



UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA LINGUAGEM

ANA MÁRCIA BRAGA DE AMORIM

**O HETERODISCURSO NA ENCENAÇÃO FUTURISTA *LUSÍADAS 2500*, DE
LAILSON DE HOLANDA CAVALCANTI**

Recife
2019

ANA MÁRCIA BRAGA DE AMORIM

**O HETERODISCURSO NA ENCENAÇÃO FUTURISTA *LUSÍADAS 2500*, DE
LAILSON DE HOLANDA CAVALCANTI**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco, sob orientação do Prof. Dr. Robson Teles Gomes , na linha de pesquisa “Processos de Organização Linguística e Identidade Social”, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Recife
2019

A524h Amorim, Ana Márcia Braga de.
O heterodiscurso na encenação futurista lusíadas 2500, de
Lailson de Holanda Cavalcanti / Ana Márcia Braga de Amorim,
2019.
174 f. : il.

Orientador: Robson Teles Gomes.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica de
Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Ciências da
Linguagem. Mestrado em Ciências da Linguagem, 2019.

1. Análise do discurso. 2. Identidade social.
3. Cavalcanti, Lailson de Holanda - Crítica, interpretação, etc.
4. Linguagem e línguas. 5. Histórias em quadrinhos. I. Título.

CDU 801

Pollyanna Alves CRB/4-1002

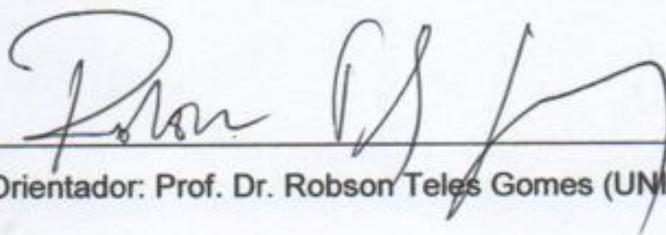
ANA MÁRCIA BRAGA DE AMORIM

**O HETERODISCURSO NA ENCENAÇÃO FUTURISTA *LUSÍADAS 2500*, DE
LAILSON DE HOLANDA CAVALCANTI**

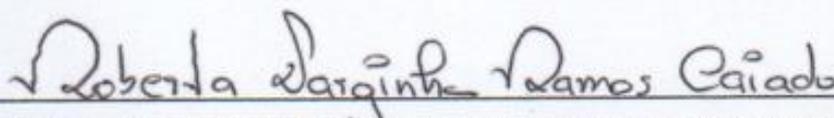
Dissertação apresentada à banca como requisito para obtenção do título de
Mestre em Ciência da Linguagem.

Defesa pública em: 27, 09 / 2019.

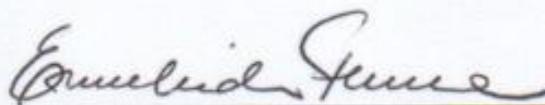
BANCA EXAMINADORA



Orientador: Prof. Dr. Robson Teles Gomes (UNICAP)



Membro interno: Prof.ª. Dr.ª. Roberta Varginha Ramos Caiado (UNICAP)



Membro externo: Prof.ª. Dr.ª. Ermelinda Maria Araújo Ferreira (UFPE)

Dedico este trabalho a todas as vozes
que me constituíram.

AGRADECIMENTOS

Agradecer sempre! Depois de muitas tentativas, finalmente, posso colocar minha caravela navegando por mares nunca antes navegados rumo a *Lusíadas 2500*. Nesse longo caminho, contei com a colaboração de muitos orientadores psiônicos para concluir esta dissertação.

Portanto, agradeço a Deus, por ter sido meu combustível nos momentos de alegria e de luta.

À minha mãe, Ana Xenia, pela persistência de sempre zelar pela minha educação e caráter, proporcionando-me as melhores condições para navegar por qualquer mar. As palavras são insuficientes pela tamanha gratidão.

Aos meus companheiros de todas as horas, Nescau, Todynho e Nina, *in memoriam*.

Aos meus queridos professores da vida e do Programa, Benedito Bezerra, Karl Efken, Nelly Carvalho, Roberta Caiado, que me fortificaram com as melhores matérias-primas para construir não só essa caravela, mas tudo que puder construir com o meu conhecimento.

Particularmente, a Dóris de Arruda, por me fazer entender, encantar-me e me mostrar que a Teoria Dialógica do Discurso permeia todas as manifestações humanas, além de me aceitar de braços abertos no Grupo de Estudo em Teoria Dialógica do Discurso, da Unicap.

Em especial, ao meu querido orientador-professor-amigo Robson Teles, por ter me orientado com toda maestria e contribuído para o meu crescimento profissional e pessoal desde o momento que encenamos a “Casa das Ideias”, em 2005.

Às minhas grandes amigas, Larissa Maranhão e Letícia Campos, que me ajudaram a encontrar a rota marítima com mais determinação e garra, dando-me apoio, preocupando-se comigo e se dedicando nas horas em que mais precisei.

Aos meus amigos da vida Andréa Ribeiro, Daniella Ribeiro e Matheus Giusti, que foram essenciais para que eu pudesse enfrentar as turbulências com leveza e ousadia.

Aos meus amigos que fiz no Programa, Andréa Moreira, Josemeire Caetano, Lailson de Holanda Cavalcanti e Roseli Serra, por todos os nossos momentos de aprendizagem e de alegria.

A Lailson de Holanda, pela generosidade de compartilhar comigo todo seu conhecimento e por me fazer navegar em mares lusitanos futuristas.

Por fim, não sendo possível citar todos, agradeço ainda àqueles que, de alguma forma seja afetiva, intelectual ou academicamente ajudaram-me na elaboração deste trabalho.

A todos, meu muito obrigada!



Sempre existe uma maneira nova de olhar o que já existe.

(CAVALCANTI, 2005)

RESUMO

O estudo acerca do heterodiscurso é relevante para a compreensão do gênero discursivo história em quadrinhos, numa configuração de encenação futurista, constituindo a obra *Lusíadas 2500*, de Lailson de Holanda Cavalcanti, transmutada a partir da epopeia *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, uma vez que os discursos proferidos pelos autores e pelos personagens são elementos construtores de ideologia e, assim, revelam o posicionamento social pela ressonância de vozes mediante o contexto. Nessa perspectiva discursiva da linguagem, o entendimento da obra diz respeito ao signo verbal presente no título, na carta escrita por KMOS1572, na legenda que contém o poema camoniano e nos balões de fala que contemplam a inserção de discurso proposta por Cavalcanti; e ao signo não verbal contido na representação dos personagens e dos cenários. Dessa forma, tais signos transpassam a obra original, de 1572, para um contexto futurista do ano de 2500, refletindo e refratando a história da sociedade portuguesa e a viagem às Índias de Vasco da Gama. Para desenvolver esta pesquisa, fizemos uso dos pressupostos da Teoria Dialógica do Discurso considerando as concepções de Bakhtin, Jakubinskij, Medviédev; Volóchinov; e da linguagem da arte sequencial se baseando em McCloud, Eisner, Cagnin, Groensteen, Ramos e Barbieri. Nossa pesquisa consiste em analisar o Canto I com a finalidade de compreender o heterodiscurso a partir da conjugação signica verbo-visual, própria da narrativa sequencial, que compõe a encenação futurista *Lusíadas 2500*.

Palavras-chave: *Lusíadas 2500*. Heterodiscurso. Linguagem da arte sequencial. Signo ideológico. Cavalcanti.

ABSTRACT

The study upon the heterodiscourse is relevant to the comprehension of the Comics discursive genre in the futuristic setting framework which composes *Lusíadas 2500* of Lailson de Holanda Cavalcanti. The author has transposed his work from the classic epic *Os Lusíadas*, from Luís de Camões. The discourses of these authors, as well as those of their characters, are elements that construct an ideology, and thus reveal their social position through the contextualized resonance of voices. In this discursive perspective of language, the understanding of the work passes by the verbal sign of the title, the letter written by KMOS1572, the subtitles that contain the poem of Camões, the speech balloons that contemplate the insertion of the discourse proposed by Cavalcanti and finally the non-verbal sign from the representation of the characters and of the settings. Therefore, those signs transpose the original work from 1572 to a futuristic context at the year of 2500, which reflects and refracts the story of the Portuguese society and the journey to Indies of Vasco da Gama. For the development of this research, we have based our discussion in the theoretical assumptions of the Dialogic Theory of the Discourse according to Bakhtin, Jakubinskij, Medviédev, Volóchinov, and also those of the sequential art language based on McCloud , Eisner, Cagnin, Groensteen, Ramos and Barbieri. The present paper proposes the analysis of the Canto I in the intent of understanding the heterodiscourse applied in a structure that combines verbal and visual signs. This hybrid structure is characteristic of sequential narratives as *Lusíadas 2500*.

Keywords: *Lusíadas 2500*. Heterodiscourse. Sequential art language. Sign ideological. Cavalcanti.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena da página X.....	33
Figura 2 - Abertura do canto I.....	36
Figura 3 - Cena da página XLIV.....	38
Figura 4 - Cena da página XIV.....	40
<i>Figura 5 - Cenas da página XXI.....</i>	<i>43</i>
Figura 6 - O Papa-Figo, Recife, 1991.....	45
Figura 7 - Lailson, São Paulo, 2006.....	45
Figura 8 - Cena da página XVI.....	45
Figura 9 - Cena da página XVII.....	46
Figura 10 - Cena 2 da página XVII.....	47
Figura 11 - Cena da página VIII.....	47
Figura 12 - Cena da página XXIV.....	48
Figura 13 - Cena da página XXXI.....	49
Figura 14 - O balão de fala.....	57
Figura 15 - A leitura dos quadrinhos.....	65
Figura 16 - Cena da página XLI.....	76
Figura 17 - Cena da página XXXVI.....	81
Figura 18 - Cena da página XXVIII.....	99
Figura 19 - Cena da capa de Lusíadas 2500.....	102
Figura 20 - Cenas da página XIII.....	107
Figura 21 - Cenas da página VII.....	110
Figura 22 - Cenas da página XXI.....	112
Figura 23 - Cena da página XXIX.....	116
Figura 24 - Cena da página XXXVII.....	117
Figura 25 - Cena da página IV.....	120
Figura 26 - Cena da página IV.....	120
Figura 27 - Cena da página VI.....	122
Figura 28 - Cena da página VII.....	123
Figura 29 - Cena da página VIII.....	125
Figura 30 - Cena da página XXII.....	127
Figura 31 - Cena da página XXVI.....	128
Figura 32 - Cena da página XXIX.....	130

Figura 33 - Cena da página XL.	130
Figura 34 - Cenas da página XXIV.	132
Figura 35 - Cena da página XXIV.	133
Figura 36 - Cena da página XII.	134
Figura 37 - Cena da página XXX.	135
Figura 38 -Cena da página VIII.	137
Figura 39 - Cena da página X.	139
Figura 40 - Cena da página XI.	141
Figura 41 - Cena da página XIV.	143
Figura 42 - Cena da página XVI.	145
Figura 43 - Cena da página XLI.	146
Figura 44 - Cena da página XIX.	147
Figura 45 - Cena da página XXXIII.	148
Figura 46 -Cena da página XXXIII.	149
Figura 47 - Cena da página XXXIII.	150
Figura 48 - Cena da página XXXIX.	151
Figura 49 - Cena da página XLIII.	152

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1 NAVEGANDO COM OS <i>LUSÍADAS</i>	22
1. 2 Lailson de Holanda Cavalcanti e sua obra – uma visão panorâmica	26
1.2.1 – Dos traços do autor	26
1.2.2 – Dos traços da obra em questão	30
1.2.3 – Dos traços do processo de criação	39
2 NAVEGANDO POR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	50
2.1 Entre Histórias em Quadrinhos	50
2. 2 Das características das Histórias em Quadrinhos	55
2. 2. 1 Do signo verbal	55
2. 2. 2 Do signo não verbal	62
3 NAVEGANDO TEORIA DIALÓGICA	75
3.1 Da interação discursiva	75
3.3 Do signo ideológico	80
3.2 Das relações dialógicas	86
3.4 De gêneros do discurso	89
3.5 Do heterodiscurso	94
4 NAVEGANDO ENTRE ANÁLISES	101
4.1 Da análise do signo verbal	101
4. 1. 1 Do título	101
4. 1. 2 Da carta	104
4. 1. 3 De legendas	106
4. 1. 4 De balões de fala	109
4.1 Da análise do signo não verbal	118
4. 2. 1 Da caravela	119

4. 2. 2 De Portugal	136
4. 2. 3 Do Concílio dos Deuses.....	142
4. 2. 4 De Moçambique	149
4. 2. 5 De Mombaça.....	152
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	153
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	158
ANEXO.....	163

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o intuito analisar o heterodiscurso presente na encenação futurista *Lusíadas 2500*, de Lailson de Holanda Cavalcanti, obra que renova o gênero epopeia, recria o contexto português idealizado por Luís Vaz de Camões, em *Os Lusíadas*, e acrescenta elementos futuristas do século XXVI, presentes no imaginário popular. Dessa forma, fizemos uma pesquisa acerca da linguagem, segundo da Teoria Dialógica do Discurso, com o intuito de explicar como podemos compreender as linguagens oriundas das manifestações da experiência humana individual e social, conforme Bakhtin (2017b).

Para isso, foi necessário compreendermos que o homem é um ser histórico e social constituído discursivamente pela linguagem, a qual é uma característica inerente ao ser humano, bem como a interação social estabelecida por ela. Assim, a linguagem foi a inscrição humana no mundo e nenhuma característica é tão inerente à espécie quanto essa, que faculta a interação de um sujeito com o outro. Essa interação entre os interlocutores é o princípio fundador da linguagem, o que significa dizer que a alteridade “define” o ser humano. Por esse motivo, o *eu*, na sua forma individual, só pode existir através de um contato com o *outro*. Desse modo, toda enunciação, que seja procedente de situação oral ou escrita, tem falante e ouvinte ou emissor e receptor, o que lhe confere um caráter de reciprocidade.

Nesse sentido, Volóchinov (2017) e Bakhtin (2017a) afirmam que o homem apenas pode ser constituído como, tal se estiver inserido em uma relação com o outro e ambos estiverem organizados socialmente, por isso definem a linguagem por meio da concepção sociointeracional. Essa relação será estabelecida pelo diálogo, o qual materializa discursivamente a interação verbal e deixa transparecer marcas do contexto social ao qual os interlocutores pertencem e posicionamento ideológico, segundo a forma como usam a língua para expressar seu ponto de vista referente à sociedade.

Dessa forma, podemos dizer que é intrínseco ao homem a necessidade de se comunicar para poder estar inserido socialmente com o outro, o que o caracteriza como um ser racional, histórico e social constituído discursivamente pela linguagem capaz de se comunicar por meio de uma relação dialógica. Em vista disso, temos que a língua é o meio pelo qual perpassam diversas marcas ideológicas, assim, ao

discursar, o sujeito se posiciona no contexto interacional com o outro e deixa transparecer dialogicamente múltiplas vozes que o constituem. Vale ressaltar que “por ideologia entendemos todo o conjunto de reflexos e *interpretações* da realidade social e natural que se *sucedem no cérebro do homem*, fixados por meio de palavras, desenhos, esquemas ou outras formas sígnicas” (VOLOCHÍNOV, 2013, p. 138).

Isso ocorre porque, a todo momento, estamos interagindo com o outro, refletindo e/ou refratando o nosso posicionamento social e constituindo nossos dizeres futuros a partir do entrecruzamento de vozes, em razão de ser inerente ao discurso, por ser constituído pelo já-dito e orientado, antecipando questões e argumentos do outro. Com isso, o enunciado assume um tom emotivo-volitivo em cada interação entre *eu* e o *outro*, e o sujeito se insere/ vive no mundo concreto, pois “viver significa ocupar uma posição axiológica *em cada momento da vida*, significa firmar-se axiologicamente” (BAKHTIN, 2003, p. 174).

É nesse viés dialógico que entendemos que *Lusíadas 2500*, de Lailson de Holanda Cavalcanti, situa-se como um discurso que se constitui, principalmente, pelos discursos presentes em *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, e pelo contexto do século XXI, momento em que Lailson de Holanda Cavalcanti estava inserido, e do século XXVI, visto que a obra acontece nesse cenário futurista. Nosso corpus exprime uma particularidade por representar a epopeia 1000 anos após a publicação e por o autor ter escrito na interseção desse tempo, em meados dos anos 2000.

A adaptação da obra foi possível graças às lembranças que “levamos em conta até os acontecimentos posteriores (no âmbito do passado), ou seja, percebemos e interpretamos o lembrado no contexto de um passado inacabado” (BAKHTIN, 2017a, p. 64). Tais fatos vão ao encontro ao pensamento de Bakhtin (2017b) no que se refere à passagem do estilo de um gênero para outro, pois, quando isso ocorre, há uma modificação no caráter do estilo quanto às condições do gênero que não lhe é próprio como também há uma destruição ou renovação de tal gênero.

Dessa maneira, a transmutação é uma forma de compreender que “os gêneros discursivos são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2017b, p. 21), posto que a epopeia foi atualizada com a transmutação para a HQ, gênero discursivo bastante utilizado atualmente

como forma de manter os clássicos literários na memória coletiva da sociedade, principalmente, para o público infantojuvenil. Em face disso, vemos que, por causa da coletividade possuidora de ideologia, *Lusíadas 2500* foi produzida em virtude de os produtos ideológicos utilizados para a constituição do gênero quadrinístico serem formas específicas de comunicação social do século XXI.

A escolha da HQ se deu por causa do destinatário típico que se pretende alcançar, porque, ao produzirmos discurso, devemos levar em consideração no contexto o qual será veiculada a obra, para que o propósito comunicativo seja efetivado. Em vista disso, o sujeito se constitui discursivamente pelo intermédio da relação com outros sujeitos representados na adaptação, ou seja, ele apreende diversas vozes sociais que formam o contexto no qual está inserido. Assim, a obra adaptada contempla o frequente diálogo entre os diversos discursos sociais presentes na epopeia, na história em quadrinhos/ encenação futurista, nos personagens e no contexto do século XV, XXI e XXVI, e, até mesmo, no discurso subsequente.

Diante disso, compreendemos que ao trabalhar com o conceito de enunciado, na perspectiva de que a linguagem se constitui através de uma interação discursiva, Bakhtin (2017a) analisou que para se ter uma comunicação satisfatória entre sujeitos, são necessários enunciados com características semelhantes em determinados grupos sociais. Desse modo, existiriam formas reconhecíveis de enunciados, os quais permitiriam o estabelecimento de comunicação entre os sujeitos. Essas formas reconhecíveis seriam estabelecidas antes de um específico ato comunicativo e, conseqüentemente, estariam presentes nos enunciados futuros, como propõe a encenação futurista *Lusíadas 2500*.

Na adaptação do clássico, o texto escrito original é mantido, e com a transmutação do gênero, a estrutura do poema, dos versos e das estrofes é alterada, pois o que determina a disposição na produção no texto quadrinística é o visual. Essa junção das linguagens poderia definir a obra como uma história em quadrinhos, entretanto Cavalcanti (2019) afirma que “o texto não é de uma HQ, a leitura e a encenação do texto são histórias em quadrinhos”. Diante disso, a teoria da HQ nos servirá de subsídio para a análise do corpus, visto que Will Eisner (2010) caracteriza a HQ como uma arte sequencial e Cavalcanti (2019) considera sua obra da mesma forma ao dizer que “a ideia não é fazer uma historinha em

quadrinhos de Camões, é elevar Camões para uma outra forma de expressão, a expressão da narrativa sequencial”.

Para o entendimento dessa encenação, devemos ter, pelo menos, uma noção de que essa narrativa é composta, essencialmente, pela linguagem verbal e pela não verbal; cada recurso linguístico tem uma significação; a leitura é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo; os balões representam a fala dos personagens e o apêndice em forma de flecha que sai do balão é o que identifica qual personagem está falando. Ainda, é necessário sabermos que as duas linguagens têm uma relação de convergência entre si, pois se entrecruzam e se complementam, propiciando ao texto uma sequência, com o fim de estabelecer os discursos que se somam e se formam em um conjunto único. Assim, a HQ se desenvolve a partir da criação do autor e é concretizada pelo sentido dos leitores. Entretanto, em cada quadrinho, essa relação pode ser configurada de forma diferente, como afirma McCloud (2008).

Pela proposta linguística desenvolvida pela Teoria Dialógica do Discurso, concebemos que, mediante a característica de todo gênero discursivo possuir a natureza de refletir e refratar a realidade da sociedade, é por meio do discurso único e irrepitível, proferido em condições de interação social específicas, que observamos que o enunciado somente é produzido por meio de enunciados anteriores que são retomados a cada nova enunciação. Desse modo, podemos captar como e qual o sentido proposto pela linguagem heterodiscursiva constituída pelos discursos do autores, dos narradores, dos personagens e dos gêneros intercalados.

Devido a isso, nossa finalidade é compreender como essa multiplicidade de vozes, as quais podem divergir, contrapor-se, combinar-se, relativizar-se, sejam implícitas sejam explícitas, caracteriza a ideologia do contexto dos séculos XVI, XXI e XXVI, em *Lusíadas 2500*. Para tanto, como o “significado ideal” de cada produto ideológico, conforme Medviédev (2016), é concretizado em um material ideológico, poderemos compreender o heterodiscurso presente em *Lusíadas 2500* pelo intermédio do material semiótico, presente no todo articulado que compõe a encenação futurista. Dessa forma, no texto quadrinístico, o produto ideológico, que se expressa de forma objetiva nas reações unificadas dos personagens e dos cenários pelo intermédio da palavra, forma, cor e gesto, por exemplo, irá refletir e refratar parte do momento social proposto pela obra.

Assim, um leitor que dispõe do conhecimento prévio a respeito de *Os Lusíadas* terá condições de compreender que a HQ é uma adaptação do poema épico. No entanto, segundo Bakhtin (2017b), todos os discursos são formados a partir de um já-dito, por isso a linguagem é caracterizada como dialógica; assim, o texto de Camões é resquício de uma sociedade que almejava, nos feitos dos navegadores portugueses, descobertas de novas terras, desenvolvimento e reconhecimento social.

A fim de estabelecer o diálogo entre os personagens e explicitar o futuro, Cavalcanti (2006) utiliza novos diálogos entre os personagens através do uso de balões, que são representados com o fundo branco e letras em negrito, diferentemente do texto original, que é expresso na legenda de fundo amarelado e sem o negrito nas letras. Ademais, ele explora a linguagem imagética com a transfiguração da sociedade e dos personagens para os anos 2500 e a criação do registrador KMOS 1572, ciborgue positrônico que contém o DNA de Camões.

Ademais, delimitamos a análise do *corpus* ao primeiro canto do poema de Camões porque o começo da narrativa pode mostrar as marcas do heterodiscurso como produção de sentido e contemplar todos os recursos quadrinísticos. Além de fazer com que o leitor compreenda a história desde o início, tenha interesse pela narrativa e faça a leitura completa.

Diante disso, entendemos que, para haver o heterodiscurso, é preciso que haja uma interação discursiva entre os interlocutores num processo dialógico concretizado pelos signos, de natureza verbal ou não verbal, expressos em gêneros do discurso, ou seja, em produtos ideológicos. O enunciador, ao escolher um enunciado concreto, explicita sua ideologia pelas manifestações de sua experiência individual e social, as quais dizem respeito às vozes que antecederam à do locutor, o que serve de base para que o coenunciador, diante de uma atitude responsiva, produza o seu discurso, por exemplo, concordando ou discordando com o outro. Nessa arena dialógica, o discurso concretiza o heterodiscurso.

Nessa perspectiva, o nosso objetivo geral é analisar a heterodiscursividade em *Lusíadas 2500*, de Lailson Cavalcanti de Holanda. Em decorrência desse objetivo geral, estabelecemos alguns objetivos específicos:

- a) identificar a multiplicidade de vozes no discurso dos autores e dos personagens; identificar nos signos verbais e não verbais a voz do narrador contornos que evidenciam o discurso de outrem e,
- b) verificar o heterodiscurso presente nos signos verbais e não verbais.

No que se refere à metodologia, nossa pesquisa é caracterizada como qualitativa-descritiva baseada em um estudo comparativo, uma vez que temos a finalidade de analisar a relação heterodiscursiva entre as obras *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, e *Lusíadas 2500* constituída a partir do signo verbal e não verbal da encenação futurista de Lailson de Holanda Cavalcanti. Além disso, podemos classificar o trabalho como longitudinal, pois levaremos em consideração o contexto e o período literário-histórico de Camões, do século XVI, assim como o momento de produção e o enredo futurista do *corpus* de Cavalcanti (2006), do século XXVI, a fim de podermos compreender a multiplicidade de vozes presente nos signos da encenação.

O presente trabalho tem um trabalho metodológico que pode ser dividido em duas etapas. A primeira está relacionada à construção do arcabouço teórico-metodológico, por meio de leitura e fichamento acerca da Teoria Dialógica do Discurso, da história em quadrinhos e de *Os Lusíadas*, o que consiste em uma pesquisa bibliográfica. A segunda é determinada pela análise do primeiro canto da obra, *corpus* a ser investigado, mediante as teorias estudadas, para que possamos confirmar a presença do heterodiscurso em *Lusíadas 2500*. Diante dessa perspectiva, nossas categorias de análise dizem respeito à linguagem heterodiscursiva, ao gênero discursivo quadrinístico, bem como aos signos verbais e não verbais.

No que se refere à Teoria Dialógica do Discurso, nosso aporte teórico é Bakhtin (2013; 2015a; 2015b; 2017), Jakubinskij (2015), Medviédev (2016); Volóchinov (2013; 2017); e à linguagem quadrinística, nos basearemos em McCloud (2004, 2008), Eisner (2010), Cagnin (2014), Groensteen (2015), Ramos (2016) e Barbieri (2017).

Na análise pretendemos averiguar a hipótese do *corpus*, por isso, fizemos a releitura exploratória e investigativa da obra, orientando-nos pelos objetivos elencados, observando detalhadamente cena por cena. Logo, contemplamos o todo articulado das características da HQ presentes na encenação futurista com a

linguagem heterodiscursiva a partir do signo verbal e não verbal, relacionado aos aspectos dialógicos, literários e sociais, pois um texto não existe nem pode ser avaliado e compreendido isoladamente, o que evidencia uma relação do interior com o exterior. Ademais, o heterodiscurso pode ser visto como um meio de refletir e de refratar tanto o contexto português do século XVI quanto o momento de produção de Cavalcanti no século XXI e a sociedade do século XXVI, como propõe a adaptação.

Nosso estudo está estruturado em quatro seções: na primeira, explanamos acerca de Luís Vaz de Camões e de Lailson Cavalcanti de Holanda, a fim de compreender o contexto social e de produção de cada autor. Na segunda, abordamos as características do gênero história em quadrinhos que são essenciais para o entendimento da encenação futurista. Na terceira, para compreendermos o heterodiscurso, abordamos a interação discursiva, o signo ideológico, o gênero discursivo, conceitos essenciais da Teoria Dialógica do Discurso. Na quarta, apresentamos nossas análises e interpretações a partir do signo verbal e não verbal.

1 NAVEGANDO COM OS *LUSÍADAS*

Luís Vaz de Camões teria nascido em 1924 ou 1925, em Coimbra ou Lisboa, o poeta português de cuja história pouco se sabe foi peça chave na construção da identidade histórica de seu país. Há também poucas informações sobre sua aparência, sabemos apenas que, quando soldado do exército português, Camões veio a perder o olho direito (TUFANO, 2015). Além disso, Fernão Gomes fez retrato do poeta enquanto este ainda estava vivo, o que alimenta a imaginação dos autores e artistas, os quais o reproduziram em estátuas.

Camões demonstrava ter um vasto conhecimento acerca da língua, cultura e história antiga de Portugal e de outras civilizações, exemplo disso são as referências à mitologia greco-romana. No entanto, seu vasto conhecimento não lhe foi suficiente para sobreviver na profissão de escritor. Camões precisou servir ao exército, passou por perigos no mar e em terra, em batalhas travadas pelos portugueses por interesses comerciais e militares, em Goa, no ano de 1533, onde quase perdeu a vida. Nessa época, vivenciou diversas expedições em cidades orientais, as quais foram importantes para que pudesse fazer referências desse lugar em sua obra.

Foi apenas com a publicação da epopeia *Os Lusíadas* que Camões finalmente obteve o merecido reconhecimento sobre seus talentos de escritor. A partir disso, podemos identificar sua ascensão de autor desconhecido a escritor da literatura mundial. Do mesmo modo que essa obra foi um divisor de águas na vida do misterioso autor, ela passou a ser um marco na história de Portugal e da língua portuguesa. Isso foi possível porque, até então, os textos oficiais e literários eram concebidos em latim, o que, de certo modo, atuava como uma seleção de público, dando àqueles que conheciam essa língua o privilégio do acesso à literatura. Dessa forma, o poema camoniano atribui à língua portuguesa a representação de um signo ideológico, o que ajudou a construir a identidade nacional a partir da acessibilidade de sua obra àqueles a quem ela mais interessava na época: o povo português.

Isso foi possível em virtude do período histórico em que Camões estava inserido, o Renascimento, momento de renovação cultural ocorrido na Europa, durante os séculos XV e XVI. A ruptura com o teocentrismo característico da Idade

Média proporcionou aos renascentistas exaltarem o homem como o centro do universo, mediante o antropocentrismo. Tal ruptura, porém, não afastou por completo a presença religiosa das obras renascentistas; o que houve na verdade foi algo próximo de uma mudança para uma perspectiva mais humana que divina na literatura e nas artes em geral. Assim, o Renascimento, como visão estética, vai buscar retomar os valores da tradição greco-latina em que o homem é o centro do universo e a visão de mundo é objetivista, racional.

Em Portugal, as Grandes Navegações influenciaram no desenvolvimento do Renascimento, visto que as descobertas marítimas realizadas pelos lusitanos deram a essa nação o otimismo social e econômico. Dessa forma, as conquistas lusitanas impulsionaram o desenvolvimento da indústria marítima com a construção de caravelas, modernização de equipamentos e técnicas de navegação. Esse cenário foi importante para reafirmar o caráter nacionalista a esse país.

É a efervescência desse contexto que subsidia a produção de *Os Lusíadas* por Camões, o qual “é bem um homem do Renascimento [...] é, pois, a síntese do Renascimento pela sua cultura e sensibilidade [...], pelo seu universalismo, pelo seu espírito experimental [...]” (PASCOAL, 1988, p. 14, *apud* CORTEZ; SOUZA, 2015, p. 66). Ele tinha o intuito de engrandecer a história do seu povo, trazendo o sentimento de pátria e exaltando o anseio e a inteligência do homem atrelada à tradição cristã, por isso escreve a epopeia narrando a história de seu país e a viagem de Vasco da Gama às Índias, resultante do período histórico das Grandes Navegações.

O poeta encontra-se em outro tempo quando publica sua obra máxima. A ordem, o mundo eram outros, por isso a necessidade de um discurso outro que pudesse ler esse novo mundo, uma nova arte que pudesse dar forma a essa nova ordem, um homem com engenho para fazer do mundo uma leitura possível (CARNEIRO DE ALMEIDA, 2007, p 1).

Segundo Carneiro de Almeida (2007), Antero de Quental, em seu texto sobre a decadência dos povos peninsulares, afirma que o poeta lusitano só poderia criar artisticamente uma epopeia por conta da ruína que Portugal se encontrava.

Antero entendia que, em 1572, a decadência transformava Portugal em cinzas de um passado de conquistas e esperanças. O mar reconhecido e domado pela técnica dos homens de ciência e

engenho não mais ministrava sonhos de riquezas, nem a alegria das gloriosas cruzadas em nome da propagação da fé cristã. O tempo estava concebido sobre o signo da crise; e Camões, homem de letras, instaurava-se no centro dessas contrariedades para conciliar os contrários. Louva a nação que não podia se reconstruir, porque o passado era lembrança, saudade, e não mais mecanismo para possibilitar o progresso” (CARNEIRO DE ALMEIDA, 2007, p 1).

Dessa forma, essa matéria-prima em versos/ essa produção poética se tornou signo da história nacional lusitana por reunir elementos históricos e culturais. Camões, então, adota o princípio da mimese renascentista ao retomar o modelo classicista sem, no entanto, se limitar a seus padrões, mas o tomando como referência para a construção de uma nova identidade artística (SOUZA; CORTEZ, 2015). Portanto, apropria-se das epopeias clássicas de Homero e Virgílio e isso o possibilita ser o autêntico artista renascentista, uma vez que, ao se adequar aos padrões clássicos, Camões vangloria as conquistas dos lusitanos.

A visão artística de Camões o guiou numa minuciosa combinação de elementos objetivos, do humanismo, e subjetivos, do Cristianismo. O contraste entre a proposta renascentista da obra e a realidade religiosa portuguesa dependia de uma habilidade tal que somente um grande escritor poderia ter.

O poeta português mostrou uma peculiaridade a mais na sua obra. Não apenas imitar os modelos clássicos, mas exprimir sua experiência de homem renascentista, alcançando uma superioridade atemporal (SOUZA; CORTEZ, 2015, p. 65).

“João Mendonça de Souza (1995) explica que Camões não possui rivais, ninguém lhe foi superior à genialidade do talento poético e, por isso, foi tão genial na escolha de sua temática” (*Ibidem*, 2015, p. 66). Podemos dizer que há três eixos centrais que permeiam a obra camoniana: o histórico/ patriótico, o religioso e o mítico.

A temática histórica/ patriótica caracteriza a história de Portugal e a viagem de Vasco da Gama às Índias e retoma o período das Grandes Navegações, ou seja, a realidade portuguesa, visto que esses assuntos engrandecem a sociedade lusitana imprimindo o sentimento de pátria. Esse contexto histórico proporcionou à nação portuguesa um desenvolvimento socioeconômico que lhe serviu de estopim para a renovação da imagem nacional. Toda essa revolução inflamou o ufanismo português, que culminou no reconhecimento dessa identidade nacional através da

obra camoniana. Esta, por sua vez, trouxe consigo não apenas a referência às Grandes Navegações, grande trunfo português, mas também ressaltou o catolicismo ainda influente no país e, sobretudo, soube fazer renascer a língua portuguesa como patrimônio nacional, antes esmaecido pelo prestígio do latim/galego-português.

No que diz respeito ao religioso, a epopeia contempla o Cristianismo, a fé católica, porque o poema exalta “os portugueses que contribuíram não só para ampliar o império lusitano, mas, também, ajudaram a derrotar o inimigo da fé no Oriente (os mouros) e na evangelização dos pagãos (os nativos)” (SOUZA; CORTEZ, 2015, p. 71). Já o tema acerca do mítico era para seguir o padrão greco-latino com os deuses do Olimpo utilizados nas epopeias clássicas: *Ilíada*, *Odisseia* e *Eneida*. Por isso, *Os Lusíadas* retrata o maravilhoso pagão referente ao plano da ficção, enquanto o maravilhoso cristão condiz com o plano da expressão religiosa de Camões. Dessa forma, o poeta se expressa “em sua obra como poeta e como cristão, sendo que uma realidade não depreciou a outra” (MIGUEIS, 2009, p. 23).

Diante do explicitado, entendemos que a épica camoniana é um signo ideológico do povo português que retrata a sua fé cristã, a história e as conquistas heroicas, vislumbrando o patriotismo. Para versificar isso, Camões produz o poema envolvendo uma narrativa na outra e faz uso de dois narradores, um narrador onisciente, que representa o seu discurso, e o outro narrador-personagem, o qual reflete o discurso do capitão Vasco da Gama. Portanto, segundo Ester de Lemos, a principal personagem de sua obra é o próprio Camões (*apud*, CORTEZ; SOUZA, 2015, p. 67).

O poeta passou pelos mesmos caminhos de personagens em sua epopeia, sofreu na carne e na alma os mesmos dissabores da guerra, do mar, da solidão e do abandono. E, da mesma forma que os heróis da sua pátria, embora mais como poeta do que soldado, ajudou a dilatar a crença católica e o Império português, influenciado pelo seu patriotismo e pela sua fé na Igreja, através da sua poesia. Ninguém conseguiu definir melhor o caráter épico português na superioridade da fé e do patriotismo, onde o solo ‘sacratíssimo’ da pátria era inviolável para o poeta (*Ibidem*).

Esse cenário histórico-artístico faz de Camões um poeta à frente do seu tempo, porque a sua forma de produzir arte é constituída por traços modernistas. Outras características marcantes desse poeta são a sua engenhosidade literária,

ideologia, complexidade estrutural, erudição mitológica e fluência retórica poética expressas em *Os Lusíadas*. Isso torna essa epopeia importante histórica para Portugal e Camões imortal para a Literatura.

1. 2 Lailson de Holanda Cavalcanti e sua obra – uma visão panorâmica

1.2.1 – Dos traços do autor

Neste subcapítulo, vamos destacar momentos principais da carreira de Lailson Cavalcanti, o artista que produziu *Lusíadas 2500* e que apresenta várias qualidades artísticas e inúmeros trabalhos em que a multilinguagem se destaca. A produção artística do autor contempla vários momentos, o que permite essa breve biografia a partir da visão panorâmica de sua criação.

Lailson de Holanda Cavalcanti, natural de Recife - Pernambuco, nasceu em 26 de dezembro de 1952, formou-se em Marketing, na Universidade Norte do Paraná e se tornou um artista multifacetado e reconhecido no Brasil e mundo afora, o que lhe possibilitou a publicação de obras nacionais e internacionais. Ao longo da sua vida, foi cartunista, chargista, desenhista de histórias em quadrinhos, cantor, músico, jornalista, publicitário, entre outras funções. Aliás, seu envolvimento com a arte gráfica é de grande importância, prova disso é a criação de vários seminários, salões, festivais de humor e quadrinhos e curadorias – como, em 1999, a referente ao Festival Internacional de Humor e de Quadrinho de Pernambuco –, além das participações em exposições individuais e coletivas no Brasil e no exterior.

Em 1969, aos 17 anos, nos Estados Unidos, inicia sua vida artística no jornal escolar *The Pine Cone*, no qual era responsável por editar, quinzenalmente, a publicação de charges relacionadas à vida rotineira dos estudantes concluintes. Cavalcanti (2013) declara que o humor, presente nessas charges, rendeu o prêmio Award for Original promovido pela Associação de Imprensa Estudantil do Arkansas.

Ao voltar para o Brasil, em 1971, continuou prestando serviços para o Curso Meira Lins como ilustrador do material educativo e professor de inglês para brasileiros e de português para alunos de intercâmbio do Antioch College. Ademias, gravou com Lula Côrtes, cantor e compositor recifense, o disco instrumental

SATWA, o qual foi considerado o pioneiro da Psicodelia Pernambucana. Esse trabalho foi relançado em vinil e CD, no ano de 2005, pelo Time-Lag Records como *Satwa Word Edition*, nos Estados Unidos.

Em 1975, fez sua primeira reportagem em quadrinhos no Jornal da Cidade, estreando assim na imprensa pernambucana e se firmando como ilustrador. Ainda na década de 70, juntamente com Paulo Santo, Ral e Bione, fundou, no Jornal Semanal, a página de humor Papa-Figo, marco inicial do movimento de humor e quadrinhos pernambucano.

No ano de 1976, recebeu o prêmio de primeiro lugar no Concurso de Desenho de Humor, na Paraíba, e se tornou chargista diário no Diário de Pernambuco (DP), onde trabalhou durante 27 anos. As charges produzidas nesse período lhe renderam a publicação de seus dois primeiros livros, em 1981 e 1984, pela Editora Comunicarte: *O que Vier Eu Traço*, que reúne as charges entre 1977 e 1980, e *Democracia pra Mim É Grego*, com as de 1981 até 1984. Já pela Inojosa Editores, em 1989, publicou *Cartas de Pindorama*, uma história em quadrinhos de Vasco Cuínas del Mangue, personagem que é a ponte para as charges entre 1984 e 1989.

Também, em 1989, produz *Esta Vida é um Circo*, pela editora Itaity, sua primeira obra de cartuns, alguns inéditos e outros já conhecidos pelo público em salões de humor nacionais e internacionais. Nesse cenário quadrinístico, também fundou, juntamente com outros artistas gráficos, a Associação dos Cartunistas do Brasil e a Associação dos Cartunistas de Pernambuco (Acape), da qual foi o primeiro presidente (2001-2004).

A carreira de músico e compositor rendeu bons frutos, como as bandas que foram precursoras do blues no Recife, na década de 90: *Blusbróders*, *A Garagem* e *The Lailson Blues Band*. Lançou, em 2011, o CD *Nassau: uma ópera pop pernambucana*, em parceria com Fábio Valois.

Como resultado do estudo acerca da história do humor gráfico brasileiro, em 1997, pela Universidade Federal de Pernambuco, publicou o livro *Humor Diário*, baseado em pesquisas realizadas a partir da ilustração humorística no Diário de Pernambuco. Em 2005, pela Universidade de Alcalá, na Espanha, publicou *Historia del Humor Gráfico en el Brasil*.

Ainda fruto do trabalho realizado no Diário de Pernambuco, em 2002, publicou *Retrato Oficial*, pela Companhia Editora de Pernambuco – CEPE. Esse

livro é composto pelas melhores charges e é divulgado em comemoração aos “25 anos de publicação e de 8.350 charges publicadas, sendo o único chargista brasileiro a manter o recorde de publicação diária em um mesmo veículo” (CAVALCANTI, 2013). A fim de celebrar esse momento, houve uma exposição com 7 charges num tamanho gigante e 250 painéis com charges de grande importância da carreira do artista. Entre essas obras, também era possível contemplar charges de Jonas, Lobo e Multi, heterônimos de Cavalcanti.

No que tange à produção quadrinística, é de grande importância ressaltar o arsenal de obras publicadas, a exemplo de *Pindorama: A Outra História do Brasil*, que, inicialmente, em 2001, foi divulgada em 12 fascículos com páginas coloridas, com conteúdo leve e bem-humorada e encartada semanalmente pelo Diário de Pernambuco. Em 2003, uma edição especial em formato de livro e com atividades didáticas foi confeccionada para a Companhia Editora de Pernambuco (CEPE), a fim de ser distribuída nas escolas estaduais.

Em 2004, pela Companhia Editora Nacional, *Pindorama: A Outra História do Brasil* foi reconfigurada com o acréscimo de mais um capítulo, contando com muito humor e liberdade cronológica e misturando com coisas e personagens da época (José Sarney, Figueiredo, Fernando Henrique Cardoso, Getúlio Vargas, entre outros), o que fez a narrativa ser fascinante (GOIDA; KLEINERT, 2011). Assim, o leitor conhece a história do Brasil desde a chegada dos portugueses até o governo do presidente da época, Luís Inácio Lula da Silva. Na verdade, trata-se de um novo jeito de fazer uso da história em quadrinhos levando em consideração a interação do caráter cultural, lúdico e didático para criar o gosto, com o hábito, pela leitura no público jovem. Por causa disso, essa obra foi incluída no Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) no formato de livro, *graphic* álbum, sendo adotada em várias escolas. Tal obra ganhou o Troféu HQ-Mix como melhor minissérie brasileira em quadrinhos, em 2001.

Ainda em parceria com a Companhia Editora Nacional, publicou, em 2006, a encenação futurista em quadrinhos da epopeia de Camões, *Lusíadas 2500*, sendo o primeiro canto *corpus* deste trabalho. E em 2008, iniciou a coleção *Quadrinhos Nacionais*, a qual pretende proporcionar o acesso das obras clássicas ao interlocutor mais jovem; para isso, Cavalcanti traz em cada adaptação um elemento inovador. Esse caráter inovador se torna constante em seus trabalhos.

Em *O Alienista*, de Machado de Assis, a cidade de Itaguaí é reportada arquitetonicamente para o período colonial brasileiro e a história é contada conforme os personagens e costumes do Brasil do século XIX. O diferencial de *Memórias do Sargento de Milícias*, de Manuel Antônio de Almeida, consiste nos cenários inspirados nas gravuras de Debret. Já em *Triste Fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto, a adaptação é contada através do humor cáustico e crítico. Cavalcanti (2013) ressalta que nessas três adaptações “o livro mantém o texto o mais próximo possível do original e inclui glossário com as expressões da época”.

A pedido de Magdalena Arraes, Cavalcanti publicou, em 2008, o livro *Arraestaqui*, com charges referentes a Miguel Arraes, produzidas nos anos em que o autor trabalhou no Diário de Pernambuco. O lançamento do livro foi realizado pelo Instituto Miguel Arraes, em 2010, com uma exposição no Museu do Estado de Pernambuco. Ainda em 2010, Lailson apresentou 2 livros bibliográficos, um em quadrinhos e o outro em prosa. O primeiro foi *Joaquim Nabuco: a voz da abolição*, ano do centenário do abolicionista, pela editora Massangana; já o segundo, *Magdalena Arraes: a dama da história*, é escrito em parceria com Valda Colares.

Um grande marco para Cavalcanti foi a criação, em 2011, de sua empresa LHC Associados, que tem como finalidade a prestação de serviços de consultoria e criação de conteúdos para diferentes tipos de clientes de forma especializada. Uma campanha de grande reconhecimento foi a realizada para o DETRAN-PE, com *A Turma do Fom-Fom*, uma série educativa com personagens voltados para a educação de trânsito. Alguns projetos didáticos realizados foram *As Aventuras de Edulápis*, *Revista do Gefinho*, *Parceiros da Energia*, *Cabinho e seus amigos*, *Defensores da Saúde*.

