

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: LINGUAGENS E CULTURA

AMANDA CARVALHO MENDES CURVELO

DO TEATRO AOS QUADRINHOS: UM ESTUDO SEMIÓTICO DA TRAGÉDIA DE *ROMEU E JULIETA*

ORIENTADORA: PROFA. DRA. ELINÊS DE ALBUQUERQUE VASCONCÉLOS E OLIVEIRA

JOÃO PESSOA – PB
2013

C981d Curvelo, Amanda Carvalho Mendes.
Do teatro aos quadrinhos: um estudo semiótico da tragédia de Romeu e Julieta / Amanda Carvalho Mendes Curvelo.-- João Pessoa, 2013.
86f.
Orientadora: Elinês de Albuquerque Vasconcélos e Oliveira
Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCHLA
1. Shakespeare, William, 1564-1616 (Romeu e Julieta).
2. Semiótica. 3. Tradução intersemiótica. 4. Linguagem teatral.
5. Carnavalização. 6. Adaptação.

UFPB/BC CDU: 801.54(043)

AMANDA CARVALHO MENDES CURVELO

DO TEATRO AOS QUADRINHOS: UM ESTUDO SEMIÓTICO DA TRAGÉDIA DE *ROMEU E JULIETA*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Linguagens e Cultura

Orientadora: Profa. Dra. Elinês de Albuquerque Vasconcélos e Oliveira (UFPB)

JOÃO PESSOA – PB

2013

2013

AMANDA CARVALHO MENDES CURVELO

DO TEATRO AOS QUADRINHOS: UM ESTUDO SEMIÓTICO DA TRAGÉDIA DE *ROMEU E JULIETA*

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Elinês de Albuquerque Vasconcélos e Oliveira
ORIENTADORA/ UFPB

Prof. Dr. Expedito Ferraz Junior
EXAMINADOR INTERNO/ UFPB

Prof. Dr. Charles Albuquerque Ponte
EXAMINADOR EXTERNO/ UERN

Profa. Dra. Maria Luiza Teixeira Batista
SUPLENTE /UFPB

JOÃO PESSOA – PB

Dedico este trabalho ao meu grande amor, meu marido e melhor amigo, Thiago Curvelo, por sempre acreditar em mim e me apoiar nas horas mais difíceis.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao meu bom e maravilhoso Deus. O qual realiza todos os meus sonhos.

Aos meus pais, por me darem a oportunidade de me dedicar aos estudos, pelos seus ensinamentos, pela força e pelo o amor que me deram durante toda a minha vida.

À minha irmã, Rose Aline Carvalho de Miranda Santana, por me incentivar e me guiar.

Ao meu marido e melhor amigo, Thiago Curvelo dos Anjos, por seu imenso amor, companhia, paciência e por dormir várias noites sozinho, enquanto eu me dedicava a esse trabalho.

Aos meus queridos sogros, Edvaldo Curvelo e Goretti Curvelo, por ter me recebido como filha.

Aos meus cunhados, Italo Curvelo e Patrícia Curvelo, por terem me recebido não só como amiga mas também como irmã.

À minha orientadora, Dra. Elinês de A. V. e Oliveira, por acreditar e confiar no potencial desse trabalho. Sem sua ajuda, esse trabalho não seria possível.

Ao professor, Dr. Expedito Ferraz, por ter me apresentado a teoria da Semiótica Peirceana e por seu respeito e dedicação para com seus alunos.

Aos Professores: Sandra Luna, Milton Marques e Arturo Gouveia.

Aos meus amigos Italo Curvelo, Leina Chaves, Wassely Freire, Thiago Coutinho, Ahmina Solsona, Thiago Gouveia, Nilton Júnior, Rafaela Paiva, Allana Dilene, Nino Xavier, Eduardo Costa, Amando Ramos e André Brito pelos grandes momentos de felicidade e união.

Aos meus queridos primos José Raimundo, Lílian Lima, Vívian Lima, Izabel Mendonça, Felipe Mendonça, Karina Mendes e Kleber Mendes por terem me acompanhado durante toda minha vida.

