso, as vozes de narrador e interlocutor se confundem. Vemos que esse sincretismo promove agora um movimento de aceleração, já que causa certo estranhamento no enunciatário e o manipula pela concessão. Ele espera que as legendas expressem sempre a fala de um narrador, mas não é sempre isso que acontece. Além de estranhamento, esse recurso pode causar certa confusão no leitor, que precisa preencher mais

lacunas e se ater aos elementos contextuais para saber se a legenda está expressando a fala de um narrador ou de um interlocutor em cada momento, e de que interlocutor.

Analisando os quadrinhos que utilizam essa estratégia (repetida em todas as revistas), percebemos que ela é empregada sempre que a personagem (interlocutor/interlocutário) não está figurativizada explicitamente no quadrinho em questão. Logo, entendemos que o enunciador emprega esse recurso para remedar a locução em *off* da linguagem cinematográfica. Essa ferramenta específica do audiovisual se caracteriza por "vozes ou sons presentes sem se mostrar a fonte emissora" (MACHADO, 2013, verbete "off"). Assim, a fonte emissora daquela fala não está figurativizada no quadrinho, não é mostrada.

No cinema, o recurso é muito usado justamente para comportar o discurso de um narrador que não aparece no vídeo. Esse uso já está sedimentado na linguagem cinematográfica e faz parte de suas potencialidades. A subversão nos quadrinhos remete, portanto, à simulação de um recurso que pertence a outra linguagem.

Considerações finais

Vimos que o cinema se ampara, canonicamente, em uma exacerbação das referências, tanto em relação à figurativização quanto às projeções espaço-temporais, que visa à construção de um "simulacro do mundo natural". Entendemos, portanto, que o cinema, em suas bases, constrói a enunciação com menos demanda por catálises ao enunciatário, em relação às HQs. Em vista disso, dissemos que seu perfil é mais lento que o dos quadrinhos. Vimos também que os quadrinhos apresentam possibilidades de aceleração do conteúdo que não são possíveis da mesma forma no cinema.

Os quadrinhos de *Django Unchained*, tomando a enunciação de forma global, se pautam pela criação de uma identidade de conteúdo (mesma narrativa, mesmos temas e figuras, mesmo jogo de vozes) e propõe um ajustamento por meio de uma "simulação" dos recursos da linguagem de partida na linguagem de chegada. Tratando-se de um movimento de adaptação de uma linguagem com elã da lentidão para uma com o elã da rapidez, vemos que, nessa tática, o enunciador se propõe a desacelerar algumas características dos quadrinhos a fim de aproximar a obra adaptada da linguagem da obra original. Para nós, essa construção pretende criar um "simulacro" do cinema nos quadrinhos.

As estratégias que justificam essa conclusão são as que desaceleram características dos quadrinhos, levando-as de forma mais marcante a uma lógica implicativa; e aquelas que efetivamente simulam elementos do cinema – no caso, a simulação do discurso em *off*.

Dessa forma, vemos que as revistas utilizam recursos para se aproximar mais do cinema. Lançamos aqui uma hipótese que explicaria essa escolha: acreditamos que o enunciador dos quadrinhos se baseou no lançamento quase simultâneo dos dois produtos (o filme e a primeira revista) e procurou abarcar em suas estratégias o enunciatário do filme. Assim, a revista não esperava apenas atingir o público leitor de quadrinhos, mas o espectador de cinema que comprou a versão em quadrinhos somente para ver as cenas extras que não pôde assistir na sala de exibição. Em outras palavras, as escolhas das estratégias a serem postas em prática na tradução das primeiras revistas levavam em conta uma prática comercial englobante que procurou simular o filme nos quadrinhos sobretudo para oferecê-lo como complemento do produto cinematográfico.

Assim, de forma geral, acreditamos que, dentro da morfologia de base dos quadrinhos, a série de revistas de *Django Unchained* prioriza estratégias do fazer persuasivo que manipulam o enunciatário pelo conforto.

REFERÊNCIAS

FIORIN, J.L. *Elementos de Análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2011

GREIMAS, A. J; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008

GUERA, R.M. *Django Unchained 1-7*. Vertigo #1; DC Comics: New York, 2013

MACHADO, J. *Manuais Online - Vocabulário do Roteirista*, Roteiros de Cinema. Disponível em <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em 26/09/2013

MANCINI, R. C. ; TROTTA, M. ; SOUSA, S. M. . *Análise semiótica da propaganda Hitler, da Folha de São Paulo*. Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas (Impresso), v. I, p. 02, 2007

MANCINI, R. ; ALT, J. **Quadrinhos: do papel à internet**. In: *Linguagens na Cibercultura*. Lucia Teixeira e José Roberto do Carmo Jr (orgs.). São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Makron Books. São Paulo, 1995

PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003

TARANTINO, Q ; HUDLIN, R; SHER, S; SAVONE, P. *Django Unchained* [Filme-vídeo]. Columbia Pictures, Los Angeles, 2012. DVD/ NTSC, 165 min. color. som.

ZILBERBERG, C. *Elementos de Semiótica Tensiva*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011