O reconhecimento das produções artísticas de Cavalcanti também é expresso em vários prêmios. Entre eles está O Prêmio HQ – Mix, o qual é uma das mais tradicionais premiações dos quadrinhos brasileiros, e Cavalcanti ganhou em 1997, 1999, 2001 e em 2002, respectivamente, por melhor livro teórico - *Humor Diário*; Curador do melhor Festival de Humor - Festival Internacional de Humor e Quadrinhos de Pernambuco - FIHQ-PE; melhor minissérie nacional – *Pindorama: A outra História do Brasil*; Curador do melhor Festival de Humor - IV FIHQ-PE. Ganhou também prêmios internacionais, como Segundo Lugar em Charge no Salon International De La Caricature de Montreal - Montreal/Canadá, em 1983, e em 1985,

conseguiu o primeiro lugar desse mesmo prêmio. Em Portugal, no ano de 1994, foi Primeiro Lugar no Concurso de Cartoons do Projeto CumpliCidades.

Em 2018, Cavalcanti, juntamente com outros artistas, foi um dos responsáveis por fazer as caricaturas dos dois homenageados do Carnaval do Recife. E hoje, continua fazendo seus trabalhos para a LHC e está produzindo litogravuras que em breve estarão em exposição.

Diante de tudo isso, é possível notarmos que Lailson Cavalcanti de Holanda é realmente um grande artista, que, cada vez mais, merece ser estudado e reconhecido nacional e internacionalmente. Não é à toa que o autor aparece como um dos nomes de destaque da Enciclopédia dos Quadrinhos de Goida e André Kleinert (2011).

1.2.2 – Dos traços da obra em questão

Lusíadas 2500, publicada em 2006, é uma adaptação feita por Lailson de Holanda Cavalcanti da obra clássica de Luís Vaz de Camões, *Os Lusíadas*. Nessa releitura, encontramos o texto na íntegra da epopeia portuguesa, de 1572, numa “encenação futurista” quadrinística de ficção científica, no ano de 2500, que possibilita o leitor a viajar pelo espaço sideral nunca antes navegado. O poema é atrelado a uma sequência quadrinizada pelo signo imagético que ambientaliza o cenário a, aproximadamente, 1000 anos após a publicação do texto de Camões e 500 anos depois da produção da obra de Lailson, estando o adaptador na interseção desse período, em 2006. Essa remodelagem no texto literário nos mostra que há uma hibridização no gênero discurso, marca de uma linguagem heterodiscursiva.

Como a epopeia é um poema extremamente grande, o adaptador preferiu não alterar o poema, e assim, dividiu a obra em três volumes. Apenas o primeiro foi publicado, que contém do canto I ao IV e contempla a proposição, a invocação, a dedicatória e o início da narração. Vale salientarmos que delimitamos a análise do *corpus* ao primeiro canto do poema, visto que a introdução da obra já nos mostra as marcas do heterodiscurso como produção de sentido, assim como os elementos sógnicos do gênero discursivo história em quadrinhos, além de fazer com que o leitor compreenda a história desde o início, tenha interesse pela narrativa e faça a leitura completa.

Após a utilização de *Pindorama: A outra história do Brasil* para fins didáticos, a Companhia Editora Nacional/IBEP e Cavalcanti decidem firmar novos projetos, tendo *Os Lusíadas* como primeira experiência, conforme entrevista concedida ao jornal *online* JN Direto¹, em 2006. O autor aceita a proposta e estabelece como condição para adaptar a obra total liberdade artística, como pode ser vista no decorrer da análise da história deste trabalho.

Já na orelha do livro, Cavalcanti (2006) concebe um contexto diferente da obra de Camões, pois determina que o século XXVI é o auge das navegações espaciais, com caravelas fotônicas, o meio de transporte que exerce a mesma função das caravelas portuguesas de 1500; entretanto, ao invés de navegar os mares, cruzam o espaço em busca de novas terras, povos desconhecidos e grandes riquezas. Essa busca dos tripulantes tem semelhança com a realizada pelos portugueses, em meados do século XVI, exatamente o que *Os Lusíadas* retrata. Os asteroides e planetas viram locais das aventuras e embates dos deuses com o Almirante Vasco da Gama.

Como a obra é situada no período das Grandes Navegações de Portugal e havia a necessidade de o rei saber dos acontecimentos, na adaptação, o responsável por registrar o dito e o vivenciado é o registrador KMOS1572, um ciborgue positrônico, que tem implantado o DNA de Camões, sendo, assim, a reprodução imagética do poeta português e, por isso, é caolho. A figura abstrata do poema, passa a ser um positrônico, um robô com inteligência artificial e com tarefas autômatas, signo ideológico da ficção científica.

O ciborgue é um robô composto por materiais orgânicos e cibernéticos que, na maioria das vezes, tem o objetivo de melhorar suas ações pela tecnologia artificial, por isso ele é uma criatura sensível, capaz de perceber a presença dos deuses; ademais, é recurso holográfico utilizado para exprimir a mensagem de Vasco da Gama ao rei de Melinde. Isso nos levou a apreender que, a partir das relações estabelecidas no texto adaptado, “KMOS” é uma representação mais moderna do nome Camões e “1572” faz referência ao ano de publicação da epopeia.

¹ PINA; CLETO, F; SOUZA, Lúcia. **Brasil prepara encenação futurista de "Os Lusíadas"**. JN Direto, Portugal, 2006. Disponível em:<<https://www.jn.pt/arquivo/2006/interior/brasil-prepara-encenacao-futurista-de-os-lusiadas-541435.html>>. Acesso em: 5 jan. 2019.

A fim de demonstrar a grandiosidade e a importância do escritor lusitano, o ciborgue está presente, praticamente, em todos os novos diálogos criados por Cavalcanti, logo, esse personagem tem voz e expressa seu posicionamento avaliativo e valorativo da sociedade; combate às ameaças e se junta aos modernos marinheiros, os argonautas na missão de ir além dos limites dos espaços conhecidos (LUYTEN, 2006).

Ainda no pré texto, Lailson define sua obra como “encenação futurista”, visto que a ideia do autor é dar mais ação à narrativa e “mais dramaticidade ao épico e aproximar a encenação da realidade” (LUYTEN, 2006). Diante disso, compreendemos a obra como um texto híbrido, uma vez que a presença da linguagem quadrinística, própria do gênero HQ, e encenação, marca do gênero dramático, materializam a participação de vontades, vozes, acentos distintos, construindo assim a representação da linguagem.

Dessa forma, no processo de criação de *Lusíadas 2500*, alguns recursos cinematográficos são utilizados na montagem da cena, como a organização do cenário, a disposição dos personagens e do texto verbal, closes e efeitos especiais. A configuração sequencial quadro a quadro está disposta no suporte livro utilizando a junção do discurso verbal escrito e não verbal, balão, legenda e a narração sequenciada, assemelhando-se, desse modo, a uma HQ. Vale lembrarmos que a adaptação não se detém à estrutura do gênero épico, em ser organizada por versos e estrofes, pois o que determina a disposição do texto é o visual do quadrinho, que busca um equilíbrio entre os elementos utilizados. Isso não diminui a qualidade nem a importância da obra.

Portanto, a epopeia é transmutada para uma “encenação futurista” com viés de ficção científica de forma sequenciada. A fim de efetivar esse propósito, o autor interpretou os cantos a partir de uma passagem temporal de 1000 anos. Esse contexto futurista diz respeito, principalmente, ao acréscimo da dimensão narrativa não verbal, a qual localiza o leitor no ano de 2500; e à inserção do diálogo com o léxico mais voltado para o contexto espacial e uma organização sintática mais moderna, como podemos ver na figura 1.

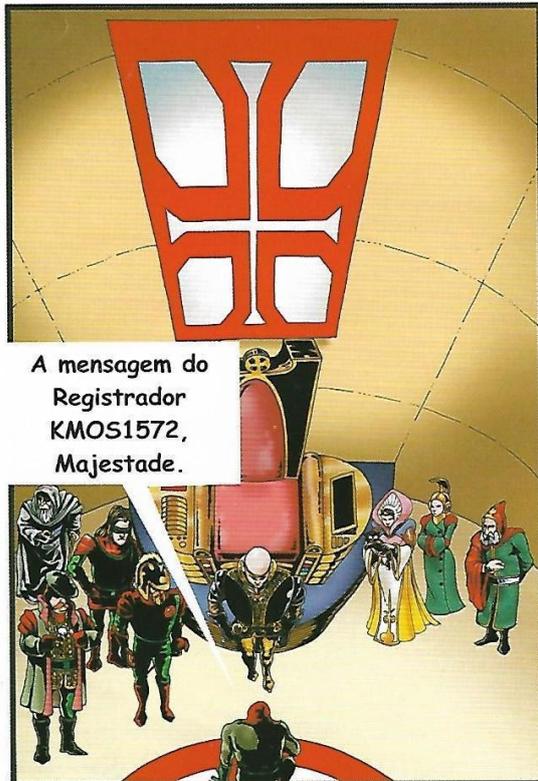
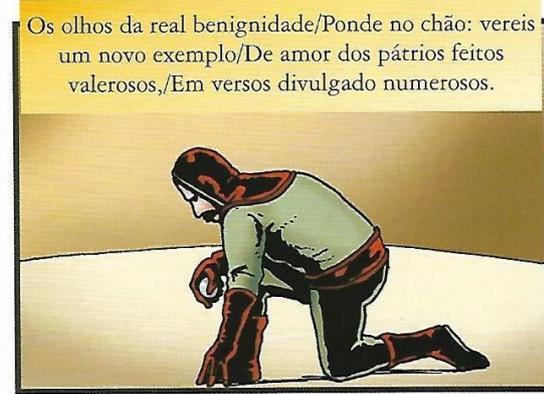
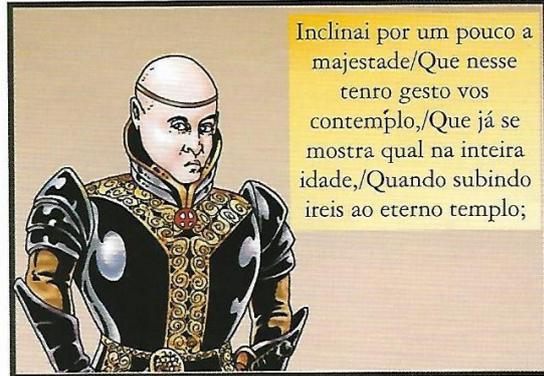
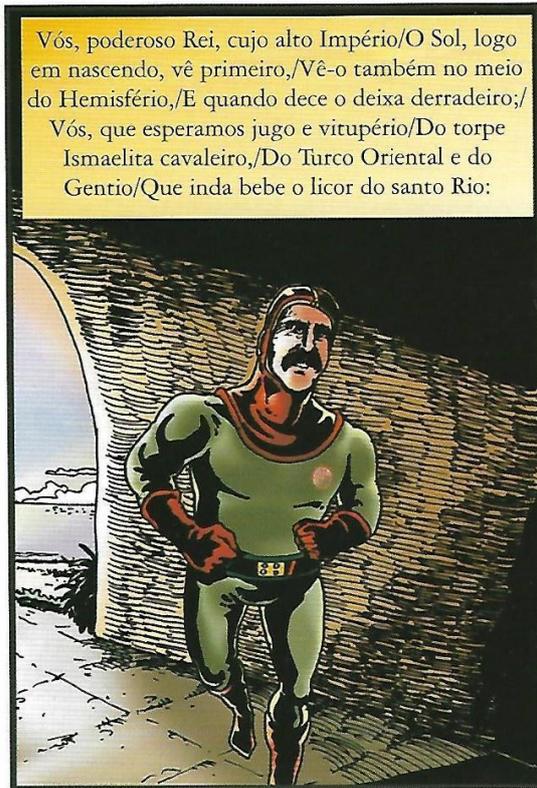


Figura 1 - Cena da página X.

Com a leitura da obra, o interlocutor vai notar que há uma diferença na disposição do texto verbal. Na cena da página X, temos a junção das duas maneiras de aparição do signo verbal, na legenda e no balão de fala. No que se refere à legenda, é a transposição da epopeia expressa em uma caixa de texto de fundo amarelo, exemplificada nos três primeiros quadrinhos da figura 1 e enquanto o balão de fala é a “nova” voz dada pelo adaptador aos personagens, disposta no fundo branco, conforme os dois quadrinhos subsequentes. Uma outra diferença entre essas duas representações do signo linguístico é que em cada uma há um tipo de letra específico, o que é explicitado na figura 1.

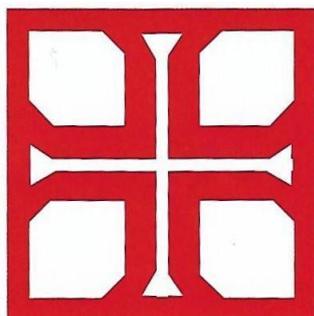
O discurso verbal acrescido por Cavalcanti, representa uma possível modernidade de 2500 e é corroborado com a transfiguração das caravelas portuguesas em naves espaciais; do mar, em espaço; das ilhas, em asteroides; dos nautas/navegantes portugueses em argonautas; dos deuses da mitologia grega em artistas contemporâneos. Essa nova configuração, segundo o autor, tem o objetivo de aproximar o jovem leitor da literatura clássica; e o público-alvo da obra é fruto de uma sociedade leitora de histórias em quadrinhos e está inserido em um arsenal de produções artísticas ambientalizadas no futuro, já que cada grupo social em determinado momento histórico tem sua própria linguagem. Portanto, compreendemos que *Lusíadas 2500* é um meio pelo qual o leitor pode se familiarizar com o texto camoniano, e os que já têm o conhecimento da obra podem experimentar a leitura com uma nova organização discursiva.

Essa aproximação reforça a preocupação com o uso de adaptações no ambiente escolar. Na orelha do livro, Cavalcanti (2006) afirma que essa nova versão conjuga “o que há de melhor em concepção gráfica e editorial para trazer a obra do maior autor português de todos os tempos para mais perto do leitor do século XXI e cria oportunidades para sua utilização didática”. Assim, *Lusíadas 2500* será “enriquecedora para os professores” e “facilitará a assimilação do conteúdo do épico pelos leitores mais jovens”, segundo o adaptador ao JN Direto (2006).

Como já explanamos que um dos objetivos das várias adaptações dos clássicos é proporcionar ao leitor a inserção no universo literário, é preciso que o auditório social tenha uma explicação prévia do contexto histórico-social e literário, a fim de compreender melhor o que foi adaptado. Levando em consideração que o leitor tenha tido esse esclarecimento, no colégio ou em outro ambiente social, já

notará, a partir da capa, uma mudança na configuração temporal, em virtude do ano 2500 e dos signos verbais representados pela caravela e personagens.

Levamos em consideração que pelo motivo de a obra não conter o sumário, especificando o conteúdo de cada parte, a informação - volume I, cantos I, II, III e IV - presente na capa e na contracapa cumpre com essa finalidade. A falta desses elementos pode ser justificada pelo fato de que, como o texto épico é escrito em cantos e apresenta cinco estruturas fixas: proposição, invocação, dedicatória, narração e epílogo, a sistematização de cada parte não se faz necessária. No decorrer da narrativa, o leitor vai ver que o início de cada canto mantém um padrão: a imagem Cruz da Ordem de Cristo, nome da obra – *Lusíadas 2500*, uma cena importante do canto que vai ser lido e, por fim, a especificação do canto, como vemos na abertura do canto I.



LUSÍADAS 2500



Canto 1

Figura 2 - Abertura do canto I.

Logo após esse canto, há a introdução da obra, uma carta, feita pelo registrador KMOS1572, no ano I da Era das Navegações Galáticas, a qual justifica sua missão. Por conseguinte, o interlocutor começa a ter o entendimento de o porquê a história de Camões ser transpassada para os anos de 2500, visto que esse registrador vai cumprir este objetivo:

para que o futuro não desconheça o passado e para que os nomes destes heróis fiquem inscritos para sempre nos mais profundos mares e nas mais distantes estrelas, deixei registradas nestas

páginas suas histórias, seus combates e suas vitórias” (CAVALCANTI, 2006, p. 1).

Do mesmo modo que o ciborgue finaliza sua mensagem dizendo que “esta foi a minha missão e foi assim que eu a cumpri” (CAVALCANTI, 2006, p. 1), com a progressão da narrativa, fica evidente que Lailson também cumpre sua missão ao adaptar o clássico lusitano. Isso porque o autor teve o cuidado de adequar sua narrativa aos versos de Camões, a fim de que o público-alvo compreendesse melhor a adaptação.

No fim de cada canto, há também uma padronização discursiva que contempla a imensidão galáctica, sendo vista por determinados personagens os quais contribuem para a trama da narrativa. No canto I, temos a representação de Vasco da Gama, que olha atônito para o espaço, por não entender:

Onde pode acolher-se um fraco humano,
Onde terá segura a curta vida,
Que não se arme e se indigne o Céu sereno
Contra um bicho da terra tão pequeno?
(CAMÕES, 2000, p. 27)

No mar tanta tormenta e tanto dano,/Tantas vezes a morte apercebida!/Na terra, tanta guerra, tanto engano,/Tanta necessidade avorrecida!/Onde pode acolher-se um fraco humano,/Onde terá segura a curta vida,/Que não se arme e se indigne o Céu sereno/Contra um bicho da terra tão pequeno?

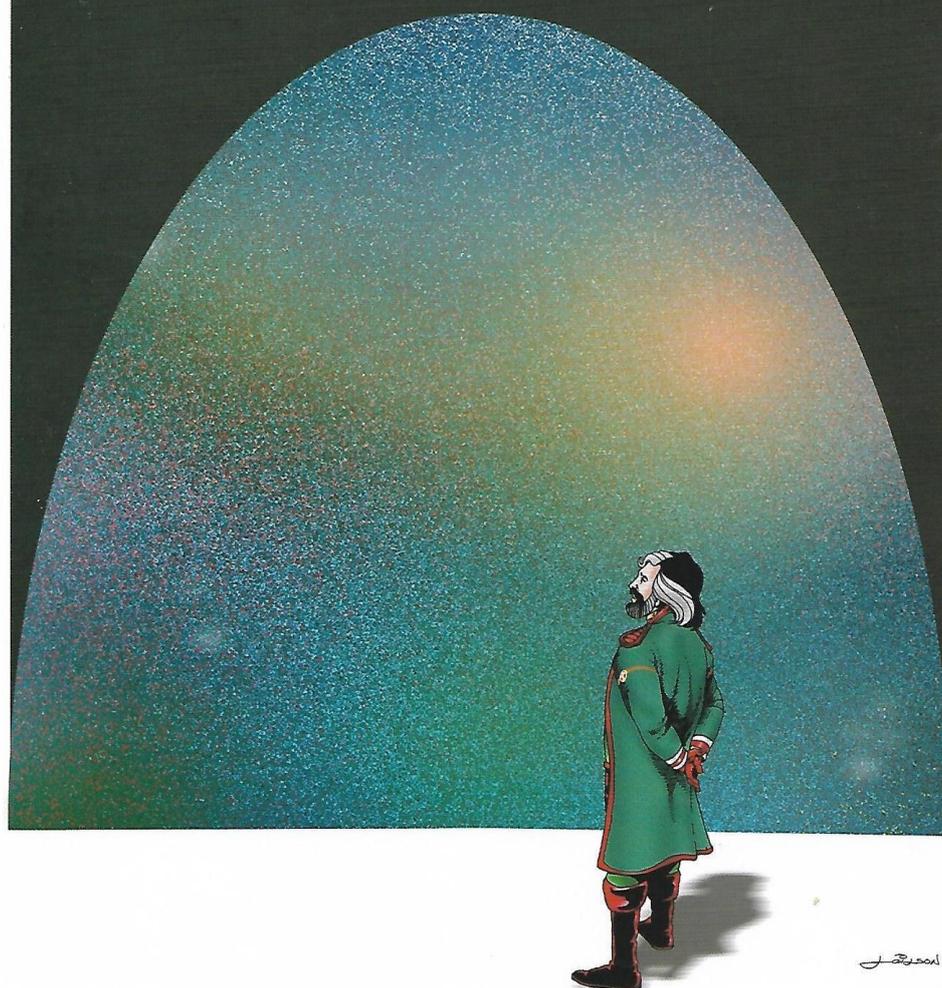


Figura 3 - Cena da página XLIV.

Outros traços necessários para compreender a obra serão abordados no capítulo referente à análise do *corpus*. Vamos nos deter na seção seguinte a algumas considerações triviais, para que *Lusíadas 2500* seja compreendida como uma encenação futurista.

1.2.3 – Dos traços do processo de criação

Camões, a fim de criar sua obra, precisou utilizar bem a língua portuguesa e a métrica, para que pudesse disseminar suas emoções e valores sociais de maneira que o leitor se sensibilizasse acerca dos grandes feitos portugueses. O navegador Vasco da Gama também necessitou saber conduzir a caravela a partir dos instrumentos de navegação, para se orientar e seguir seu destino. Do mesmo modo, o artista gráfico precisa conhecer as técnicas para fazer uma HQ, ou simplesmente uma encenação futurista, que seja interessante para o leitor, com um bom enredo e personagens atrativos.

Cavalcanti (2019) considera *Lusíadas 2500* duas narrativas em uma, em virtude de serem assíncronas, uma correspondente ao passado e outra, ao futuro. Dessa maneira, mesmo o autor criando o cenário futurista da dialogização das vozes sociais, contemplamos a simultaneidade desses dois momentos na encenação, que estão presentes em toda a adaptação.

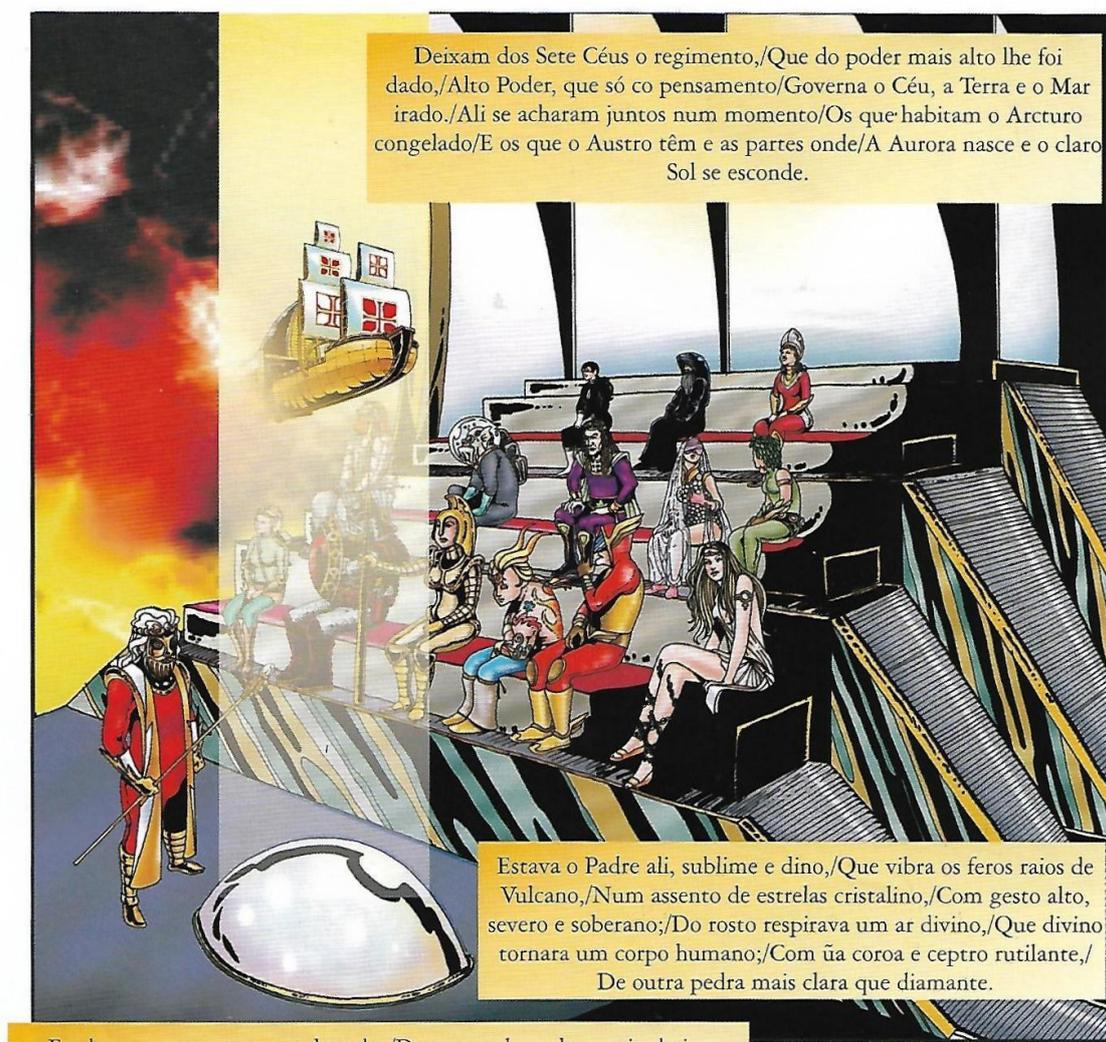


Figura 4 - Cena da página XIV.

Na figura 4, vemos a combinação de marcas representativas dos discursos que fazem referência não só ao passado, como a reunião dos deuses gregos, no Monte Olimpo, a vestimenta mais refinada de Júpiter e Baco; mas também ao futuro, com a representação mais moderna dos deuses, pois alguns usam roupas que remetem a super-heróis, como Flash, a pop stars com muitas tatuagens e a personagens de um contexto de ficção científica, como o deus que está com “aquário” na cabeça e o que está com uma espécie de capacete preto. Outro fator que contribui para essa verificação é a caravela, que, como vimos, é o meio de transporte típico dos portugueses, em meados de 1500, e na cena, há a representação holográfica dessa embarcação, tendo assim, a mescla dos elementos para compor a ambientação cinematográfica de *Lusíadas 2500*. Logo, Lailson nos deixa analisar que a tessitura da adaptação da qual será feita é a

contada por Camões, todavia a tessitura dialógica está voltada para a acentuação valorativa da camada linguística feita ao modo de Camões.

É interessante sabermos que Lailson (2019) declara que fazer *Lusíadas 2500* foi uma mudança na carreira do artista, porque o humor, na charge diária, era a sua principal característica, e voltar a pensar em ficção científica na linguagem imagética foi algo que o autor precisou reaprender. O estilo de Cavalcanti, na adolescência, era pautado na ficção científica, o que justifica o contexto temporal e social da obra ser ambientalizado no contexto da ficção científica. Com o intuito de produzir a obra nesses moldes, o autor fez o processo de desconstruir para reconstruir a obra clássica, a partir do seu ponto de vista, em uma nova forma de arte, a arte sequencial da encenação futurista.

Ao lermos a adaptação, constatamos que o autor teve uma liberdade de criação, porque é uma obra que tem em sua essência o inusitado. Para Cavalcanti (2019), *Lusíadas 2500* não é uma história que já existe, não é uma reescrita, nem uma releitura, é uma obra nova, que nasce baseada na epopeia camoniana. Na verdade, de acordo com o autor (2019), o desejo dele era fazer um filme contando as aventuras de Vasco da Gama e da tripulação em busca do descobrimento de novas terras. Como o suporte utilizado é em formato de livro de papel, impossibilita a produção de um filme, por isso cria a encenação futurista quadro a quadro, com a utilização de alguns recursos cinematográficos.

Em razão de *Os Lusíadas* conter muitas descrições, Cavalcanti produz uma nova narrativa gráfica, que não apresenta redundância, no sentido de que o signo imagético não repete as informações contidas no verbal, mas, sim, complementa a significação. Em uma reportagem realizada por Luyten (2006), ao *Universo HQ²*, sobre a visão de Lailson no que diz respeito a *Os Lusíadas*, ele afirma que se acontecesse ao contrário, não teria um “*Lusíadas* ilustrado”.

Luyten (2006) ainda declara que Lailson fez um verdadeiro trabalho de artesão, pois, mesmo a epopeia sendo lida em português brasileiro, o entendimento não é tão fácil. Logo, o autor teve que fazer um estudo minucioso do texto camoniano, para compreender, familiarizar-se e iniciar sua produção. Para isso, ele

² LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Os mares nunca dantes navegados no ano de 2500**. Universo HQ, Brasil, 2006. Disponível em: <<http://www.universohq.com/materias/os-mares-nunca-dantes-navegados-no-ano-de-2500/>>. Acesso em: 5 jan. 2019.

comenta com a escritora que foi preciso pegar canto por canto e ler muitas vezes para entender o que estava escrito. Leu vários materiais, principalmente, os cedidos pelo professor Rubem Franca, especialista na vida e na obra camonianas, e pesquisou no site do Instituto Camões. Depois disso, fez esboços narrativos com um resumo dos cantos e, em taquigrafia, organizou para saber quem eram os personagens e como os enquadraria na cena.

De acordo com Cavalcanti (2019), a parte mais trabalhosa foi estabelecer os roteiros, porque era preciso alinhar a epopeia e o clássico a sua produção moderna. Em razão de a obra ser uma encenação, ele afirma que a inserção do novo texto tenta representar os “bastidores da ação”, não chega a ser o “*making of*”, todavia “é o lado oculto do que estava se passando” (CAVALCANTI, 2019). Esse recurso facilita o entendimento, pelo motivo de que, sem a presença dele, é possível que o leitor não conseguisse entender o que estava sendo produzido exatamente, o motivo de os personagens e o cenário estarem de tal modo.

A viagem de Vasco da Gama e toda tripulação também inspirou Cavalcanti para conduzir as caravelas colocando seu posicionamento ideológico para projetar um possível futuro nos desenhos, os quais precisam expressar os feitos tecnológicos, os mistérios dos mares e céus e as táticas de navegação. Isso porque, segundo o autor (2019), as pessoas do século XX e do XXI não têm noção da dificuldade e da tecnologia empregada nas caravelas. Circum-navegar apenas com manuseio das cordas, uma bússola básica e um astrolábio é uma atividade que requer o conhecimento e o desenvolvimento das técnicas de navegação. O método utilizado nas navegações portuguesas era algo que fascinava o autor, e por isso Cavalcanti (2019) revela que necessitava representar a tecnologia das embarcações grandiosamente, em função disso, coloca as naves espaciais, a nave-correio e os batéis, e amplia o tamanho do oceano para os navegantes usarem os equipamentos e as técnicas num espaço maior.

Tal fato pode ser comprovado quando Vasco da Gama e sua tripulação têm informações de algumas terras e rotas em decorrência de viagens anteriores e de estimativas feitas pelos equipamentos utilizados, como se pode perceber na figura 5.



Figura 5 - Cenas da página XXI.

A adaptação, nesse diálogo entre os personagens, enfatiza as dificuldades encontradas, no que se refere ao reconhecimento das terras, na primeira fala de Vasco da Gama, e ao uso dos instrumentos tecnológicos, representado na primeira fala do tripulante.

É necessário que, a partir das adversidades e do momento histórico, a tecnologia seja adequada. À vista disso, conforme Cavalcanti (2019), para o leitor atual, fica mais fácil compreender o esforço humano para atravessar oceanos, em um veículo que atravessa distâncias intergalácticas e utiliza equipamentos extremamente modernos, pois está mais próximo de sua realidade. Diante desse horizonte social, Cavalcanti constrói o cenário e a história baseada na interpretação

do poema camoniano e transpõe a narrativa para 2500, num contexto de ficção científica com uma pluralidade discursiva.

O processo de criação foi feito de uma maneira diferente, porque o autor precisa produzir conforme uma encenação. Primeiramente, os desenhos foram feitos à mão com o bico de pena, e depois, escaneados, coloridos ao computador, em que se acrescentavam a vestimenta, os adereços e as expressões faciais. Por isso, de acordo com Cavalcanti (2019), ele montava no computador a cena, a partir de um fundo transparente para integrar os personagens ao cenário.

Podemos entender que a ideia de encenação é concretizada pela produção imagética, uma vez que Cavalcanti (2019) se certifica de que produziu cada personagem e cenário independente. Ele, já pensando na organização da cena, pousava de várias formas para a fotografia, e por meio dessas imagens, criou boa parte dos personagens, exceto os femininos. É interessante ressaltarmos que até a representação do ciborgue foi realizada dessa maneira e que apenas alguns personagens não o tiveram como modelo, mas o seu ajudante da LHC Associados. Conforme Cavalcanti (2019), a utilização de sua própria imagem, a de seu sócio e a da sua filha ;como modelos humanos era para poder dinamizar os personagens na organização do quadrinho. Já a caracterização dos deuses consiste na analogia com “os deuses da mídia moderna: o super-herói, a supermodelo, o astro de rock” (CAVALCANTI, 2019). Acreditamos que isso é decorrente do fato de que tais “celebridades” serem mais próximas do universo infantojuvenil e por terem a capacidade de retratar “seres” com mais influência para mudar pensamento e atitude dos jovens.

Notamos que, apenas visualmente, fazendo comparação das feições de Lailson roqueiro e da época em que a obra foi escrita, encontraremos semelhanças entre o autor e os personagens por causa do cabelo grande e do cabelo branco, e da expressividade do olhar entre o artista e os deuses Júpiter e Baco, respectivamente, na figura 8.



Figura 6 - O Papa-Figo, Recife, 1991.³



Figura 7 - Lailson, São Paulo, 2006.⁴

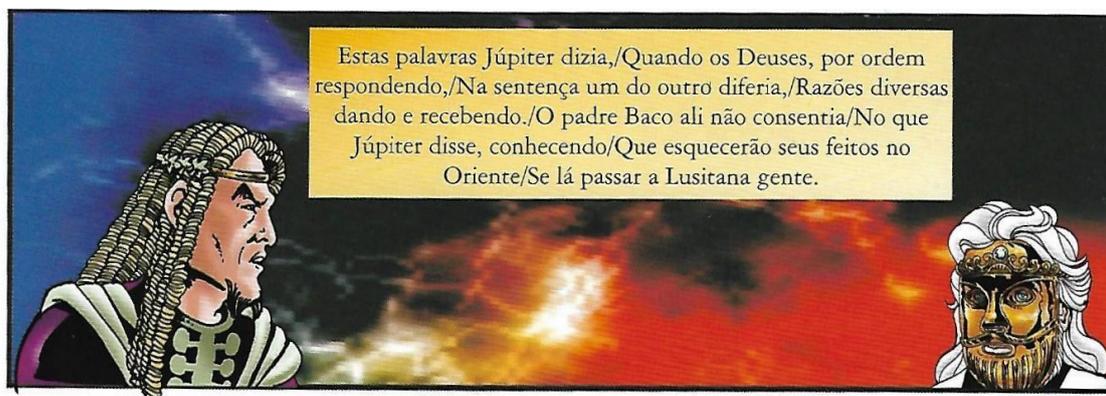


Figura 8 - Cena da página XVI.

No que concerne à representação das personagens femininas, ele fotografou algumas mulheres e se inspirou em uma das maiores modelos brasileiras da

³ CAVALCANTI, Lailson de Holanda. **Humor World**. O Papa-Figo, Recife, 1991.

Disponível em:< <http://www.lailson.com.br/FOTOS/amigos/lailson%20e%20papafigo.JPG>

> Acesso em: 20 jan. 2019.

⁴ CAVALCANTI, Lailson de Holanda. **Humor World**. *Lailson e Ronnie Von*, São Paulo, 2006. Disponível em:<

<http://www.lailson.com.br/FOTOS/momentos/lailson%20ronnie%20von%2001.JPG>> Acesso em: 20 jan. 2019.

atualidade, Gisele Bündchen, para representar Vênus, a deusa da formosura e do amor.



Figura 9 - Cena da página XVII.

Nessa primeira cena da página XVII, o leitor pode notar que a postura da deusa recorda a forma como as modelos se portam durante as paradas técnicas do desfile, ou até como ficam em uma sessão de fotos. A caracterização de Vênus como Bündchen fica mais evidente quando, na cena seguinte, há o zoom no rosto da modelo, fazendo com que a fisionomia dela seja mais marcada, assemelhando-se à reprodução de uma fotografia, como podemos ver na figura 10.



Figura 10 - Cena 2 da página XVII.

Os cenários foram produzidos baseados em lugares existentes em Portugal e em acontecimentos históricos, a exemplo dos ataques terroristas ao Iraque. Cavalcanti (2019) afirma que a construção do cenário se assemelha a um trabalho com câmera fotográfica. Primeiro, por ele já ter conhecido o local, parece que o desenho é uma fotografia e assim ele pode se imaginar lá; segundo, por ele fazer os recortes necessários nos lugares, aproximar, afastar, ampliar, entre outras possibilidades.

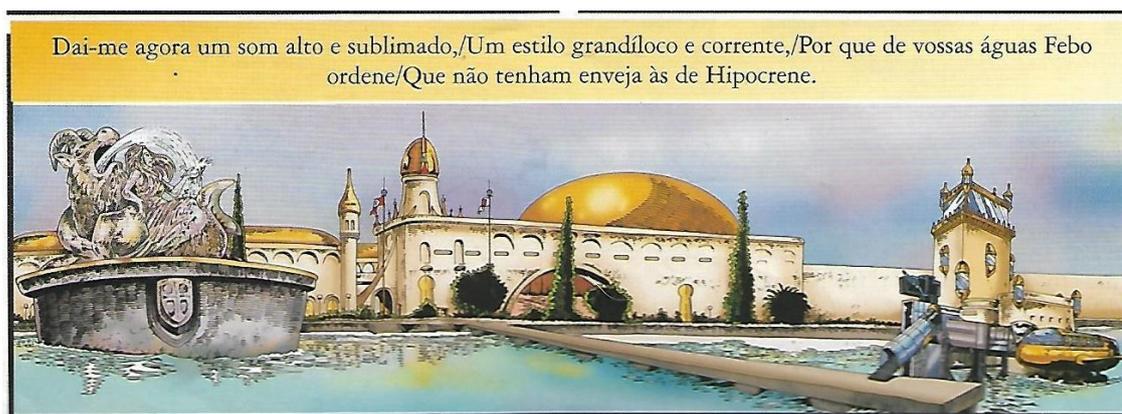


Figura 11 - Cena da página VIII.

Na cena registrada na figura 11, vemos, panoramicamente, a composição do cenário com a presença do Mosteiro dos Jerónimos, da Torre de Belém e de uma escultura das tágides. Na página seguinte, o autor faz uso de cada elemento em um quadrinho diferente, o que exprime os recortes fotográficos. E no decorrer da narrativa, a estrutura do Mosteiro é transfigurada para representar o palácio do mouro, em Moçambique. Com isso, notamos que o cenário panorâmico serve de base para um possível recorte do cenário que será usado em outro quadrinho.

Essa repetição também é feita com os personagens, devido ao recurso fotográfico. Podemos ver isso nas páginas XXIV, XXXI e em outras, nas quais a figura de Vasco da Gama apresenta a mesma posição da cabeça, ombro, braço e, conseqüentemente, todo o corpo.



Figura 12 - Cena da página XXIV.



Figura 13 - Cena da página XXXI.

Em virtude de os desenhos terem sido produzidos separadamente, a montagem do quadrinho, ou melhor, da cena proporcionou a Cavalcanti se tornar diretor cinematográfico, porque necessitava se preocupar, por exemplo, com a disposição dos personagens, das falas, do cenário, da luz, para que pudesse dirigir do seu jeito. Tais observações nos mostram que a encenação futurista *Lusíadas 2500* é uma nova representação da obra clássica *Os Lusíadas*, de Camões.

As informações contidas nessas seções nos servem para entender a adaptação como uma obra heterodiscursiva, uma vez que contacta a diversidade de vozes presentes nos falares dos autores, dos narradores e dos personagens, assim como os discursos presentes na epopeia, na encenação e na história em quadrinho, gerando, assim, um embate dialógico entre os discursos do passado, do presente e do futuro.

2 NAVEGANDO POR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

2.1 Entre Histórias em Quadrinhos

Atualmente, a história em quadrinhos, ou a banda desenhada, como nomeiam Mota e Santos (2000, p.8), “é uma das mais contemporâneas e originais linguagens próprias de nossa época, uma linguagem universal e com um grande propósito comunicativo”. Por conta desse propósito, essas histórias são utilizadas nos mais diversos contextos, como o educacional, o informacional, o científico, o artístico e o literário. De acordo com McCloud (2004, p. 58, *grifo do autor*), “à medida que o **século XXI** se aproxima, a **iconografia visual** pode nos ajudar a perceber uma forma de **comunicação universal**”. Em decorrência de sua utilização, as histórias quadrinizadas ultrapassaram a condição de instrumento de consumo para se tornarem símbolos da civilização contemporânea.

Segundo Feijó, o nome que será atribuído ao gênero história em quadrinhos não importa porque “pode chamar de histórias em quadrinhos, ou apenas quadrinhos, HQs, *comics*, gibi, banda desenhada, *fumetti* ou *mangá*, o que vale é o espírito da coisa: imaginação traduzida visualmente para encantar e apaixonar gerações” (FEIJÓ, 1997, p.7).

A definição desse gênero discursivo está pautada, inicialmente, na afirmativa de Will Eisner (2010), o qual caracteriza a HQ como uma arte sequencial. No entanto, McCloud (2004) explana que a denominação arte sequencial tem algumas lacunas, mesmo que defina de modo geral as HQs. A palavra arte teria a ideia de um critério de valor que outras expressões artísticas também têm, ainda mais, que o termo arte sequencial não faz uma alusão a ser imagético ou não. Seguindo nessa linha de raciocínio, o termo imagem, ao invés de arte, não seria a melhor conotação, já que a linguagem escrita em um suporte também seria uma imagem sequencial. Em razão de o espaço para os quadrinhos ser equivalente ao tempo para o cinema, as imagens não ocupariam o mesmo espaço em sua sequência, mas justapostas.

Baseando-se nisso, McCloud chega à conclusão de que a melhor definição possível para as HQS seria a de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2004, p.9). Ele ainda esclarece que “quando

as imagens são partes de uma sequência, mesmo uma **sequência** só de **duas**, a arte da **imagem** é transformada em algo mais: **a arte das histórias em quadrinhos!**” (*Ibidem*, grifo do autor).

Essa forma de contar histórias é definida por Luyten (1985, p. 11) como:

uma expressão artística, pelo caráter misto de ser composta por dois códigos de signos gráficos: a imagem, a linguagem não verbal, e o texto, a linguagem verbal, além de ser feita em sequência, no sentido esquerda-direita, como a leitura habitual dos ocidentais, e de cima para baixo.

Ao passo que Quella-Guyot (1994, p. 64) afirma que a arte narrativa quadrinística “sugere o desenrolar de uma ficção por meio de uma sucessão de texto e de imagens fixas e organizadas em sequências, gerando assim um encadeamento de imagens decorrente da função dos vínculos cronológicos que unem as vinhetas entre si”. Para Cirne (2002, p.14), as HQs são “uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam”. Já Silva (2002, p. 45) as descreve como “uma forma de linguagem que combina a imagem e o texto e que, através do encadeamento de quadros, narra uma história ou ilustra uma situação de forma lógica e coerente”. Enquanto Cagnin (2014, p. 178, *grifo do autor*) determina que:

os quadrinhos são a *substância de expressão* da narrativa, formada de dois códigos:

- a **imagem**: signo visual analógico do *código iconográfico* formada por figuras de pessoas, animais, de objetos e do cenário onde se desenrolam as ações da narrativa.

- o **texto**: *código linguístico* representado na palavra escrita dos balões, das legendas e do título pelo **narrador**, personagem fictícia que conta a história.

Em tais definições, percebemos que há um discurso em comum entre esses estudiosos quanto ao fato de que as duas linguagens utilizadas nesse gênero, a verbal e a não verbal, entrecruzam-se em um processo de complementação. McCloud (2008) define os quadrinhos nessa mesma perspectiva, como “uma mídia de **fragmentos** – um pouco de texto aqui, uma figura recortada ali –, mas quando são certos, seus leitores **combinam** esses fragmentos conforme leem e

experimentam sua história como um **todo** contínuo” (MCCLLOUD, 2008, p. 129, *grifo do autor*).

Assim, os elementos visuais são atrelados aos verbais como condutores para o entendimento da história, pois eles se desenvolvem a partir de uma sequência narrativa proposta pelo autor, a qual ganha vida ao ser lida. Com isso, cada signo linguístico desempenha uma função específica, que contribui para o entendimento do outro código e de um todo, ou seja, o discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, propiciando ao texto uma sequência lógica, a fim de se estabelecer uma somatória entre os discursos, constituindo uma narrativa coerente. Essa união das linguagens presentes nas HQs, de maneira subentendida ou explícita, proporciona não só a história, mas também uma variedade de significados ao leitor, capaz de criar inúmeros efeitos de sentido convincentes. Uma vez que toda imagem é polissêmica, a palavra tem a função de selecionar o significado da imagem para dirigir a leitura conforme sua intenção (CAGNIN, 2014, 138).

Dessa forma, a articulação dos dois signos é uma característica marcante das HQs. “Frequentemente, o verbal se une ao não verbal, alternando as funções de dominância e complementaridade” (*Ibidem*). Nesse sentido, McCloud declara que há uma distinta relação entre as palavras e as imagens que podem ser:

1. Específica da palavra

As palavras proporcionam tudo o que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita.

2. Específica da imagem

As imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida.

3. Específica da dupla

Palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem.

4. Interseccional

Palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentemente.

5. Interdependente

Palavras e imagens combinando-se para transmitir uma ideia que não transmitiriam sozinhas.

6. Paralela

Palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas, sem intersecção.

7. Montagem

Palavras e imagens combinadas pictoriamente (MCCLLOUD, 2008, p. 130).