A todos os professores e funcionários do Programa em Pós-Graduação em Letras da UFPB, pelo respeito e dedicação.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por conceder o auxílio da bolsa de estudos.

RESUMO

Nos últimos anos, os criadores de histórias em quadrinhos (HQs) vêm se interessado por adaptar obras do cânone literário. A tragédia mundialmente conhecida de *Romeu e Julieta,* escrita por William Shakespeare em 1595, foi traduzida ao longo do tempo para diversas linguagens artísticas, dentre elas, a linguagem das HQs. Essa transposição de signos, de uma determinada forma de arte para outra, é conhecido como tradução intersemiótica. Segundo Jakobson (1995: p.65), a tradução intersemiótica *consiste na interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais*. Posteriormente, Plaza (2003) bebendo da fonte de Jakobson, acrescenta que a tradução também pode ser feita *de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura*. Portanto, com o objetivo de estudar esse processo de transposição e ressignificação da peça para as HQs, selecionou-se três adaptações da tragédia de *Romeu e Julieta*, com raízes em diferentes culturas – uma inglesa, uma japonesa e uma brasileira. Com o respaldo conceitual das teorias da Semiótica da Cultura, da Semiótica Peirceana, na teoria da carnavalização e na teoria da adaptação, esta pesquisa investigará como os signos da linguagem teatral foram traduzidos para a linguagem das HQs e a influência da cultura nessas operações semióticas.

Palavras-Chaves: *Romeu e Julieta*, HQs, Semiótica, Carnavalização, Adaptação.

ABSTRACT

Recently, the graphic novels authors have been interested in adapting works of the literary canon. The world-famous tragedy *Romeo and Juliet*, written by William Shakespeare in 1595, was translated over time for different artistic languages, including the Comics language. This transposition of signs, from an art form into another, is known as intersemiotic translation. According to Jakobson (1995: p.65), intersemiotic translation means the interpretation of verbal signs through the non-verbal signs systems. Later, Plaza (2003) – based on Jakobson work – adds that the intersemiotic translation can also be applied from a sign system to another, for example, the verbal art to the music, dance, film or painting. Therefore, in order to study this transposition process into comics, we have selected three *Romeo and Juliet* adaptations, raised from different cultures – a British, a Japanese and a Brazilian ones. Supported by the theories of Semiotics of Culture, Peircean semiotics, the theory of carnivalization and theory of adaptation, this research is going to investigate how the signs of theatrical language were translated into the language of comics, and also the influence of culture on these semiotic operations.

KEYWORDS: Romeo and Juliet, Comic books, Semiotics, Carnivalization, Adaptation

Sumário

Agradecimentos....5
Resumo....6
Abstract....7
Introdução....9
Capítulo I....13
1.1 Semiótica da Cultura: a tradução da tradição....13
1.1.1 A semiologia do teatro....15
1.2 O signo como uma tríade: a teoria semiótica de Pierce....16
1.3 A teoria da adaptação: a arte de resignificar....24
1.4 O percurso histórico do riso para à humanidade e a teoria da Carnavalização segundo Mikhail Bakhtin....25
Capítulo II....29
2.1.O Teatro....29
2.1.1 Retrospecto histórico e as influências histórico-culturais no traço Shakespeariano. .29
2.1.2 A tragédia de Romeu e Julieta....33
2.2. A Arte Sequencial: As Histórias em Quadrinhos....36
2.2.1 O que há por trás das HQs....36
2.2 Conceito e estrutura da linguagem gráfica sequencial....40
Capítulo III....47
3.1 Adaptação de Romeu e Julieta de origem inglesa (AI)....47
3.2 A adaptação de Romeu e Julieta em estilo mangá (AEM)....48
3.3 A adaptação brasileira de Romeu e Julieta por Maurício de Sousa (AB)....51
3.4 Análise dos recortes das cenas selecionadas 52
3.4.1 O coro....52
3.4.2 O príncipe Escalus....54
3.4.3 O convite para o baile de máscaras....55
3.4.4 A Ama....57
3.4.5 A proposta de casamento....59
3.4.6 O baile de máscaras....61
3.4.7 O primeiro beijo....63
3.4.8 O balcão....64
3.4.9 O recado para Romeu....65
3.4.10 O casamento....68
3.4.11 A morte de Mercucio e Teobaldo....69
3.4.12 O quarto de Julieta....71
3.4.13 O exílio para Mântua....72
3.4.14 Julieta pede auxílio ao Frei Lourenço....73
3.4.15 A bebida para a falsa morte....74
3.4.16 O plano falha....76
3.4.17 O boticário e o veneno....77
3.4.18 O epílogo....78
Considerações Finais....80
Bibliografia....83