Este trabalho está voltado para uma característica predominante das HQs, a união do escrito com o imagético. Ressaltamos que, para compreendermos o sentido da HQ, necessitamos analisar o todo articulado, ou seja, a inter-relação dos signos, visto que “são os motores da história”, por construírem a narração. Nesse sentido, Eisner (2010, p.132) menciona que “é o ‘visual’ que funciona como a mais pura forma de arte sequencial, porque, ao lidar com a questão da narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens”.

“De modo geral, na linguagem dos quadrinhos, em termos de sistemas semióticos, temos o não-verbal e o verbal, nessa ordem de importância, já que há HQ sem texto verbal, mas nunca sem imagens” (MENDONÇA, 2010, p. 57). Em face disso, Cagnin (2014, p.139) diz que “na ligação do significado, palavra e imagem se acham em relação complementar, ambas fazem parte do sintagma superior da narração, mas à imagem cabe a tarefa principal de contar a história”. Assim, a linguagem não verbal atribui à HQ natureza essencial para a constituição desse gênero discursivo.

Devemos levar em conta que há outros gêneros discursivos, os quais têm como característica a presença do signo verbal e o do não verbal, como a charge, o cartum, a tirinha, a encenação futurista proposta por Cavalcanti (2006), entre outros. A colocação de Mendonça conduz a ideia de que devemos “situar as HQs numa verdadeira ‘constelação’ de gêneros não-verbais ou icônico-verbais assemelhados” (MENDONÇA, 2003, p. 197), porque esses textos circulam frequentemente nos meios midiáticos escritos.

A título de explicação desses textos, temos a charge que utiliza a linguagem não verbal em forma de caricatura para representar seus personagens, e a temática tem um foco crítico, geralmente sobre os acontecimentos atuais, numa perspectiva satírica. O cartum se diferencia da charge porque aborda um assunto atemporal do cotidiano, sem se deter em personagens conhecidos socialmente, além do que não tem o objetivo de satirizar, mas sim de provocar o humor, parecido com o que ocorre com uma piada. Já a tirinha se assemelha às histórias em quadrinhos, em relação às demais características, entretanto possui menos quadrinhos, o que possibilita uma leitura mais rápida. No que se refere à encenação futurista de Cavalcanti (2006), é uma interpretação do texto integral com as ações deslocadas para o ano 2500. Levando em consideração essas definições, podemos afirmar que a finalidade comunicativa de cada autor e o meio de publicação do texto são os fatores

determinantes para a escolha de um desses gêneros. A fim de que o objetivo seja efetivado, é necessário que nós, enquanto leitores, compreendamos a intenção do discurso e também saibamos decodificar os elementos expressos, porque os “ícones exigem nossa participação para funcionar” (MCCLLOUD, 2004, p. 59).

Por causa disso, Quella-Guyot declara que “o texto procura imprimir uma orientação entre os diferentes sentidos concebíveis para ditar o sentido único a ser dado à imagem” (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 131), e isso ocorre pelo motivo de as HQs conduzirem o leitor a uma dança silenciosa do que é visto e não visto. Essa condução proposta por McCloud é determinada porque o:

equilíbrio entre **visível** e **invisível** é mais evidente do que nas **imagens** e **palavras**... algo profetizado no **nascimento** da **própria arte** – iniciado **há mais de cinco mil anos** – que veio se ampliando durante séculos até que toda a ligação foi perdida – e então **redescoberta** na loucura do **século XX!** (MCCLLOUD, 2004, p. 207-208, *grifo do autor*).

Em algumas histórias, esse equilíbrio é dinâmico, por vezes, as principais informações são de caráter icônico ou escrito. Para Silva (2002), quando esse equilíbrio vem a acontecer é porque o texto perdeu a autonomia. Mesmo quando isso porventura ocorre, a relação do texto verbal com a imagem não se limita, porque esses dois códigos, nesse gênero, têm a função de se complementarem, e não de se subtraírem.

Cada elemento expresso nas HQs está disposto para que a progressão textual transmita o contexto enunciativo ao leitor. Conforme Cagnin (2014), o contexto é formado pela junção da mensagem visual obtida pelo leitor com as variadas associações dos signos iconográficos do desenho e com o seu repertório de conhecimentos e lembranças. Assim, com essa união, alcançamos o entendimento da narrativa, do mesmo modo que com o conhecimento dos demais constituintes sígnicos desse gênero. Portanto, para um melhor desenvolvimento desta dissertação, no que diz respeito a elementos quadrinísticos, nos próximos tópicos os desenvolveremos a partir da subdivisão entre os signos verbais e não verbais.

2. 2 Das características das Histórias em Quadrinhos

Visto que o nosso *corpus*, *Lusíadas 2500*, é definido como uma “encenação futurística” e se constitui a partir dos pressupostos de criação da história em quadrinhos, nesta seção abordaremos alguns recursos do gênero discursivo quadrinístico, a fim de contribuir em nossa análise do *corpus*. Por isso, alguns elementos sógnicos serão mais explorados do que outros, por não serem, expressamente, significativos para o cumprimento do objetivo deste trabalho.

2. 2. 1 Do signo verbal

Cagnin (2014) determina duas funções básicas exercidas pela palavra, a de fixação de significado e a de ligação de significado. A primeira tem o objetivo de desvendar o sentido denotativo e de ajudar na interpretação dos seus semas conotativos, pois, como “toda imagem é polissêmica” e “pode ter vários sentidos” (CAGNIN, 2014, 138, *grifo do autor*), é preciso que o leitor compreenda o que está sendo expresso. Tal aspecto pode ainda ser ampliado “quando o emissor seleciona o significado da imagem para dirigir a leitura conforme sua intenção” (*Ibidem*). Enquanto a segunda função tem a finalidade de ligar a significação da palavra à imagem, numa relação de complementaridade, já que ambos signos “fazem parte do sintagma superior da narração, mas à imagem cabe a tarefa principal de contar a história” (*Ibidem*). Portanto, a linguagem verbal tem a incumbência de fixar os sentidos propostos pela imagem. A fala, além de representar o diálogo entre os personagens, contribui para a narração da sequência imagética. Dessa forma, as duas funções são responsáveis por conduzir e construir a narração da HQ.

A obra que inova a linguagem verbal da HQ é *The Yellow Kid, O Menino Amarelo*, publicada em 1985, por conta do uso do balão, o qual é uma das “principais características criativas dos quadrinhos” (CIRNE, 1972, p. 25). Nesse viés, Quella-Guyout (1994, p. 12) declara que “o balão é sem dúvida a mais bela invenção das HQ. A sua riqueza de expressão não tem limite. Seu conteúdo é capaz de acolher todas as inovações”.

A fim de definir esse recurso, Ramos (2009) traz o discurso de alguns estudiosos para elucidar esse elemento próprio das HQs.

Eisner (1989) – o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor.
 Acevedo (1990) – é uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar à vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens.

Cagnin (1975) – é o elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa.

Vergueiro (2006) – é uma forma de indicar ao leitor a mensagem “eu estou falando”.

Fresnault-Deruelle (1972) – é o espaço dentro do qual se transcrevem as palavras proferidas pelos protagonistas.

Eguti (2001) – um espaço onde são escritas as palavras proferidas pelas diversas personagens; apresenta diferentes formatos indicando a fala entre as personagens por meio do diálogo direto e do diálogo interior. (RAMOS, 2009, p. 32)

Diante do exposto, podemos inferir a noção de que o balão tem a incumbência de representar a fala e o pensamento dos personagens, pois “o texto incluso no balão é o signo do narrador, equivale às frases encontradas nos romances escritos, semelhantes a esta: ‘Então fulano disse” (CAGNIN, 2014, 99). Logo, podemos condensar a finalidade desse signo na ideia defendida por Eisner (2010), que a esse recurso foi logo atribuída a função de imprimir som à narrativa. Cagnin (2014) ainda acrescenta que esse recurso ao ser adotado pelas HQs, e o texto embaixo dos quadrinhos ser eliminado, permitiram à narrativa construir uma linguagem bastante original, mais atinente com a apresentação do fato, e até deu voz às personagens bem antes do cinema falado.

Esse recurso, para Acevedo (1990, *apud* Ramos, 2019), possui dois elementos: o continente (corpo e rabicho/ apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagem). Podemos entender o *continente* como sendo o formato, o qual se dispõe de várias formas, assim apresenta em “cada um com uma carga semântica e expressiva diferentes” (RAMOS, 2019, p. 36). A linha do contorno é responsável por retratar o sentido do balão, o que pode trazer mais informações e permitir uma nova conotação e expressividade para esse signo. Apesar do balão ser marcado pelo signo não verbal, Cagnin (2014) explana acerca desse recurso no capítulo referente ao texto, porque esse recurso determina como uma forma de apresentação do texto. Diante disso, também deixamos para abordá-lo nesta seção.

Nessa linha de raciocínio, Groensteen (2015) menciona que é o entorno desse “saco de palavras” que exerce, perante o repositório de seu espaço interno e em relação a seu ambiente externo, a maior parte das funções de sentido expressas

pelos balões. Razão essa de tal recurso não ter uma forma definida, porque “enquanto invólucro da fala, o balão também se tornou imagem para representar diversas reações e emoções por que passa a personagem, formas metalinguísticas portanto, como a entonação da voz, o medo, o gaguejar, a raiva e tantos outros” (CAGNIN, 2014, 99).

O entendimento dos inúmeros formatos gráficos foi possível graças ao grande número de publicações das HQs. Em razão do maior uso, inicialmente, do balão de fala ou balão-fala, a linha preta e contínua é tida como a forma básica de representar esse recurso, que, portanto, se torna o parâmetro para os outros formatos, como uma possível representação abaixo feita por Cagnin (2014, p. 114).

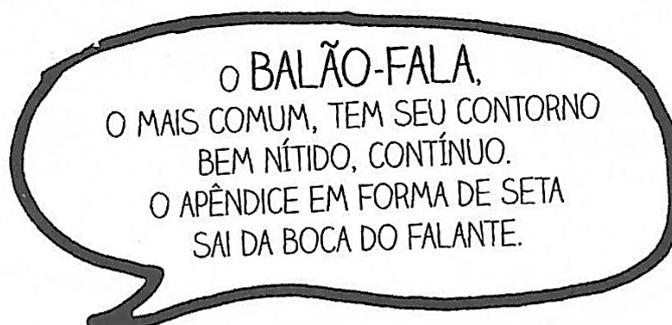


Figura 14 - O balão de fala.

O efeito de sentido “é obtido por meio das variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 36) e variam de acordo com a intenção do autor. Considerando esse fato, o significado expresso por ele veicula uma informação a mais ao leitor, por isso o quadrinista reforça o uso desse elemento visualmente perceptível, capaz de influenciar, de forma decisiva, o equilíbrio e a leitura da cena representada.

O uso específico de cada balão cria efeitos visuais, consequentemente, comunicativos, ideológicos e dialógicos, porque o interlocutor deve fazer uma associação entre qual personagem discursa, para quem se discursa, as expressões das fisionomias, o tempo e o espaço da narrativa com o formato desse elemento. Portanto, o uso dos balões pode ser de fala, de pensamento, de nuvem, de sussurro, de grito, de cochilo, de medo, de transmissão, de desprezo, entre outros tipos. Por exemplo, para representar voz baixa ou sussurro, usam-se as linhas tracejadas; pensamento ou imaginação da figura representada, a forma de nuvem,

entre outros, assim, o efeito de sentido “é obtido por meio das variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos” (RAMOS, 2009, p.36). Ainda é possível encontrarmos autores que “não usam a moldura dos balões, o texto fica desguarnecido em um canto qualquer do quadrinho” (CAGNIN, 2014, p. 144) e outros que criam balões personalizados para cada personagem, por conta dos inesgotáveis recursos da informática, como menciona Ramos (2009).

Essa inovação, nas histórias quadrinísticas, permite um maior dinamismo na interação do texto verbal com a representação imagética da personagem. Acerca disso, Luyten (1987) declara que, entre os elementos formadores desse gênero, “o que mais caracteriza e dá dinamicidade à leitura são os balões. Para que o leitor compreenda a mensagem correta, faz-se necessário que ele tenha o conhecimento dos balões utilizados nas HQs” (LUYTEN, 1987, p. 12).

Jamais acontece de o balão apresentar-se sozinho, dado que ele é uma emissão supostamente sonora e que toda emissão pressupõe uma fonte, ou seja, um lugar de origem. Essa regra vale independentemente da natureza exata da fonte: seja o emissor representado ou invisível, ele é sempre situável em relação. (GROENSTEEN, 2015, p. 76)

Ao analisarmos a colocação de Groensteen (2015), compreendemos que o aspecto a ser levado em consideração é o apêndice do balão, o qual estabelece sentido à narrativa, em razão de se configurar como uma extensão do balão e se projetar na direção do personagem, indicando quem fala a partir de sua forma e de sua direção.

É importante destacarmos que Cagnin (2010, p. 149) esclarece ser diferentes as funções sígnicas acerca do balão e do apêndice, porque o primeiro é uma maneira de representar os sons das palavras, já o segundo indica quem fala e introduz nos quadrinhos o discurso direto entre as personagens. É por causa desse elemento que a HQ apresenta um discurso direto, porque as personagens, por meio desse signo, podem se apresentar em primeira pessoa, exercendo a mesma função dos travessões e das aspas nos textos literários e jornalísticos. Portanto, o apêndice tem a função de fazer a intermediação entre o verbal e o imagético, ou seja, entre o discurso do locutor e a representação da personagem.

Tal qual o contorno do balão, o traçado do apêndice pode mudar e adquirir sentidos contextualmente distintos, principalmente no tocante à representação da fala. O apêndice pode acompanhar o contorno do balão ou apresentar uma caracterização própria. (RAMOS, 2009, p. 47)

A respeito do apêndice, Cagnin (2014) ainda menciona que é um importante elemento do balão e que já foram vistos nas HQs os tipos principais: a *flecha*, que representa a fala, e a *bolha*, que significa o pensamento. Ramos (2009) intitula o tópico sobre o balão como a representação da fala e do pensamento, e o do apêndice, como recursos expressivos. A partir dessas duas explanações, podemos concluir que a função de expressividade não é o balão, mas sim o apêndice, uma vez que é “o contorno do balão, apesar de tradicional, que acompanha o sentido sugerido pelo apêndice” (RAMOS, 2009, p. 47).

Tendo em vista essas especificidades, o balão e o apêndice são recursos sígnicos umbilicalmente associados, pois é muito difícil se encontrar uma história que tenha o balão sem o apêndice. Segundo Ramos (2009), quando uma HQ apresenta uma configuração retangular, por exemplo, sem o apêndice e o discurso direto, o leitor pode considerar tal elemento como uma legenda, a qual deve ser lida em primeiro lugar, precedendo a fala dos personagens.

A fim de esclarecer esse elemento, Ramos (2009) faz um estudo acerca do que Vergueiro (2006), Eguti (2001) e Cagnin (1975) desenvolveram em relação à legenda, para constatar que, geralmente, está antes da fala dos personagens, na parte superior do quadrinho, porque essa composição pode representar “a voz do narrador onisciente” (Vergueiro, 2006).

No que tange a Eguti (2001), ele deixa em evidência que esse recurso seria a narração de alguém que se encontra externo à ação do quadrinho, sendo, portanto, “narrador onisciente e os verbos apresentam-se em terceira pessoa”. Quanto à visão de Cagnin (1975), normalmente, fica no extremo superior, porque é o ponto de partida da leitura; ou pode ocupar uma faixa num quadrinho ou até mesmo uma vinheta inteira; ou se encontra na parte inferior e em outros pontos do quadrinho como algumas HQs já fazem esse uso. Por fim, Ramos (2009) afirma que a legenda contém diferentes vozes, porque tanto o narrador onisciente quanto o personagem podem utilizá-la.

Antes do uso dos balões, a legenda tinha algumas funções que atualmente são realizadas por eles: narrar o que acontecia nas imagens, apresentar a fala das personagens, fazer alguns comentários e determinar o tempo e o espaço nos quadrinhos. Cagnin (2014) ressalta que hoje ela é empregada no interior do quadrinho, juntamente, com os personagens e os balões e que

normalmente é um pequeno fragmento do discurso, sem outro objetivo senão o de *fixação* de um dos significados [...], que não ficou claro na imagem ou no texto dos balões. Serve também de *ligação* com os diversos contextos que levam ao entendimento do texto e da imagem. Mas tudo depende do artista que a coloca no lugar que achar melhor (CAGNIN, 2014, p. 157, grifo do autor).

A característica marcante da narrativa, a presença do narrador, nas HQs, geralmente, não é apresentada pela figura de um personagem narrando uma história, mas, sim, por meio das legendas, títulos e da própria imagem. A respeito disso, Cagnin (2014) diz que tal fato ocorre porque o narrador aparece em uma história contada pelas imagens, visto que “não se trata efetivamente de uma narração, mas da *reapresentação* de um fato que se torna presente, de novo, diante do leitor através das imagens que vê” (CAGNIN, 2014, p.157).

Dessa forma, podemos entender que há uma mescla da voz do narrador com a dos personagens. Sendo uma representação do discurso direto, tal situação simula a forma narrativa usada nos romances. Entretanto, “a legenda permite ainda a utilização do discurso indireto, embora não seja muito comum nos quadrinhos” (RAMOS, 2009, p.52).

O sentido da legenda também é estabelecido pelas cores e pelo contorno. Assim, do mesmo modo que há balão sem linha de contorno, pode haver a legenda, já que podemos inferir que “a linguagem dos quadrinhos prevê a existência de uma legenda sem signo de contorno, que pode ser chamada de *legenda-zero*” (*Ibidem*). A cor também perpassa uma significação na legenda, e o autor a pode usar para distinguir os personagens, assim como o escritor Jeph Loeb utilizou para representar e diferenciar a fala de Superman com a cor amarela e a de Batman com o azul escuro. Essas cores fazem parte do uniforme dos dois super-heróis, o que ajuda o leitor a identificar a quem se referem às falas contidas na legenda.

Temos que deixar clara, ainda, a existência de outro recurso semelhante à legenda enquanto forma, o que Santos (2002, *apud* RAMOS, 2009, p.52) determina

como recordatário. A função desse elemento, a princípio, era de sintetizar a ação apresentada na tira seriada do dia anterior; depois, passou a ser usado para informar sobre simultaneidade de eventos, por exemplo, “enquanto isso” e “e depois”, expressando a ideia da presença de um narrador.

“Enquanto os personagens dialogam entre si pelo texto escrito nos balões, o narrador se dirige ao leitor que lhe ‘ouve’ a voz no título das histórias e nas legendas” (*Ibidem*). Dessa forma, o título também é responsável por proporcionar ao leitor uma noção do que a história trata, porque é um elemento narrativo. A escrita, o imagético, as cores, o tamanho das letras e a disposição de todos esses recursos sígnicos contribuem para que o título seja convincente e criativo, visto que “é a apresentação da narração feita pelo narrador (o autor), por isso ele se esmera para que tudo seja artístico e convincente” (CAGNIN, 2013, p. 158). Assim, o narrador se dirige ao leitor pelas legendas, títulos das histórias e pelos recordatários.

Outro signo verbal das HQs é a onomatopeia, uma palavra utilizada para reproduzir o natural da coisa significada, como *atchin*, que representa o som do espirro, o *tictac*, o do relógio, o *cricri*, o do grilo, entre outros. A onomatopeia apresenta um duplo aspecto “o analógico, pelo formato e tamanho que tomam os desenhos, motivados pela qualidade, tipo e intensidade dos sons; e o linguístico, por empregar as letras, as palavras, e criar outras” (CAGNIN, 2014, p.156).

Ao analisar a onomatopeia, Cagnin (2014) atesta que esse recurso é outra criação dos quadrinhos modernos, surgido com uma explosão alegre que deu vida à nova arte e que, juntamente ao balão e à imagem, constitui a trilogia simbólica das HQs.

Arelado à significação sonora da onomatopeia também está o formato das letras, que é passível de sentido e, conseqüentemente, contribui para o entendimento da narrativa tanto nesse recurso verbal quanto nos demais. Ao que se refere à configuração da letra, o sentido, a mais, compreendido possivelmente pelo leitor diz respeito aos diversos valores expressivos.

Os quadrinhos apresentam uma forma tradicional, a letra escrita de maneira linear, sem negrito e, geralmente, na cor preta. (RAMOS, 2009, p.56). Se um texto é escrito com outra configuração de letra, diferente da tradicional, ele também terá uma significação a mais, visto que é o mesmo caso que ocorre com o contorno dos quadrinhos e dos balões, esse processo é definido por Cagnin (2014) como função

figurativa do elemento linguístico, porque a letra passa a agregar outro sentido, variando conforme o contexto da história.

Vale lembrarmos que a finalidade da explicação dos recursos sígnicos acima constituintes das histórias em quadrinhos e, conseqüentemente, da encenação futurística, é para contribuir tanto no entendimento de *Lusíadas 2500* como um gênero relativamente estável quanto para servir de subsídio a nossa análise.

2. 2. 2 Do signo não verbal

Cagnin (2014), em seu livro *Quadrinhos: linguagem e semiótica*, antes de começar a explanar acerca de como a imagem se configura na HQ, traz-nos a concepção de, baseando-se em Barthes (1964, p. 40), que “a imagem, enquanto cópia de alguma coisa, é representação imitativo-figurativa” e que, por esse motivo, a construção de um sentido perpassa pelo estatuto de signo.

Para que a significação proposta pelo autor seja compreendida pelo interlocutor, é preciso que haja a interação discursiva do leitor com a obra, a qual, inicialmente, é efetivada pela leitura adequada dos quadrinhos. Caso a leitura seja realizada de maneira inadequada, por causa da sequência dada às cenas, a história não cumprirá seu propósito comunicativo por não ter sido entendida. Logo, é imprescindível que o leitor tenha o conhecimento acerca do funcionamento e da organização da HQ.

Nesse sentido, um ponto a ser levado em consideração é o direcionamento da leitura, pois, no caso da história que retrata uma produção do Ocidente, a leitura é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo; e, no caso do Oriente, a exemplo dos mangás, a leitura é realizada da direita para a esquerda e de cima para baixo.

A esse respeito, Cagnin (2014) diz que:

a leitura da imagem dos quadrinhos é feita como nas pinturas. Quando, num primeiro momento, temos uma visão geral da imagem, os olhos infalivelmente são atraídos por um ponto

dominante que, enquanto núcleo, centraliza os semas⁵ principais do significado do quadro; em seguida o olhar passeia por sobre todo o espaço limitado pela moldura, em vários sentidos, circular, transversal, para a direita, para a esquerda, em busca de outros detalhes que completem com o ponto ou a figura dominante o significado de todo o quadro. Empiricamente pode-se atribuir uma importância maior ou menor a cada uma das diversas partes do espaço ocupado pela imagem do quadrinho: a área central, marcada pelo cruzamento das diagonais, seria mais importante que as periféricas; as de cima, mais que as de baixo; as dos cantos, menos que as demais (CAGNIN, 2014, p. 67).

Portanto, cabe ao autor se empenhar para produzir uma obra que cumpra o seu propósito comunicativo de interagir com o público-alvo. Nessa perspectiva, tanto a linguagem verbal quanto a não verbal necessitam serem expressas em uma orientação organizacional do texto, a fim de haver uma produção de sentido desejável, sendo coerente ao contexto social, cultural e histórico. A esse respeito, Cagnin (2014) afirma que o processo de criação é seletivo e que há uma orientação determinada por dois polos, os quais indicam a intenção do desenhista e as limitações do leitor, visto que “no momento em que o desenho está sendo feito, ele ultrapassa o significado puramente denotativo e quase se liberta dele para se enriquecer de conotações diversas” (*Ibidem*). Essa relação sónica é justificada pelo teórico a partir da comparação entre o desenho e a fotografia, pois essa arte utiliza o sentido denotativo para retratar as cenas da realidade e aquele o conotativo, o qual é intensamente dirigido, uma vez que cada elemento pensado para compor o quadrinho, tem uma finalidade.

Sabemos que a HQ também apresenta semelhanças com a arte do cinema, e umas delas consiste na construção de essas narrativas serem feitas a partir de uma sequência de quadros. Porém, diferentemente do cinema, os quadrinhos ficam inertes, e o que dá movimento à narração são alguns recursos sónicos propostos pelos quadrinistas e, sobretudo, pela imaginação do leitor, o que dinamiza a história, conforme Cagnin (2014). Vale destacarmos que existem outros componentes empregados para viabilizar o dinamismo aos quadrinhos: as onomatopeias, os

⁵ Cagnin determina que há palavras relacionadas a esse conceito como sêmico e semema. Semema é um “termo cunhado por Bernard Pottier para designar o conjunto de traços mínimos distintos de significação” (CAGNIN, 2014, p. 105). Isto quer dizer que “sema é a unidade mínima de significação de uma palavra ou de um morfema” (*Ibidem*, p. 68).

balões, a gestualidade, o formato, o enquadramento, o ângulo de visão e a própria representação do movimento. Com isso, a linguagem deixa de ser estática e passa a ser dinâmica. Ao analisar esse processo, Cagnin concluiu que

a imagem estática é infalivelmente desenhada num momento da ação. Para sugerir o movimento com imagens fixas, o quadrinista escolhe alguns dos momentos mais significativos da ação e os coloca na mesma ordem temporal da ação ou gesto da realidade. O leitor segue a mesma ordem temporal das sequências, para alcançar o significado das ações e de todo o conto (CAGNIN, 2014, p. 181).

Em razão de os quadrinhos serem compostos por imagens estáticas, Acevedo (1990, *apud* RAMOS, 2009, p. 115) afirma que “a história em quadrinhos carece de movimento, mas o sugere”. Dentro dessa visão, Cagnin (2010) estabelece que a ideia de movimento se baseia em duas relações. A primeira é a do todo, no caso o corpo, em relação a suas partes; dessa maneira, qualquer parte pode adquirir a representação do movimento. Por exemplo, o pé, em associação à perna, com uma bola pode retratar o encontro do pé do jogador em direção à bola e representar o movimento de um chute. Do mesmo modo, outras partes humanas que, geralmente, não se mexem, como nariz e orelha, podem ser representadas com a ideia de movimento, um objetivo, também, sugerir movimentação com um copo inclinando sobre uma mesa, indicando que ele está na iminência de cair.

Outro modo de demonstrar o movimento é o uso das linhas cinéticas, que reproduzem o momento dos gestos. Ramos (2009) afirma que uma forma de as indicar é com o uso de signos de contorno ligados a um objetivo e à personagem. Vergueiro (2006) nomeia esse recurso como “figuras cinéticas”, ou seja, uma “convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem” (VERGUEIRO, 2006, *apud*, RAMOS, 2009, p. 118). Vale ressaltarmos que os termos utilizados desempenham um mesmo papel na linguagem dos quadrinhos, e, por isso, são sinônimos.

Ramos (2009) afirma que Cagnin (1975) não prevê o corpo como estratégia de movimento e diz que há duas possibilidades para utilizá-lo. A primeira é realizada quando o personagem tem o seu corpo desenhado repetidamente, o que sugere a ideia de diferentes etapas da movimentação, uma espécie de câmera lenta. A segunda, “a imagem, ao mesmo tempo em que dá ideia de movimento, indica uma

sucessão de momentos, por menor que seja. Na prática, isso quer dizer que a noção de movimento está atrelada à de tempo (RAMOS, 2009, p. 118).

Podemos notar que há outros efeitos visuais que apresentam a função de dar à cena uma movimentação, como a decomposição do movimento, feita a partir da multiplicação do elemento empregado. Inclusive, diferentes componentes podem demonstrar apenas um único movimento ininterrupto. Mota e Santos (2000) completam que, com o intuito de oferecer um dinamismo, um efeito bastante usado é a “distribuição em série de pontos de leitura sobre a diagonal da vinheta, criando a ilusão de movimento e deslocação a partir de um centro aparentemente seguro” (MOTA E SANTOS, 2000, p. 87). O quadro abaixo de Cagnin (2014, p. 28) nos ilustra esse processo descrito.

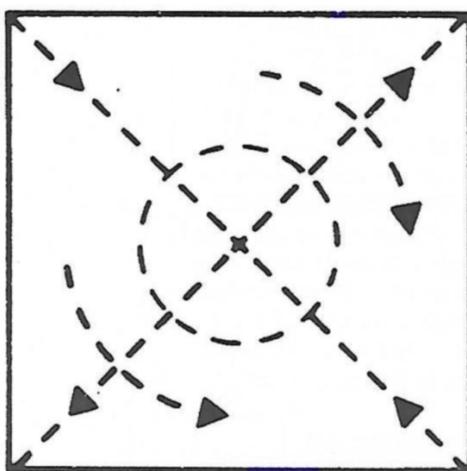


Figura 15 - A leitura dos quadrinhos.

Essa direção implica o foco narrativo que é dado pela visão do leitor, ou seja, ele atribui uma maior importância a determinados elementos, conseqüentemente, a outros, a atribuição significativa será menor. Para que o propósito comunicativo da obra exerça realmente sua função social, é necessário, também, que todos os elementos constituintes do quadro estejam em harmonia, visto que isso dará um ritmo e um equilíbrio para a cena, e tais elementos são de extrema importância para a progressão narrativa gráfica. Logo, é preciso o autor definir com rigor todos os elementos que devem integrar uma determinada cena que ele pretende representar, de modo a estabelecer quais os principais e quais os secundários ou acessórios.

Como os autores têm liberdade de criação para produzir suas obras, podemos ver no arsenal das histórias que o quadrinho apresenta uma estruturação e um sentido específico. Por conta disso, é preciso que saibamos que cada

estudioso, ao analisar e ao produzir, leva em consideração uma funcionalidade desse recurso.

Nas histórias de página inteira, os quadrinhos, livres da imposição do reduzido espaço das tiras, variam de forma e tamanho, vão do quadrangular ao circular e até às amorfas, isto é, sem nenhuma forma preexistente. Então, na disposição orgânica e hierárquica da página, o que orienta a criatividade do quadrinista são os ditames estéticos e apelativos que levam a destacar, em tamanho e forma, as imagens dos momentos mais impactantes da ação. Se os quadrinhos perdem o seu formato bem comportado, ganham em beleza e emoção. Mesmo com outras formas, continuamos, da mesma forma, a chamá-los quadrinhos (CAGNIN, 2014, p. 102).

De acordo com Eisner (1989, *apud* RAMOS, 2009, p. 90), o quadrinho é um quadro que dispõe de uma determinada cena, todavia, sabemos, que ele vai além disso. A partir dessa observação, podemos dizer que ele é “a **unidade mínima articulável** da história (CAGNIN, 2014, 69, *grifo do autor*), pois a sua organização é o que concretiza a sequência narrativa do gênero que é caracterizado por conter tal elemento. Nessa linha de pensamento, Eisner (2010) determina que o quadrinho é o responsável por lidar com a captura ou o encapsulamento da ideia e/ou de histórias por meio de palavras e figuras; assim, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados, o que lhes atribui o caráter de serem dispositivos de controle na arte sequencial.

No entender de Soares (1985, p.67, *apud* Luyten), a partir de sua análise de várias publicações populares do que ela chama de desenho quadrinado, há três formas de utilizar o recurso artístico do quadrinho. A primeira diz respeito à ilustração do texto, pois Soares (1985) determina que a linguagem verbal forma o conteúdo da comunicação e expõe a informação explicitamente; e que a linguagem não verbal tem o caráter de ser substituível, porque sua “função é de embelezar a cena ou chamar a atenção do leitor para algum detalhe ou mesmo para o essencial do discurso” (*Ibidem*, p.67). A segunda forma consiste na articulação da mensagem, pois quando o quadrinho é responsável por organizar o conteúdo veiculado, transforma-se em um elemento fundamental para o entendimento da informação, juntamente com a explicação verbal do balão e a do recordatário. Enquanto a terceira é a tradução semiótica da mensagem para a linguagem característica das HQs, em razão de levar em consideração o enredo, a ação e a personagem, a qual

é o ponto de referência. Por fim, conclui que “em decorrência da proximidade dos leitores com o enredo apresentado, os quadros oferecem a desejável síntese, economizando espaço e favorecendo um entendimento imediato das relações entre os instantes focalizados” (*Ibidem*).

Notamos que Silva (2002) também menciona que os quadros servem para o encadeamento da imagem e do texto, assim como a narração de uma história ou ilustração de uma situação de forma lógica e coerente. Ainda elucida que, semelhante ao cinema, a HQ também é uma arte composta por uma sequência de quadros, porém sem a movimentação, pois seus quadros são estáticos, diferindo assim da sétima arte. Tal constatação corrobora com o posicionamento de Eisner (2010), quando este afirma que os quadrinhos não correspondem aos quadros cinematográficos.

Outra função exercida pelo quadrinho é a de associar os personagens, revelar o espaço da ação e fazer um recorte do tempo. Na maioria das vezes, a comparação com outros quadrinhos permite a condução da narrativa, uma vez que esse recurso é uma representação de “um espaço e de tempo da ação narrada” (ACEVEDO, 1990, *apud* RAMOS, 2009, p. 90). Dessa maneira, a determinação do tempo e a do espaço dependem do espaço físico que dispõe para produzir a história a partir dos fragmentos das ações delimitadas nos quadrinhos.

Precisamos destacar que, atrelada à configuração dada ao quadrinho, seja a de um quadrado, retângulo, círculo, ou outra forma, há o contorno do quadrinho, o qual expressa significação e contribui para o desenvolvimento do enredo, em razão de ser um recurso multissemiótico. Ramos (2009), Acevedo (1990) e Vergueiro (1985, 2006) chamam esse contorno de área lateral de linha demarcatória; Santos (2002), de requadrado; Eisner (1989), de contorno do quadrinho; e Franco (2004), de moldura do quadrinho.

No entender de Cagnin (2010), há dois tipos de linhas que podem demarcar o espaço da linguagem imagética e que apresentam finalidades e significados informativos diversos e preciosos para a leitura da narrativa. A linha contínua que “envolve a imagem e que representa um fato real ou fictício” e a linha pontilhada ou ondulada (imitando nuvens) que “pode representar um sonho ou uma lembrança de um fato passado (narrativa em retrospecto, ou *flash back*)” (CAGNIN, 2010, p. 102).

Essa linha demarcatória, segundo Ramos (2009), possui dupla função. A primeira consiste em marcar graficamente a área da narrativa, ou seja, o que

acontece no interior do quadrinho. Já a segunda consiste em indicar o momento no qual ocorre determinado trecho da narrativa. Portanto, através de tais constatações, compreendemos que o contorno do quadrinho demarca o tempo e o espaço da cena.

Tendo em vista uma vasta produção de HQ, Ramos (2009), baseando-se nas explicações de Vergueiro (2006), as linhas demarcatórias não devem ser vistas como “gaiolas”, pois os autores têm a liberdade de extrapolar os limites dos quadrinhos. Assim, com as várias publicações, notamos que os artistas utilizam desse recurso para expressarem a sua intenção narrativa. Por isso, esse teórico determina que a forma mais usual desse elemento é a retal, a qual serve de base para outras configurações de contorno e indica, independente da época, o contexto vivido pelos personagens. Além disso, o autor assegura que o passado é demarcado a partir de contornos ondulados ou tracejados. Nessa sua explicação, não menciona a representação do contorno para expressar os acontecimentos do futuro, por isso compreendemos ser a reta a demarcação do futuro, já que essa configuração de tempo representa determinado momento vivenciado pelos personagens.

Considerando esses pontos, é fundamental ressaltarmos que diante da escolha do autor em relação ao formato e ao tamanho dos quadros, visto que não há regra para estabelecer um padrão, a intenção será determinante para sinalizar a dimensão do quadro e, conseqüentemente, a duração da cena. De acordo com Mota e Santos, “terá de ser preocupação do autor fazer com que a leitura demore apenas o tempo necessário e não retire uma mensagem errada, com prejuízo para a interpretação” (MOTA E SANTOS, 2000, p. 79), porque esse elemento promove pistas contextuais para o entendimento da cena.

Como as HQs são bidimensionais, ou melhor, têm apenas o comprimento e a largura expressa nos quadros, o tamanho dos quadrinhos pode ser regulado a fim de imprimir a progressão textual. Mota e Santos (2000) acrescentam a ideia de que a dimensão da vinheta pode ser ajustada de modo a garantir um melhor resultado e traduzir um efeito de variação do elemento retratado, sequencialmente, em diferentes vinhetas. Vale salientarmos que eles atribuem a denominação vinheta para se referir a quadros. Ainda conforme eles, é através do enquadramento que “o autor mostra ao leitor o espaço interno, exigindo-lhe um esforço de imaginação do espaço externo” (*Ibidem*, p. 79).

Essas premissas apontam para as possíveis compreensões de uma série de elementos presentes nos quadrinhos, como a distância, a proporção, o volume, os quais são organizados de acordo com o espaço disposto nos quadrinhos. Nesse sentido, Cagnin (2010, p. 126) acrescenta “ainda a influência dos enquadramentos cinematográficos, a mudança vertiginosa de planos, de ponto de vista (foco), a variedade de soluções para os quadros da moldura e a busca de formas inusitadas que agitam e dinamizam a história e atraem o leitor”.

Dessa forma, podemos notar que o quadrinista, a fim de evidenciar mais algumas informações do que outras, faz uso de meios expressivos contextuais, que vão além da simples identificação textual, porque a imagem, como elemento sógnico, apresenta “informações diversas e carrega outros semas de espaço, *distância, proporção, afastamento, volume* e outros mais são aprendidos ao mesmo tempo pelo relacionamento dos diversos *componentes*” (*Ibidem*, p. 103-104, *grifo do autor*).

Esses outros semas presentes também foram adaptados a partir de algumas técnicas do cinema, para que eles proporcionassem uma maior dinamicidade aos quadrinhos ou às cenas quadrinísticas. Na arte audiovisual, há o *travelling*, movimento panorâmico feito por meio da câmera; que nas HQs, será o recurso realizado pelo enquadramento dos quadros. Mota e Santos (2000) retratam a importância do tipo *travelling* lateral, a montagem espacial, e a *travelling* de direção, a do *zoom*.

No que diz respeito ao *travelling* lateral, eles esclarecem que há o aproveitamento da disposição sequencial das vinhetas na prancha e assim o espaço de representação de uma vinheta terá continuidade na vinheta seguinte. O efeito provocado por esse recurso se dá, normalmente, da esquerda para a direita, conforme a leitura ocidental, e pode haver a divisão entre os quadrinhos. Já o *travelling* de direção é o caráter dinâmico representado pelo *zoom*, a função de aproximar ou distanciar os elementos do quadrinho, de acordo com a intenção a ser obtida pelo autor.

Cagnin (2014) também atrela a essa noção a inter-relação da HQ com o cinema. Entretanto, ele nomeia os planos como sendo “planos pictóricos”, os quais são derivados do ponto de vista do leitor, porque “traduzem, na cena da imagem, a distância entre o observador e o espaço que ele vê na realidade” (CAGNIN, 2010, p. 106).

O **primeiro plano** inclui a cabeça da personagem até os ombros.

O **plano médio** ou **aproximado** contém uma figura, até o meio do peito ou até à cintura. É empregado em cenas de diálogos e mostra detalhadamente a fisionomia para permitir a percepção das expressões faciais.

O **plano americano** mostra a figura até aos joelhos.

O **plano de conjunto** abrange as figuras de corpo inteiro, porém sem mais espaços acima das cabeças ou abaixo dos pés. O fundo ou cenário é mínimo.

O **plano geral** ou **panorâmico** é a localização geográfica da cena onde vai se passar a ação dos quadrinhos, engloba não só as personagens como também o cenário.

O **plano em perspectiva**.

O **plano plongé** é a visão do alto para baixo, para, numa visão geográfica, conhecer e localizar os pontos do espaço mostrados na cena desenhada, como também, às vezes, para mostrar as personagens apequenadas pela superioridade ou domínio da que as observa do alto.

O **plano contre-plongé**, inverso do plongé, focaliza a personagem ou objetos de baixo para cima. (*Ibidem*, p. 106-110, grifo do autor)

Destacamos que em um mesmo quadrinho pode haver mais de um plano e quando isso ocorre, Cagnin (2014) menciona que houve um *continuum* de plano, indo de imagens mais próximas do leitor a outras mais distantes. Diante disso, compreendemos que esses planos visuais têm a finalidade de acrescentar significações para o leitor, porque, cada um, deixa em evidência uma informação da narrativa. Além desses recursos imagéticos, Cagnin (2014, p. 72) afirma que há “noções que podem ser deduzidas da leitura dos quadrinhos pelos diversos contextos” como o tempo. Entendemos que o todo articulado disposto na narrativa contribui para esse entendimento.

O autor utiliza de vastidão sónica para demarcar o aspecto temporal; se ele quiser descrever uma ação longa, pode utilizar um maior número de quadrinhos, assim o leitor terá a sensação de uma duração maior da ação. Caso ele queira reduzir o tempo, pode diminuir a quantidade de quadrinhos utilizados para compor a cena. Um outro recurso para indicar o transcurso do tempo é o envelhecimento da personagem em cada quadrinho, o que sugere a indicação de tempo transcorrido na história.

Cirne (2000) determina duas instâncias para indicar o tempo. Uma se refere ao tempo na HQ, ou seja, ao tempo *extrínseco*, o qual é disposto para fazer a leitura da história; e a outra ao da HQ, o tempo *intrínseco*, que é o próprio tempo da

história em si. O tempo extrínseco da HQ, diferentemente de uma peça teatral, não é determinado com precisão, pois é de caráter pessoal. Cirne (2000) explica, que mesmo sendo pessoal, não é completamente subjetivo, porque:

Pode se organizar *psicologicamente* em função de um dado agrupamento de imagens (os *blocos*, enfim) ou mesmo de um agrupamento de cores (igualmente, agenciadoras de *blocos*). Os *quadrinhos*, por uma exigência semiótica, impõem uma leitura *dinâmica e simultânea* (CIRNE, 2000. p.150, grifo do autor).

A história pode começar no século XVI e terminar no século XXI, o mesmo personagem pode ser uma criança no primeiro quadrinho e, no quinto, um idoso, como também não há algo que impossibilite que, no sexto quadrinho, o idoso esteja sendo representado em sua fase adulta.

Cada narrativa apresenta um tempo determinado, conforme as possibilidades comentadas por Cagnin (2014) de compreender como o tempo pode aparecer na linguagem dos quadrinhos: sequência de um antes e um depois, época histórica, astronômica, meteorológica, tempo de narração e tempo de leitura. Tal compreensão é concretizada, principalmente, pelos signos não verbais, pois eles caracterizam o cenário, as roupas, a fisionomia dos personagens, por exemplo. O signo verbal tem a função de reforçar a informação imagética, porque, apenas, a formalidade ou a informalidade da linguagem não determina o momento histórico.

O entendimento da HQ também é atribuído aos personagens, responsáveis por conduzir a ação da história, porque “funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história” (RAMOS, 2009, p. 107). Portanto, uma boa parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e movimento dos personagens, assim é preciso que essas partes estejam “em perfeita sintonia com a imagem representada de modo a reforçar o sentido pretendido. Caso contrário, terá uma contradição visual” (*Ibidem*, p. 115).

A forma como a personagem é representada na história expressa informação ao leitor por tudo que a compõe, como a roupa, o cabelo, o formato do rosto, o tamanho do corpo, a postura, os mínimos detalhes são fundamentais para que as personagens sejam, de fato, a bússola da narrativa, visto que tudo isso é signo visual. Ramos (2009) afirma, que juntamente a isso, o quadrinista, ao desenhar o personagem, além de trabalhar com a estética corporal, trabalha com os padrões

de referência de personalidade, que seriam compartilhados com o leitor e funcionam como indicadores para o entendimento da história.

Assim como o rosto dos seres humanos, o rosto dos personagens tem uma significação em virtude das expressões faciais, porque esse recurso retrata a identidade dos que compõem a cena e externa os sentimentos e as emoções momentâneas, segundo Cagnin (2014, p. 116).

A experiência cotidiana já fornece uma escala empírica de traços fisionômicos significativos dos estados emocionais e das definições de personalidade. Nos quadrinhos também as expressões faciais definem o caráter, o tipo das personagens e também exteriorizam, no transcorrer da narração, os seus sentimentos e emoções momentâneas.

Como o autor tem a liberdade para expressar os personagens, ele pode produzir um arsenal de expressões que representem variados sentimentos. Dessa forma, pelo intermédio da junção das expressões fisionômicas, dos gestos e da postura da personagem, o desenhista “alcança o equilíbrio das formas, a atenção e o interesse do leitor, evitando os efeitos secundários que possam perturbar-lhes o significado” (*Ibidem*).

Outro recurso utilizado para representar as personagens, conforme Cagnin (2014), é a partir de uma certa correspondência com a realidade, pois alguns quadrinistas optam por utilizar o bico de pena ou pincel para desenhar diante de modelos reais ou de fotografias. Tal representação da realidade pode ser produzida a partir de fotos, de acordo com Cagnin (2014).

Com os recursos de programas de computador, também, os autores podem fazer com que as fotos fiquem com aparências de desenhos de HQ. Todavia, há uma diferença entre o desenho e a fotografia, visto que os elementos que dependem do repertório sociocultural, dos conhecimentos, das lembranças, das circunstâncias do momento do leitor, segundo Cagnin (2014), são colocados intencionalmente pelo quadrinista, o que não acontece com o fotógrafo, pois ele “apresenta somente o que pode captar com a câmera fotográfica, pouco pode interferir no instrumento mecânico. Talvez, hoje, com a câmera digital, possa dispor de maiores recursos” (*Ibidem*, p.114). Por fim, o desenhista por conhecer uma série de recursos composicionais das cenas, tende a perpassar os significados denotativos e

conotativos, pois ele é o “*artista [que] escolhe, não a imagem que significa o momento, mas o momento que faz a imagem*” (*Ibidem*).

Ademais, podemos dizer que “de modo bastante peculiar, a narrativa quadrinizada põe em jogo uma rede social de personagens interagindo de modo a dar conta dos movimentos”, conforme Mendonça (2010, p. 163). Em virtude disso, temos como umas das justificativas dos artistas contemporâneos imprimirem movimentação à cena é usando, cada vez mais, as expressões corporais, porque “a imagem, ainda que imóvel, deve retratar os momentos da ação, especialmente quando caricatos nas infinitas variantes de um tema quase único, o da luta do bem contra o mal” (*Ibidem*, p. 126).

Portanto, “a solução encontrada foi a de exagerar os gestos e realçar a função narrativa da imagem” (*Ibidem*). Os gestos produzidos pelos personagens também possibilitam o dinamismo à narrativa, além de retratar um determinado acontecimento numa conversa natural e, até mesmo, real. No instante em que as personagens interagem face a face, é outro momento no qual o leitor imagina a ação, e a dinamicidade dos quadrinhos é ativada, pois o diálogo permite uma interação pelo intermédio de uma movimentação entre os falantes.

Nesse processo de dinamicidade com o intuito de atribuir inúmeros significados à narrativa, as cores têm uma grande contribuição para o entendimento da HQ, porque sugerem sentidos. Esse recurso se aprimora desde as primeiras publicações dos quadrinhos nos jornais, os quais utilizavam as cores primárias, vermelho, azul e verde, e as possíveis combinações existentes entre elas. Nos dias de hoje, com o desenvolvimento dos aparelhos digitais, as produções passaram a ser coloridas no computador. Por conta disso, “há um rol enorme de tonalidades possíveis, o que traz duas consequências imediatas: uma mudança estética do produto e um novo volume de informações visuais a ser trabalhado pelos artistas e interpretado pelos leitores” (RAMOS, 2009, p. 84).

Vale destacarmos que as cores também podem ser empregadas para desempenhar a função de índice. A esse respeito, Cagnin (2014, p. 71, *grifo do autor*) exemplifica dizendo que:

o azul servindo de fundo à figura da lua passa a representar o céu e significar a noite. Uma vez indicada a ideia de *tempo*, os autores costumam deixar de usar a cor nos quadrinhos seguintes, ou para não afirmar todas as vezes que é noite (redundância), ou para evitar

a monotonia de uma página inteira com quadrinhos da mesma cor. Na maioria das vezes, a cor de fundo, especialmente em revistinhas infantis, é apenas elemento decorativo, sem um significado. Serve apenas para tornar, talvez, mais atraente.

Ramos (2009) ainda acrescenta a ideia de que há uma série de informações nos quadrinhos que são transmitidas por meio de signos plásticos, indicadores de cor, o que caracteriza algum personagem ou espaço. Prova disso é a cor representativa do incrível Hulk, verde; e o uniforme do capitão América, que faz referência às cores da bandeira dos Estados Unidos. Miguel Falcão (2010) ao criar a obra *Morte e Vida Severina em Quadrinhos* se baseando no auto pernambucano de João Cabral de Melo de Neto, utiliza o preto e o branco para retratar a difícil vida no Nordeste.

Isso nos mostra que a HQ é constituída na relação da história com a sociedade, o que possibilita que os sujeitos sociais possam empregá-la em determinado contexto para expressar sua ideologia e orientar seu discurso mediante os seus interlocutores. Em vista disso, o discurso quadrinístico é usado para expressar as necessidades comunicativas sociais a partir do século XIX e se faz presente até os dias de hoje nas mais variadas condições sociais.

Destinada a diversos tipos de público e propósitos, a HQ é amplamente utilizada no mundo, e mostra-se um meio eficaz de manifestar o pensamento, a crença, a cultura, os valores e os comportamentos do homem contemporâneo. Isso é possível porque a ideologia é um sistema de ideias, símbolos, critérios e atitudes que fazem sentido entre si, e é através dos sistemas linguísticos construídos socialmente pelos quais se elabora o significado e a representação ideológica de uma cultura.

Em *Lusíadas 2500*, esses recursos sígnicos são de extrema importância para a compreensão da obra, da mesma maneira que o entendimento dos signos verbais. Levando isso em consideração, na seção seguinte, abordaremos estes signos, com o intuito de explicarmos como eles contribuem para o desenvolvimento da narrativa.

3 NAVEGANDO TEORIA DIALÓGICA

3.1 Da interação discursiva

Inicialmente, o ser humano utilizou gestos, alguns ruídos e desenhos impressos nas cavernas e em outros lugares. Em virtude disso, algumas mudanças anatômicas foram acontecendo e o aparelho fonador foi se desenvolvendo, o que possibilitou a produção da fala. De acordo com Volóchinov (2013), esses primeiros componentes da linguagem sonora humana, bem como os da arte, foram elementos de um processo de trabalho, que estavam ligados a necessidades econômicas e representavam o resultado da organização produtiva da sociedade.

Conseqüentemente, foi percebido que era possível representar as palavras por meio de desenhos e que essa criação poderia representar tanto os sons quanto facilitar ainda mais a disseminação das informações, surgindo, assim, a escrita. Tal fato determina a divisão entre a Pré-história e a História, ou seja, período antes e depois da escrita.

Nomear o que estava ao redor do homem era uma forma de colocar ordem e organizar o meio social. Isso pode ser reforçado na afirmação de Volóchinov (2013, p.138), de que “os primeiros objetos que tiveram uma designação verbal foram, evidentemente, os que estavam mais próximos à atividade econômica do homem”. Esse estágio permitiu que o ser humano evoluísse da escrita do nome de objetos à junção das palavras em frases.

Toda essa evolução demonstra que bastou que “o homem tivesse tido a necessidade, empurrado pelas exigências econômicas, de compreender, de explicar-se”, para que a linguagem acompanhasse o seu desenvolvimento (*ibidem*). Assim, podemos perceber que a linguagem não foi uma simples inspiração, ou uma construção realizada por um único indivíduo, ou algo que caiu do céu, mas “é produto da atividade coletiva e reflete em todos os seus elementos tanto a organização econômica como a sociopolítica da sociedade que a gerou” (*Ibidem*, p.141, grifo do autor).

Para que a linguagem pudesse organizar a vida da sociedade, deveria haver uma mínima coordenação da ação realizada e dos interlocutores que dela

participam. Nesse sentido, a comunicação verbal seria efetivada quando o significado da ação feita pelo homem fosse entendido pelo seu interlocutor. Além disso, o interlocutor deve saber “estabelecer – graças à experiência precedente – a relação necessária entre esse movimento e o objeto ou acontecimento em cujo lugar ele é empregado” (*Ibidem*, p.142).

Diante disso, a linguagem verbal, entendida tanto como atividade quanto forma de ação, promove a interação discursiva entre as pessoas, que, unidas por essa característica inerentemente humana, tornam-se cúmplices e agentes ativas desse grande diálogo social. Tal diálogo é parte integrante de uma discussão ideológica pelo fato de responder a algo, refutar, confirmar, antecipar respostas, entre outras ações discursivas, resultando, assim, num discurso “coletivo”. Esse discurso, que sai da ordem do individual para o espaço coletivo, justifica a função social da linguagem, cuja essência se detém na relação dinâmica entre o locutor e o interlocutor.

Em consonância com o explicitado, Volóchinov (2017) defende a concepção de que, para se pensar no homem, é necessário estar inserido em relações que o envolvam com *outros*. A relação do *eu* com o *outro* é indispensável para a construção de posicionamentos sociais e valores do sujeito. Assim, a alteridade é a condição da identidade, pois os *outros* constroem dialogicamente e o *eu* se modifica em um *outro* de novo, como podemos ver na cena representada na figura 16.



Figura 16 - Cena da página XLI.

Diante dessa cena, a fala do emissor, do marinheiro, é influenciada pelo ponto de vista do interlocutor, de Vasco da Gama, e da sociedade na qual estão

inseridos. Por isso, o marinheiro não poderia ter dado essa informação para outro membro da tripulação, pois o almirante é quem poderia resolver o problema. Essa forma de entender a linguagem constrói a imagem do homem em um processo de interação discursiva, em que o *eu* se vê e se reconhece através do *outro*. Como postula Volóchinov (2017, p. 216),

o enunciado como tal é em sua completude um produto da interação social, tanto a mais próxima, determinada pela situação da fala, quanto a mais distante, definida por todo o conjunto das condições dessa coletividade falante.

Por esse prisma, o diálogo constitui a forma mais importante da interação discursiva e não deve ser compreendido apenas como uma comunicação verbal dita em voz alta entre pessoas que estejam face a face, mas sim como “qualquer comunicação verbal, qualquer interação verbal”, que “se desenvolve sob a forma de *intercâmbio de enunciações*” (*Ibidem*, p.163, *grifo do autor*), no momento em que os personagens interagem face a face é a hora em que o leitor imagina a ação da cena, pois a conversa requer essa interação por meio de uma movimentação entre os falantes. Dessa forma, os gestos realizados pelos personagens, como podemos ver na figura 16, possibilitam a concretização de uma das finalidades propostas pela arte sequencial: retratar um determinado acontecimento ou história por uma conversa natural e, até mesmo, real, conforme Cagnin (2014).

Do mesmo modo que “a percepção visual do interlocutor implica que se percebam suas *expressões, seus gestos, todos os seus movimentos corporais*”, os personagens necessitam ter o “conhecimento” dessa percepção, a fim de um compreender o outro personagem durante o diálogo e seus discursos serem mais eficientes para a compreensão do leitor (JAKUBINSKI, 2015, p. 67). Comprovamos isso quando em um quadrinho a fala de um personagem, que se encontra do lado direito, só é possível ser dita dependendo do que o outro personagem, que está do lado esquerdo, fale e expresse seus gestos e movimentos corporais, exatamente o que ocorre com Vasco da Gama na figura 16.

“Falamos instintivamente um olhando para o outro. Há uma necessidade de ver o outro durante a troca conversacional e de assim utilizar todas as possibilidades da compreensão”. Diante disso, devemos compreender que “as mímicas e os gestos não são estranhos, acessórios, ocasionais em uma conversa, mas, ao

contrário, são, digamos assim, constitutivos” (*Ibidem*, p. 69). No momento da interação entre os personagens, a percepção dos gestos transparece ao leitor “interesse ou desinteresse, de atenção ou desatenção, de entusiasmos ou de tédio”, o que “desempenha um papel de primeira importância, porque isso determina o grau de intensidade da fala, facilita as associações, ajuda a encontrar as expressões necessárias e oportunas” (*Ibidem*).

Levando isso em consideração, o contexto social é imprescindível para a construção do discurso. O diálogo é uma relação discursiva que ocorre entre os interlocutores, situada em um determinado contexto histórico e compartilhada socialmente, ou seja, que é realizada em um tempo e em um local específico. Diante disso, Volóchinov (2017) diz que o contexto mais amplo e a situação social determinam as formas usadas no enunciado, ou seja, “não é a vivência que organiza a expressão, mas, ao contrário, a expressão organiza a vivência, dando-lhe sua primeira forma e definindo a sua direção” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 204). Por isso, um mesmo enunciado proferido em contextos diferentes não tem a mesma significação, pois sua valoração se modifica de acordo com o momento em que ele é enunciado.

Dessa forma, o processo de interação é constituído *na e pela* comunicação, por isso nos deparamos com manifestações reais e objetivas da língua. Logo, a linguagem é a exteriorização de um discurso em relação ao outro, inserido em um contexto social, cultural e histórico e em um momento único e irrepetível. Por essa razão, ele só existe no plano da realidade, ou seja, inserido em um contexto social, no qual os locutores apresentam um *horizonte social* bem definido, pensado e dirigido a um *auditório social* também definido, segundo Volóchinov (2017).

Nesse sentido, também consideramos *Lusíadas 2500* como um enunciado único e irrepetível, pois é propagada em condições específicas de interação e assim é utilizada para expressar uma determinada posição social. Por isso, esse texto literário apresenta conteúdo temático, estilo e, sobretudo, construção composicional que são inerentes às condições específicas e aos propósitos de cada contexto, determinando, assim, o caráter dinâmico desse tipo de enunciado.

A comunicação, desse modo, é tida como a realização tangível da interação discursiva, pois, no discurso oral, entende-se que a palavra é o meio pelo qual um ser se relaciona com o outro. Isso quer dizer que toda expressão linguística “é

sempre *orientada para o outro*, até um ouvinte, inclusive quando este não existe como pessoa real” (VOLOCHÍNOV, 2013, p.157, *grifo do autor*).

De acordo com Faraco (2009, p. 66), para que essa interação discursiva haja e seja concretizada:

é preciso que qualquer material linguístico (ou de qualquer outra materialidade semiótica) tenha entrado na esfera do discurso, tenha sido transformado num enunciado, tenha fixado a posição de um sujeito social. Só assim é possível responder (em sentido amplo e não apenas empírico do termo), isto é, fazer réplicas ao dito, confrontar posições, dar acolhida fervorosa à palavra do outro, confirmá-la ou rejeitá-la, buscar-lhe um sentido profundo, ampliá-la.

Dentro dessa ótica, Volóchinov (2017) postula ser através do material linguístico, a palavra, ou melhor, o signo linguístico, que a interação é concretizada e a ideologia é perpassada discursivamente. A concretização desse discurso é o produto ideológico, o qual faz parte de uma realidade para o outro, além de refletir e refratar essa mesma realidade. O dialogismo pressupõe que a produção dos sentidos ocorre nos usos concretos das palavras e na circulação delas de uma esfera a outra, de um contexto a outro, de um grupo social a outro, de uma época a outra e assim por diante, segundo Bakhtin (2003).

Como a ideologia é algo inerente a toda e qualquer sociedade, os seres humanos expressam suas convicções, crenças, para se verem inseridos no mundo, porque a ideologia é uma ação que move o pensamento. Ela tem como função dar aos membros de uma sociedade uma explicação racional para as diferenças sociais, políticas e culturais, com o intuito de lhes fornecer o sentimento da identidade social. Por meio dela, as pessoas constituem sua visão de mundo. Portanto, a produção de Cavalcanti (2006) é reflexo do seu tempo, e ela será retratada numa linguagem em que se constroem as culturas humanas, ou seja, em que se constroem as narrativas e os discursos ideológicos que orientam as ações dos seres.

O discurso é permeado por inúmeros posicionamentos, os quais representam diversos meios sociais conforme a valoração apreciativa dos grupos sociais, conseqüentemente, os signos apresentam valorações diferentes. Como faz parte da essência do signo ser o elemento com a competência de conceber o fator sócio histórico do discurso, o conhecimento do discurso só existirá através de

signos, pois tudo que é ideológico é um signo. Isso quer dizer que “onde há signo também há ideologia” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 93).

Diante disso, compreendemos que a refração é um processo fundamental na concepção do signo para a Teoria Dialógica do Discurso, até porque é impossível significar sem haver refração, já que as significações são constituídas na dinamicidade da vida social.

Em outras palavras, a refração é o modo como se escrevem nos signos a diversidade e as contradições das experiências históricas dos grupos humanos. Sendo essas experiências múltiplas e heterogêneas, os signos não podem ser únicos (monossêmicos); só podem ser plurívocos (multissêmicos). A plurivocidade (o caráter multissêmico) é a condição de funcionamento dos signos nas sociedades humanas. E isso não porque eles sejam intrinsecamente ambíguos, mas fundamentalmente porque significa deslizando entre múltiplos quadros semânticos sociológicos (e não com base numa semântica única e universal) (FARACO, 2009, p. 51).

Para compreendermos a relação existente entre o signo e a ideologia, iremos abordar esses aspectos na sessão seguinte.

3.3 Do signo ideológico

Volóchinov (2017, p. 91) esclarece que o produto ideológico, “seja ele um corpo físico, um instrumento de produção ou um produto de consumo” é tanto “uma parte da realidade natural e social” quanto algo que “reflete e refrata outra realidade que se encontra fora de seus limites”. Diante disso, ele afirma que o signo revela a expressão sígnica ideológica. Por isso, qualquer meio material tem a possibilidade de ser percebido como uma representação mental de algo, o que se configura em uma “imagem artístico-simbólica”.

Assim, segundo Medviédev (2016), os objetos materiais fazem parte da realidade que rodeiam o ser humano e eles são constituídos em forma de produtos da criação ideológica, que podem ser, por exemplo, obras de arte, trabalhos científicos, símbolos e cerimônias religiosas. Ele ainda completa que a esses produtos é inerente o significado, o sentido e o valor interno.

De acordo com os referidos estudiosos, o signo sozinho só vale por si próprio e por isso não pode ser definido como de natureza ideológica, pelo fato de não significar nada e coincidir inteiramente com sua própria natureza. Entretanto, um instrumento e qualquer produto de consumo podem ser modificados em signos ideológicos. Nesse sentido, por exemplo, a foice e o martelo sozinhos não têm significados ideológicos, todavia, unidos no mesmo contexto simbolizam o emblema da União Soviética, os quais se tornam instrumentos de produção puramente ideológicos. Também, é perceptível notar que é isso o que sugere o pão e o vinho que se tornam símbolos religiosos, “no entanto, o produto de consumo por si só não é um signo” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 93).

Vale ressaltar que o sinal é um objeto internamente imóvel e unitário que, na verdade, não substitui, reflete ou refrata nada, mas é simplesmente um meio técnico através do qual se aponta para algum objeto (definido e imóvel) ou para alguma ação (também definida e imóvel). O sinal jamais deve ser relacionado à área do ideológico; ele é parte do universo dos objetos técnicos e dos instrumentos de produção de sentido amplo dessa palavra (VOLÓCHINOV, 2017, p. 178).

Na cena representada na figura 17, a lança, o escudo, o homem, o batel e a árvore só vão ter sentido no contexto. Assim, a lança passa a significar uma arma e o escudo um instrumento de defesa utilizado pelo soldado mouro que está preparado para lutar contra o inimigo, os portugueses; o batel representa os lusitanos, que estão navegando em busca de encontrar o caminho para as Índias; e a árvore pela configuração do tronco e pelas cores caracterizam o futuro.

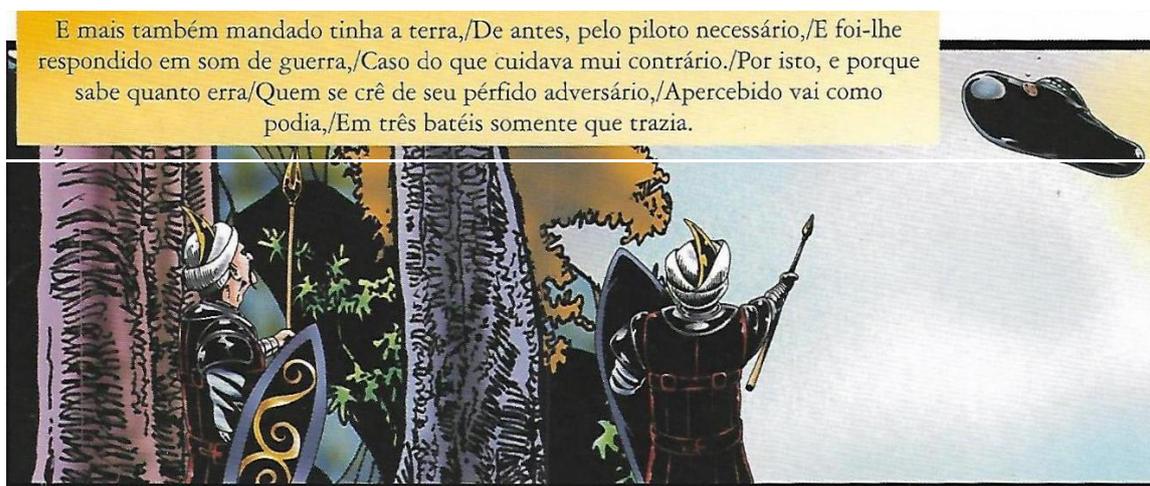


Figura 17 - Cena da página XXXVI.

Com isso, entendemos que um sinal gráfico por si só não significa nada e não coincide inteiramente com sua própria natureza, não determinando, assim, a ideologia de sua representação. No entanto, quando esse sinal é constituído em forma de signo, há a função de desempenhar este ou aquele papel na produção, a fim de refletir e refratar uma realidade a partir da representação de alguma coisa.

Levando em consideração que esses sinais fazem parte “do mundo dos objetos técnicos”, podemos fazer uma analogia desse pensamento com a constituição do recurso imagético da história em quadrinhos no que se refere aos meios expressivos gráficos, os quais, segundo Cagnin (2014) são os elementos mínimos dos desenhos: ponto, linha, hachura e chapado e que, portanto, também são as partes constituintes técnicas dos desenhos.

Em consonância com o discurso de Volóchinov (2017), entendemos que tais elementos não podem ser tomados, pura e simplesmente, como unidades significativas ou representativas, pois nada significa. Diante disso, Cagnin (2014, p.78, grifos do autor) afirma que eles só:

Passam a ser *significantes* apenas no conjunto realizado na figura. No *contexto interno* é que um simples ponto ou traço ou massa pode representar alguma coisa, porque só então passa também a ser figura, em vista da sua correlação e função composicional.

Portanto, “os pontos, traços e hachuras tornam-se significante quando representam alguma coisa à medida que exercem uma função em casos concretos” (CAGNIN, 2014, p.80). Nessa perspectiva, a imagem é uma figura constituída com alguma semelhança com o objeto a que se refere e representa, visto que foi feita e admitida por consenso para representar um determinado ser. No campo da criação, Cavalcanti, para produzir *Lusíadas 2500*, necessitou utilizar uma gama de fenômenos ideológicos para comunicar o contexto futurista, o que caracteriza o uso de vários signos. Assim, temos uma narrativa sequencial composta de “*multissignos*”.

“As concepções de mundo, as crenças e mesmo os estados de espírito e ideológicos também não existem no interior, nas cabeças, nas ‘almas’ das pessoas”. Esses produtos se tornam apenas realidade ideológica “quando realizados nas palavras, nas ações, na roupa, nas maneiras, nas organizações das pessoas e dos

objetos, em uma palavra, em algum material em forma de um signo determinado” (MEDVIÉDEV, 2016, p. 48-49).

É possível ainda atribuir ao instrumento de produção uma forma artística acabada, de modo que esse ornamento artístico estará em harmonia com a utilidade produtiva do instrumento. Nesse caso, haverá uma espécie de aproximação máxima entre o signo e o instrumento de produção, quase uma fusão (VOLÓCHINOV, 2017, p. 92).

Medviédev (2016) afirma que é essa pluralência dos signos “que dá dinamicidade ao universo das significações, na medida em que as muitas verdades sociais se encontram e se confrontam no mesmo material semiótico e no mesmo signo”. O material semiótico pode ser o mesmo, mas sua significação no ato social concreto de enunciação, depende da voz em que está ancorado, será diferente. Isso faz da semiose humana uma relação aberta e infinita (FARACO, 2009, p. 51).

O “significado ideal” de cada produto ideológico está no “material ideológico disponível e objetivo, na palavra, no som, no gesto, na combinação das massas, das linhas, das cores, dos corpos vivos, e assim por diante” (MEDVIÉDEV, 2016, p. 50). Portanto, “cada produto ideológico (ideologema) é a parte da realidade social e material que circunda o homem, é um momento do horizonte ideológico materializado” (*Ibidem*).

O meio ideológico é o que permeia o homem social e é constituído pelos fenômenos ideológicos e “objetos-signos” das diversas naturezas, “tipos e categorias: de palavras realizadas nas suas mais diversas formas, pronunciadas, escritas e outras; de afirmações científicas; de símbolos e crenças religiosas; de obras de arte, e assim por diante” (*Ibidem*, p. 56). Assim, o ideologema se torna realidade “somente quando realizado nas palavras, nas ações, na roupa, nas maneiras, nas organizações das pessoas e dos objetos, em uma palavra, em algum material em forma de um signo determinado (MEDVIÉDEV, 2016, p. 48-49).

Essa especificação dada por Medviédev (2016) é mais uma justificativa para determinarmos que o signo imagético também constitui um discurso. Por conta disso, podemos utilizar a ponte teórica que caracteriza a palavra como signo e relacionar tal apontamento ao uso do signo imagético como meio formador de discurso. Podemos interligar isso à compreensão dos signos constituintes da encenação futurista, porque apenas com o entendimento da realidade que circunda

os personagens é que os leitores podem compreender o motivo de tal discurso, de tal comportamento, de tal vestimenta e em tal organização social, por exemplo.

Nesse sentido, *Lusíadas 2500* resulta em um produto da ideologia, porque apresenta uma característica inerente que ultrapassa as barreiras do entretenimento, a da função social, por refletir e refratar a realidade social. Essa realidade pode ser relacionada aos personagens envolvidos, ao espaço no qual ocorre a narração e ao próprio conteúdo da história. Isso possibilita que a encenação futurista represente e documente discursivamente um determinado contexto social, pois os personagens proferem uma multiplicidade de vozes socioideológicas, as quais são podem ser identificadas mediante o contexto social.

Em decorrência desse ideal da realidade materializado no texto fictício, os personagens serviram de inspiração para as pessoas praticarem atitudes parecidas com as deles, em prol do livramento de algum problema sofrido pela sociedade. Diante disso, fica perceptível que os quadrinhos demonstram uma realidade social reproduzida pela união da linguagem verbal com a não verbal e de outros recursos passíveis de sentido. Desse modo, uma leitura que aparentemente tem apenas o propósito do entretenimento pode propiciar uma visão crítica da sociedade e daqueles que habitam nela. Em virtude disso, *Lusíadas 2500* é considerada como produto histórico e cultural de caráter interativo e dialógico.

Temos que destacar que, nas diversas esferas ideológicas da sociedade, cada campo da criação tem sua própria forma de se orientar na realidade e de refratá-la. Isso ocorre porque no interior delas está presente “a imagem artística, o símbolo religioso, a fórmula científica, a norma jurídica e assim por diante”, em virtude de cada meio apresentar “sua função específica na unidade da vida social” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 94).

Tal fato nos leva a notar que Volóchinov deixa claro que os signos são objetos únicos e materiais e que os fenômenos da natureza, os objetos tecnológicos ou os produtos de consumo podem se tornar um signo, porém, neste caso, ele apresentará um significado que transcende os limites de sua existência particular. Sendo assim, “o signo não é somente uma parte da realidade, mas também reflete e refrata uma outra realidade, sendo por isso mesmo capaz de distorcê-la, ser-lhe fiel, percebê-la de um ponto de vista específico e assim por diante” (*Ibidem*, p. 93).

Assim, precisamos considerar que, conforme Volóchinov (2017), esses fenômenos são os *signos*, os quais são um reflexo da realidade e uma parte material

dela, por esse motivo é algo do mundo externo. Tanto ele mesmo quanto todos os efeitos por ele produzidos, ou seja, aquelas relações, aqueles movimentos e aqueles novos signos que ele gera no meio social circundante ocorrem na experiência externa.

No que diz respeito aos possíveis materiais sígnicos, Volóchinov (*Ibidem*, p. 94) informa que eles podem ser expressos “no som, na massa física, na cor, no movimento do corpo e assim por diante”, o que nos serve de subsídio para relacionar esse postulado com os recursos não verbais utilizados para constituir o gênero discursivo história em quadrinhos. Como já sabemos, por meio da análise da cor, o leitor pode ter determinado conhecimento, assim como pelo movimento do corpo do personagem, do som representado pelo balão e assim por diante.

“Todos os discursos verbais estão correlacionados, é claro, com outros tipos de manifestação e interação por meio de signos: com a expressão facial, a gesticulação, os atos convencionais e assim por diante” (*Ibidem*, p. 107). Diante disso, compreendemos que Volóchinov, mais uma vez, vê outras formas do signo ser materializado. Isso contribui para analisarmos que a expressão facial e a gesticulação dos personagens, em *Lusíadas 2500*, são formas concretas de significação ideológica.

Dessa maneira, podemos dizer que tanto os elementos verbais quanto os não verbais presentes na HQ também são signos, pois como “*tudo o que é ideológico possui significação sígnica*”, os recursos utilizados para constituir a encenação futurista são signos por serem objetos únicos e materiais, além de representarem algo fora deles (*Ibidem*, p. 93). Assim como ocorre com o instrumento e qualquer produto de consumo, em que o signo sozinho não dispõe de um sentido social, os elementos constituintes de *Lusíadas 2500* isolados de um horizonte social também não expressam significado ideológico.

Logo, o caráter ideológico do signo é expresso em um material específico que é criado pelos sujeitos organizados socialmente, pois, é dessa forma que o signo pode se formar entre eles e, conseqüentemente, comunicar algo. Apenas os objetos sígnicos que obtiverem uma valoração se tornarão meios comunicativos. Para que esse processo ocorra, é preciso o esse objeto, “independentemente do tipo da sua realidade, entre no horizonte social de um grupo e provoque uma reação ideológica sígnica” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 110).

Desse modo, não interessa o que esse meio material significa, porque o importante é que ele é parte objetiva e presente do contexto social, porque não há significado fora da relação social de compreensão. Isso esclarece que “a comunicação é aquele meio no qual um fenômeno ideológico adquire, pela primeira vez, sua existência específica, significado ideológico, seu caráter de signo” (MEDVIÉDEV, 2016, p. 50). Assim, o objeto ideológico representa a função social de cada enunciado concreto, já que o gênero faz parte das relações sociais e não é um meio utilizado por um único ser humano. A fim de explicitarmos essa relação, na seção seguinte abordaremos as relações dialógicas como forma de orientação discursiva.

3.2 Das relações dialógicas

O propósito comunicativo como uma realidade essencial da língua é tido pelo intermédio da ação de falar não apenas para o outro mas também em relação ao outro. O interlocutor, ao compreender o discurso, toma concomitantemente uma posição ativa de resposta em relação ao locutor. Assim, todo entendimento discursivo apresenta a característica inata da resposta, já que todo discurso é a resposta do outro, isto é, todo enunciado está presente em textos anteriores, os quais são reconstituídos no diálogo presente, que já é o alicerce para as possíveis respostas do outro.

A relação com a palavra do outro difere essencialmente da relação com o objeto, mas ela sempre acompanha esse objeto. O enunciado é um elo na cadeia da comunicação discursiva e não pode ser separado dos elos precedentes que o determinam tanto fora quanto dentro, gerando nele atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas. (BAKHTIN, 2015a, p. 62)

Nesse viés, o nosso enunciado se constitui a partir da interação e da luta com as ideias dos outros, por isso ele é repleto de tonalidades dialógicas. Logo, “o discurso do outro tem uma dupla expressão: a sua, isto é, a alheia, e a expressão do enunciado que acolheu esse discurso” (*Ibidem*, p. 60). Dessa maneira, o enunciado está associado a um ambiente de interação com o outro e a uma construção discursiva que envolve o interesse dos interlocutores.

Em razão disso, precisamos destacar que:

Qualquer que seja o objeto do discurso do falante, ele não se torna objeto do discurso em um enunciado pela primeira vez, e um determinado falante não é o primeiro a falar sobre ele. O objeto, por assim dizer, já está ressalvado, contestado, elucidado e avaliado de diferentes pontos de vista, visões de mundo, correntes. O falante não é um Adão bíblico, só relacionado com objetos virgens ainda não nomeados aos quais dá nome pela primeira vez. (BAKHTIN, 2015a, p. 61).

É nessa perspectiva que Volóchinov (2017) e Bakhtin (2015a) definem o caráter dialógico como princípio da linguagem. Em razão de o dialogismo ser a atitude propícia para caracterizar a originalidade, pluralidade e complexidade das nossas relações/interações, a ele está atrelada a condição de sentido. Como, durante a vida, estamos inseridos em diversos contextos, apreendemos várias informações e nos constituímos discursivamente, por conseguinte, nossa realidade social é formada e nossas inter-relações ideológicas são arquitetadas com o outro pela interação das vozes sociais. Isso é justificado pela ideia de que, como o discurso não é de natureza individual, ele é construído por pelo menos dois interlocutores, os quais mantêm relações com outros discursos e constituem as relações dialógicas.

Levando em consideração esse entendimento, podemos dizer que a linguagem quadrinística é dialógica, já que sempre é constituída pela retomada enunciados já ditos, os quais proporcionam a interação entre o locutor e o interlocutor, numa compreensão ativa. Em vista de todo o enunciado ser carregado de várias atitudes responsivas a outros enunciados de um dado campo da comunicação discursiva, em *Lusíadas 2500* podemos considerar que o discurso de Cavalcanti é uma resposta ativa ao de Camões, só que de maneira retardada, em razão de ter transpassado a epopeia para um HQ, aproximadamente, cinco séculos depois.

Além disso, como o falante não é um Adão bíblico, *Lusíadas 2500*, para se constituir como enunciado concreto, está alicerçado no discurso anterior proferido em *Os Lusíadas*. Dessa forma, a HQ é concebida como um enunciado não como unidade da língua, mas como unidade de interação social, a qual ainda serve de base para possíveis respostas a outros discursos, gerando neles atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas.

Em razão de todo enunciado passar a ter uma absorção e transformação de um outro enunciado, o discurso é o meio que integra não só as condições de comunicação, mas também as condições de estruturas sociais. Isso nos leva a entender que Camões, ao escolher o gênero epopeia para materializar o seu discurso, escolhe-o por ser, na época, um texto de prestígio social, que visa homenagear os heróis e seus feitos, nesse caso, o povo português. Tal situação ocorre também com Cavalcanti (2006), que escolhe o enunciado concreto em decorrência do público-alvo infantojuvenil, que pretende alcançar, e do contexto futurista, que sua obra retrata, uma vez que é o destinatário que determina o gênero. Por conta disso, o gênero que comporta sua expectativa é a história em quadrinhos, numa performance de encenação futurista, o que nos permite dizer que o leitor se insere e é inserido no discurso.

As relações dialógicas – fenômeno bem mais amplo do que as relações entre as réplicas do diálogo expresso composicionalmente – são um fenômeno quase universal, que penetra toda a linguagem humana e todas as relações e manifestações da vida humana, em suma, tudo o que tem sentido e importância (BAKHTIN, 2015a, p. 47).

Assim, conforme a teoria bakhtiniana, o mundo é plural e pleno de relações ideológicas. Em vista disso, podemos dizer que o discurso é o meio que integra não só as condições de comunicação, mas também as condições de estruturas sociais. O enunciado é elaborado, tendo em vista o interlocutor e o contexto de propagação, a fim de o significado real da palavra ser construído no momento da interação.

Entretanto, as ideias de que na palavra se confrontam os valores sociais e de que a comunicação verbal é inseparável de outras formas de comunicação permitem não apenas evoluir para as questões de plurilinguismo, dos conflitos no interior de um mesmo sistema e dos diferentes registros existentes no interior desse complexo, como também ancorar a questão do dialogismo numa dupla e indissolúvel dimensão (BRAIT, 2013, p. 94).

A esse respeito, Brait (2013) entende que o dialogismo, primeiramente, é o frequente diálogo que há entre os diversos discursos sociais. Nessa perspectiva, o dialogismo é o meio pelo qual se determina a característica interdiscursiva da linguagem. Outro ponto a ser relacionado a esse termo é o que concerne à relação

entre os interlocutores, o *eu* e o *outro*, na interação discursiva, em que o falante se insere e é inserido no discurso.

Acerca disso, Fiorin (2006) apresenta três posicionamentos sobre o caráter dialógico da linguagem. O primeiro diz respeito a como a linguagem funciona, pelo processo de um enunciado ser arquitetado através do outro, estabelecendo, assim, uma interação (inter)discursiva. O segundo está pautado no diálogo entre os discursos, pela razão de que o discursivo não se caracteriza como individual, já que ele é constituído por, no mínimo, dois sujeitos sociais que estabelecem relações com outros discursos. O terceiro se refere ao princípio geral de agir do sujeito, pois o sujeito se constitui discursivamente pelo intermédio da relação com outros sujeitos, ou seja, ele apreende diversas vozes sociais que formam o contexto no qual está inserido.

Tal fato implica dizer que “o enunciado não está ligado apenas aos elos precedentes, mas também aos subsequentes na comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2015a, p. 62). Em vista disso, “cada gênero do discurso em cada campo da comunicação discursiva tem a sua concepção típica de destinatário que o determina como gênero”, por essa razão quando o sujeito fala, ele deve levar em consideração o contexto o qual está inserido, para que o seu propósito comunicativo seja efetivado. (*Ibidem*, p. 63).

Diante disso, compreendemos que, ao trabalhar com o conceito de enunciado, na perspectiva de que a linguagem se constitui através das relações dialógicas, Bakhtin (2017a) analisou que, para se ter uma comunicação satisfatória entre sujeitos, são necessários enunciados com características semelhantes em determinados grupos sociais. Desse modo, existiriam formas reconhecíveis de enunciados concretos, os quais permitiriam o estabelecimento de comunicação entre os sujeitos, o que Bakhtin (2015a) denomina de *gêneros do discurso*, conceito a ser analisado no próximo tópico.

3.4 De gêneros do discurso

Com a evolução social, o homem compreendeu que “o emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade” (BAKHTIN, 2017a, p.11).

É nesse cenário que Bakhtin (2017a) se baseia para designar que a língua é necessidade do se expressar e do se objetivar. “A língua passa a integrar a vida através de enunciados concretos (que a realizam); é igualmente através de enunciados concretos que a vida entra na língua” (*Ibidem*).

Assim, os enunciados, independentemente de sua natureza material, apresentam conteúdo temático, estilo e, sobretudo, construção composicional que são inerentes às condições específicas e aos propósitos de cada contexto. Isso não quer dizer que os enunciados são evidenciados somente pelo viés estático, mas, acima de tudo, pelo dinâmico da produção, porque há “uma estreita correlação entre os tipos de enunciados (gêneros) e suas funções na interação socioverbal; entre os tipos e o que fazemos com eles no interior de uma determinada atividade social” (FARACO, 2009, p. 126).

Bakhtin (2017a) ressalta que há ainda alguns gêneros estáticos como certos tipos de documentos oficiais, ordens militares, cumprimentos e felicitações sociais. Mesmo assim, são passíveis de serem modificados no decorrer do desenvolvimento social em detrimento da heterogeneidade, entonação, entre outras possibilidades. Compreendemos isso a partir da noção de que eles são adaptados conforme as necessidades sociais; alguns recursos continuam sendo utilizados, outros são renovados e outros são descartados, caracterizando que eles representam o já dito, ou seja, a memória coletiva de uma sociedade.

É em decorrência disso que Bakhtin (2017a) determina que “evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos *gêneros do discurso*” (BAKHTIN, 2017a, p.11, *grifo do autor*). Por isso, os gêneros surgem, estabilizam-se e evoluem em determinado campo da atividade humana, visto que eles são intrínsecos a ela.

Desse modo, Bakhtin (2017a) estabelece que, a fim de o enunciador cumprir com o seu propósito comunicativo, é preciso que o enunciado seja organizado por determinados “tipos *relativamente estáveis*”, ou seja, por “regras”, as quais tenham características que lhes sejam peculiares. Essas “regras” dos gêneros podem ser consideradas como um produto da sociedade. Isso implica dizer que, como essas “formas estáveis” são definidas pelo contexto social e histórico e apresentam indícios que remetem ao contexto de sua produção, pois como o ser humano só age no meio social, cada horizonte social determina as especificidades

comunicativas, assim os enunciados concretos são meios e modos de reconhecer a história e a sociedade.

“Ao dizer que os tipos são relativamente estáveis, Bakhtin está dando relevo, de um lado, à historicidade dos gêneros; e, de outro, à necessária imprecisão de suas características e fronteiras” (FARACO, 2009, p. 127). No que se refere ao fator histórico, os gêneros não apresentam uma forma fixa, uma vez que se dispõem conforme as transformações contínuas. Isso indica que, da mesma maneira que as atividades humanas são dinâmicas e estão em um processo contínuo de mudança, os gêneros vão adquirir o caráter de serem maleáveis e plásticos, enquanto, essa imprecisão é proveniente de uma contínua remodelagem, a qual necessita cumprir as necessidades da sociedade. Logo, em razão dessas mudanças sociais, a gama de gêneros vai se ampliando, desenvolvendo-se e ficando mais complexa, o que configura a heterogeneidade e, até mesmo, a hibridização dos gêneros.

Cada época, cada corrente literária e estilo ficcional, cada gênero literário no âmbito de uma época e cada corrente têm como características suas concepções específicas de destinatário da obra literária, a sensação especial e a compreensão do seu leitor, ouvinte, público, povo (BAKHTIN, 2017a, p. 67).

Diante desse postulado de Bakhtin (2017a), podemos dizer que os gêneros evoluem conforme a necessidade de determinado campo da atividade humana, o que nos permite afirmar que a encenação futurista, proposta por Cavalcanti, em *Lusíadas 2500*, é fruto desse progresso discursivo, visto que “a passagem do estilo de um gênero para outro não só modifica o caráter do estilo nas condições do gênero que não lhe é próprio como também destrói ou renova tal gênero”. (BAKHTIN, 2017a, p. 21).

O entendimento da encenação futurista como um gênero discursivo implica dizer que ela é fruto de uma exteriorização social, cultural e histórica de uma determinada sociedade. Nesse sentido, como foi desenvolvida a partir de uma interação discursiva natural, de maneira espontânea pelo diálogo oral, ela não pode se enquadrar na subdivisão de gênero primário. Portanto, compreendemos que a encenação futurista é um gênero secundário, pois sua formação contempla uma condição de um convívio cultural mais complexo e reconstrói condições de comunicação discursiva da história em quadrinhos. Para esse entendimento, devemos levar em consideração que nos estudos de Bakhtin (2015a) não consta a

definição da desse enunciado concreto, porém, através de análise e comparação com outros gêneros estudados por ele, é possível notarmos a tradição discursiva inerente ao seu enunciado pelo intermédio da linguagem que a compõe.

Além disso, apresenta relativamente uma forma estável de enunciados, determinados social e historicamente, com características próprias que podem envolver componentes de variadas naturezas, como a utilização da linguagem verbal e não verbal e de outros elementos, para a produção de sentido, de acordo com a teoria de Bakhtin (2015a).

Nessa perspectiva sociodiscursiva, as práticas de linguagem influenciam e são influenciadas por suas condições de produção, e os gêneros se configuram de uma ou de outra maneira para atender a necessidades específicas dos interlocutores (MENDONÇA, 2010, p. 56).

Destacamos que é de grande importância essa variedade de textos existentes na sociedade, porque representam e documentam discursivamente o contexto social, além de constituírem as diversas práticas sociais.

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multifacetada atividade humana e porque em cada campo dessa atividade vem sendo elaborado todo um repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que tal campo se desenvolve e ganha complexidade (BAKHTIN, 2017a, p.12).

Pela razão de se ter um vasto leque de gêneros, o sujeito escolhe um, pelo propósito discursivo pré-definido em relação à esfera social a qual pretende atingir. Por causa das diferentes esferas sociais, Bakhtin subdivide os gêneros, conforme o grau de complexidade, em dois níveis, o primário (simples) e o secundário (complexos).

Os gêneros secundários (romance, dramas, pesquisas científicas de toda espécie, etc.) surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado. No processo de sua formação, eles incorporam e reelaboram diversos gêneros primários (simples), que se formaram nas condições da comunicação discursiva imediata. (*Ibidem*, p.15)

A diferença existente entre os gêneros primários e secundários não diz respeito a uma diferença funcional, mas sim ao grau de complexidade, uma vez que os gêneros apresentam uma identidade que faz com que o interlocutor a escolha por causa do grau de formalidade, do léxico, da natureza temática, entre outros motivos. A concepção de Bakhtin (2017a) acerca do gênero leva em consideração também traços comuns, os quais estipulam uma interconexão dos aspectos linguísticos aos sociais.

Bakhtin (2017a) pressupõe que há a transmutação dos gêneros simples em complexos. Nesse sentido, pela faculdade de os gêneros serem moldados e remodelados no decorrer do tempo, tanto pela própria evolução social quanto pela transmutação de um gênero primário para o secundário, podemos dizer que os gêneros “são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2017a, p. 20). Portanto, esse processo é natural e intrínseco ao gênero, já que essas modificações são provenientes da constituição de novos gêneros.

Bakhtin (2017a) ainda acrescenta que:

Toda ampliação da linguagem literária à custa das diversas camadas extra-literárias da língua nacional está intimamente ligada à penetração da linguagem literária em todos os gêneros (literários, científicos, publicísticos, de conversação, etc.), em maior ou menor grau, também dos novos procedimentos de gênero de construção da totalidade do discurso, do seu acabamento, da inclusão do ouvinte ou parceiro, etc., o que acarreta uma reconstrução e uma renovação mais ou menos substancial dos gêneros do discurso. (*Ibidem*).

Diante disso, Bakhtin indica que “a passagem do estilo de um gênero para outro não só modifica o caráter do estilo nas condições do gênero que não lhe é próprio como também destrói ou renova tal gênero” (*Ibidem*, p. 21). Isso se torna possível em virtude de o enunciado ser uma unidade da comunicação discursiva, diferindo assim das unidades da língua, no que diz respeito às palavras e às orações. Essa diferença também consiste em relação à forma como o interlocutor interage com o locutor, porque, nessa interação, a função do ouvinte deixa de ser apenas a de “escutar” e passa a ser a de interagir com o *outro*. Dessa forma, “o ouvinte, ao perceber e compreender o significado (linguístico) do discurso, ocupa

simultaneamente em relação a ele uma ativa posição responsiva” (*Ibidem*, p. 24-25).