INTRODUÇÃO

> *Alguns preferem a literatura; outros, os quadrinhos. Nós preferimos os dois. Em alguns momentos, a literatura nos diz mais, ou muito mais; em outros, o bom quadrinho é mais significativo. Aqueles que só preferem literatura (e o cinema) deixam de fora uma parte do saber cultural; aqueles que só preferem os quadrinhos perdem a possibilidade de se enriquecerem culturalmente.*
>
> *Moacy Cirne*

É indubitável que a tragédia de *Romeu e Julieta* tornou-se mundialmente conhecida através do autor inglês William Shakespeare (1564-1616). Desde então, passou por várias adaptações em diferentes formas de arte, tais como a pintura, a música, o próprio teatro, o cinema e, inclusive, nas histórias em quadrinhos (HQs). Focando nas HQs enquanto linguagem semiótica, podemos dizer que antes que os autores dessa linguagem em particular se interessassem em adaptar obras do cânone literário, os quadrinhos eram estereotipados como uma linguagem desprestigiada, de fácil interpretação e direcionados para crianças por volta de 10 anos de idade. Essa afirmação é relatada por Will Eisner, um dos precursores dos estudos das HQs:

> Para uma geração mais antiga, os quadrinhos estavam limitados a narrativas breves ou a episódios de curta duração, mas de muita ação. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações visuais instantâneas, como nas tiras de jornais, ou como uma experiência visual de natureza sensorial, como nos quadrinhos de fantasia. Entre 1940 e o início da década de 1960, a indústria achava que o perfil do leitor de histórias em quadrinhos era de uma "criança de 10 anos, do interior". Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada que fugisse a essa visão estereotipada do leitor (Eisner, 2010, p.149).

Por volta dos anos 70 houve uma mudança nessa mentalidade: os autores de quadrinhos interessaram-se na produção de textos para um público mais maduro. É assim que nasce um novo estilo de HQs, batizado de *Graphic Novels*, com personagens melhor trabalhados e com temas do cotidiano adulto. Sobre as *graphic novels*, Eisner afirma:

> Tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970. O crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e relevantes e à constante inovação em sua abordagem (Eisner,

2010, p.149).

Outra forma de atrair um público mais exigente, foi a estratégia de adaptar obras do cânone literário. E uma delas, é claro, foi a já citada tragédia de *Romeu e Julieta,* escrita por William Shakespeare no século XVI. O fato da tragédia de *Romeu e Julieta* ser tão querida, como afirma Bárbara Heliodora (1997), e por entender que as HQs constituem uma linguagem semiótica ainda pouco estudada no universo acadêmico foram os elementos responsáveis para o questionamento que nos levou a desenvolver uma investigação cujo *corpus* consiste em estudar exatamente esta tragédia tão popular e três de suas adaptações para as HQs.