Nessa compreensão ativa, o interlocutor pode responder de forma imediata, silenciosa, ou retardada, visto que o essencial é haver a comunicação e a alternância dos sujeitos. Como isso acontece num processo dialógico, “o falante termina o seu enunciado para passar a palavra ao outro ou dar lugar à sua compreensão ativamente responsiva” (*Ibidem*, p. 29). Como consequência disso, há a conclusibilidade, que é um dos traços essenciais do enunciado concreto, pois todo produtor discursivo manifesta, de certa forma, o seu posicionamento no enunciado.

Considerando esse fato, compreendemos que o motivo de se ter uma diversidade de gêneros presente na sociedade, é para que possamos nos expressar de acordo com o contexto no qual estamos inseridos. Por esse motivo, adquirimos a língua materna por meio de gêneros e “aprendemos a moldar o nosso discurso em formas de gênero e, quando ouvimos o discurso alheio, já adivinhamos o seu gênero” (*Ibidem*, p. 39).

Portanto, nós, ao mesmo tempo em que negociamos com nosso interlocutor, recebemos suas influências, as quais interferem na estrutura e na organização do enunciado. Assim, ao escolhermos a forma mais adequada para expressarmos nosso ponto de vista, deixamos uma multiplicidade de marcas de outros discursos em nosso enunciado, que na seção seguinte analisaremos como heterodiscurso.

3.5 Do heterodiscurso

A partir do explicitado acerca da Teoria Dialógica do Discurso, vimos que é impossível o sujeito ser isento de todas as implicações ideológicas, culturais e histórias que o orientam mediante a sua realidade social, pois ele interage com o outro discursivamente. Em virtude dessa alteridade entre o *eu* e o *outro*, os falantes são influenciados e influenciam os seus interlocutores com os enunciados carregados de ideologias, construindo, assim, os seus discursos. Isso explicita que a linguagem é puramente dialógica, logo os discursos entram em contato num processo de cruzamento e, até mesmo, de hibridização.

E quanto a essa relação no meio literário, Bakhtin (2015b) analisa que o gênero romance possibilita a concretização das relações dialógicas e dos cruzamentos discursivos no texto literário, visto que:

a orientação dialógica do discurso entre discursos alheios (de todos os graus e qualidades do alheio) cria possibilidade novas e essenciais do discurso literário, seu peculiar potencial de *prosas literárias*, que encontrou sua expressão mais plena e profunda no romance (BAKHTIN, 2015b, p. 47).

Assim, a dialogicidade se faz presente e se constitui a partir de enunciações alheias, no tempo e no espaço, concebidas pela atitude responsiva do outro. Tal fato é propício para um embate dialógico, já que, constantemente, através dos enunciados concretos, refletimos e refratamos o mundo que nos cerca, explicitamos nosso posicionamento social e atribuímos uma nova acentuação valorativa a cada realidade de acordo com o contexto social. Nesse sentido, no meio dialógico da vida real e do romance, há o encontro sociocultural resultando em vozes que vão se apoiar mutuamente, inter-iluminar-se, contrapor-se parcial ou totalmente, diluir-se em outras, parodiar-se, arremedar-se, polemizar velada ou explicitamente e assim por diante, constituindo o produto da linguagem/ língua, o heterodiscurso.

Bezerra (2015) afirma que o heterodiscurso⁶ é o conceito central da obra *Teoria do Romance*, de Bakhtin (2015b), e que “congrega as linguagens sociais que sedimentam a forma romanesca”, por isso é uma característica inerente do gênero romance (BEZERRA, 2015, p12). Além disso, assevera que esse conceito não está atrelado apenas à linguagem como também à forma bakhtiniana “de mundo como acontecimento, de realidade, como um processo em formação, como o ser constituindo-se pelo discurso. Daí a abrangência que confere à categoria de heterodiscurso” (*Ibidem*).

Bakhtin (2015b) determina que tal postulado é tido como:

a estratificação interna de uma língua nacional única em dialetos sociais, modos de falar de grupos, jargões profissionais, as linguagens dos gêneros, as linguagens das gerações e das faixas etárias, as linguagens das tendências e dos partidos, as linguagens das autoridades, as linguagens dos dias sociopolíticos e até das

⁶ Heterodiscurso é a tradução de Bezerra (2015, 29, grifo do autor) “para a antiga palavra russa *raznorétchie*, que no Brasil foi traduzida como “plurilinguismo” e “heteroglossia”.

horas (cada dia tem sua palavra de ordem, seu vocabulário) (BAKHTIN, 2015, p. 29 e 30).

Nessa conjuntura, a diversidade de discursos é (re)significada a partir das dissonâncias individuais e dos momentos sociais únicos, há um novo uso da língua, um novo valor apreciativo. Os “falares” resultantes da heterodiscursividade se amalgamam de várias formas, constituindo-se em vozes típicas de cada situação social. Logo, essas “línguas” do heterodiscurso cruzam-se de modos diversos entre si, formando novas “línguas” sociotípicas, como o falar específico de cada hora e dia. Em virtude disso, podemos entender a linguagem literária como uma dessas línguas estratificadas.

“Através do heterodiscurso social e da dissonância individual, que medra no solo desse heterodiscurso, o romance *orquestra* todos os seus temas, todo o seu universo de objetos e sentidos que representa e exprime” (*Ibidem*, p. 30, *grifo do autor*). Diante disso, o teórico determina que as unidades composicionais básicas de introdução do heterodiscurso nesse gênero ocorrem pelo intermédio dos discursos do autor, dos narradores, dos personagens (heróis) e dos gêneros intercalados. Tal fato nos faz entender que cada uma dessas unidades discursivas “admite uma diversidade de vozes sociais e uma variedade de nexos e correlações entre si (sempre dialogadas em maior ou menor grau) (*Ibidem*). Dessa maneira, essas possibilidades de inserção do heterodiscurso no romance tornam-se formas de estraçar o “sistema de linguagens” (BAKHTIN, 2015b, p. 30).

Como todo discurso vivo é responsivo, seja ele literário ou extraliterário, tem uma dialogicidade interna que provoca a interpretação ativa. Nesse viés, a interpretação ativa “ao familiarizar o interpretável com o novo horizonte do interpretador, estabelece uma série de inter-relações complexas, consoantes e heterossoantes com o objeto da interpretação, enriquece-o com novos elementos” (BAKHTIN, 2015, p. 55).

Além disso, o teórico aponta que o estilo é responsável pela manifestação da natureza dialógica que está presente no discurso como um todo. Essa manifestação da prosa só pode ser concretizada se as dissonâncias individuais/ divergências e contradições individuais forem fecundadas pelo heterodiscurso social. Isso para o autor não ocorre com a poesia, pois ela não é formada pela dialogicidade interna, já que a palavra nesse discurso “é fora do seu âmbito não pressupõe os enunciados

do outro” (BAKHTIN, 2015, p. 59). Portanto, ele entende que o romancista não filtra as vozes nem ignora as intenções alheias, pelo contrário, utiliza-as em prol de sua produção, refratando por diversos ângulos, ou seja, concebendo a heterodiscursividade.

Por considerar o romance como o gênero propício para a linguagem heterodiscursiva, Bakhtin (2015b) estabelece as diferenças entre o discurso na poesia e na prosa. Em virtude do gênero épico que alicerça *Lusíadas 2500* ser uma forma organizacional do romance, segundo Stalloni (2001), Staiger (1997) e o próprio Bakhtin ao mencionar “que na maioria dos casos, o estilo do romance se enquadra no conceito de ‘estilo épico’ e a ele se aplicam as correspondentes categorias da estilística tradicional” (BAKHTIN, 2015b, p. 33)⁷, atribuímos a categoria do heterodiscurso a nosso corpus.

Portanto, entendemos que o discurso épico também é originado em um meio social, é um organismo vivo e como tal varia na forma de se relacionar ao seu objeto. Ademais, esse discurso contempla uma linguagem dialógica, por isso “surge no diálogo como sua réplica viva, forma-se na interação dinâmica com o discurso do outro no objeto. A concepção do seu objeto pelo discurso é dialógica” (BAKHTIN, 2015b, p. 52).

Pressupomos que a produção de Cavalcanti (2006) renova o gênero epopeia, recria o contexto inicial idealizado por Camões e acrescenta elementos futuristas do século XXVI, presentes no imaginário popular. Na adaptação, o texto escrito original é mantido, e com a transmutação do gênero, a estrutura do poema, dos versos e das estrofes é alterada, pois o que determina a disposição do texto na HQ é o visual, o qual busca um equilíbrio entre os recursos sígnicos.

Assim, a transmutação é uma forma de comprovar que “os gêneros discursivos são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2017a, p. 21), uma vez que a epopeia foi atualizada com a transmutação para a HQ, gênero discursivo bastante utilizado atualmente como forma de manter os clássicos literários no discurso coletivo da sociedade, principalmente, infanto-juvenil.

⁷ “Assim são as análises, em si muito valiosas, do estilo épico na prosa ficcional no referido livro de Ernst Hirt. Hirt conhece apenas a narração épica, que segundo ele, é similar em todos os gêneros de prosa ficcional” (BAKHTIN, 2015b, p. 33).

Com isso, vemos que todos os enunciados concretos são permeados de discursos dos outros, os quais, em menor ou em maior grau, podem ser notados por nós. Esses discursos “dos outros trazem consigo a sua expressão, o seu tom valorativo que assimilamos, re-elaboramos, e re-acentuamos” (BAKHTIN, 2017a, p. 54), exatamente o que Cavalcanti fez em sua obra, visto que ele pegou o discurso de Camões, assimilou, reelaborou e re-acentuou, criando a sua obra *Lusíadas 2500*.

Tal concepção da linguagem é delineada na forma de enunciado concreto, visto que é o meio pelo qual o falante utiliza para expressar seu posicionamento, também alicerça a linguagem literária e as demais. Em razão de seu funcionamento, compreendemos que o gênero é heterodiscursivo porque nele “encontra o objeto para o qual se volta sempre, por assim dizer, já difamado, contestado, avaliado, envolvido por uma fumaça que o obscurece ou, ao contrário, pela luz de discursos alheios já externados a seu respeito” (*Ibidem*, p. 48). Em outras palavras, podemos dizer que os gêneros já são permeados de “opiniões comuns, pontos de vista, avaliações alheias e acentos” (*Ibidem*).

Levando em consideração *Lusíadas 2500*, os discursos determinam um indivíduo socioideológicos inserido em um determinado horizonte social. Dessa maneira, a presença do heterodiscurso será notada como uma característica discursiva a qual expressa a necessidade de que o indivíduo o autor, os narradores e os personagens têm para estabelecer embates socioideológicos. Assim, podemos esclarecer esse ponto de vista relacionando tal postulado à posição social dos personagens, que terão seus discursos passíveis de sentido apenas quando entrarem em aprovação ou refutação com outro personagem, como podemos ver na figura 18.



Figura 18 - Cena da página XXVIII.

Em virtude de o sujeito vivenciar um diálogo ininterrupto com o outro, os seus discursos apresentam os valores de acordo com o seu posicionamento axiológico e os valores imaginados que sejam os do ouvinte/ leitor. Portanto, o enunciado de cada personagem presente na figura 18, para se constituir como tal, necessariamente, tem que se inter-relacionar com outros em forma de resposta, caracterizando, assim, um enunciado único e irrepetível. Entretanto, ele não é inédito para a história concreta do homem; apenas quem deteve essa peculiaridade foi o Adão mítico, que fez a sua primeira enunciação sem interferência dialógica do outro, conforme Bakhtin (2015b).

Assim, em todo discurso, podemos notar ressonâncias dialógicas. Portanto,

Em cada dado momento de sua existência histórica, a língua é inteiramente heterodiscursiva: é uma coexistência concreta de contradições sociológicas entre o presente e o passado, entre diferentes épocas do passado, entre diferentes grupos socioideológicos do presente, entre correntes, escolas, círculos, etc.

Essas “línguas” do heterodiscurso cruzam-se de modos diversos entre si, formando novas “línguas” sociotípicas (*Ibidem*, p.66).

Em consonância com isso, os discursos não têm apenas um sentido, já são concebidos a partir de múltiplos sentidos que se efetivam por meio da heterodiscursividade. Nesse cenário, é impossível analisar a palavra fora do seu direcionamento vivo, pois, dessa forma, “ficaremos com um cadáver nu da palavra em nossas mãos, através do qual nada conseguiremos descobrir sobre a situação social nem sobre o destino vital de dada palavra” (BAKHTIN, 2015b, p.68). “Cada palavra exala um contexto e os contextos em que leva sua vida socialmente tensa; todas as palavras e formas são povoadas de intenções” (BAKHTIN, 2015b, p.69).

Essas palavras/vozes não são isoladas, pois umas estão contidas nas outras, para refratar as intenções do enunciador. Assim, o discurso ao ser produzido, é repleto um discurso de posicionamentos avaliativos e valorativos já ditos; e, conseqüentemente, um meio concreto propício para o embate dialógico das multiplicidades de vozes presentes na sociedade.

4 NAVEGANDO ENTRE ANÁLISES

Lusíadas 2500 constrói sentidos a partir da conjugação sígnica verbo-visual, que nos orienta a compreendermos a epopeia camoniana no contexto futurista. Para tanto, ressaltamos que as duas linguagens têm uma relação de convergência entre si, pois se entrecruzam e se complementam, propiciando ao texto uma sequência, com o fim de estabelecer os discursos que se somam e se formam em um conjunto único, conforme McCloud (2008). Portanto, analisaremos o Canto I em virtude de os aspectos constituintes da HQ se fazerem presentes. Vale ressaltarmos que Camões nos serve como ponto de referência para comprovarmos a multiplicidade de vozes presente no *corpus*, visto que *Lusíadas 2500* foi criado a partir de *Os Lusíadas*.

4.1 Da análise do signo verbal

O signo verbal em *Lusíadas 2500* é referente ao título; à carta feita por KMOS1572, presente na introdução da obra; aos versos da epopeia camoniana, contidos na legenda; e ao diálogo criado por Cavalcanti (2006), inserido no balão de fala. Esses discursos verbais ressoam uma multiplicidade de vozes que constroem sentidos ideológicos carregados de posicionamentos e valorações sociais.

4.1.1 Do título

Em razão de o gênero discursivo da obra ser uma encenação futurista, entendemos que a capa é tida como uma cena e que o título serve de apresentação do enredo. Nesse sentido, a composição cênica é formada pelos dois personagens principais, que também são os narradores, e pela caravela, dessa forma, esses elementos atuam num todo articulado, como podemos ver na figura 19.

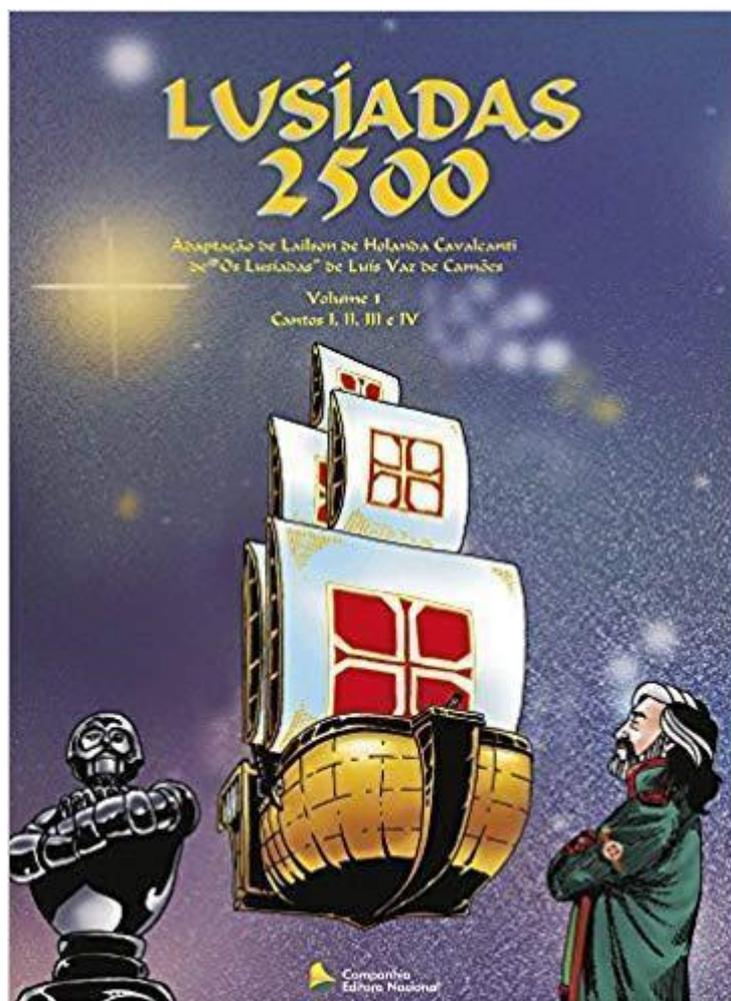


Figura 19 - Cena da capa de *Ibi 2500*.

Nesse plano dialogante, notamos que há vozes históricas e sociais que integram o discurso e são essenciais para que *Lusíadas 2500* seja compreendida. Por isso, é imprescindível que os principais recursos sógnicos sejam exemplificados. No que diz respeito ao título, é o princípio norteador da compreensão da história, já que é um elemento narrativo e dispõe a voz do narrador, conforme Cagnin (2014). No que se refere a *Lusíadas 2500*, como já dissemos, se o leitor tiver o conhecimento prévio quanto a *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, notará que a obra lida é uma adaptação desse texto e que está ambientalizada no ano de 2500; porém, se o leitor não tiver esse conhecimento, o que fica evidente é o horizonte social futurista.

A origem do nome da obra camoniana emerge da lenda de surgimento da matriz portuguesa, segundo a qual Luso, filho de Baco, fundou no ocidente da Península Ibérica, um reino chamado

Lusitânia. Quando os romanos se estabeleceram ali, em busca de alargar suas fronteiras e estender seus domínios, dividiram-na em três províncias, porém, o nome fixou-se, mesmo sob o domínio dos estrangeiros. Foi dessa retrospectiva histórica que Camões criou uma nova palavra, oriunda desse contexto para intitular sua epopeia: *Os Lusíadas*, que faz reverência ao povo de Luso, gente das terras lusitanas (SILVA et. al., 2009, p. 5, *grifo nosso*).

Essa explanação acerca do título da obra de Camões evidencia uma linguagem heterodiscursiva, a qual é o reflexo de várias vozes sociais que propagaram as vitórias dos portugueses, no século XVI. No contexto de *Lusíadas 2500*, essas conquistas são transpassadas para o futuro, no século XXVI. Por isso, a caravela não está navegando no mar, e sim, no espaço estrelado; e ciborgue representa o futuro, devido ao traje de robô.

Ao fazermos essa análise, podemos notar que, na capa, o elemento de ligação entre os personagens é a caravela, em razão de sua simbologia, que é definida por Chevalier e Gheerbrant (2009) como símbolo aplicável tanto à navegação espacial quanto à marítima, que evoca a ideia de força e de segurança numa travessia difícil. É justamente essa travessia que faz a ponte entre o futuro e o passado, o moderno e o antigo, o KMOS1572 e Vasco da Gama, abarcando o heterodiscurso.

A função social desses dois personagens é fundamental para que haja a progressão da narrativa. Como já explicitamos, KMOS1572 é um ciborgue, uma criatura sensível, capaz de perceber a presença dos deuses. Isso ocorre em virtude de ele ter o DNA Camões, por isso o robô representa o escritor da epopeia. Desse modo, entendemos que tal personagem concretiza uma multiplicidade de vozes, pois seu discurso é constituído pela acentuação valorativa dada por Camões naquela época, em razão de ter seu reconhecimento social mediante a produção da epopeia; e pelo seu posicionamento futurista. Além disso, sua figurativização imagética, enquanto um ciborgue, dialoga com o contexto de ficção científica proposto para 2500.

Já Vasco da Gama, por ter sido um personagem real da história de Portugal, narra a sua expedição como capitão mor da Armada que descobriu a rota marítima para as Índias. Esse feito propiciou desenvolvimento para essa nação e reconhecimento social ao almirante, como, por exemplo, ser o narrador e personagem principal de *Os Lusíadas*, que é tido como “ o forte Capitão/ Que a

tamanhas empresas se oferece/ De soberbo e de altivo coração/ A quem Fortuna sempre favorece” (CAMÕES, 2000, p. 12). Nessa obra, seu discurso não é de natureza individual, mas sim coletiva, pois sua voz ressoa a bravura e o posicionamento social dos portugueses, o que nos faz compreender o plano dialogante com o passado.

Esse horizonte sógnico também é expresso pela vestimenta da tripulação e do almirante; este tem um colete que o diferencia, pois se assemelha ao de Vasco da Gama, usado pelos portugueses na época das Grandes Navegações. Para reafirmar a referência a Portugal, a vestimenta é feita com as cores predominantes, o vermelho como forma de exaltar o combate, a conquista e a lembrança ao sangue e à vitória; e o verde, a esperança, o “momento decisivo em que, sob a inflamada reverberação da bandeira revolucionária, o povo português fez chispar o relâmpago redentor da alvorada”, conforme a portuguesa formada para fazer a composição da bandeira (2009, p. 274-275, *apud*, SEBASTIÃO, 2010). Tal fato implica um discurso ideológico para afirmar que os lusitanos são patriotas e honram sua bandeira.

Essa Comissão ainda menciona a significação do branco presente na bandeira como “uma bela cor fraternal, em que todas as outras se fundem, cor de singeleza, de harmonia e de paz”, que é “avivada de entusiasmo e de fé pela cruz vermelha de Cristo, assinala o ciclo épico das nossas descobertas marítimas” (*Ibidem*). Como a cruz, para Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 310), representa “a história da salvação e a paixão do salvador”, compreendemos que a carga ideológica dessa cruz, nas embarcações, dentro do palácio do rei Sebastião e na roupa da tripulação, concretiza sua finalidade cristã de proteger os portugueses. Logo, a repetição desse signo é para comprovar a religião cristã.

4. 1. 2 Da carta

A obra é apresentada aos leitores pela carta escrita por KMOS1572, que tem a incumbência de registrar os feitos ocorridos nos tempos em que “os Reis ordenaram que suas naves fossem além dos limites dos espaços conhecidos”, no ano I da Era das Navegações Galática, período marcado indicado na carta (CAVALCANTI, 2006, p.I). Entendemos essa carta como uma retomada ao contexto português, já que, na época das Grandes Navegações, os almirantes necessitavam

ir além das terras conhecidas para ampliar os interesses comerciais da sua nação e ter suas conquistas vangloriadas por todos. Além dessa função, a “carta” pode fazer referência ao fato de que em todas as embarcações havia um escrivão-mor, com o objetivo de informar os acontecimentos da viagem a todos os interessados na jornada.

A fim de conseguirem esse feito, “trouxeram os maiores sábios ao seu reino, para assim expandir sua tecnologia, produzindo grandes naus e elaborados instrumentos” (*Ibidem*). Assim, a presença dos maiores sábios provenientes dos discursos propagados a respeito deles no século XVI ressoa no século XXVI. O que resulta em eles terem que expandir a tecnologia, que já era um recurso inerente ao contexto de 2500, por isso produzem instrumentos necessários para chegar aos espaços desconhecidos, como as grandes naus que se assemelham às naves espaciais; elaboram recursos tecnológicos como a nave-correio, os batéis, o codificador, o geoestacionador.

Diante desse contexto, novos heróis “então retomaram as gloriosas epopeias da antiguidade e partiram em busca de outros mundos e dos desconhecidos povos que os habitavam” (*Ibidem*). No decorrer da narrativa, notamos que os novos heróis são os deuses caracterizados como personagens provenientes da mídia atual, o astro do rock, a supermodelo, o super-herói e até mesmo o próprio KMOS1572, que é um robô. Além disso, tem a referência às epopeias da Antiguidade que só foram possíveis ser retomadas “à medida que os poetas foram capazes de encontrar uma solução artística para representar a nova realidade numa estrutura arcaica conservada pela tradição na forma acabada, como relíquia de memória da humanidade” (PEREIRA, 2010, p. 81). Esse fato reforça que, do mesmo modo que as epopeias de Homero, de Virgílio e de Camões narram as memórias coletivas de um passado, *Lusíadas 2500* também tem essa façanha.

Para que isso acontecesse,

estes modernos Argonautas cruzaram as imensidões desconhecidas e tenebrosas em busca de rotas seguras para novos reinos onde pudessem implantar sua fé, sua tradição e sua realidade. Enfrentando perigos, lutando contra os elementos e contra os deuses, estes desbravadores de um novo tempo e por seu Rei (CAVALCANTI, 2006, p.1).

Portanto, esse documento oficial nos mostra que a preocupação do registrador reflete o discurso de Camões, porque o poeta queria que a história de batalhas e conquistas dos lusitanos não ficasse esquecida, visto que a nação portuguesa é extremamente importante para o período histórico das Grandes Navegações. Essa preocupação é esclarecida pelo ciborgue ao dizer que:

Para que o futuro não desconheça o passado e para que os nomes destes heróis fiquem inscritos para sempre nos mais profundos mares e nas mais distantes estrelas, deixei registradas nestas páginas suas histórias, seus combates e suas vitórias. Esta foi minha missão e foi assim que eu a cumpri (CAVALCANTI, 2006, p. I).

À vista disso, essa carta dialoga com a visão portuguesa do século XVI, pois nos faz justificar as referências textuais que revelam e congregam as vozes históricas e sociais a partir dos valores e posicionamentos axiológicos dessa nação. Por isso, situa o leitor espacial e temporalmente, comprovando que o passado e o futuro permeiam *Lusíadas 2500*.

4. 1. 3 De legendas

Na orelha do livro, Cavalcanti (2006) nos informa que *Lusíadas 2500* é a interpretação do texto integral de *Os Lusíadas* e que tem o intuito de realçar “a grandeza e a permanência desta epopeia que já atravessou quase cinco séculos”. Diante dessa finalidade, entendemos que os versos camonianos não foram resumidos e adaptados para a fala dos personagens no balão, porque é uma maneira de fazer o discurso de Camões perpetuar por muito tempo, até mesmo ir além do ano de 2500.

Com o decorrer da leitura, o interlocutor vai compreender que há uma diferença entre a legenda e o balão que apresenta o apêndice, o fundo é branco e o verbal consiste na inserção da fala criada por Cavalcanti (2006). Quanto à legenda, verbalmente, está configurada por contemplar uma linguagem mais rebuscada proveniente dos versos do poema; e, graficamente, na obra, está disposta com e sem o signo de contorno num retângulo de fundo amarelo, que em alguns quadrinhos se encontra demarcada a parte do imagético e em outros se

integra ao quadrinho, constituindo-o como um todo. Quando não há essa configuração, os versos da epopeia se agrupam ao quadrinho de fundo amarelo juntamente à linguagem imagética. Mesmo assim, consideramos que essa disposição do texto implica na legenda, pois é o texto camoniano disposto no fundo amarelo representando diversas vozes, a exemplo a do narrador onisciente e a dos personagens, como podemos observar na figura 20.

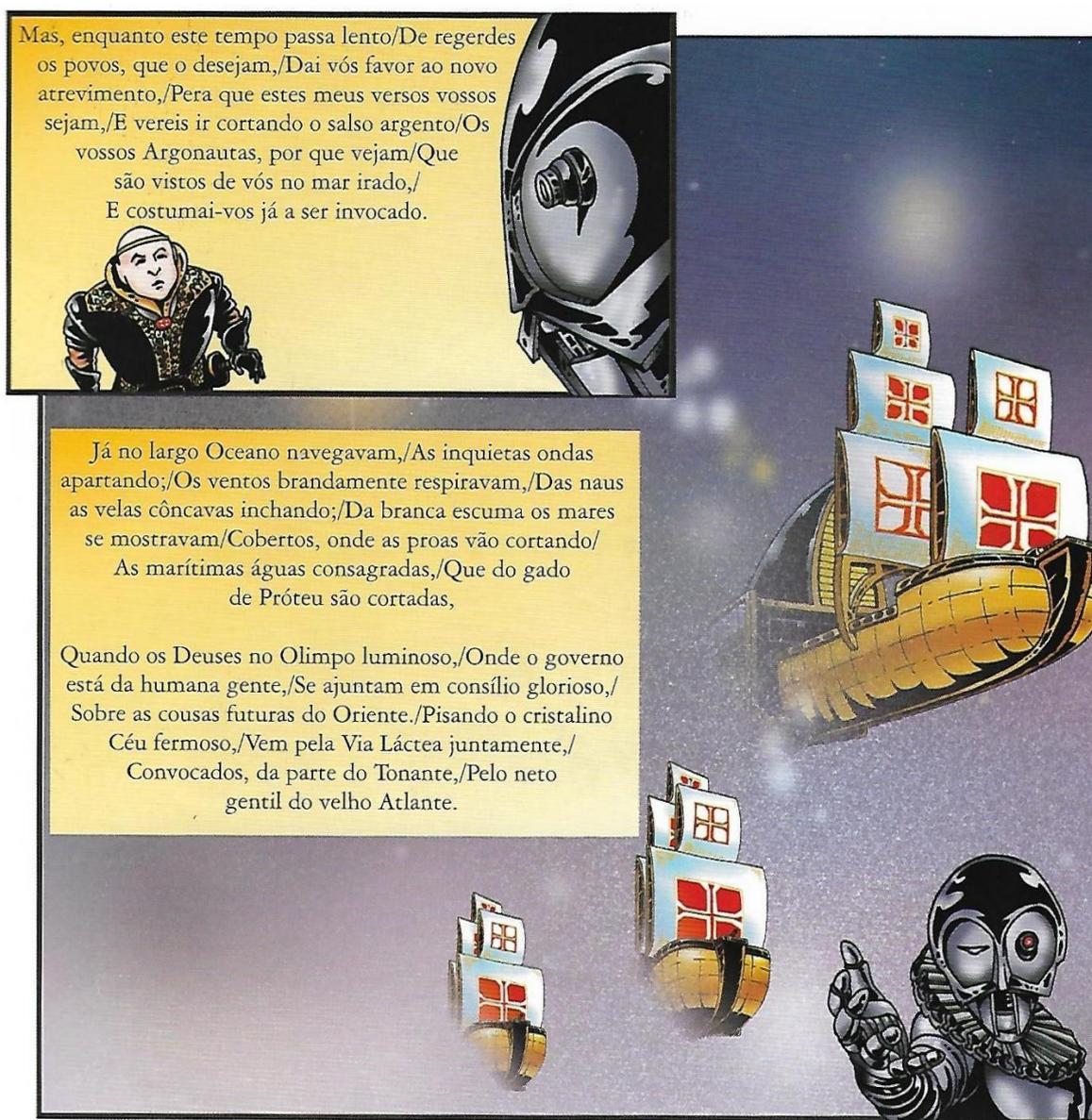


Figura 20 - Cenas da página XIII.

Nessa figura, vemos que a primeira legenda tem o signo de contorno preto e o texto está disposto em articulação com os personagens, já a segunda não tem o signo de contorno, mas é demarcada a parte do imagético pela caixa retangular

amarela. Essas caracterizações nos comprovam que a HQ/ encenação futurista é relativamente estável, uma vez que a sua variação gráfica não modifica o gênero.

Entendemos que a disposição desse quadrinho que tem o rei Sebastião e o ciborgue, assim como outros que não têm a legenda demarcada, apresenta essa configuração porque na epopeia de Camões, por conter uma multiplicidade de vozes, em alguns versos, não fica claro quem fala ou simplesmente a quem se refere o discurso. Assim sendo, na encenação futurista, uma estratégia discursiva, a nosso ver, utilizada por Cavalcanti (2006) foi a de agregar o texto camoniano em um quadrinho, para não haver também uma incompreensão imagética, além de fazer a narrativa não se expandir no número de páginas e isso ser um empecilho para a leitura. Logo, personagens que podem reforçar a significação são escolhidos para representar visualmente o texto verbal.

Ramos (2009) determina que o leitor necessita ler a legenda em primeiro lugar, por isso, em *Lusíadas 2500*, as legendas são dispostas, geralmente, na parte superior do quadrinho, como podemos ver na figura 20. No que se refere à composição da letra, notamos que há uma linearidade tanto na fonte quanto no tamanho, e compreendemos isso como uma forma de não se alterar o texto de Camões. Caso houvesse alguma modificação de palavras, versos ou estrofes em negrito ou uma variação no tamanho da letra, por exemplo, a acentuação valorativa do discurso original seria outra e assim o texto do poeta teria uma nova significação. Dessa forma, o objetivo de Cavalcanti (2006) expresso na orelha do livro de “trazer a obra do maior autor português de todos os tempos” não seria concretizado.

Nesse sentido, podemos levar em consideração que, em *Lusíadas 2500*, a legenda contempla o discurso indireto, que, segundo Ramos (2009), não é muito comum ocorrer. Entendemos que isso ocorre por conta de a legenda conter os versos camoniano, os quais representam a mescla de vozes do narrador e dos personagens de *Os Lusíadas*.

Além disso, diferentemente de outras narrativas sequenciadas que utilizam esse recurso para fixar um significado, o qual não ficou claro na imagem ou no texto dos balões, como propõe Cagnin (2014); em *Lusíadas 2500* a legenda não fixa o significado. Tal fato se justifica porque, caso o texto disposto na legenda seja retirado, o entendimento da narrativa como um todo não será possível. Diante disso, vemos que a função de *ligação* com os contextos que contribuem para a compreensão do texto e da imagem é a que se *fortifica* no corpus. Como há a inter-

relação entre o passado e o futuro, o texto de Camões é o responsável por representar Portugal no século XVI, assim ele liga esse contexto ao expresso pelos signos não verbais e até ao balão de fala.

Portanto, a relevância desse aspecto sógnico será importante para reportarmos a linguagem heterodiscursiva que se faz presente na epopeia camoniana. Ademais, o texto verbal contido na legenda será fundamental para compreendermos o todo articulado que compõe *Lusíadas 2500*.

4. 1. 4 De balões de fala

Com a leitura da narrativa, o leitor vai notar uma diferença entre a legenda e o balão em relação à configuração gráfica e à funcionalidade. O balão também tem uma estrutura retangular, porém em sua base há o apêndice, que indica qual personagem fala, e o fundo é branco. Assim, esse signo dá voz aos personagens e possibilita dinamismo à narrativa.

Entretanto, na última cena da figura 21, há uma caixa de texto que pela configuração designa uma legenda e pela funcionalidade, um balão de fala. Entendemos que a função do texto predomina e a continuidade narrativa corrobora para classificar/ determinar esse signo como um balão.

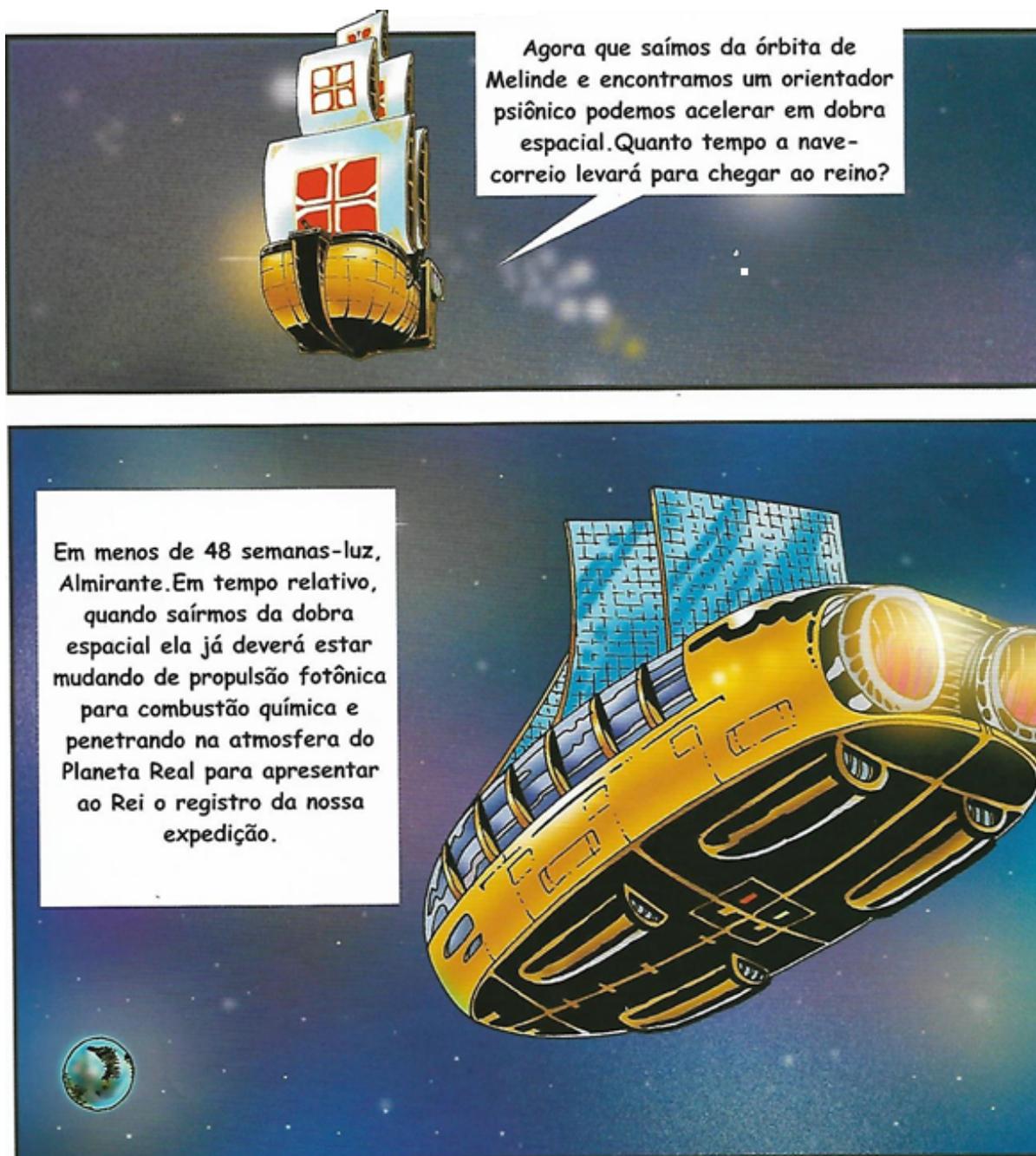


Figura 21 - Cenas da página VII.

No primeiro quadrinho da figura 21, é feita a pergunta “quanto tempo a nave-correio levará para chegar ao reino?”, que carece de resposta. Por esse motivo, afirmamos que, no quadrinho abaixo, há um balão. Ademais, como explicitamos que existe uma diferença entre a cor que marca linguisticamente esses recursos que carregam o discurso verbal, atestamos que é o branco que constitui esse signo, ou seja, ele é um balão.

Em *Lusíadas 2500*, vemos que Cavalcanti (2006) utiliza o balão de fala para inserir o discurso verbal criado por ele, para indicar a “nova” voz dada aos personagens, que ao proferirem a sua fala, refratam um contexto futurista em decorrência do léxico que designa o momento social do homem com a máquina e de ficção científica, o que constitui uma dimensão intergaláctica. Tal fato explicita uma diferença funcional com a legenda, que ecoa o texto de Camões e imprime à narrativa um discurso indireto; diferentemente do balão, que explicita o discurso direto. Dessa forma, com o uso desse recurso, os personagens passam a expressar o seu posicionamento pela emissão de sua própria voz.

Nas cenas da figura 22, da página XXI, notamos que o balão contém o discurso do personagem, todavia é o apêndice que estabelece sentido à narrativa, pois informa a quem se refere tal discurso a partir de sua forma e direção. Por isso, ele é o responsável por atribuir o discurso direto à narrativa a partir da representação sonora contida nos balões, conforme Cagnin (2014), além de exercer a mesma função dos travessões e das aspas nos textos literários e jornalísticos. A partir disso, a dinamicidade da língua e sua constituição discursiva é expressa pelos personagens e pelo contexto em que estão inseridos.



Figura 22 - Cenas da página XXI.

Dessa forma, o discurso direto, na cena da página XXI, é explicitado pelo argonauta que utiliza os verbos na primeira pessoa do plural em: “Para *chegarmos* até a Nebulosa Índia *necessitaremos* de um desses sensitivos psiônicos para navegar pelo hiperespaço, Almirante Vasco” (grifo nosso); e por Vasco da Gama, que utiliza os verbos na primeira pessoa do plural e do singular, assim como o pronome *eu* em: “Sim, *eu sei*. Sem *utilizarmos* a curvatura espacial *levaremos* tempo demais... Mas *tenho* um mau pressentimento” (grifo nosso). Essas construções discursivas deixam que os personagens falem por si e revelem o seu ponto de vista.

Para que possamos entender esses discursos, é preciso que saibamos o contexto que o subsidia na página anterior, a qual contempla os seguintes versos:

Tão brandamente os ventos os levavam
 Como quem o Céu tinha por amigo;
 Sereno o ar e os tempos se mostravam,
 Sem nuvens, sem receio de perigo.
 O promontório Prasso já passavam
 Na costa de Etiópia, nome antigo,
 Quando o mar, descobrindo, lhe mostrava
 Novas ilhas, que em torno cerca e lava.

Vasco da Gama, o forte Capitão,
 Que a tamanhas empresas se oferece,
 De soberbo e de altivo coração,
 A quem Fortuna sempre favorece,
 Pêra se aqui deter não vê razão,
 Que inabitada a terra lhe parece.
 Por diante passar determinava,
 Mas não lhe sucedeu como cuidava.
 (CAMÕES, 2000, p. 59)

A partir deles, conseguimos compreender que as condições de navegação estavam propícias para que a tripulação continuasse a viagem rumo às Índias, porque fica implícita a ideia de que a população portuguesa era amiga do céu, ou seja, dos deuses que estavam os ajudando a conquistar o seu objetivo, por isso já estavam na Costa de Moçambique, na África Oriental, e já avistavam novas ilhas. Ademais, Vasco da Gama era um capitão muito forte que aceitava os desafios e tinha sorte na navegação, como as ilhas que estavam à sua frente, as quais pareciam ser inabitadas, assim resolveu, determinado, seguir. Entretanto, elas não estavam como ele pensava.

Tal fala é o alicerce para a resposta do argonauta, que, ao compreender o discurso, toma concomitantemente uma posição ativa de resposta em relação ao locutor. Assim, afirma que, para cumprirem o objetivo da expedição de chegarem à Nebulosa Índia, necessitarão de um sensitivo psiônico para navegar no espaço. Essa dialogização das vozes nos indica que os portugueses estavam preparados para navegar “por mares nunca de antes navegados” (CAMÕES, 2000, p. 48).

É diante desse contexto que conseguimos entender o diálogo entre Vasco da Gama, o argonauta e KMOS1572. Em virtude de a rota ter sido modificada, Vasco da Gama expressa seu conhecimento acerca dos mares ao dizer que essas ilhas, mesmo não sendo conhecidas no espaço conhecido, estão presentes nos registros não oficiais, o que influencia KMOS1572 a mencionar que lá, segundo esses mesmos registros, eles podem encontrar habitantes com sensibilidade psiônica.

É interessante notarmos que o diálogo verbal estabelecido pelo ciborgue e tripulante é com Vasco da Gama, a quem eles se referem através do uso do vocativo por almirante. Sabemos que esse termo significa general oficial da guarda marítima, exatamente a função exercida por ele. Diante disso, entendemos também que a escolha desse léxico é para mostrar a autoridade social, o conhecimento da navegação e a sua desenvoltura nesta expedição em outras que já foram realizadas por ele. Dessa forma, Cavalcanti (2006) se apossa de discursos que exalam uma multiplicidade de vozes, resultando, assim, em cosmovisões significativas que ecoam vozes históricas e sociais que povoam a história de Portugal.

Outro fator que nos faz entender que esse diálogo se dirige ao capitão são os quadrinhos centrais, o do lado esquerdo com apenas o ciborgue e do lado direito com o tripulante, pois a disposição de seus corpos se encaminha para ele. Ademais, o último quadrinho mostra uma interação entre eles e o almirante, que se encontra à frente dos dois.

Na figura 22, notamos que é em razão do direcionamento do apêndice que há uma permutação entre os locutores e interlocutores, o que suscita na interação verbal entre os personagens. Na perspectiva quadrinística, isso advém desse signo exercer a mesma função dos travessões e das aspas nos textos literários e jornalísticos, assim, é possível atribuir o discurso direto à narrativa a partir da representação sonora contida nos balões, conforme Cagnin (2014). O apêndice

ainda faz a intermediação entre o verbal e o imagético, ou seja, entre o discurso do locutor e a representação da personagem.

Compreendemos também que a interação dos personagens é proveniente da sequência dos quadinhos e dos signos não verbais, visto que a organização cênica dos personagens contribui para a fluidez da leitura, para o equilíbrio na cena e para o dinamismo no quadrinho. O enunciado não verbal é um elo na cadeia da comunicação quadrinística, sendo assim, também não pode ser desagregado dos elos que precedem e geram atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas. Isso implica dizer que o entendimento do último quadrinho dessa página só será concretizado mediante a sequencialidade das cenas anteriores, que são repletas de ressonâncias dialógicas.

Nesse plano dialogante, concluímos que a afirmação dada por Vasco da Gama só se torna possível após o discurso dos personagens, porque as linguagens socioideológicas características de cada personagem têm um direcionamento social específico devido à função que exerce. Dessa forma, o discurso do almirante impõe determinadas nuances axiológicas que expressam o seu poder e a sua importância de estar comandando a viagem que proporcionará desenvolvimento econômico e social, por causa das relações comerciais estabelecidas/ efetuadas com outros países. Logo, o “eu sei”, dito no último quadrinho, significa que o discurso verbal de KMOS1572 e do tripulante se apoiam mutuamente, inter-iluminam-se e é absorvida pela voz de Vasco da Gama, que é produto da linguagem heterodiscursiva.