Para o escopo deste trabalho, selecionou-se três adaptações da tragédia, com características culturais bem distintas, de forma a permitir um encontro dialógico, tornando possível a praxes de que *as culturas não se fundem nem se mesclam, cada uma conserva sua unidade e sua totalidade aberta, porém ambas se enriquecem mutualmente* (Bakhtin, 1982, p. 352). Com isso em mente, delineou-se o objetivo da pesquisa em tela: fazer uma leitura dialógica entre o texto dramático de *Romeu e Julieta* e três de suas adaptações para as HQs – uma *graphic novel* de origem inglesa, um mangá japonês e, por fim, uma versão brasileira de Maurício de Sousa. Levando em consideração as distinções de formato e também de público-alvo ao qual estas HQs foram direcionadas e, partindo-se da premissa de que a cultura influencia diretamente na criação dos signos, de um determinado grupo, gerando um conjunto de códigos formados por uma convenção social (legisignos / sistemas modelizantes de primeiro grau). Tais códigos e, principalmente, a cultura, por fornecerem suporte para as formas de expressão da arte (sinsignos / sistemas modelizante de segundo grau), interferem no desenvolvimento dessas variadas manifestações artísticas. Portanto, compreender como esses signos foram transpostos da linguagem teatral para a linguagem dos quadrinhos e a interferência/contribuição da cultura nessa transposição, é a finalidade principal desse estudo que terá como lastro teórico os conceitos da semiótica da cultura, da semiótica peirceana, da teoria da adaptação proposta por linda Hutcheon e da teoria da carnavalização desenvolvida por Mikhail Bakhtin.

Dessa forma, a pesquisa foi dividida em três capítulos. O primeiro capítulo, *Semiótica, Tradução, Adaptação e Carnavalização: conceitos fundamentais para a compreensão das manifestações culturais e resignificações na arte literária,* discute as teorias apresentadas anteriormente e que são fundamentais para o suporte conceitual da pesquisa. Cada uma dessas teorias foi abordada em um tópico específico, resultando em um total de quatro.

No primeiro tópico discorreu-se sobre a Semiótica Russa, conhecida também como Escola

de Tártu-Moscou. Formada pela reunião de vários cientistas esta escola buscava compreender *o papel da linguagem na cultura* (Machado, 2003, p. 26). É dentro dessa escola que se desenvolve *um dos aspectos mais caros do mecanismo semiótico da cultura: a tradução da tradição. Trata-se de um mecanismo semiótico para compreender a intervenção semiótica na cultura* (Machado, 2003, p.28). Conforme exposto anteriormente, é a partir daí que é engendrado um dos maiores conceitos da semiótica russa, o conceito de modelização que significa *traduzir e construir sistemas de signos a partir do modelo da língua natural, transformando o não-texto em texto* (Machado, 2003, p.51). Este conceito é crucial no entendimento da forma em que ocorre a transferência dos signos da linguagem teatral para a linguagem dos quadrinhos e também de como foi realizada a interferência da cultura nessa transposição.

No segundo tópico, o diálogo é estabelecido dessa vez com os conceitos da Semiótica Peirceana. Charles Sander Peirce (1839-1914) defendeu a ideia de que o signo obtêm proporções triádicas, diferentemente do que pensava o linguista Ferdinand de Saussure (1857-1913), cujo pensamento privilegiou o signo diático. Segundo Peirce, o signo para ser decodificado teria que perpassar por um *representamen* (primeiridade), *objeto* (secundidade) e *interpretante* (terceiridade). E o grande marco dos seus estudos sobre o signo concentra-se no fato de que, graças à concepção do signo triádico, este alcançaria tanto a linguagem verbal como a não-verbal. Por ser as HQs uma linguagem híbrida, a teoria do signo triádico será muito importante na construção dessa pesquisa.

Já o terceiro tópico foi destinado à teoria da adaptação. Para tanto, baseamo-nos no livro *A teoria da adaptação* (2011) da escritora Linda Huncheon, que defende a adaptação como *uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é sua própria coisa palimpséstica* (Hutcheon, 2011, p.30). Por essa pesquisa possuir três adaptações da tragédia de *Romeu e Julieta* para as HQs, escolheu-se essa teoria para respaldar a ideia de que as adaptações não precisam ser vistas de forma reducionistas, ao contrário disso, devem ser vistas como uma oportunidade de revermos as histórias e mantê-las imortalizadas.