No que se refere a *Lusíadas 2500*, vemos que o sentido expresso no balão e no apêndice se origina da própria característica funcional de cada recurso, uma vez que o autor não utilizou signos de contornos expressivos/ passíveis de significação, como a representação do pensamento, do grito, do cochicho, entre outras. Entendemos que essa regularidade, atrelada à invariabilidade da letra, demonstra que a entonação dos personagens se mantém. Entretanto, em dois quadinhos presentes na figura 23 e 24, a representação dos personagens indica que a caracterização do balão poderia ser diferente.



Figura 23 - Cena da página XXIX.

A união da linguagem verbal e não verbal expressa que os personagens estão dialogando para os mouros não escutarem o que está sendo dito. O contexto precedente é o que retrata o encontro dos portugueses com os mouros, habitantes da ilha que não continha nos registros não oficiais, como é retratado na figura 22. Os nativos tinham o intuito de conhecer a língua, a crença e o armamento daquele povo desconhecido para eles, o que é expresso nos seguintes versos:

E mais lhe diz também que ver deseja
 Os livros de sua Lei, preceito ou fé,
 Pera ver se conforme à sua seja,
 Ou se são dos de Cristo, como crê;
 E por que tudo note e tudo veja,
 Ao Capitão pedia que lhe dê
 Mostra das fortes armas de que usavam
 Quando cos inimigos pelejavam.
 (CAMÕES, 2000, p. 64)

Posteriormente, o capitão responde que dará uma breve descrição da sua Lei, que é a religião, e das armas que levavam. Nesse diálogo, há uma coexistência concreta de contradições sociológicas entre os posicionamentos dos personagens que representam diferentes grupos socioideológicos, o presente e o passado. Diante disso, temos que essas “línguas” se cruzam de modos diversos entre si, formando novas “línguas” sociotípicas, ou seja, constituindo o heterodiscurso.

No quadrinho explicitado, o almirante ordena que KMOS1572 “providencie para que os canhões e as bombardas sejam disfarçados”, pois vão “mostrar-lhes apenas a artilharia ligeira” (grifo nosso). O uso do *apenas* evidencia que Vasco da Gama sabe de todo poder bélico que a sua nação detém, por isso é dito que “Não mostra quanto pode; e com razão, / Que é fraqueza entre ovelhas ser lião” (CAMÕES, 2000, p. 65), ou seja, “Acha incorreto mostrar todo o poder, e com razão:/ É fraqueza mostrar-se, entre ovelhas, poderoso leão” (VILELLA, 2011, p. 40).

Por causa dessa pluralidade de universos dialógicos, Vasco da Gama tem receio de não receber ajuda deles através de pilotos que os possam conduzir até a Índia. Com isso, podemos considerar que o contorno sógnico do balão mais adequado para expressar o diálogo entre Vasco da Gama e KMOS1572, na cena da página X, é o de cochicho. Segundo Cagnin (2014, p. 142), “a linha de contorno é pontilhada” e é usada “quando a personagem diz ao seu interlocutor alguma coisa que não pode ser ouvida por um terceiro”. Exatamente, o que ocorre na cena descrita. Assim, o discurso configura a relação complementar entre o verbal e o não verbal e o posicionamento/ atitude social do almirante, que representa os interesses socioeconômicos dos lusitanos/ portugueses, ecoaria mais claramente.

Levando em consideração, na cena seguinte, presente na página XXXIII, todas as unidades de sentido, inferimos que o balão mais apropriado para exprimir o horizonte concreto-axiológico seria o de berro. O uso desse elemento reforça a intensidade da voz do personagem, pois as extremidades dos arcos, como são voltadas para fora, corresponde a uma explosão, conforme Cagnin (2014, p. 142).



Figura 24 - Cena da página XXXVII.

O uso desse balão reforçaria a necessidade de que os tripulantes deveriam, imediatamente, disparar “os mísseis das bombardas de proa!”, porque eles estavam em “uma cilada”, como afirma KMOS1572. Tal ordem revela que os mouros, juntamente a Baco, interferiram no percurso para prejudicar os lusitanos, dificultando a chegada ao seu destino, em virtude de suas discordâncias sociais. Isso concretiza a fala do ciborgue ao dizer que “alguma coisa colocou contra nós”.

Essa diversidade provoca o grito de Vasco da Gama, o qual retrata um discurso impregnado de acentos valorativos que se torna parte integrante de uma discussão ideológica pelo de fato de responder ao ciborgue, refutar os mouros, confirmar o poder bélico português e antecipar respostas, entre outras ações discursivas, resultando, assim, num discurso “coletivo” em defesa do legado de Portugal. Esse discurso, que sai da ordem do individual para o espaço coletivo, justifica a função social da linguagem, cuja essência se detém na relação dinâmica entre o locutor, o capitão, os interlocutores, os tripulantes e o registrador.

Portando, os balões, de acordo com a organização gráfica e a sua funcionalidade, atuam num processo de significação com os demais recursos quadrinísticos, imprimindo a expressividade, o sentido e a condução narrativa. Nesse sentido, Vasco da Gama, KMOS1572 e os tripulantes com o uso dos balões na encenação futurista efetuam o intercâmbio entre inúmeras vozes que se constituem nas relações interativas e, assim, constituem o heterodiscurso.

4.1 Da análise do signo não verbal

O signo não verbal em *Lusíadas 2500* se constitui a partir da composição cênica dos cenários, dos personagens, dos meios de transportes, dos equipamentos tecnológicos e de outros recursos. Esses signos são constituídos de vozes que ecoam tanto a cosmovisão da realidade portuguesa de meados do século XV quanto o contexto sócio-histórico futurista expresso também nos signos verbais.

As cenas de *Lusíadas 2500* são ambientalizadas de acordo com o percurso realizado pela tripulação de Vasco da Gama correspondente à sequência narrativa da epopeia camoniana e com os lugares acrescentados por Cavalcanti (2006). Como nossa análise se restringe ao Canto I, elucidaremos o ambiente da caravela, Portugal, Concílio dos deuses, Moçambique e Mombaça, a fim de compreendermos

a grandiosidade dos cenários e dos acontecimentos descritos. Essa identidade visual dos cenários contribui para a caracterização dos personagens que se comportam, agem e têm suas características conforme o ambiente em que estão inseridos, por isso também iremos explicar sua caracterização em virtude da sua função e posicionamento social.

4. 2. 1 Da caravela

As primeiras páginas ambientalizam o contexto futurista da narrativa, primeiramente, pelas caravelas estarem navegando pelo espaço em busca de “mares nunca de antes navegados” (CAMÕES, 2000, p.1) e, depois, por conter o balão de fala, recurso que contém o discurso acrescido por Cavalcanti (2006). Essa composição cênica faz uma analogia do céu com o mar, visto que é por onde os portugueses, no século XV, chegam às Índias. Por isso, para caracterizar a imensidão do espaço, entendemos que os quadrinhos não têm o signo de contorno nas laterais internas, determinando que os dois quadrinhos abaixo compõem a mesma cena.

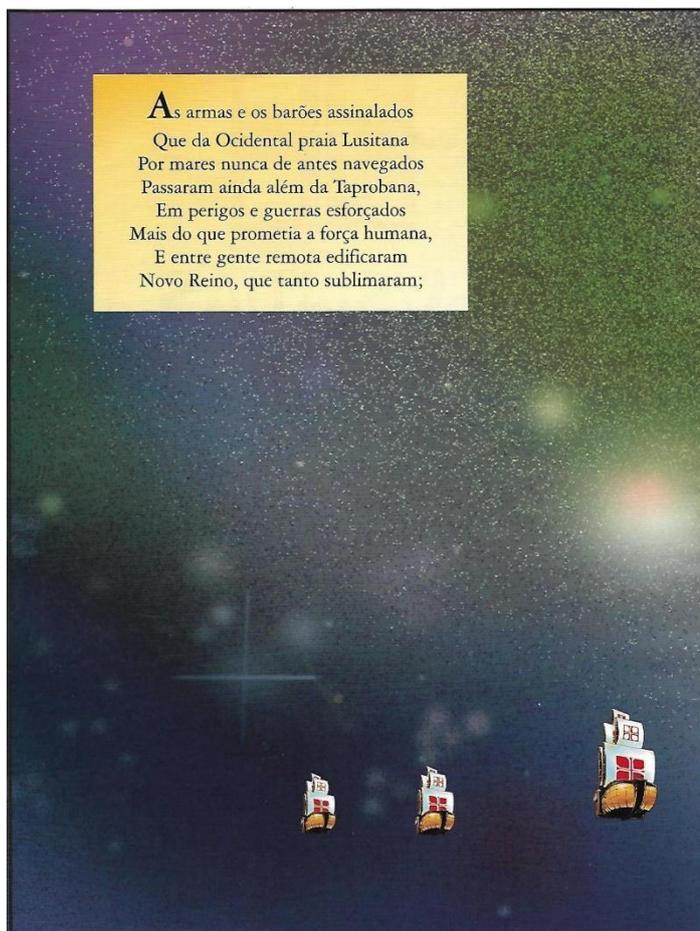


Figura 25 - Cena da página IV.



Figura 26 - Cena da página IV.

Nessas cenas, podemos dizer que o movimento das embarcações reforça o sentido proposto de elas estarem navegando. Isso ocorre porque os signos não verbais, segundo Mota e Santos (2000), são inclinados e organizados a partir do travelling de direção, que imprime o caráter dinâmico representado pelo zoom, ou seja, a função de aproximar os elementos do quadrinho propõe uma gradação para mostrar a grandiosidade dessas caravelas, as quais representam socioideologicamente o poder os portugueses.

Temos esse entendimento em razão de Volóchinov (2017) afirmar que o discurso é permeado por inúmeros posicionamentos, os quais representam diversos meios sociais. Com isso, conseguimos referenciar o contexto de Portugal durante a época das Grandes Navegações, a qual foi favorável ao desenvolvimento das caravelas, em razão de elas significarem a oportunidade de descobrir terras e de chegar a regiões longínquas, o que revolucionou a história dessa nação. Vasco da Gama e sua tripulação têm grande importância nessa Era dos Descobrimentos, porque foram os responsáveis, em 1498, por encontrarem a rota que os levaria às

Índias e traria mais lucro para o rei D. Manuel I, membro principal da Coroa Portuguesa, e para a classe burguesa. Sendo assim, esse recurso marítimo-ideológico tem em sua essência ser o recurso com a competência de conceber esse fator sócio histórico da nação lusitana.

Apesar dessa caracterização, Oliveira (2008) destaca a coexistência do passado e do futuro, numa dupla ambientação, uma vez que, ao mesmo tempo em que temos um cenário espacial, também vemos objetos que fazem parte do antigo. A fim de exemplificar, a autora diz que a caravela poderia ser substituída por um moderno foguete, que, a nosso ver, também tonificaria a ficção científica. Entretanto, levando em consideração a finalidade de KMOS1572 salientada na carta “para que o futuro não desconheça o passado”, entendemos que Cavalcanti (2006) cumpre esse objetivo mantendo a caravela por ser um produto ideológico para Portugal no século XV.

Ainda sobre essa aproximação das embarcações, notamos que, na página V, o balão de fala presente na caravela dá início a um diálogo entre os personagens que se encontram nesse ambiente. Isso propicia a continuidade da narrativa, pois sugere que a fala presente no balão “Almirante Vasco...” seja continuada pelo uso das reticências e em decorrência disso o interior da caravela será mostrado.

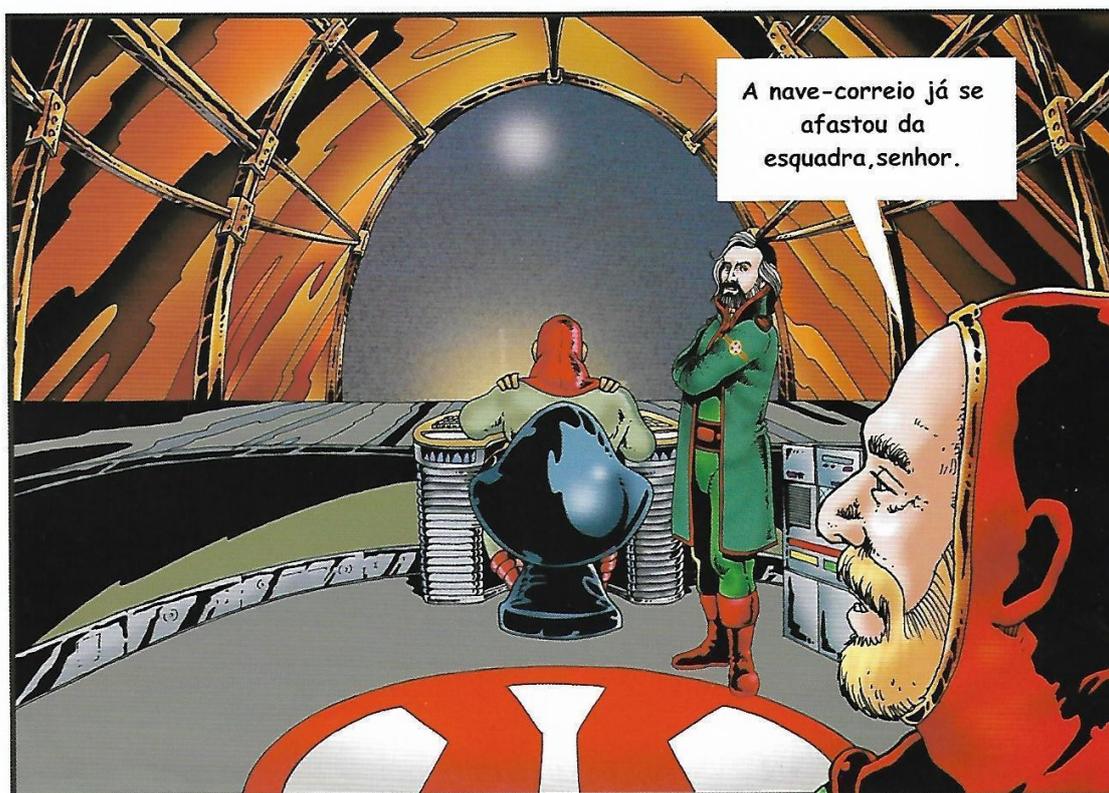


Figura 27 - Cena da página VI.

Nessa cena, inferimos o sentido expresso na página anterior e acrescentamos que o contexto futurista se faz presente através da tecnologia. O tripulante completa o seu dizer dando uma informação a Vasco da Gama sobre a nave-correio, a qual atentamos para o fato de representar a modernidade. O diálogo explicita que essa embarcação está levando a mensagem ao Rei, a fim de informá-lo do progresso da viagem, o que antigamente era feito por intermédio do pombo-correio, segundo algumas histórias antigas.

Essa relação com o passado é importante para que possamos entender que, no século XV, o desenvolvimento das caravelas foi possível graças ao conhecimento marítimo que os portugueses adquiriram com os antigos navegantes, que passaram por seus mares. Com isso, aprenderam a se orientar de acordo com a astronomia, pela posição do Sol e de outras estrelas, e aperfeiçoaram vários instrumentos marítimos e a cartografia, com o intuito de, cada vez mais, ter a localização exata das terras desejadas. Essa evolução permitiu que essas embarcações fossem velozes, fáceis de manobrar e navegáveis contra o vento.

Portanto, esse universo discursivo é o vetor determinante para que a modernidade seja concretizada a partir das cosmovisões significativas que compõem as linguagens socioideológicas do passado e do futuro. Em razão disso, os recursos imagéticos potencializam a visão de progresso português, por isso, ao invés de o marinheiro estar pilotando com o auxílio do leme, está operando um computador, e qual na tela é projetado o espaço, assemelhando-se à cabine de comando dos pilotos de aeronaves. A roupa da tripulação ratifica essa relação, pois trazem uma semelhança com as dos pilotos de aeronaves.

Vemos a representação da nave-correio, na cena seguinte, mediante o plano contre-plongé, que, segundo Cagnin (2014), focaliza o objeto de baixo para cima. Em vista disso, comparam-na com os barcos infláveis presentes nas embarcações de grande porte, dado que apresentam o mesmo formato arredondado e são usados em situações emergenciais, bem como se justifica a utilização da nave-correio. Ademais, depois que se desprendem da caravela, por exemplo, não retornam mais a esta, porque já cumpriram seu objetivo. Apesar de analisarmos apenas o Canto I, confirmamos que nos outros cantos não há aparição da nave-correio.

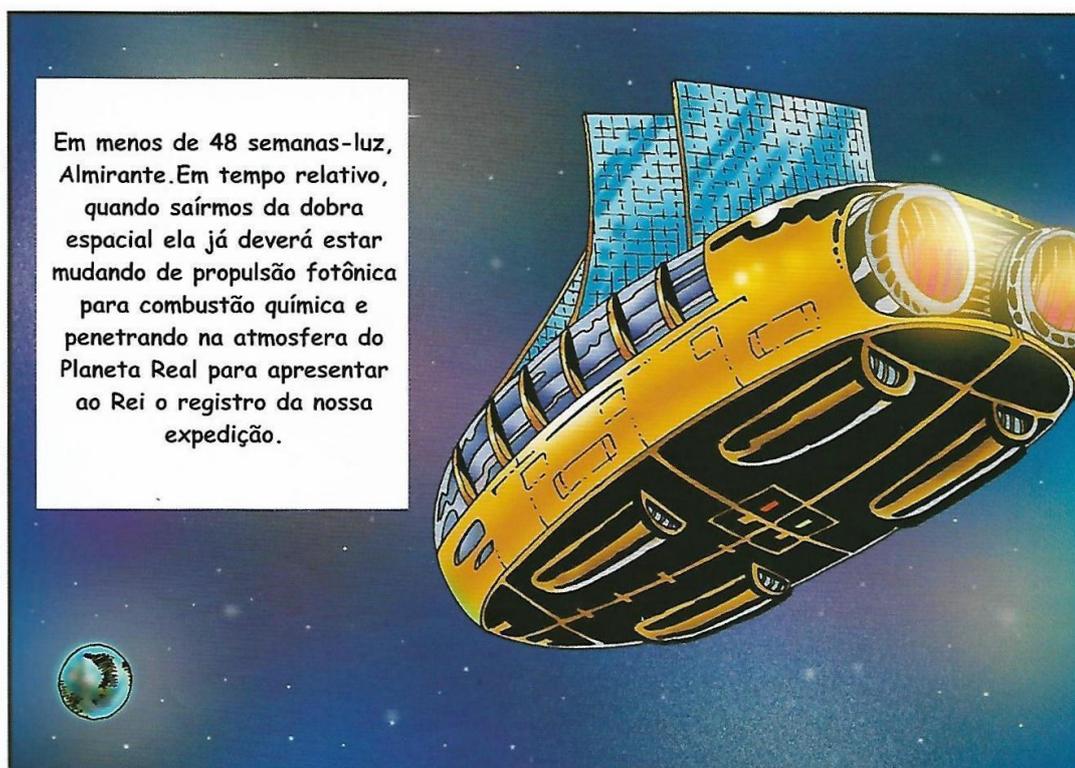


Figura 28 - Cena da página VII.

Entendemos a figura 28, a partir do que Bakhtin (2015b) menciona acerca dos recursos discursivos, os quais são utilizados de acordo com a necessidade social, sendo assim, podem ser renovados, visto que estão presentes na memória coletiva da sociedade caracterizando o já dito. Desse modo, os discursos são concebidos a partir de múltiplos sentidos que se efetivam por meio da heterodiscursividade.

Na representação imagética dessa embarcação, ainda podemos notar as marcas dialógicas com o futuro na sua estrutura, na unidade de medida para mensurar a distância e no tipo de combustível, como podemos ver na figura 28. No que se refere à estrutura, é composta por elementos modernos como os faróis luminosos; as laterais de vidro; a vela solar feita por materiais altamente reflexivos, ultra-leves e ultrafinos que constituem essencialmente um espelho gigantesco; e a base que contém quatro turbinas de avião.

A expressão “em menos de 48 semanas-luz” nos faz entender que denota a distância, visto que a composição da palavra se assemelha com a palavra ano-luz. Como essa medida é, geralmente, utilizada na astronomia, para calcular a distância das estrelas e de outras distâncias de escala interestelar, podemos inferir que Cavalcanti (2006) se baseou nela para retratar que, em razão de o tempo percorrido na semana ser menor em relação ao ano, esse transporte por ser moderno, chegará mais rápido.

Essa diminuição do tempo é concretizada em virtude da propulsão fotônica ser utilizada até a nave sair da dobra espacial, pois essa tecnologia ao invés de usar o combustível, opta pelo feixe de fótons, as partículas de luz, para produzir o empuxo e fazer com que a embarcação navegue pelo espaço. Vale ressaltarmos que é dessa forma que as caravelas também funcionam. Com a mudança dessa técnica da ficção científica para combustão química, a utilizada pelos transportes marítimos, temos que a nave está chegando ao reino de D. Manuel I, como podemos ver nas cenas da figura 29.

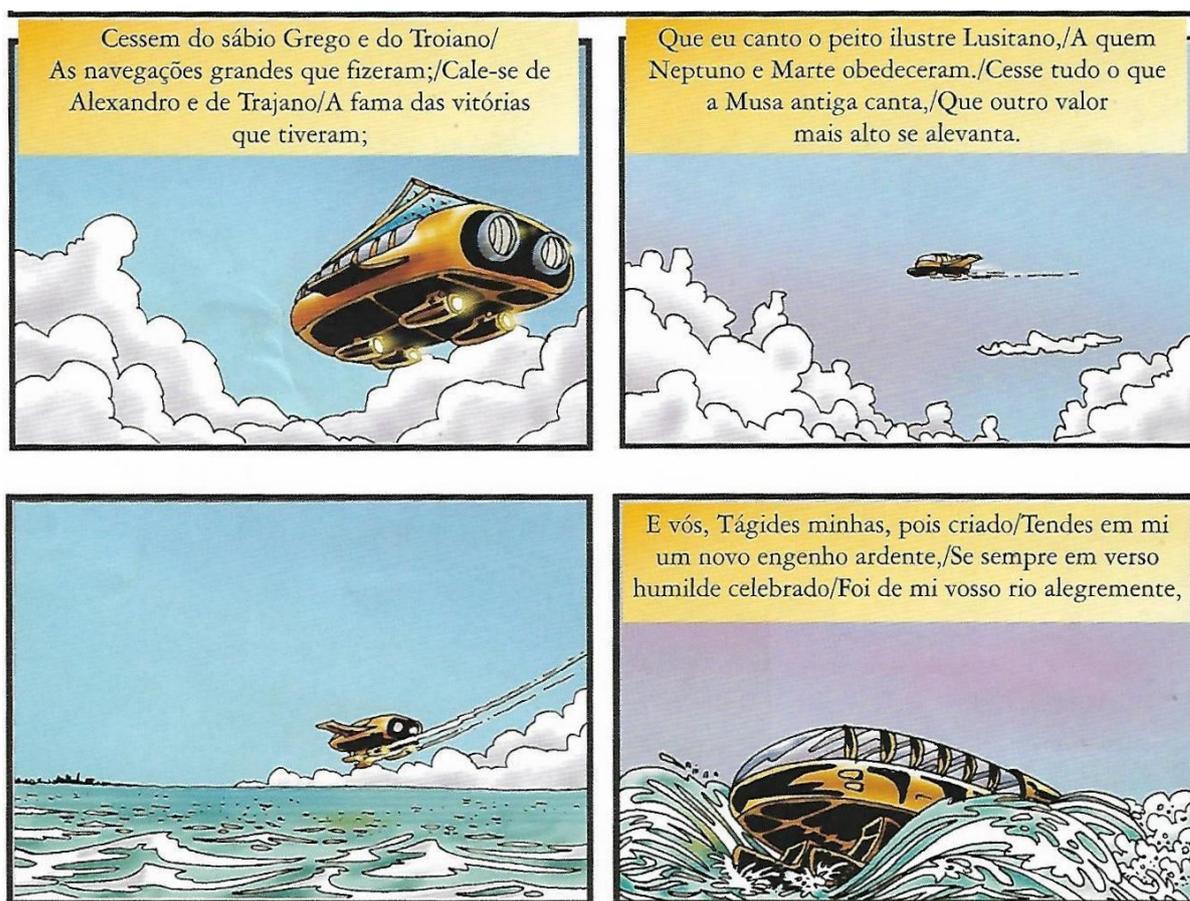


Figura 29 - Cena da página VIII.

Nesse recorte cênico, vemos que o foco dado em cada quadrinho demonstra uma vertente como forma de comprovar que a sua estrutura permite voar e navegar. Nessa perspectiva, o movimento é conferido pelas linhas cinéticas que foram empregadas no segundo quadrinho para indicar que a nave está voando; no terceiro, para revelar que está aterrissando na água; e no quarto, para concretizar que houve realmente o pouso, por efeito de ter provocado a onda no rio Tejo. Isso nos mostra que a situação determinará o uso dessa nave.

No último quadrinho, em decorrência da forma da embarcação, vemos que ela ainda pode ter a função de realizar a expedição submersa, por ser semelhante aos submarinos. Entendemos isso como um meio de mostrar que os portugueses são prósperos, por isso dispõem da tecnologia necessária, seja para dar informação ao Rei, seja para chegar às Índias. Isso nos remete a uma pluralidade dialógica entre o passado e o futuro.

Nesse sentido, a tecnologia marítima presente nas caravelas portuguesas de 2500 comprova a diversidade de recursos que a tripulação usufruía para conseguir

o seu objetivo de chegar às Índias. Além dessa cabine de comando, eles tinham aparelhos que conseguiam fazer a leitura da atmosfera, da astronomia e da gravidade, o que proporcionou terem informações adequadas para geostacionarem e baixarem os batéis, a fim de iniciar a exploração das terras desconhecidas, como podemos ver nas cenas abaixo.

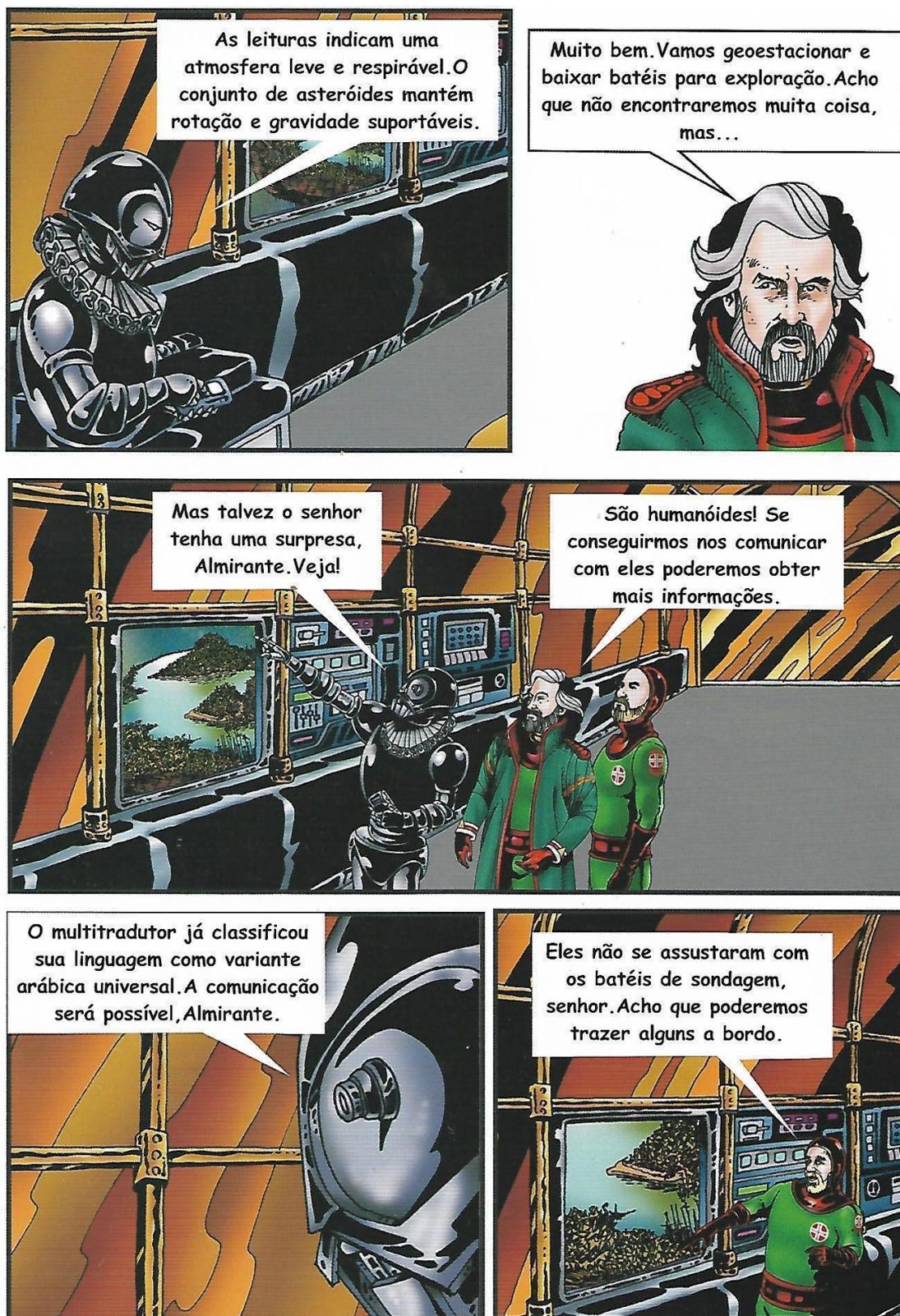


Figura 30 - Cena da página XXII.

Vasco da Gama juntamente com KMOS1572 e o sistema operacional de computadores identificam que os nativos dessa região são os humanoides. A ficção científica determina que é um robô é um humanoide que apresenta “forma e capacidade quase humanas, foi projetado para interagir com o mundo e aprender de forma semelhante à cognição humana, tentando simulá-la ou replicá-la”, o que permite a interação com o outro (MOLINA, 2008, p. 42). Por causa disso, o capitão menciona a importância de se comunicar com eles para obter mais informações e conseguir um piloto que mostre a rota marítima certa.

Levando isso em consideração, o ciborgue utiliza o multi-tradutor, o qual classifica a linguagem dos nativos como variante arábica universal e aponta a possibilidade de haver comunicação. Isso demonstra a importância de reconhecer a língua dos humanoides, para que Vasco da Gama possa compreender o posicionamento social e dialogar com esse povo, como podemos ver na cena representada na figura 31. Por esse motivo, logo é dito na epopeia “– «Que gente será esta? » (em si diziam)/ «Que costumes, que Lei, que Rei teriam?»” (CAMÕES, 2000, p. 12).



Figura 31 - Cena da página XXVI.

Em vista disso, segundo Bakhtin (2015b), compreendemos que as dissonâncias individuais proferidas pelos moçambicanos e portugueses se

congregam em vozes típicas desse momento social, que convivem num processo interativo de harmonia e desarmonia. Dessa forma, ocorre a mescla de vozes sociais que possuem origens e valores diferentes em razão da linguagem heterodiscursiva. Tal fato configura a coexistência concreta de divergências entre esses grupos socioideológicos, os quais representam, respectivamente, uma sociedade menos desenvolvida econômica e tecnologicamente e a outra que se configura de forma contrária dessa.

Enquanto os humanoides comiam, faziam perguntas para Vasco da Gama, este respondeu expressando o seu ponto de vista social, que também representa o da nação portuguesa. O capitão falou sobre por onde já tinham navegado, que eram súditos de um rei muito poderoso e amado, qual era sua religião. Então, Vasco da Gama responde:

«A Lei tenho d' Aquele a cujo império
Obedece o visível e invisível,
Aquele que criou todo o Hemisfério,
Tudo o que sente e todo o insensível;
Que padeceu desonra e vitupério,
Sofrendo morte injusta e insofrível,
E que do Céu à Terra enfim deceu,
Por subir os mortais da Terra ao Céu.
(CAMÕES, 2000, p. 17)

A figurativização de “Aquele que criou todo o Hemisfério”, do Deus-Homem, é Ele morto na cruz, é representada na figura 32. Assim, o todo articulado da organização cênica contribui para que haja complementaridade entre o verbal e visual, já que Ele é um ser “alto e sublime”, sua imagem se encontra no alto e seus braços estão incompletos, designando que não tem fim. Ademais, entendemos que essa representação contempla uma multiplicidade de vozes não só de Portugal, mas também de outros países que têm o Cristianismo como religião.

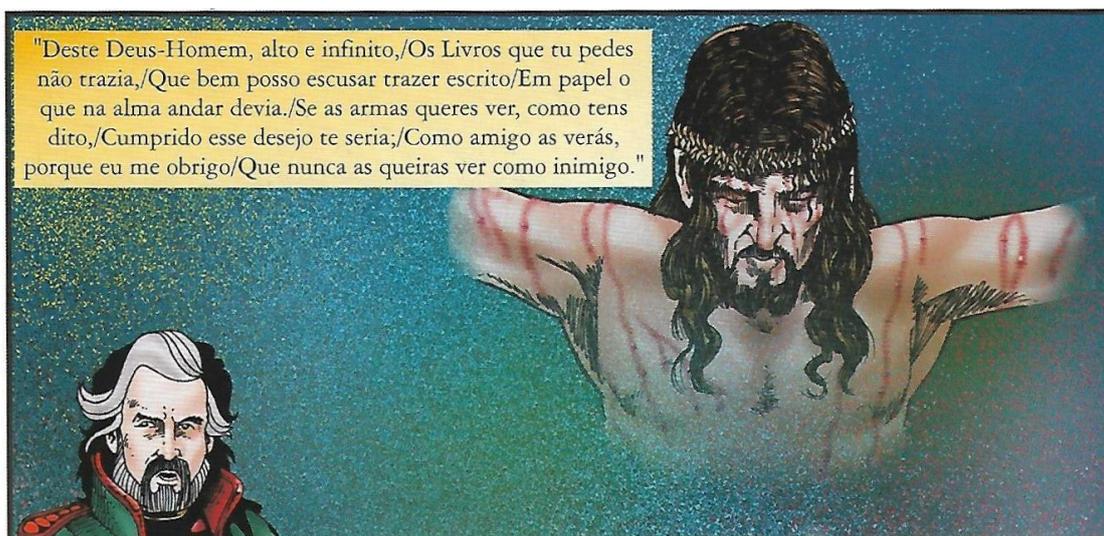


Figura 32 - Cena da página XXIX.

Apesar de toda tecnologia utilizada pelos lusitanos, na cena em que o mouro dá explicações sobre os portos indianos, utiliza o mapa para mostrar essas terras, como podemos ver na figura 33. A expressão facial e a postura de Vasco da Gama e KMOS1572 demonstram que eles também sabem fazer a leitura de mapas, o que retrata o conhecimento do passado. Esse fato reforça que a cada momento da existência histórica, a língua é inteiramente heterodiscursiva, pois, conforme Bakhtin (2015b), há uma simultaneidade concreta de oposições socioideológicas entre o passado e o futuro.



Figura 33 - Cena da página XL.

Os mouros e os humanoides têm acesso à caravela pelos batéis, outra embarcação portuguesa. Entretanto, de acordo com esse momento narrativo na epopeia, os batéis são utilizados pelos nativos:

Eis aparecem logo em companhia
 Uns pequenos batéis, que vêm daquela
 Que mais chegada à terra parecia,
 Cortando o longo mar com larga vela.
 A gente se alvoroça e, de alegria,
 Não sabe mais que olhar a causa dela.
 – «Que gente será esta? » (em si diziam)
 «Que costumes, que Lei, que Rei teriam?»

As embarcações eram na maneira
 Mui veloces, estreitas e compridas;
 As velas com que vêm eram de esteira,
 Dũas folhas de palma, bem tecidas;
 A gente da cor era verdadeira
 Que Fáëton, nas terras acendidas,
 Ao mundo deu, de ousado e não prudente
 (O Pado o sabe e Lampetusa o sente).
 (CAMÕES, 2000, p. 12)

Em seguida, os versos camonianos retratam que os nativos acenavam para que os soldados e marinheiros recolhessem as velas, jogassem a âncora, atracassem, a fim de que eles pudessem adentrar nas caravelas pelas cordas jogadas. Compreendemos que devido a essa ação designar uma técnica do passado, em *Lusíadas 2500*, os portugueses também passam a ter os batéis, porém mais rápidos do que os dos nativos, como podemos ver abaixo.



Figura 34 - Cenas da página XXIV.

Nessas duas cenas, vemos o poderio português em comparação ao batel dos humanoides, o qual apresenta uma estrutura, conforme os versos, simples por ter apenas a madeira e as velas, exprimindo a ideia de que não os acomoda confortavelmente e que a navegação é lenta. Já o dos portugueses ostenta uma infraestrutura dinâmica e moderna, que protege os personagens das adversidades externas, e comporta os personagens, agradavelmente, além de figurativizar a rapidez da embarcação.

Podemos atestar que essa diferença entre os nativos e os portugueses também pode ser mostrada na figura 35. Uma vez que a forma como a personagem é representada na história expressa informação ao leitor por tudo que a compõe, como a roupa, o cabelo, o formato do rosto, o tamanho do corpo, a postura, os

mínimos detalhes são fundamentais para que as personagens sejam, de fato, a bússola da narrativa, visto que todo esse material linguístico representa a ideologia, visto que “onde há signo também há ideologia” (VOLÓCHINOV, 2017, p.93).

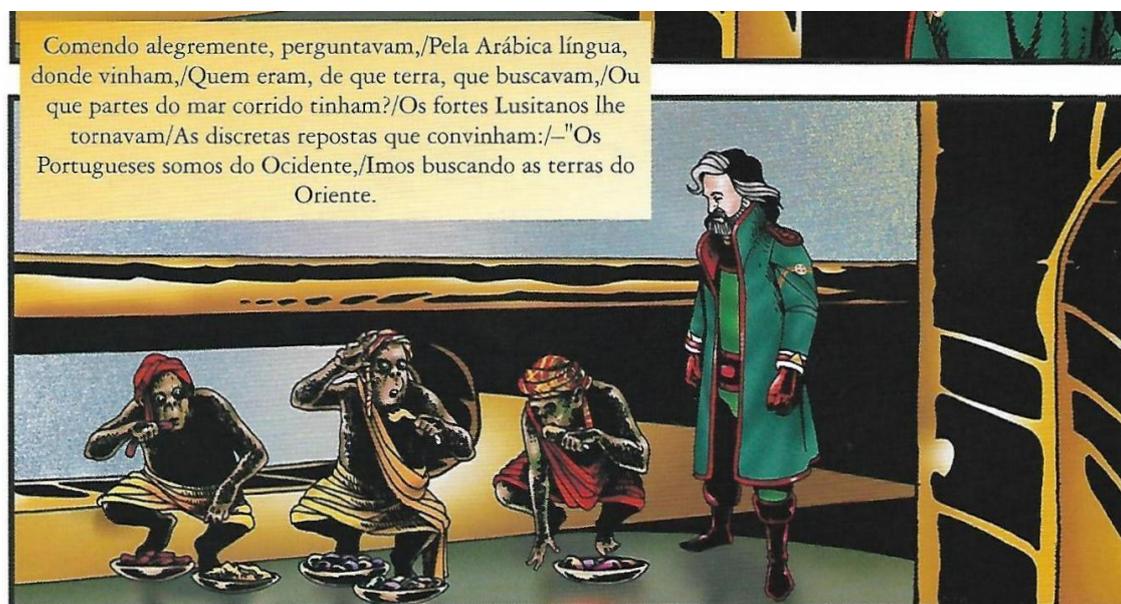


Figura 35 - Cena da página XXIV.

Nessa cena, a interação entre os personagens só pode ser feita pelo motivo de o multi-tradutor ter identificado a língua deles para que houvesse comunicação. Os versos iniciais na legenda se referem ao discurso do nativo, por isso o do meio não tem a comida levada à boca para relacionar o visual com o verbal, que retrata eles comendo alegremente e perguntando quem eram, de que terra vinham e por onde já tinham navegado. Assim, vemos que os humanoides, por se parecerem com os humanos, exprimem significativamente o homem primitivo, pois o seu comportamento e a sua postura se assemelham com o período histórico no qual os homens evoluíram dos macacos. À vista disso, eles estão agachados de ponta de pé, com a mão na cabeça e no chão, e com pouca roupa; os mínimos detalhes são fundamentais para que as personagens sejam, de fato, a bússola da narrativa, visto que tudo isso é signo visual, segundo Cagnin (2014) e Ramos (2008). No entanto, o porte de Vasco da Gama, a sua postura e a sua expressão facial confirmam a sua identidade de ser um forte lusitano, como está expresso na legenda.

Levando em consideração essa divergência social concretizada imagetivamente, podemos entender isso como um jogo dialógico resultante do

choque cultural entre uma sociedade primitiva e uma evoluída. Tal embate também se faz presente na relação entre as armas dos guerreiros portugueses da Antiguidade com as dos mouros, as quais se distinguem das utilizadas pelos portugueses da modernidade, como podemos ver na figura 36.

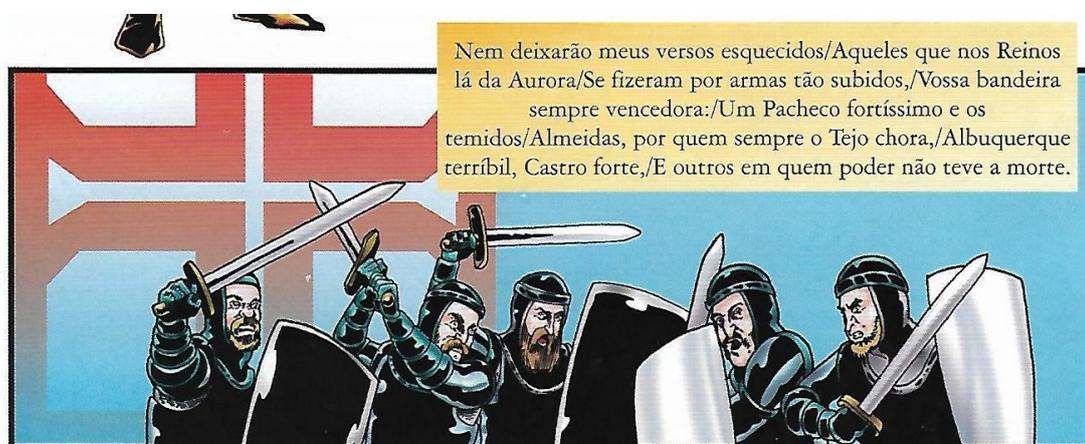


Figura 36 - Cena da página XII.

As espadas e os escudos usados pelos guerreiros têm a função de representar, aproximadamente, a mesma mensagem da epopeia, pois há uma relação dupla entre os signos verbais e os não verbais. Dessa forma os versos de Camões não serão esquecidos, porque os portugueses, que estão com uma vestimenta que refrata o século XV, denotam que já estão honrando a bandeira dessa pátria guerreira e vencedora. Nessa cena há um continuum de plano, segundo Cagnin (2014), indo de imagens mais próximas ao leitor, os guerreiros, a outra mais distante, a representação da bandeira. Assim sendo, esses planos têm a finalidade de confirmar o poema camoniano, diferente da cena abaixo.

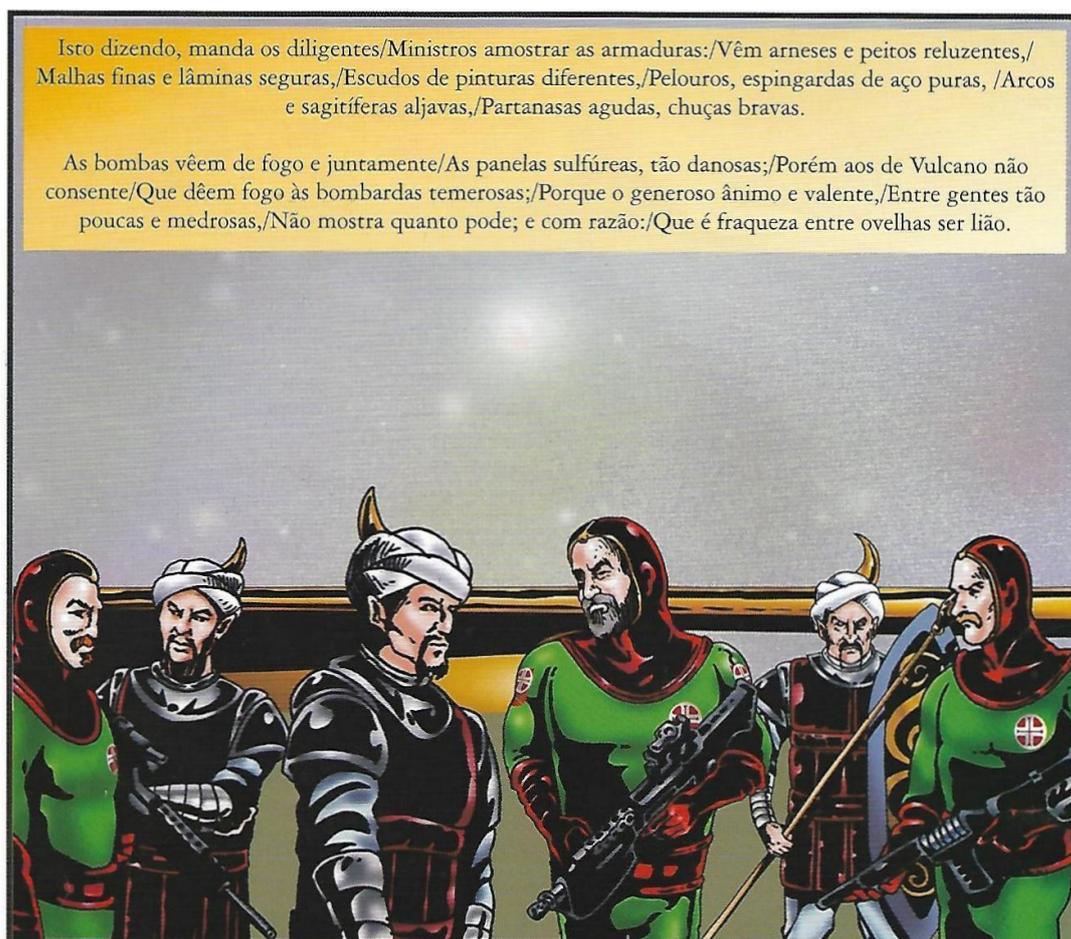


Figura 37 - Cena da página XXX.

A relação dupla entre o verbal e o visual, na cena em que a tripulação portuguesa mostra seu armamento para os mouros, não é efetivada, visto que a relação sígnica representada é a interseccional, a qual McCloud (2008) define como sendo linguagens que atuam juntas e refletem informações independentes. A legenda informa que os diligentes, ou seja, os mouros, mandam os ministros portugueses mostrarem suas armaduras e todo seu armamento. Entretanto, vemos que apenas os mouros estão usando armaduras, que ao nosso ver, juntamente com essa lança, são utensílios que representam um contexto histórico antigo, assim como o retratado na figura 37.

Diante dessa composição cênica, acreditamos que as armaduras dos lusitanos são os próprios macacões, os quais têm sua forma completa com o capacete, o cinto e as luvas. No que tange às armas, também as caracterizamos como modernas, a exemplo das espingardas e dos rifles que são potentes, de alto calibre consideradas letais. Além disso, inferimos que os portugueses não mostram

todo o seu poderio armamentista, em razão de terem desconfiança dos mouros, que é evidenciada no signo imagético pela expressão facial e maneira como pega a arma, assim como pela ideia contida nos versos finais de acharem errado mostrar todo o poder, pois é fraqueza se mostrar entre as ovelhas o poderoso leão.

Precisamos ressaltar que, na figura 23, Vasco da Gama, por estar em uma cilada, diz que vão dar aos mouros “uma amostra da nossa artilharia pesada”, isto é, “os mísseis das bombardas de proa”. Tal fato comprova que os portugueses têm/tinham diversos recursos armamentistas para se proteger.

Justificamos essas representações imagéticas em *Lusíadas 2500* pelo embate dialógico resultante da heterodiscursividade entre o passado e o futuro, porque em cada momento convivem linguagens de diferentes épocas e períodos da vida socioideológica. Dessa forma, mediante o todo articulado nas cenas, os transportes, os personagens, as armaduras e os armamentos compõem um meio dialogicamente repleto de camadas discursivas que encobre a multiplicidade de vozes do século XVI, a fim de enaltecer/ vangloriar a tecnologia utilizada para caracterizar os posicionamentos sociais avaliativos e valorativos do século XVI.

4. 2. 2 De Portugal

As cenas ambientalizadas em Portugal têm correlações dialogadas com a história e a cultura dessa nação, por isso o Mosteiro dos Jerônimos, a Torre de Belém e as Tágides do rio Tejo são concretizadas imagetivamente. Isso nos permite relatar que a representação sígnica é repleta de vozes históricas e sociais de meados do século XVI que ressoam até o XXVI.

Essas representações se fazem presentes na invocação, pois o poeta pede às Tágides que o inspirem, e na dedicatória, porque o poeta dedica o poema ao rei D. Sebastião. Dessa forma, acreditamos que a utilização do plano panorâmico, como podemos ver na figura 38, mostra-nos a dialogização desses três monumentos num todo articulado, que até hoje são importantes para o desenvolvimento cultural dos lusitanos.

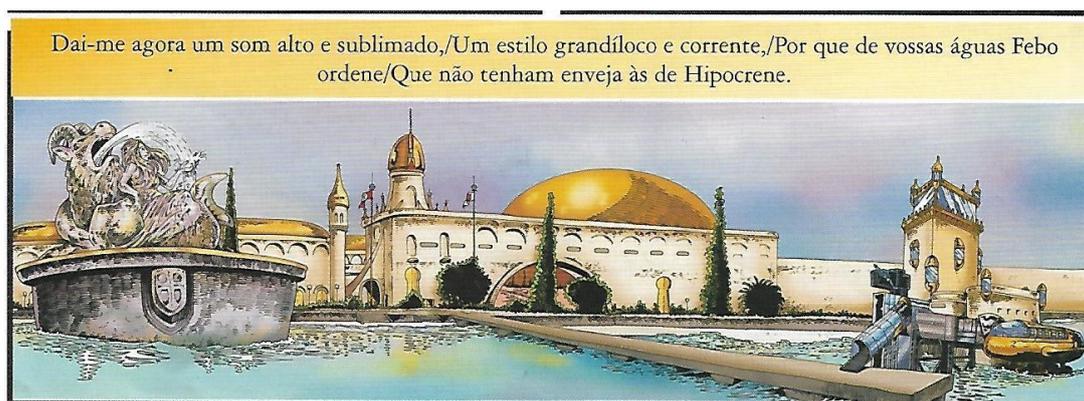


Figura 38 -Cena da página VIII.

Os versos que iniciam esse cenário fazem referências às Tágides, que, segundo Pimpão (2000, p. 31), “são as ‘ninfas’ ou ‘filhas’ do Tejo, a quem o Poeta solicitará a ‘fúria’, isto é, a inspiração poética”. Por elas serem musas míticas, são corporificadas em estátuas em uma fonte de água, em analogia ao Hipocrene, a nascente mais celebrada pelos poetas, que “teria sido originada de um coice do cavalo alado ‘Pegasus’ e as suas águas transformavam quem delas bebesse” (VILLELA, 2011). Por causa disso, notamos que a concretização desse discurso é feita mediante esse cenário inspirador, o qual proporcionará a produção poética de estilo elevado, assim como *Os Lusíadas*.

Logo, a concretização desse discurso é feita já que Febo, “outro nome de Apolo, o deus do sol e da poesia”, não terá inveja de Hipocrene (*Ibidem*), pois as Tágides são uma fonte inspirada que também proporcionará a produção poética de estilo elevado, assim como *Os Lusíadas*. Levando isso em consideração, a relação do signo verbal com o visual ocorre de maneira interseccional, conforme McCloud (2008).

Entendemos que a Torre de Belém está representada imagetivamente nessas estrofes iniciais, por ser uma marca da identidade portuguesa, em virtude de grandes embarcações terem saído dessa praia-porto no período das Grandes Navegações. Nessa conjuntura, Silva e Seixas (2000) afirmam ter sido de Belém que Vasco da Gama partiu para a Índia em 1497. Tal fato exala marcas representativas do contexto na expedição do Almirante, que não estão presentes nos versos camonianos; portanto, é o fio dialógico para que esse discurso tenha sido absorvido e transformado em um porto futurista.

A torre apresenta na cúpula da guarita, nas janelas, nas laterais do baluarte, na passarela e na nave-correio o mesmo material utilizado. Compreendemos que o vidro retrata o aspecto futurista e a cor amarela representa o ouro, em razão de exprimir o poder econômico dos portugueses. Nesse caso, o tom apreciativo dados por esses signos é importante para que tenhamos o entendimento da progressão da narrativa, sendo assim, esses cenários nos informam que a fonte das Tágides e a torre fazem parte do reino de D. Sebastião.

Diante da ideia de o Rei representar a concentração do poder, entendemos que isso se confirma na cena panorâmica, já que o Mosteiro dos Jerônimos, que corresponde ao palácio do Rei, encontra-se no centro da cena. Em face disso, vemos que esse signo ideológico representado pela cor amarela se faz mais presente nesse recinto.

Apesar dessa grandiosidade imagética acerca do Mosteiro, ele também não é referenciado nos versos camonianos. Entretanto, por ter sido construído na época das Grandes Navegações e “encomendado pelo rei D. Manuel I para celebrar o sucesso da descoberta do caminho para as Índias por Vasco da Gama” (TUFANO, 2015, p. 57), acreditamos que essa seja uma das justificativas para ele ter sido exibido em *Lusíadas 2500*. Ademais, nele estão os túmulos de Vasco da Gama e de Camões.

Portanto, mesmo o autor criando a ambientação em 2500, comprovamos que há a dialogização das vozes sociais do século XXVI; assim, contemplamos a simultaneidade desses dois momentos na encenação, que estão presentes em toda a adaptação. Com isso, interligamos a compreensão dos signos ideológicos constituintes da encenação com a história de Portugal, porque apenas com o entendimento da realidade que circunda os cenários e, conseqüentemente, os personagens é que vamos compreender o motivo de tal discurso, comportamento, vestimenta e organização social.

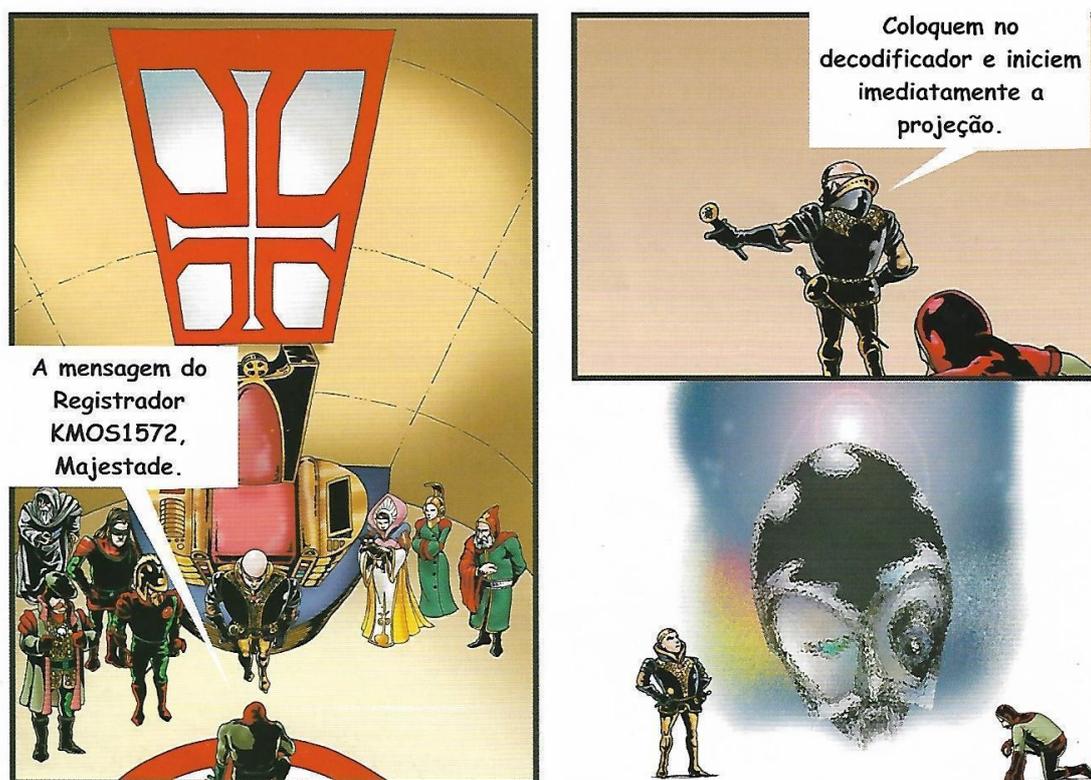


Figura 39 - Cena da página X.

Na primeira cena, a autoridade do Rei é empregada, inicialmente, pelo plano plongé, que, segundo Cagnin (2014, p. 110), configura a visão do alto para baixo para conhecer os espaços na cena desenhada, como também “para mostrar as personagens apequenadas pela superioridade”. Em vista disso, compreendemos que esse plano visual contribui para reafirmar o poder do Rei, que é tão imponente diante de tudo, que, na cena seguinte, ele dá ordem de costas ao mensageiro.

Assim, a natureza ideológica também se revela através do discurso, em determinado horizonte social, através da vestimenta das personagens. No que diz respeito à do rei, compreendemos que não tem as cores da bandeira de sua nação porque a sua posição necessita ressaltar poder tanto pelo discurso verbal quanto pelo não verbal disposto em sua indumentária. Tal fato nos remete dizer que isso justifica sua roupa ser diferente das demais da corte e da tripulação.

Na terceira cena, o plano utilizado é o contre-plongé, o qual “focaliza a personagem de baixo para cima” (*Ibidem*), e pela disposição cênica, visualizamos que a postura e a expressão facial do Rei olhando para cima e o mensageiro fazendo referência aos outros dois personagens indicam que o foco cênico está voltado para o Registrador KMOS1572. Isso ocorre pois ele está informando ao Rei

sobre o progresso da expedição de Vasco da Gama, além de ademais refletir o discurso de Camões. Assim, esse todo articulado afirma a posição axiológica de cada um em relação ao contexto social e reflete a multiplicidade de discursos em *Lusíadas 2500*.

A projeção de KMOS1572 está completa, como podemos visualizar na figura 40, afirmando que o discurso desse personagem contém uma forte carga axiológica.

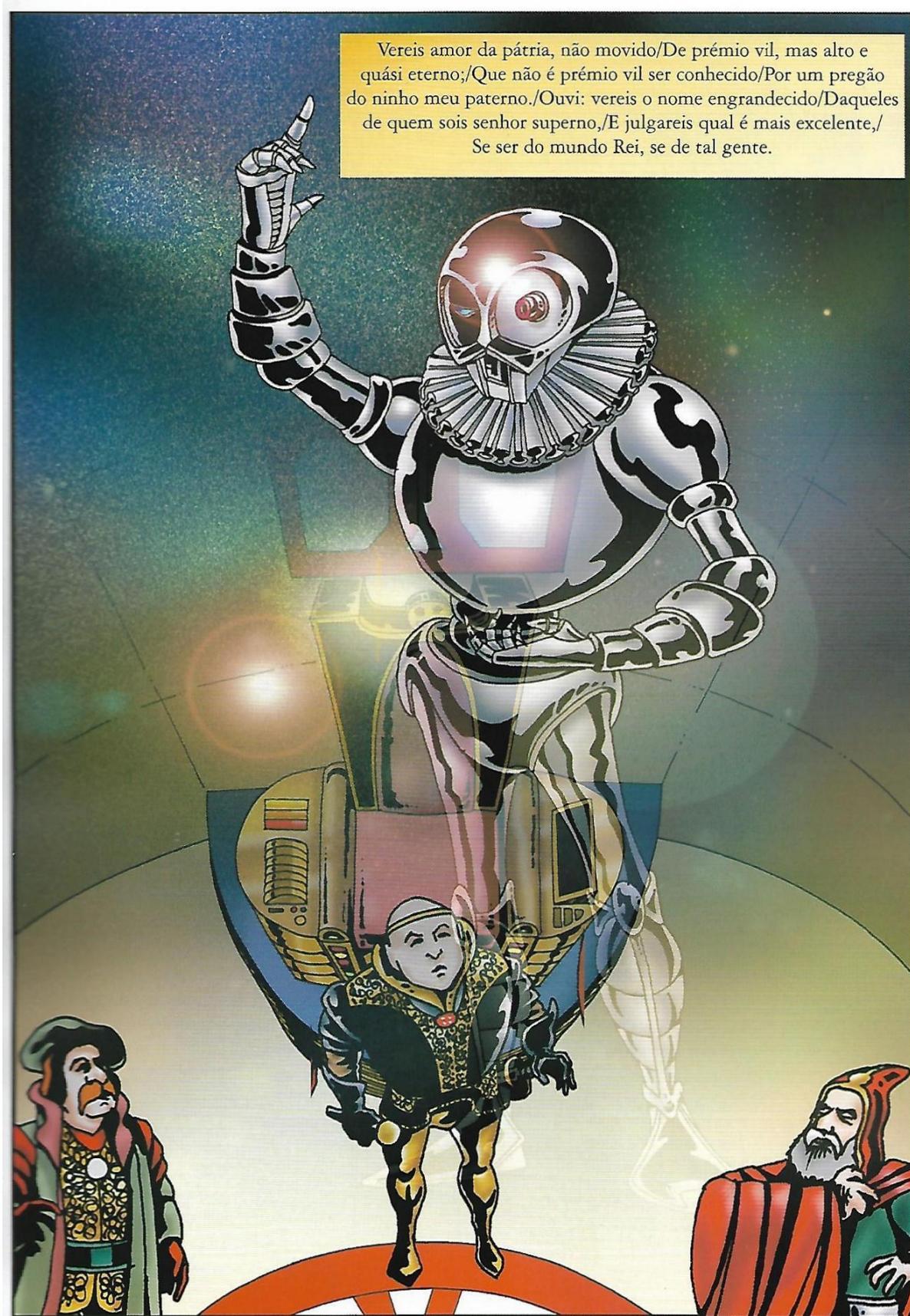


Figura 40 - Cena da página XI.

Analisamos dessa forma porque a imagem de KMOS1572 exhibe que, pela direção do dedo indicador, esse discurso é ele quem está proferindo, pois “o texto procura imprimir uma orientação entre os diferentes sentidos concebíveis para ditar o sentido único a ser dado à imagem” (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 131). Ademais, é a voz de Camões que ecoa para dedicar o poema ao rei D. Sebastião.

4. 2. 3 Do Concílio dos Deuses

O Concílio dos Deuses configura o início da narração com os deuses reunidos, após uma convocação de Júpiter para decidirem qual será o futuro dos lusitanos nessa expedição nos mares. Na tomada cênica na figura 41, podemos visualizar os deuses sendo comandados pelo seu líder e sentados, num altar futurista, “conforme classe e as regras recomendava. (Primeiro os mais antigos e mais honrados, mais abaixo os deuses menores)” (VILLELA, 2011, p. 19).

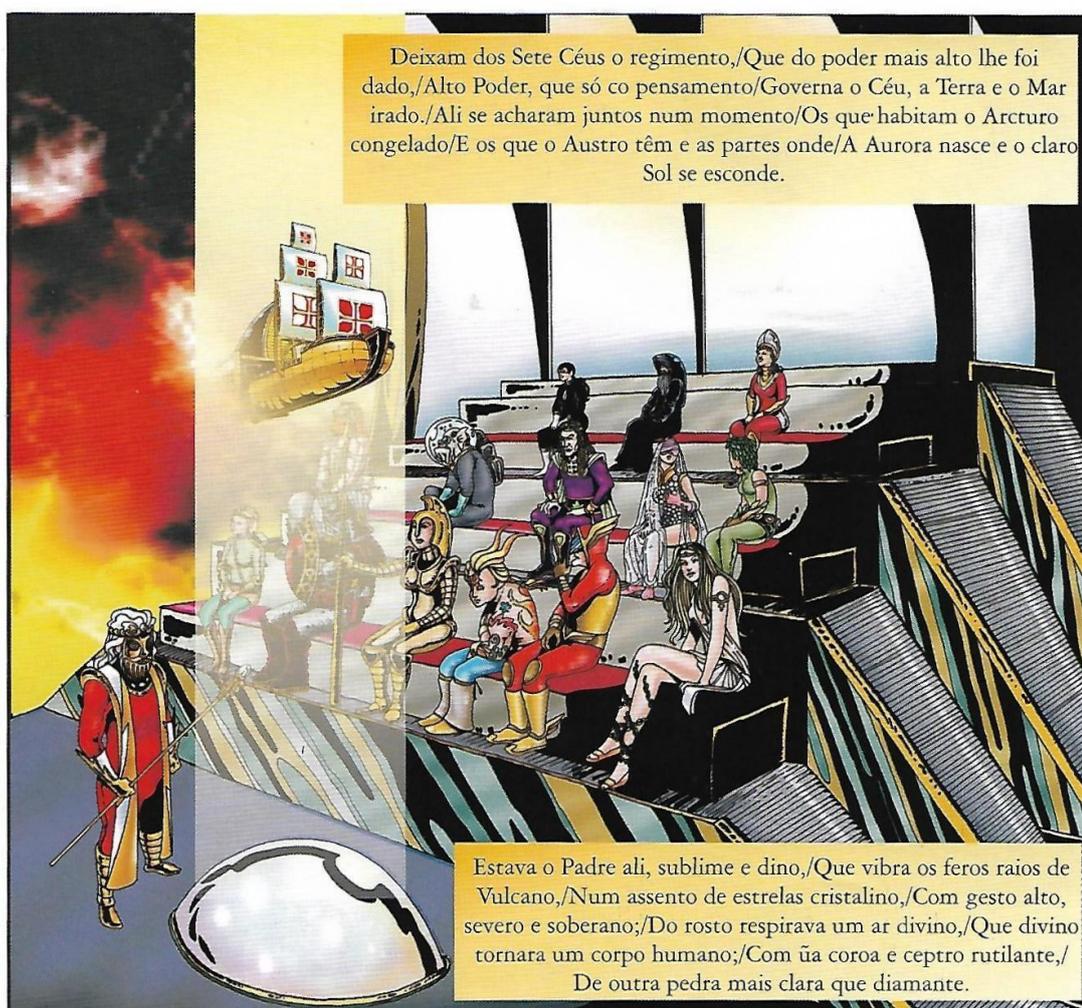


Figura 41 - Cena da página XIV.

Nessa cena notamos a existência de traços futuristas com marcas do passado, pois esse lugar faz referência ao Monte Olimpo, por transparecer que também foi construído no alto como uma fortaleza em proteção a eles. Assim, vemos que, no fundo, há a representação de estar no alto, ou seja, no céu repleto de nuvens, significação atribuída pela cor azul e branca, que designa, respectivamente, cada signo. Também vemos que a mistura de cores do lado esquerdo remete a um ambiente nebuloso, por isso essa configuração permeia as cenas subsequentes como o cenário do Concílio dos deuses.

A arquitetura da Antiguidade permitia que eles tivessem uma visão ampla acerca da terra e do mar, o que proporcionou saberem de todos ocorridos da terra e do mar. Essa ideia em *Lusíadas 2500* é concretizada com a caravela de Vasco da Gama sendo projetada por um holograma, recurso característico da ficção científica.

Dessa forma, a imagem exibida ressalta o assunto que reuniu todos os deuses para essa assembleia.

Nessa cena, vemos que essas divindades mitológicas não têm a feição condizente com a Antiguidade, pelo contrário, representam os deuses da mídia moderna, segundo Cavalcanti (2019). Por esse motivo, são caracterizadas como super-modelo, super-herói, astro do rock e outras representações da modernidade, as quais têm sua fisionomia e seus valores refratados na sociedade como o padrão ideal de sujeito a ser seguido e propagado. Ademais, podemos entender que esse poder representativo reflete a função social dos deuses da Antiguidade, visto que suas manifestações penetravam discursivamente a sociedade e assim ditavam o posicionamento das pessoas. Isso designa que eles carregam consigo uma pluralidade axiológica de vozes que expressam a concretude socioideológica da modernidade.

No que se refere a Júpiter, a sua caracterização imagética denota o seu poder mediante os deuses por ser considerado o pai de todos eles. Por isso, usa vestimenta de cor vermelha, que, como já dissemos, corresponde à força, energia, coragem, vigor, à glória, características presentes nos soberanos; e de cor amarela, que dá forma à representação do raio. Também porta o cetro e o bastão curto, que exprime o poder supremo.

Na figura 41, no Concílio dos deuses, Júpiter utiliza uma máscara dourada, a qual inferimos que faça referência ao teatro grego. Tivemos esse entendimento em razão da figura 42 apenas conter a máscara e não todo o seu rosto, como na cena subsequente. Diante disso, compreendemos que esse signo teatral contempla o discurso de representar determinado personagem, assim como ocorre em *Lusíadas 2500*, visto que é uma encenação futurista. Portanto, ele concretiza e reflete o aspecto valorativo dessa manifestação sócio-cultural, e ainda ampara que essa arte ecoará seu discurso no futuro.

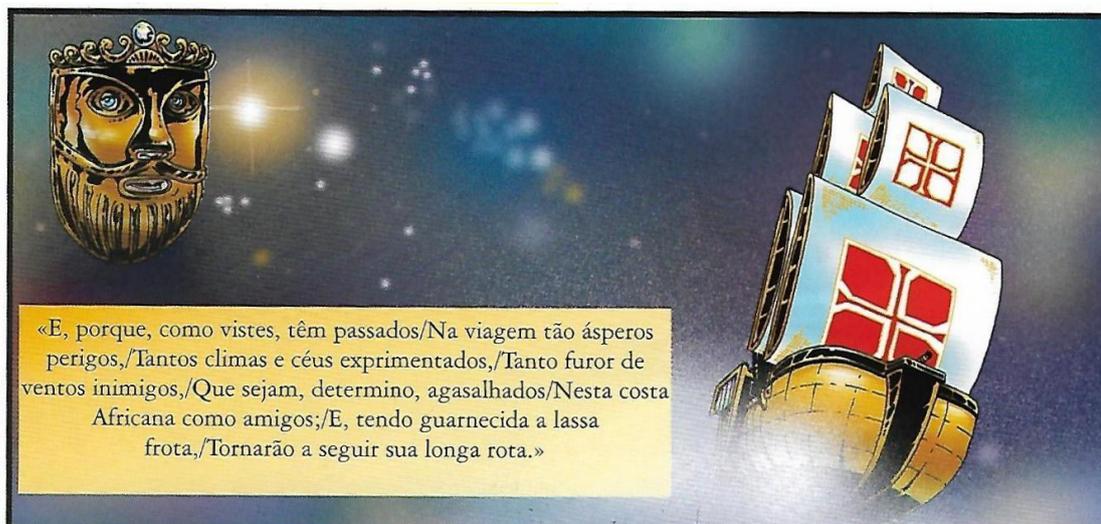
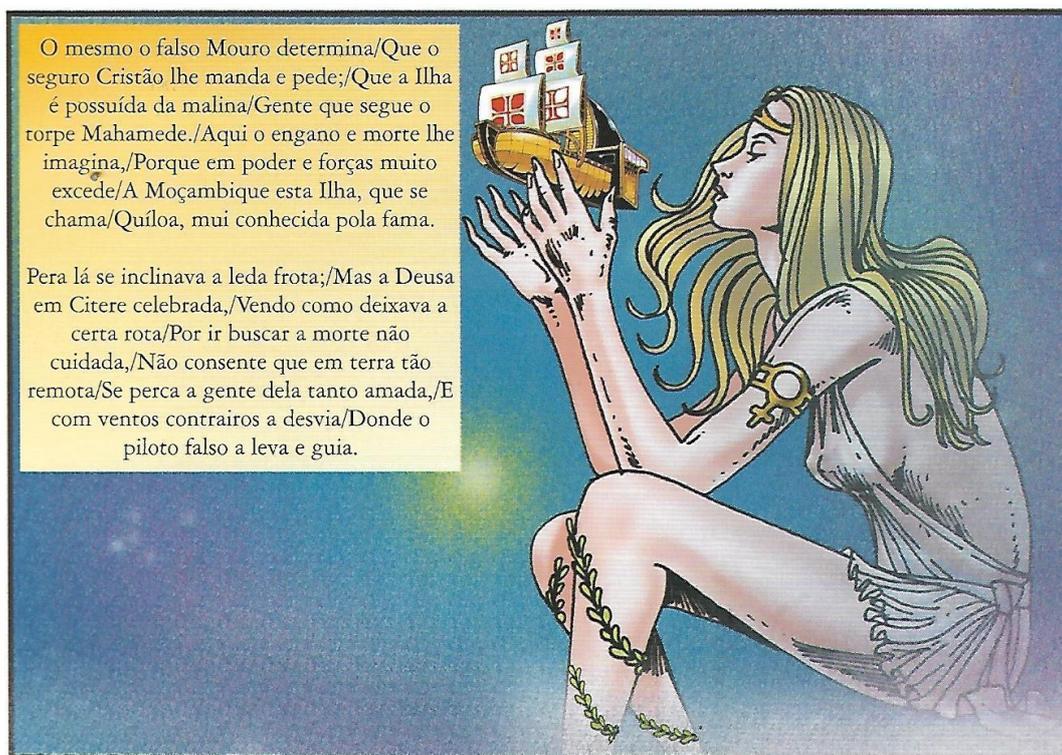


Figura 42 - Cena da página XVI.

No que diz respeito a Vênus, ela é a favor dos portugueses, porque acredita que eles são parecidos dos romanos, por serem “fortes corações”, e compreende que há uma certa semelhança da sua língua com o latim. Esse discurso interliga o passado ao futuro em sua representação imagética na supermodelo brasileira Gisele Bündchen, como podemos ver na figura 43. Diante disso, acreditamos que os aspectos valorativos da beleza e do amor são ressignificados duplamente, primeiro, pelas supermodelos, teoricamente, terem essas duas características exaltadas; depois, por representar Gisele Bündchen, a modelo brasileiro mais reconhecida não só pelos desfiles, como também pelo seu empoderamento de ajudar aos necessitados, como é mostrado nas mídias sociais do século XXI.



O mesmo o falso Mouro determina/Que o seguro Cristão lhe manda e pede;/Que a Ilha é possuída da malina/Gente que segue o torpe Mahamede./Aqui o engano e morte lhe imagina,/Porque em poder e forças muito excede/A Moçambique esta Ilha, que se chama/Quíloa, mui conhecida pola fama.

Pera lá se inclinava a leda frota;/Mas a Deusa em Citere celebrada,/Vendo como deixava a certa rota/Por ir buscar a morte não cuidada,/Não consente que em terra tão remota/Se perca a gente dela tanto amada,/E com ventos contrários a desvia/Donde o piloto falso a leva e guia.

Figura 43 - Cena da página XLI.

Nessa cena, notamos que o discurso contido na legenda da figura 43 é corroborado com a figurativização de Vênus. A deusa não permite que o falso piloto guiado por Baco desvie a rota dos lusitanos, assim sendo, com ventos contrários, ela os tira do perigo armado pelo falso guia. Para indicar essas ações, a sua postura e fisionomia são representadas de forma delicada, e suas mãos inclinam a caravela para colocá-los no caminho certo. Ademais, a sua roupa e o seu bracelete na parte superior do braço, com o signo do sexo feminino, corroboram com a peculiaridade de refletir e refratar a essência de ser a deusa da beleza e do amor.

O discurso de Marte, o deus da guerra, manifesta as múltiplas vozes que protegiam os portugueses. Nos versos camonianos, é dito que não se sabe ao certo se esse posicionamento de Marte era em virtude do amor a Vênus ou se realmente os portugueses mereciam tal proteção. Apesar disso, na figura 44, visualizamos que ele está ao lado de Júpiter e declara para este não abandonar o que já começou, pois voltar é uma fraqueza. Logo, vemos que a sua voz retrata o mesmo posicionamento social do deus do raio e da deusa do amor e da beleza.

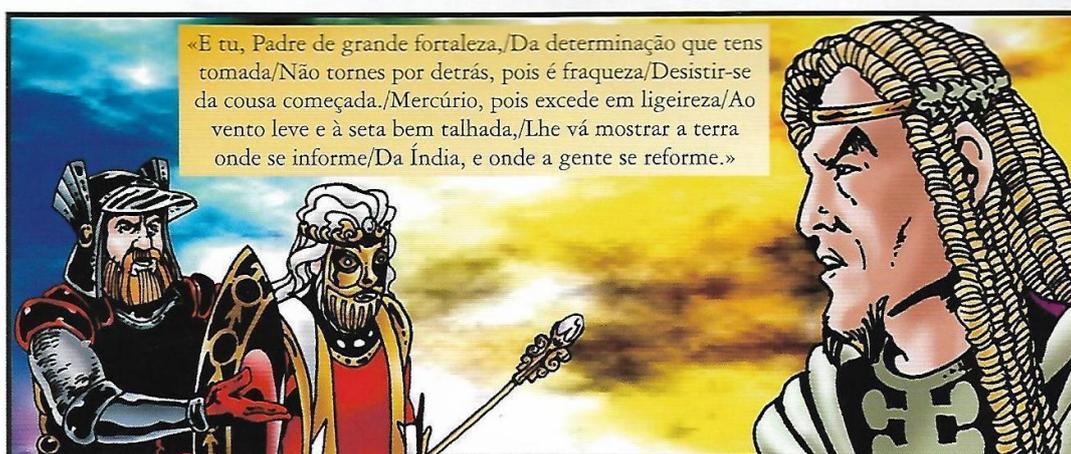


Figura 44 - Cena da página XIX.

Nessa composição cênica, fica evidente que o discurso de Baco contradiz com o dos outros deuses. O deus do vinho e das festas tem esse posicionamento, uma vez que tem receio de não ter mais a admiração dos povos orientais, caso os portugueses chegassem às Índias. Dessa forma, há a coexistência concreta de contradições entre os grupos socioideológicos, que representam os piedosos e o impiedoso.

Ainda sobre essa cena, notamos que Júpiter, com seu cetro, e Marte, com seu capacete de diamante e sua armadura, ressaltam o poder e a força. Essa representação de poder do deus do vinho será posta na figura 45, a qual destaca a sua transformação em um nativo moçambicano, que desce à terra africana para difamar sobre os portugueses ao Rei.

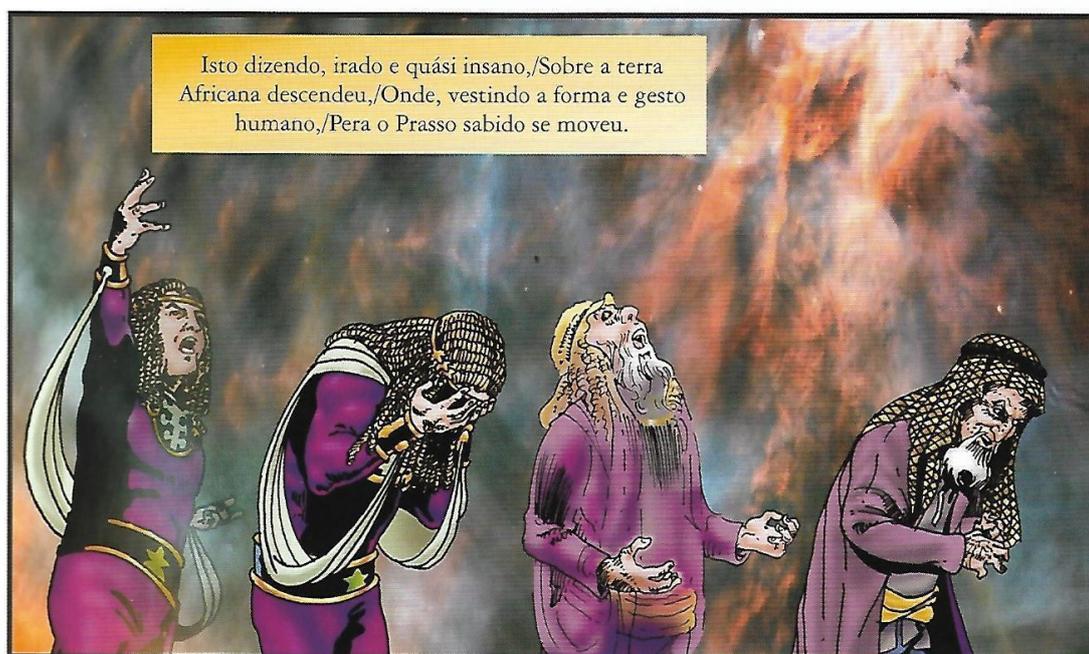


Figura 45 - Cena da página XXXIII.

Nessa transfiguração de Baco em um mouro, a epopeia indica o deus “irado e quási insano” e isso podemos visualizar em sua fisionomia, que é alterada em conjunto com a mudança da sua vestimenta. Depois, menciona que “sobre a terra Africana descendeu”, confirmamos isso diante a similaridade com os mouros pelo traje e expressões faciais. Entretanto, ao dizer que esse fato ocorreu “vestindo a forma e gesto humano”, entendemos que, na verdade, ele não se transforma em um humano, mas sim em um humanoide, porque a mão de Baco se assemelha à caracterização desses seres na figura 31. Diante disso, compreendemos que esse signo não verbal ratifica o discurso axiológico das vozes sociais as quais ressoam o contexto futurista, em *Lusíadas* 2500.

Essa cena prenuncia que o seu discurso materializa uma correlação dialogizada tanto com a sua valoração de deus quanto de mouro moçambicano. É por causa disso que entendemos que a interação expressa, na figura 49, entre o rei moçambicano, um mouro e ele, é efetivada a partir da resposta antecipável de Baco em relação ao desejo dos africanos.

4. 2. 4 De Moçambique

Moçambique é o primeiro lugar onde Baco vai configurado de mouro para seu posicionamento acerca dos portugueses ser aceito pelo rei desse país. Por isso, o seu rosto foi convertido em um conhecido xeique, uma função social importante nesse contexto, o que propiciou que nenhum guarda o atacasse, como podemos ver na figura 45.

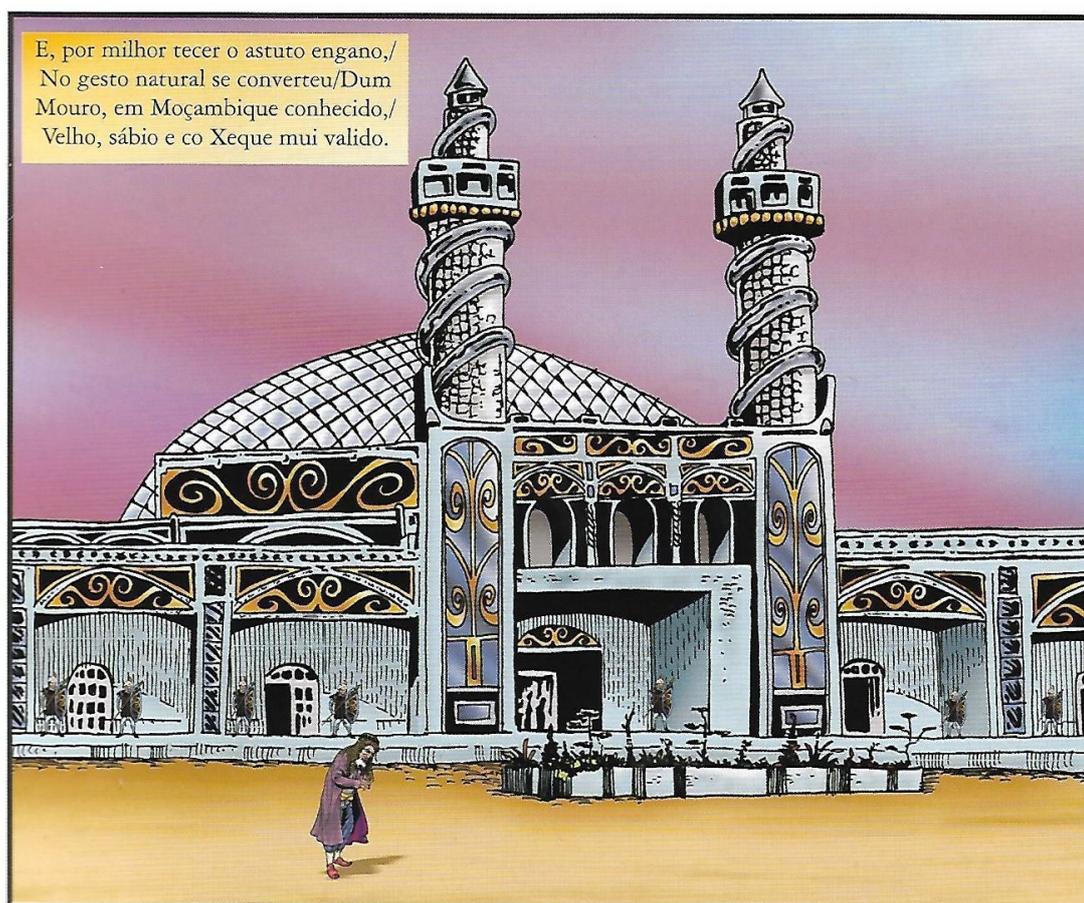


Figura 46 -Cena da página XXXIII.

Nessa cena visualizamos que essa imagem de Baco é a última de sua transformação representada na figura 45, o que nos faz depreender que tal processo foi realizado muito rápido, por causa da tecnologia utilizada. Também vemos a grandiosidade deste templo, pois os guardas e Baco ficam pequenos em relação a ele, denotando que esse deus foi em busca de um rei poderoso e de posse.

Em seguida, o Rei agradeceu muitas vezes pelo conselho de Baco e logo iniciou a preparação para a guerra, visto que também visava que os portugueses iriam perder essa batalha. À vista disso, os mouros já estavam presentes na praia para que a tripulação de Vasco da Gama não obtivesse êxito. Contudo, não ocorreu como esperavam, porque a tropa portuguesa bombardeia e incendeia os mouros que viviam em uma vila sem muros e sem defesa, como podemos ver na figura 46.

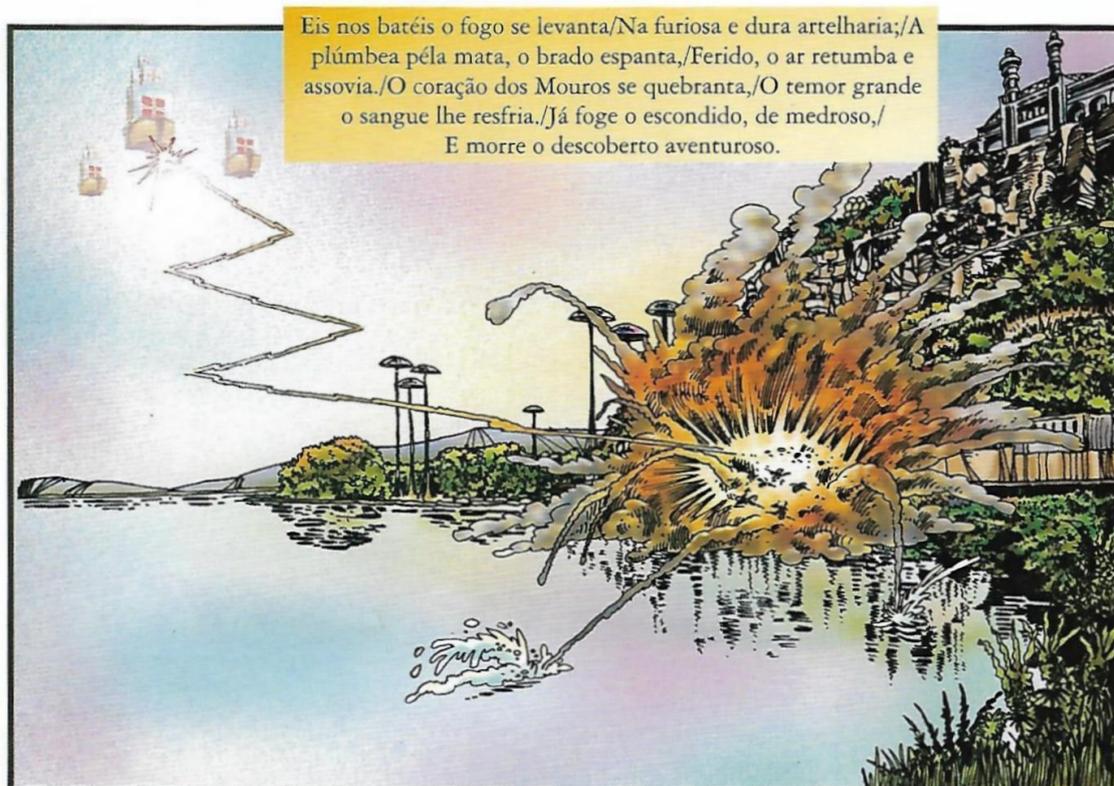


Figura 47 - Cena da página XXXIII.

Essa furiosa e dura artilharia, retratada pelo rastro dos mísseis das bombardas de proa, é concretizada em um cenário panorâmico dessa região a partir da página XXXVI. Temos esse entendimento em analogia com a técnica utilizada para compor as cenas de Portugal, assim a cada quadrinho há o recorte necessário e, dessa forma, as imagens têm o enfoque em virtude da significação do todo articulado.

Esse jogo de composição cênica corresponde à guerra no Afeganistão, iniciada em 2001, segundo Cavalcanti (2019). A partir dessa informação, o heterodiscurso é visto pelos signos imagéticos, os quais retratam o sofrimento das pessoas semelhante ao ocorrido no Afeganistão. Isso nos faz entender que o

discurso do bombardeio, em Moçambique, apresenta uma dialogização interna com a guerra no Afeganistão em que se evidenciam acentos, posicionamentos axiológicos que compõem um discurso coletivo de que esse acontecimento histórico causou sofrimento e dor aos moradores, como podemos ver na figura 47.



Figura 48 - Cena da página XXXIX.

Assim, essa referência à guerra é concretizada pela predominância da cor laranja e amarela, que, juntamente às linhas cinéticas, no centro da cena, representam o momento da explosão da bomba. Em vista disso, os personagens trazem em sua expressão facial e corporal as consequências desse ataque, pois ressoam a multiplicidade de vozes que os compõem. Diante disso, esse cenário é resultante de vozes típicas que se amalgamam e constituem um plano dialogante entre o passado do século XVI e do século XXI, o que caracteriza a heterodiscursividade proposta por Bakhtin (2015b).

4. 2. 5 De Mombaça

Em Mombaça, grande cidade edificada à beira-mar na costa oriental da África, Baco se transforma mais uma vez, como podemos visualizar na figura 49, em um mouro, para continuar o seu plano em atrapalhar a viagem de Vasco da Gama. Por isso, ele chega antes à cidade para dar informações ao Rei e fazer com que este veja os lusitanos também como inimigos.



Figura 49 - Cena da página XLIII.

Apesar de não conseguirmos ver o restante do seu corpo, inferimos que, nessa transfiguração, Baco também se concretiza como um humanoide, pois a cor alaranjada do seu olho expressa um olhar robotizado, diferenciando-se dos outros personagens e expressando o caráter futurista da obra. Considerando a sua representação imagética, entendemos que o seu discurso é o discurso do outro na linguagem, de acordo com Bakhtin (2015b), o que manifesta a linguagem heterodiscursiva fecundada das suas dissonâncias individuais e das coletivas desse contexto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, confirmamos que a presença do heterodiscurso no signo verbal e não verbal constituinte da obra *Lusíadas 2500*, de Lailson de Holanda Cavalcanti, interage com diversas linguagens e meios artísticos numa revisitação a *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões. O *corpus* é marcado pela arte sequencial dos quadrinhos, que denota uma encenação futurista, a qual manifesta múltiplas vozes.

Dessa forma, vemos que todos os enunciados concretos são permeados de discursos dos outros, os quais, em menor ou em maior grau, podem ser notados por nós. Esses discursos “dos outros trazem consigo a sua expressão, o seu tom valorativo que assimilamos, re-elaboramos, e re-acentuamos” (BAKHTIN, 2017a, p. 54). Tal concepção é exatamente o que Cavalcanti (2006) fez em sua obra, uma vez que ele utilizou o discurso de Camões, assimilou, reelaborou e re-acentuou, criando a sua obra *Lusíadas 2500*.

É importante ressaltarmos que, como o falante não é um Adão bíblico, *Lusíadas 2500*, para se constituir como enunciado concreto, está alicerçada no discurso anterior proferido em *Os Lusíadas*. Dessa forma, a encenação futurista é concebida como um enunciado, não como unidade da língua, mas como unidade de interação social, a qual ainda serve de base para possíveis respostas a outros discursos, gerando neles atitudes responsivas diretas e ressonâncias dialógicas. Para isso, Cavalcanti (2006) insere o heterodiscurso na encenação futurista produzindo um jogo dialógico entre a arte literária épica e quadrinística, assim como o contexto do século XVI e o XXVI, e o verbal e o não verbal.

Em razão de todo enunciado passar a ter uma absorção e transformação de um outro enunciado, o discurso é o meio que integra não só as condições de comunicação, mas também as condições de estruturas sociais. Isso nos leva a entender que Camões, ao escolher o gênero epopeia para materializar o seu discurso, escolhe-o por ser, na época, um texto de prestígio social, que visa homenagear os heróis e seus feitos, nesse caso, o povo português. Tal situação ocorre também com Cavalcanti, que escolhe a história em quadrinhos, numa configuração de encenação futurista, em decorrência do público-alvo, que pretende alcançar, e do contexto que sua obra retrata, visto que é o destinatário quem determina o gênero, segundo Medviédev (2016).

Diante disso, podemos dizer que os gêneros evoluem conforme a necessidade de determinado campo da atividade humana, o que nos permite afirmar que a encenação futurista, proposta por Cavalcanti, em *Lusíadas 2500*, é fruto desse progresso discursivo, visto que “a passagem do estilo de um gênero para outro não só modifica o caráter do estilo nas condições do gênero que não lhe é próprio como também destrói ou renova tal gênero”. (BAKHTIN, 2017a, p. 21)

Desse modo, a transmutação é uma maneira de comprovar que “os gêneros discursivos são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2017a, p. 21), uma vez que a epopeia foi atualizada com a transmutação para a HQ, enunciado concreto bastante utilizado atualmente como meio de manter os clássicos literários no discurso coletivo da sociedade, principalmente, infantojuvenil. Isso nos faz compreender que a encenação futurista condiz com o gênero discursivo secundário, pois não se desenvolveu a partir de uma interação verbal natural, de maneira espontânea, pelo diálogo oral, de modo semelhante ao primário, mas pelas condições de um convívio cultural complexo de acordo com Bakhtin (2017a). À vista disso, *Lusíadas 2500* apresenta uma forma relativamente estável de enunciados determinados social e historicamente, com características próprias.

Por essa razão, podemos dizer que a linguagem quadrinística é dialógica, já que sempre é constituída pela retomada de enunciados já ditos, os quais proporcionam a interação entre o locutor e o interlocutor, numa compreensão ativa. Em vista de todo enunciado ser carregado de várias atitudes responsivas a outros enunciados de um dado campo da comunicação discursiva, em *Lusíadas 2500* podemos considerar que o discurso de Cavalcanti é uma resposta ativa ao de Camões, só que de maneira retardada, segundo Bakhtin (2017a), em virtude de ter transpassado a epopeia para uma HQ, aproximadamente, cinco séculos depois.

Para ter o entendimento da obra, foi preciso ter uma noção acerca dos aspectos linguísticos e sociais dos elementos que compõem a arte sequencial quadrinística, pois um texto não existe nem pode ser avaliado e compreendido isoladamente, o que evidencia uma relação do seu interior com o exterior. Além disso, necessitam estar em um todo articulado, a fim de que a informação seja passada sem comprometimento do não entendido.

Podemos notar que nos objetos ideológicos há uma ligação de significado com seu corpo material, porque essa relação pode transparecer uma significação

mais natural ou artificial com a realidade. Se, nos dias de hoje, não tivéssemos uma imagem formada desse futuro com naves espaciais, robôs, poderíamos dizer que a encenação futurista representa uma relação artificial com a realidade; entretanto, como temos essa representação mental, construída por meio de outros gêneros, podemos dizer que essa relação é um reflexo mais natural de uma realidade, mesmo que ainda não vivenciada. Com isso, notamos que nos objetos ideológicos há uma ligação de significado com seu corpo material, porque essa relação pode transparecer uma significação mais natural ou artificial com a realidade. Logo, todos os significados dos traços ideológicos, que compõem *Lusíadas 2500*, são absolutamente inseparáveis de todos os detalhes presentes na obra.

Na obra analisada, constatamos que Cavalcanti utilizou apenas os balões do tipo fala para remeter ao discurso criado por ele referente à fala dos personagens, já o discurso de Camões foi configurado como legenda e se adequou à composição da cena. Tal fato nos remete a uma regularidade em virtude de que o objetivo de Cavalcanti era fazer uma adaptação quadrinizada da epopeia camoniana, que pudesse ser utilizada para fins pedagógicos. Por isso, a fim de estabelecer o dinamismo e concretizar a interação discursiva entre os personagens, ele explora os recursos imagéticos para conduzir a narrativa e, conseqüentemente, o leitor a uma viagem nunca antes navegada pelo espaço.

A ambientação dos cenários é responsável por apresentar e inserir os personagens no contexto. Em vista disso, o ambiente de interação, principalmente, da caravela foi determinante para que Vasco da Gama, representante do povo heróico português, expressasse o seu anseio em conquistar a rota marítima para chegar às Índias; assim como KMOS1572, que, por conter o DNA de Camões, nos cantos seguintes, narra a história dos lusitanos. A representação da Torre de Belém e o Mosteiro dos Jerônimos, lugares importantes para Portugal no período das Grandes Navegações, e hoje como pontos turísticos, é responsável por concretizar que a tripulação da caravela envia mensagem ao rei de Melinde, ou seja, ao rei de Portugal.

O Concílio dos deuses contempla o embate ideológico entre Júpiter, Vênus e Marte, que são a favor em ajudar os portugueses a cumprirem o seu objetivo, e Baco é contrário a esse posicionamento. Já Moçambique e Mombaça são arenas dialógicas, na África, que servem para Baco discursar contra Portugal, por isso ele utiliza seu poder sobrenatural para se transformar em um humano, ou melhor, em

um humanoide. Dessa forma, entendemos que esses cenários contribuem para que as vozes sociais proferidas pelos personagens revelem as discordâncias e concordâncias com o outro.

Levando isso em consideração, podemos dizer que mesmo as falas de KMOS1572 e de Vasco da Gama serem baseadas em outras já proferidas, apresentam uma enunciação única, visto que o discurso dos personagens mostrou que as vozes se sobrepõem e constituem esses sujeitos, porque fazem uso do discurso de outrem para projetar nos seus o propósito comunicativo. Compreendemos que isso ocorre em razão de o universo discursivo ser povoado por uma diversidade de vozes que se manifesta e congrega as linguagens sociais, as quais caracterizam os pontos de vista dos personagens. Nesse sentido, notamos que o discurso dos demais personagens também se constitui a partir das relações dialógicas com os outros.

Assim, do mesmo modo que Bakhtin (2017b, p. 66) afirma que “em cada momento convivem linguagens de diferentes épocas e períodos da vida socioideológica”, em *Lusíadas 2500* também ocorre essa pluralidade de discursos, visto que o de Camões, utilizado em 1572, apresenta dissonância individual e coletiva com o utilizado por Cavalcanti, em 2006. Isso propicia a característica de a linguagem ser carregada de uma pluralidade de sentidos, os quais são expressos de acordo com cada sujeito, a sua ideologia e o contexto social em que está inserido.

Devido à adaptação feita por Cavalcanti (2006), entendemos que a obra camoniana é uma narrativa da nação, pois, segundo Hall (2014, p. 31), é:

contada e recontada nas histórias e nas literaturas nacionais, na mídia e na cultura popular. Essas fornecem uma série de histórias, imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências compartilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação.

Portanto, diante do conhecimento da funcionalidade do gênero secundário história em quadrinhos, entendemos que, através do estudo da linguagem heterodiscursiva proposto por Bakhtin (2017b), o *corpus* deste trabalho carrega consigo a história da sociedade lusitana e a viagem às Índias de Vasco da Gama.

A adaptação é produto da interação social que serviu como uma ferramenta para o (re)conhecimento histórico, cultural, econômico e literário dos portugueses. Por isso, consideramos que os postulados teóricos da Teoria Dialógica do Discurso foram essenciais para analisarmos que *Lusíadas 2500* é constituída por uma linguagem heterodiscursiva. Em virtude disso, constatamos que as várias vozes sociais, que ecoam os discursos dos autores e dos próprios personagens mediante a interação discursiva, constituem a narrativa através do signo verbal e do não verbal que foram identificados como forma de concretizar esse possível contexto português em 2500, representando, por exemplo, os valores sociais, culturais, históricos, mitológicos.

Entendemos que o presente trabalho tem importância para o estudo da Teoria Dialógica do Discurso, da linguagem quadrinística, das obras *Os Lusíadas* e *Lusíadas 2500*, assim como para os autores Camões e Cavalcanti, todavia muitos aspectos ainda podem ser analisado em nosso *corpus*, os quais não exploramos, em virtude de não serem nossos objetivos. Diante disso, temos a pretensão de que nossa pesquisa e *Lusíadas 2500* possam provocar outras pesquisas, visto que uma obra literária é uma fonte discursiva inesgotável.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: conceitos-chave**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

———. **Os gêneros do discurso**. Organização, tradução, posfácio e notas Paulo Bezerra. Notas de edição russa Serguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2017a.

———. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 3. ed. Trad. de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

———. **Teoria do romance I: a estilística**. Organização, tradução, posfácio e notas Paulo Bezerra. Notas de edição russa Serguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2017b.

CAGNIN, Antonio. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMÕES, Luís de. **Os Lusíadas**. Prefácio de Álvaro Júlio da Costa Pimpão; apresentação de Aníbal Pinto de Castro. 4. ed. Lisboa: Instituto Camões, 2000. Disponível em: <<http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/biblioteca-digital-camoes/literatura-1/182-os-lusiadas/file.html>>. Acesso em: 20 de mai. 2019.

CARNEIRO DE ALMEIDA, Thiago. **Os Lusíadas: Arte que Pensa a Cultura** Considerações sobre o Canto X. Revista Garrafa, [S.l.], v. 5, n. 14, jun. 2007. ISSN 1809-2586. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/garrafa/article/view/7609/6137>>. Acesso em: 08 jul. 2019.

CAVALCANTI, Lailson de Holanda. **Humor World**. Brasil, 2013. Disponível em: <<http://www.lailson.com.br/index.html>>. Acesso em: 2 de jan. 2019.

———. *Lusíadas 2500*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

———. *O livro do bom humor*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 23. ed. Tradução de: V. da C. e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 3ª edição. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1972.

CIRNE, Moacy (org.); MOYA, Álvaro de; AIZEN, Naumim; D'Assunção, Otacílio. **Literatura em quadrinhos no Brasil**: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & diálogo**: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997. 2ª edição.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

FRANCASTEL, Pierre. **Imagem, visão e imaginação**. Lisboa: Edições 70, 1987.

GOIDA; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

GUBERN, Román. **Literatura da Imagem**. Traduzido por Maria Ester Vaz da Silva e Irineu Garcia. Rio de Janeiro/RJ: Salvat Editora do Brasil, S.A, 1979.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014

JAKUBINSKI, Lev. **Sobre a fala dialogal**. Tradução Dóris de Arruda C. da Cunha, Suzana Leite Cortez. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

———. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 2ª ed. São Paulo: Paulinas, 1985.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade: Fundação Japão, 1991.

———. **O que é história em quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. M.Books do Brasil Editora Ltda. São Paulo, SP, 2004.

———. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo, 2008. M.Books do Brasil Editora Ltda.

MEDVIÉDEV, Pável Nikoláievich. **O método formal nos estudos literários: introdução crítica a uma poética sociológica**. São Paulo: Contexto, 2016.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Ciência em quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas**. Recife: Bagaço, 2010.

MIGUEIS, Micheli Maria. **A religiosidade camoniana em pleno renascimento**. Vernaculum, v. 1, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://seer.ucp.br/seer/index.php/vernaculum/article/view/348>>. Acesso em: 3 ago. 2019.

MOLINA, Suely Fernandes. **Ciborgue**: a mente estendida de Andy Clark. São Carlos: UFSCar, 2008. Disponível em: <<https://tecnicos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

MONFARDINI, Juliana; GRAZINOLI, Daniele; FERREIRA, Marlene. **As epistemologias do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula: uma abordagem histórica**. In: XVI ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino. Campinas: UNICAMP, 2012. Disponível em: <http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/3959p.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2018.

MOTA, Pedro; GUILHERME, Teresa. **A Linguagem da BD**. Amadora: CNBDI, 2000.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário**. A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-30012009-154912/publico/MARIA_CRISTINA_XAVIER_DE_OLIVEIRA.pdf>. Acesso em 10 de jan. 2019.

QUELLA-GUYOT, Didier. **A História em quadrinhos**. Trad. Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. Unimarco Editora. São Paulo: 1994.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

SEBASTIÃO, Sónia Pedro. Símbolos Nacionais Portugueses: manutenção ou mudança?. **Observatório (OBS*)**, v. 4, n. 3, 2010.

SILVA, Adriana Vargas da et al. **A Presença da Mitologia em Os Lusíadas: no Concílio dos deuses. II Encontro Científico; II Encontro de Educação Unisalesiano**, São Paulo, p.1-15, 2009. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2009/trabalho/aceitos/CC33961136831.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2019.

SILVA, Nadilson. **Fantasia e cotidianos nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

SILVA, Isabel Corrêa da; SEIXAS, Miguel Metelo de. **Belém**. Maria de Belém: Junta de Freguesia de Sta., 2000.

SOUZA, Paulo Rogério de; CORTEZ, Clarice Zamonaro. **As influências do desconcerto do mundo renascentista na construção da temática camoniana**. Acta Scientiarum. Language and Culture, v. 37, n. 1, p. 63-71, 2015. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/pdf/3074/307437749009.pdf>>. Acesso em: 3 ago. 2019.

TUFANO, Douglas. **Camões na sala de aula: lírica, épica**. São Paulo: Moderna, 2015.

VILLELA, Fabio Renato. **Adaptação de Os Lusíadas ao português Atual**. 2. ed. 2011. Disponível em: < <https://books.google.com.br/books?id=crFxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 1 jul. 2019.

VOLOCHÍNOV, Valentin. Nikolaevich. **A construção da Enunciação e Outros Ensaios**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2013.

———. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Tradução, notas e glossário de Sheila Vieira de Camargo Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

ANEXO

Transcrição da entrevista realizada com Lailson de Holanda Cavalcanti, autor de *Os Lusíadas 2500*, por Ana Márcia Braga, em Recife, janeiro 2019.

1. Antes de fazer a adaptação, você já gostava da obra de Camões? Por que adaptar *Os Lusíadas*?

Cavalcanti - Eu já achava interessante, muito mais pela discussão histórica do que pela poesia em si. A poesia ela tinha um hermetismo que só quando eu fui fazer a adaptação, é que eu pude penetrar nela, para poder entender especificamente qual é linguagem e o que estava sendo contado. Por exemplo, quando a esquadra vai largar, que diz quando o animal Nemédio furioso adentrava, aliás o astro Rei adentrava o animal Nemédio furioso, ou seja, o sol entrava no signo de leão. Então, se você tem de fazer um clive interpretativo, você não consegue entender. Então, eu conhecia *Os Lusíadas*, achava particularmente a história do gigante Adamastor, que eu não cheguei a adaptar essa parte, fantástica e tinha toda uma curiosidade. Mas o que mais me fascinava era a narrativa dessa grande epopeia das navegações. Também como ele [Camões] contava, tentava dar um ar fantástico semelhante a Odisseia. Então, me interessava muito nesses aspectos, principalmente, por a gente estar concluindo o milênio.

2. Por que situar a obra em 2500?

Cavalcanti - Justamente porque quando a gente fala que uma pessoa pega uma caravela e circum-navega um planeta, as pessoas não têm noção da dificuldade que isso era e da tecnologia empregada. Se você vai visitar um veleiro desses da marinha de guerra, não diria que é um de brincadeira, um de competição somente, mas um veleiro mesmo militar. Você vê o arsenal de cordas que eles têm, que cada corda tá amarrada de uma determinada maneira, em um determinado lugar e funciona como um tear. Cada corda movimenta alguma coisa. Então, em uma caravela, que é um barco de guerra, não tanto um barco mercantil, mas é um barco pequeno... Então, imaginar as pessoas circum-navegando um planeta com uma bússola básica e um astrolábio somente, é muito interessante. Toda essa parte da Renascença, ela sempre me encantava... e foi até eu entender que tinha sido um

conhecimento chinês que tinha chegado em Florença, que permitia eles reverterem a concepção de mundo. Até eu ter essa informação, não conseguia entender como é de repente que um mundo que se baseava em Aristóteles, consegue partir para um modelo heliocêntrico e fazer uma navegação ao redor do planeta. E, então, quando eu imaginava o que era fazer essa navegação, isso me fascinava, e as pessoas não davam o devido valor “... um bando de marinheiro pegaram um barquinho, foram ali e voltaram...” E no momento que transpus isso no espaço, eu ampliei o tamanho do oceano. Eu coloco a Índia como a Nebulosa nos dois sentidos, tanto o sentido escondido, misterioso como de ser uma nebulosa mesmo. Então, quando a gente tem que imaginar um veículo que atravessa distâncias intergalácticas, chega, e atravessa, dá pra gente ter essa noção do que foi o esforço humano pra atravessar os oceanos. Então, só seria igual a um espaço desse ...vamos navegar o sistema solar inteiro e voltar para Terra, né? Seria o equivalente. Então, coloquei 500 anos no futuro, a gente tava justamente chegando ... tinha acabado de passar o milênio. Quando fizemos o projeto editorial, eu disse: “olha, eu quero fazer *Os Lusíadas*, mas quero ter liberdade da adaptação completa. Eu não quero contar uma história que já existe e eu não quero fazer uma reescrita, uma releitura”. Eu queria fazer um filme, como se fosse uma peça teatral, a reencenação através da linguagem imagética de um texto clássico, difícil, porém muito interessante. Fazendo uma adaptação, a gente vê todas as incongruências que tem dentro do texto, porque tinha que atender os preceitos morais e religioso da época. Então, isso fica muito engraçado, porque ele segue o modelo ortodoxo da epopeia, que são poemas, as obras pagãs. E ele tem que encaixar elas dentro do espírito cristão. Então, é muito engraçado esse conflito, quando a gente começa a ver ele usando deus pagã como se tivesse controlando o destino do homem, porque a epopeia, como você sabe, é exatamente isso, o homem diante dos problemas que os deuses colocam para eles. E ele está trazendo o deus verdadeiramente pra isso, mas ele não pode trazer o conflito entre as duas religiões abertas.

3. Foi por conta disso que você figuralizou Jesus?

Cavalcanti - Figuralizei Jesus, porque no ponto quando ele [Vasco da Gama] coloca... fala que a missão dele é levar a mensagem cristã. O infante D. Henrique era dos templares, então, quando ele cria toda ... e os templários são banidos da

França. Ele cria a Companhia de ... segundo a Cruz de Malta. Então, na verdade são templários que passam a estar sobre o controle português e aí contratam a tecnologia holandesa pra fazer as navegações. Quando a gente olha para atrás, a gente sempre tem a sensação que as pessoas são mais primitivas, são mais toscas, mas isso era só uma ilusão, que a percepção do passado lhe dar. Elas eram extremamente tecnológicas. Apenas era outra tecnologia, feita de madeira, corda... Ninguém imaginava que ferro pudesse flutuar. O princípio de Arquimedes não era perfeitamente compreensivo. Então, achava que a madeira flutuava e nunca o aço. Não havia uma força motriz, além do vento ou do humano, não se usava o vapor ainda. Então, são limitações tecnológicas que são fantásticas e o mais difícil, não se sabia onde era o Meridiano Zero, que é justamente onde o dia começa ... há um ponto no planeta, onde há uma linha divisória pra o lado esquerdo é ontem, pro lado direito é o amanhã e você tá no hoje. Então, só naquele ponto exato, você tá no hoje, mas se você mexer pra um lado ou pro outro, você tá em dois tempos diferentes, se isso encontrar, era a busca tecnológica. Humberto Eco tem um livro chamado *A ilha do dia seguinte*, onde ele explica isso e é justamente onde a gente vê essa dificuldade que era a de mapear um planeta. Mas, eles tinham já o mapa chinês que foi o que permitiram fazer essa adaptação. É por isso que eles navegavam. Então, jogar todo esse esforço tecnológico no passado mil anos à frente, é uma coisa. E tinha uma brincadeira com a linguagem... então, você não entende o que Camões tá falando, porque ele tá usando uma linguagem 500 anos adiante da sua, ao invés de ele está usando a 500 anos atrás. Então, isso era umas das minhas diversões, para lhes dar com os fatos.

4. Você sentiu algum peso em adaptar a tradição literária camoniana?

Cavalcanti - Não. Eu sabia que eu iria enfrentar algumas reações adversas, porque eu não estava dessacralizando uma obra, mas eu tava reinterpretando uma obra, eu tava fazendo um novo Evangelho diante do Antigo Testamento. Mas quando eu apresentei, em Portugal, todo mundo gostou. Claro, que eles preferem a tradição, porque é a história deles... Mas, eu não senti assim nenhum peso. A responsabilidade era fazer um trabalho... que foi uma mudança muito grande na minha carreira de artista, porque até então, até 2005, eu vinha trabalhando apenas com desenhos de humor, porque eu fazia uma charge diária. E de repente, eu me sentia descompromissado de usar um desenho humorístico, podia usar um desenho

sério, eu podia partir pra um desenho mais tradicional e, ao mesmo tempo, um desenho de coisas, que sempre gostei, que é a ficção científica. De repente, eu poderia brincar com algo ... era uma maneira de experimentar novas maneiras ... era um jeito de experimentar novas maneiras pra produzir minha arte.

5. Como foi o processo de criação? Você produziu utilizando quais recursos?

Cavalcanti - A parte mais trabalhosa foi estabelecer os roteiros, porque eu tinha que, na verdade,... tem uma narrativa camoniona, que é a tradicional, que tá contida nos requadros, com determinado tipo de letras em amarelo e o meu próprio texto, que eu inseri como se fosse os bastidores da ação, faz parte da ação, não é um making-off, mas é o lado oculto do que estava se passando, porque se eu não colocasse, você não saberia o que é que tava sendo produzido exatamente. Então, quando vem aquela toda invocatória... “dos mares nunca antes navegados, as armas dos barões assimilados”, a gente só se lembra dessa parte, quando a gente fala dos *Lusíadas*, só vem a primeira estrofe. Então, ali as caravelas já navegando... e então o sargento vai e explica que o Vasco da Gama que tá mandando a mensagem para o planeta real e ali começa a ter uma narrativa dentro da narrativa... e aí a gente vai ver que o que era invocatória de Camões, é simplesmente agradecendo a quem está patrocinando o produto, o logotipo do patrocinador, que era o rei. E ele, no caso, eu transformei... a mensagem de chegando ao planeta real. Então, é a nave-correio chegando, pousando no palácio de Belém diferente, a torre de Belém diferente. E a gente vê que a gente tá num outro mundo, que você não sabe exatamente se ele é o mundo do futuro, como sugere 2500, ou se ele é um mundo alternativo, porque o estilo de construção é totalmente diferente, o vestuário é diferente, a linguagem é diferente. Então, compreender o que era o texto, o que o texto dizia e traduzir isso para o que eu queria dizer, quando ele chega e começa a falar sobre como encontrar os negros navegando nos batéis e vão falar com ele ... e o estranhamento que os europeus têm. Claro, que eles já conheciam os negros da Etiópia,... essas coisas todas, já viram, porque conheciam a África. A África não era um continente desconhecido por eles, justamente o que eles queriam era encontrar uma nova rota para as Índias, mas eles já sabiam que existiam algumas coisas por conta do Mar Mediterrâneo.... Mas quando pegam, cruzam, vão e encontram pessoas estranhas, era como se nós estivéssemos encontrados humanóides. Então, assim, descrever o que Camões

descreve, era como que eu dissesse que eram pessoas num barquinho, etc e tal. Mas, agora, quando você bota um alienígena num barquinho esquisito, isso dá uma conotação que eu quero, que é a da emoção do processo de um terráqueo descobrindo um outro mundo ou um europeu descobrindo um novo continente.

6. Você considera o *Lusíadas de 2500* como apenas uma narrativa ou uma junção de duas narrativas por haver duas maneiras simultâneas de contar a história verbal no passado e a não verbal no futuro?

Cavalcanti - Eu considero duas narrativas, mas, eu vou um pouco além, porque como elas são assíncronas, como você colocou, uma ocorre no passado e outra no futuro, ... a narrativa visual, a narrativa imagética, porque sempre se chama de imagética, ao invés de visual, porque a única linguagem que não é visual é braile, certo? Todas as outras são... Então, eu prefiro chamar narrativa imagética, porque ela utiliza o simbolismo da imagem e não a codificação do símbolo escrito ... da grafia. Então, no caso ... de trabalhar a imagem futurista ideal, porque eu tô trabalhando com o futuro. ... Porque eu tenho que dá ao mesmo tempo a ideia de que aquilo é o futuro passado e a história que eu estou contando visualmente, ela é a mesma na essência, do que Camões contou, mas ela é completamente diferente na encenação que ela faz. Então, ela tá contando uma outra história mesmo, com enredo absolutamente semelhante, mas são duas histórias distintas, uma construída usando como base a outra. É como a Ave Maria de Gounod que é construída sob a arena Corda di Bach, quando você vai ver que Gounod utilizou a obra de Bach como um contraponto da obra que ele criou... Quando você ouve, você ouve Gounod, mas quando você presta atenção, você tá ouvindo Bach e Gounod. Só que Gounod não precisa dizer “olha eu tô trabalhando em cima de uma linha de Bach”, porque todo mundo sabia que era de Bach, né? Mas ele recria. Então, bem comparando, mal comparando, o que eu procurei fazer foi usar Camões, como a minha base de construção. A tessitura foi Camões, mas o bordado, o trabalho de tapeçaria já foi ao meu modo.

7. Por que você não explora as possibilidades gráficas do balão e só utiliza o balão de fala?

Cavalcanti - Porque eu não queria colocar nenhuma outra narrativa da história que não fosse apenas o diálogo dos personagens da história, que eu estava utilizando

como referência da história. O que eu quero dizer com isso... de repente você olha a história de Pedro e a Bela Inês entra no meio da história ... se você não souber,... se aquilo ali não for um folclore da sua região, se não for um conhecimento cultural tradicional, como é para os portugueses, você não sabe. Aquela história da bela Inês, ela sempre ... a primeira vez que eu li, eu devia ter 8, 9 anos de idade... E quando ele manda exumar, a bela Inês, tira ela e obriga todos ... e casa com ela depois de morta e senta ela no trono ... e manda todo mundo beijar a mão do cadáver, isso pra mim é ... punk demais, é muito forte. Camões não traz esse aspecto, mas traz a morte dela, mostra que é o grande drama que permeia ali toda a história, porque ser morta na frente dos filhos ... a mando do pai dele (D. Pedro), que não quer que ele case com ela ... e os filhos são os herdeiros da corte, mas o pai não aceita, que ele tenha filhos bastardos. Então, isso é um drama familiar, real e político muito alto. Então, ali eu tenho que explicar quando ele tá explicando pro Rei de Melinde, quem é o Pedro, quem é o rei Dom Pedro e o que é a história ... tenho que dar um crivo de facilitação para o leitor contemporâneo.

8. Para facilitar a compreensão, em alguns quadrinhos, não seria melhor colocar o balão para determinar qual personagem estaria falando aquilo ao invés de trazer o texto camoniano na legenda?

Cavalcanti - Aí, ficaria confuso, o que era de Camões e o que era meu.

9. A configuração gráfica do balão e da legenda não se diferencia pela cor e pelo contorno? Você também poderia diferenciar o balão de fala com o texto de Camões e o balão com o seu texto pela configuração gráfica e pela cor de fundo.

Cavalcanti - Aí ficaria ... porque aí os balões de fala também teriam que ser quadrados para ficarem dentro daquela estética. Então, eu mantive o poema enquadrado dentro de um espaço narrativo e o que tinha liberdade de expressão era a imagem. Agora, quando havia necessidade de interpretação do que estava sendo lido no poema, porque fugia da compreensão do leitor médio, aí eu trazia os bastidores.

10. Por que algumas falas do poema de Camões não estariam em balões de fala?

Cavalcanti - Porque eu teria que romper e transformar assim a maneira como tá escrito... Camões não é uma linguagem de quadrinhos. Então, se eu colocasse

como o diálogo de quadrinhos ... ele obedece a regras diferentes do diálogo literário. E no poema de Camões, ele sempre fala, ele sempre descreve quem falou, quem disse, há sempre um narrador oculto, que é por isso que eu criei KMOS1572, que é o próprio Camões. Há um momento onde ele utiliza um recurso holográfico e ele se apresenta ao Rei de Melinde como sendo um ser humano, quando na verdade ele é um ciborgue, uma criatura que tem uma sensibilidade de que é capaz de perceber até os deuses, para poder contar a narrativa dos deuses. Então, eu transformo o poeta que é uma coisa abstrata, no ser absolutamente mecânico, metálico.

11. Eu perguntei isso, da presença de alguns balões, porque, em alguns momentos da história, tem um personagem, mas não é exatamente ele que está falando aquilo. Como este quadrinho, que tem o mensageiro levando a mensagem pro Rei. (Aponto para as cenas da página IX). Aqui não é ele falando, esse texto na legenda não faz referência a ele, o que pode causar uma certa incompreensão. Como na orelha do livro, há a informação que a obra pode ser utilizada para fins pedagógicos, será que esse público conseguiria entender a quem se refere esses textos?

Cavalcanti - Aí eu teria que fazer uma releitura. Aí eu teria que reescrever partes do poema. Isso eu fiz, não reescrever, mas recortar, quando eu adaptei Machado de Assis, Lima Barreto. Então, eu peguei ... retirei o narrador oculto, pra transformar em diálogos. Nesse caso, essa obra antecede as outras adaptações que eu fiz, ela foi muito uma obra piloto nessa ideia de fazer essas adaptações. Então, essa daqui, você vê... quando eu comecei ela... Quando você me perguntou, no começo, sobre o processo criativo, depois de resolver o roteiro, primeiro eu li tudo. Pegava um canto e lia inteiro até entender o que estava escrito nele. E aí o que eu não entendia ... a parte mais difícil... Eu tive muita sorte, peguei o professor Rubem Franca ... quando soube que eu tava fazendo isso, me mandou um material muito bom de análise do período de *Os Lusíadas* ... e tinha havia vários livros. O Instituto de Camões eu fui pela Internet e eu peguei várias coisas, que me explicavam ... o que é que estava sendo tido externamente pra eu poder fazer. Então, a partir daí, eu comecei a construir o esboço narrativo,... então, eu fiz uma versãozinha pequena do canto e só com quase uma taquigrafia em lápis, só pra eu saber que personagem é esse e como eu vou enquadrar a cena. E para produzir não existe, por exemplo, nenhuma página dessa desenhada inteira, os desenhos são todos separados. Eu

desenhava os personagens independentes um do outro, porque como eu estava trabalhando baseado em figura humana viva, então, as pessoas ... e 90% sou eu. Posei para todas as poses. Então, o que eu queria era a minha maneira de dirigir os atores. A partir de um determinado ponto, eu já coloquei outras pessoas também pra poder quebrar a rigidez física, porque de repente eu tava usando um personagem que tinham semelhança muito grande entre si, porque eu tava me usando como modelo. Então, eu ia me fotografando e depois baseado na posição corporal, no enquadramento que eu dava, eu já fotografava com a intenção do quadrinho que eu queria. Então, esse vai ser um contre-plangé, esse vai ser um plangé, esse vai ser um “pan”, esse vai aparecer no grupo, certo? Então, se eu tinha que botar duas pessoas se abraçando, eu tinha que fazer a posição de um, a posição do outro, pra eu saber como eu queria. E depois, baseado na estrutura física, compor o personagem desenhando ele com adereços, a coisa toda. Então, isso tudo foi desenhado a bico pena, foi scaneado e colorido no computador. E só depois, é que foram colocados com fundo transparente, para serem montados sob o cenário. Os cenários eu produzi em separado, porque construir um cenário feito essa Torre de Belém, que eu vou usar várias vezes mais adiante, né? Então, por exemplo, esse desenho aqui que a gente vê quando ele chega (aponta para o quadrinho que contém a imagem panorâmica de Portugal, último quadrinho da página VIII) esse desenho é enorme. Esse desenho equivale a duas folhas A3 inteira. Então, é um desenho grande, muito trabalhado, tudo é a bico de pena. Eu desenhei com bico de pena mesmo, real. Então, você vê, essa Torre de Belém que tá aqui é a mesma Torre de Belém que tá aqui (aponta para as torres presentes na página VIII e IX), só que ela tá inserida num outro... nos Jerônimos que eu dei um ar de morisco ao Mosteiro de Jerônimos, né?. A fonte que fica na frente dos Jerônimos eu transformei em outra coisa, trouxe para outro plano. Então, minha sorte é que eu já conhecia Portugal. Então, eu tava desenhando locais que já me eram familiares. Eu podia me imaginar naquele local. Então, depois que eu tinha ... você ver toda essa narrativa, (aponta para as cenas da página IX) ele desembarcando, ele fazendo tudo, isso é o mesmo que o cenário que eu saio como quem está trabalhando com uma câmara fotográfica, eu aproximo, afasto, faço um “pan” e vou colocando os personagens. Então, não há nada, não há nenhuma dessas páginas que sejam completas. Elas só existem completamente no modo digital. Então, ela é uma obra que ela é semi física e semi digital. Os desenhos

envolvem uma pilha de papel, que você colocando um em cima do outro, dá quase meio metro... mas são todos preto e branco, porque são a bico de pena. Hoje em dia, eu não desenho mais em bico de pena física, eu uso bico de pena digital, eu tenho uma mesa digitalizadora que já escrevo nela diretamente, já desenho nela diretamente. Já é um outro processo. Esse processo ainda foi uma das primeiras tentativas de fazer uma obra de envergadura, utilizando já toda tecnologia digital.

12. Você acha que, em alguns momentos, a linguagem verbal e a linguagem não verbal não se complementam?

Cavalcanti - Eu procurei que elas se complementassem, porque uma das mais irritantes que eu vejo quando fazem adaptações de obras clássicas, é que desenham o que já estava escrito. Então, coloca ... parafraseando o bom e velho Snopp “era uma noite escura e tempestuosa” e o cara desenha a noite escura e tempestuosa. Pô, se o texto já disse... se você está vendo que a cena é uma noite escura e tempestuosa, você não precisa dizer que era uma noite escura e tempestuosa, você pode dizer “naquela noite fulano se sentia triste”, pronto. Aí é um sentimento que também já pode tá sendo representado, porque o Fulano tá ali, mas você não sabe o nome dele ainda. Então, você usa o texto para indicar que aquele Fulano é Fulano e que ele podia tá meditando, podia tá triste ou ele podia tá com raiva. Então, de longe não dá pra perceber. Eu procurei o que eu fizesse aí, traduzisse o que o poema não descrevia. Se o poema dizia que havia um Conselho dos deuses, como era que era o Conselho? Que ambiente era esse do Conselho dos deuses? Que tipo de deuses eu queria? Então, no momento que optei que os deuses seriam os deuses da mídia moderna: o super herói, a supermodelo, o astro de roock... Quando a gente olha Baco, é um astro de rock, de rever metal; Vênus é uma super modelo; o Zeus é quase que um Super-Homem. Eu só passo a usar outras pessoas posando a partir do Canto 3... É quando eu começo a usar outras pessoas também para compor, para dar uma variedade física e não apenas de estaturas, de coisa assim, como tem. Todos eles foram baseados em mim... eu posei de modelo praticamente pra todos, excetos as mulheres, que foi minha filha que posou... Baco é minha fase de roqueiro. Todos são eu ... Modifico o nariz, eu ponho uma barba... mas, todos são ... o próprio Camões sou eu. Todas as poses dele são eu. Usei meu assistente na época, ele fez vários personagens também.

13. Se você fosse apenas um leitor da obra, nos momentos sem a presença do balão, você diria que o texto é uma HQ?

Cavalcanti - Não, porque o texto é uma HQ, o texto é um poema clássico, essa foi a minha grande proposta. Todo mundo mexe no poema e não adianta... se você quer um resumo da história de *Os Lusíadas* eu lhe dou, mas você nunca vai ler *Os Lusíadas*. Agora, eu coloquei o poema completo, então, se você quiser entender o livro todo, você vai ter que ler o poema completo. Por mais cansativo que você ache que seja ler uma linguagem arcaica de 1500 e tantos anos atrás. E, então, o texto não é de uma HQ, a leitura e a encenação do texto são histórias em quadrinhos, mas o texto em si não, se você for ver o texto é o poema original. Qual foi a pergunta original?

14. O que eu perguntei foi o seguinte, desconsiderando as partes que contemplam o uso balão, se você apenas fosse um leitor, diria que esse texto é em história em quadrinhos?

Cavalcanti - Seria uma adaptação quadrinizada de um poema. Agora, como a narrativa visual ela foge completamente da narrativa original, do ponto de vista plástico, estético, de concepção de tempo, de tudo. Então, ficaria mais difícil para o leitor entender a proposta da história em quadrinhos, mas ela segue exatamente os cânones das histórias em quadrinhos. Porque quando as histórias em quadrinhos ela... o que ela estabelece, ela estabelece que há um quadro seguido de outro quadro, que há uma direção de leitura desses quadros, que o conjunto de quadros forma um quadro completo, que é a página ... e o conjunto de páginas forma a narrativa sequenciada definida. Então, isso é a base da arte sequencial como Will Eisner conceituou. O cinema faz a mesma coisa, mas a diferença é que a imagem do cinema ... agora não mais, que ela virou digital, mas, originalmente, em cada fotograma era uma imagem estática, mas a velocidade iludia o olho e você acreditava que as imagens se mexiam, né? Então, o cinema ele pode lidar com o movimento, uma temporalidade, o que para o quadrinho é mais difícil. No quadrinho você tem que realmente trabalhar com o envelhecimento das pessoas visualmente, botar o recordatório "passaram tantos anos", ou colocar a data que o cinema também faz. O cinema e os quadrinhos eles têm linguagens muito semelhantes, eles apenas têm expressão diferentes. Por isso, quando você vê uma animação, você vê agora essa nova versão do Rei Leão, a versão em 2D é linda, a versão em

3D é absol... absurdamente linda, porque você jura que tá vendo a realidade e não é real. Mas, então, de repente, no que no desenho animado de 2D, dava o desenho de um leãozinho fofinho, no 3D você vê de fato um leão, que é um filhotinho de leão, mas cuja expressão transcende a um leão, ele tem uma expressão humana... Então, a tecnologia vai mudando e a coisa vai se aperfeiçoando... são coisas com o clássico, você vê a Branca de Neve, que é de 1937,... já faz 100 anos e continua imbatível como animação. Você pode refazer ela e tudo, mas sempre haverá comparação com a original. Então, nesse caso aqui haverá a comparação com Camões. Essa parte da invocatória, não tinha como eu ilustrar, porque só era “agradeço ao produtor, agradeço ao patrocinador, agradeço a isso” ... no final as contas é o que Camões tá fazendo, quem financiou ele para fazer o projeto. Então, ele vai agradecer a quem criou o país e isso e aquilo, vai colocar uma toda ... não é uma puxação de saco, mas é o agradecimento ao Rei ... pra justificar. Isso não é próprio do gênero épico, porque quando você vai ver a *Odisseia*, não tem nada disso... porque existem as epopeias naturais, a *Ilíada* e a *Odisseia* e você tem as artificiais que é a *Eneida* e *Os Lusíadas*. Então, ... na *Eneida*, Mecenas contratou Virgílio pra dar uma nobreza a história de Roma que não tinha. Roma era uma cidade pirata... mas ai ele coloca que são descendentes de Eneias, que se safaram da Guerra de Troia. Então, ele dá uma nobreza histórica, que Virgílio faz e faz muito bem. Quando você compara qualquer dessas epopeias com a *Ilíada*, por exemplo, não há comparação. A *Ilíada* é dez mil vezes melhor em todos as questões, no enredo, da maneira como ele leva pro futuro, como ele leva pro passado, como ele coloca o conflito dos deuses, né? Na história épica, na questão do herói, ele tem dois caminhos, que é o da glória e o de retorno ao lar. Então, um herói não retorna ao lar, certo? O único herói que consegue retornar ao lar é Ulisses, por isso que ele tem uma epopeia só pra ele. E aqui você tem toda essa questão de colocar Vasco da Gama, que obviamente não tinha essa pose que eu coloquei ele, como um comandante jovem guapo, né? Mas ... pra narrativa, pra comandar uma nave espacial futurista, ele teve que ser reinventado. E aqui na abertura , quando eu coloco esse texto de abertura, que é o texto do KMOS (aponta para o texto na página I), aqui ele diz a que se propõe a toda narrativa... Aí ele diz o que é que é essa história.

15. Por fim, como você define *Lusíadas 2500*?

Cavalcanti - Vejo *Lusíadas 2500* como uma peça teatral. Essa versão conjuga uma concepção gráfica e editorial para trazer a obra do maior autor português de todos os tempos. Então, a ideia não é fazer uma historinha em quadrinhos de Camões, é elevar Camões para uma outra forma de expressão, a expressão da narrativa sequencial. Isso era uma questão que eu tinha com Will Eisner, porque a questão dele quando criou o conceito de arte sequencial... porque incomodava a ele o conceito em inglês ser chamado de comics. Era uma coisa que diminuía totalmente o trabalho, porque o comics não contemplava a profundidade psicológica dos personagens. E ele como se definia como escritor de imagens, ele queria contar uma história literariamente, mas contando das duas maneiras, gráfica e verbal. Então,... dentro desse conceito, quando a gente discutia isso, ele me colocava muito essa questão. "Lailson, olha, não dá pra gente tirar esse rótulo depois. Então, por isso, eu prefiro ter o nome de arte sequencial". É o meu caso também, prefiro chamar arte sequencial do que quadrinhos. Quadrinhos é um diminutivo, é como se você não fizesse grandes quadros. Ziraldo quando fez aquela exposição, ele pegou cartum dele e ampliou para tamanhos enormes, e fez os quadrões do Ziraldo. Maurício de Souza também pegou e fez isso, porque a palavra quadrinho é uma palavra... não chega a ser pejorativa, mas o diminutivo é empregado como uma diminuição que seria ... Você dizer uma história em quadros é mais correto, porque tanto faz o quadro ser pequeno ou grande, o veículo que você vai usar... você pode usar uma página inteira, você pode fazer uma revista... Então, nunca me coloquei numa proposta de quadrinhos, mas uma adaptação quadrinizada de uma obra, não uma história em quadrinhos no sentido clássico. Isso seria como já fiz em outras adaptações, como se tivesse reduzido a obra e interferido nela, feito uma releitura, traduzido os diálogos pra o que... talvez eu ainda faça, porque me pediram pra trabalhar com crianças... leitores numa idade menor. Então, aí pra esse caso, não dá pra levar Camões, dá pra você pegar determinadas frases de Camões, porque aí você tem que interpretar Camões para crianças, não apenas pelo desenho, mas pela maneira narrativa. Mas aí já não é obra de Camões, aí já é obra de Lailson interpretando Camões. Perde a originalidade do autor... o autor original é perdido, ele só vira uma fonte de referência e não um autor. Nesse caso, quando eu coloquei os créditos aí, eu coloquei Luiz Vaz de Camões e Lailson de Holanda Cavalcanti, porque são os dois autores. É muita pretensão eu estar me igualando ao maior

poeta da língua portuguesa? É. Mas eu acho que eu fiz um bom trabalho, então, não me incomoda tanto receber críticas por isso.