Por fim, esse capítulo é finalizado com o quarto e último tópico dedicado à teoria da carnavalização, apresentada por Mikhail Bakhtin. O teórico russo defende que o carnaval permitia o *triunfo de uma espécie de liberação temporária da verdade dominante e do regime vigente, de abolição provisória de todas as relações hierárquicas, privilégios, regras e tabus* (Bakhtin 1996, p.8). Tal festejo pertencia à cultura popular das praças públicas e tiveram suas características bastante exploradas nas peças shakespearianas. Um exemplo clássico do que afirmamos, é o personagem Falstaff da peça *Henrique IV*, um herdeiro direto da carnavalização renascentista. No entanto, para fins desta análise, a carnavalização será vista como uma forma de adaptar e

ressignificar, tornando-se assim visceral para o delineamento dessa pesquisa.

Partindo para o segundo capítulo, "*O Teatro Shakespeariano e as Histórias em Quadrinhos (HQs): História, Conceito e Estrutura"*, enfatizar-se-á as duas linguagens trabalhadas nessa pesquisa, o teatro e as HQs, traçando concisamente um percurso histórico, conceitual e estrutural de cada um desses textos semióticos. No caso do teatro, fez-se um retrospecto desde as suas origens em solo grego até chegar aos palcos shakespearianos, procurando-se evidenciar o que foi mantido e o que foi modificado pelo dramaturgo inglês. Do ponto de vista semiótico, Umberto Eco afirmou, certa vez, que entre outras formas de arte, o teatro seria *a terra prometida da semiótica, porque a capacidade humana para produzir situações sígnicas desde o uso do próprio corpo até a formação, até a realização de imagens visuais, desenvolve-se aí completamente – o teatro é o lugar de condensação e convergência de semióticas diversas* (2003, p.18). Assim, com o aval de Eco, buscou-se nessa pesquisa a convergência de sentidos entre a linguagem teatral e a linguagem das HQs. Sobre as HQs, procurou-se entender sua composição estrutural, buscando-se desvendar as suas nuances significativas e utilizando como respaldo teórico o pensamento de Will Eisner (1917-2005) e de Scott McCloud (1960), autores precursores que se dedicaram ao estudo da arte sequencial.

Já o terceiro capítulo, "*Intersemioses: uma análise do diálogo entre o texto dramático shakespeariano e suas adaptações para as histórias em quadrinhos",* traz um diálogo entre o texto dramático de *Romeu e Julieta* e suas respectivas adaptações na *graphic novel* de origem inglesa, no mangá japonês e nos quadrinhos de Maurício de Sousa. Selecionou-se dezoito recortes da peça *Romeu e Julieta* que foram organizadas de forma justaposta às cenas correspondentes de cada adaptação. Por fim, todas as cenas foram analisadas, à luz das teorias citadas anteriormente, buscando-se construir novos diálogos evidenciando-se dessa forma a *tradução da tradição*, como aponta Machado (2003).

Capítulo I

Semiótica, Tradução, Adaptação e Carnavalização: conceitos fundamentais para a compreensão das manifestações culturais e resignificações na arte literária

> *Toda obra inovadora é elaborada com um material tradicional. Se um texto não lembra uma construção tradicional, o seu caráter inovador deixa de ser percebido.*
>
> *Iúri Lótman*

O motivo da escolha da epígrafe acima é que ainda somos cercados pelo mito do reducionismo ao adaptar um clássico da literatura. E é, nessas palavras de Iúri Lótman, que encontramos conforto ao aprender que o ato de produzir uma releitura de uma obra não a reduz, ao contrário, inova-a. Ao reescrever histórias marcadas na tradição literária através do tempo, pode-se perceber de forma diacrônica a mutação e o acréscimo de elementos histórico-culturais e tecnológicos. É nesse aspecto que inferimos o *caráter inovador*, e se o adaptador não arriscar, esse caráter *deixa de ser percebido*.

Por crer que os autores das histórias em quadrinhos vêm alcançado esse caráter inovador, escolheu-se analisar nessa pesquisa três adaptações da tragédia de *Romeu e Julieta* de Shakespeare para os quadrinhos. Tendo em mente provocar um encontro dialógico entre o clássico shakespeariano e as adaptações resignficadas para os quadrinhos.

Portanto, nesse capítulo, limitar-nos-emos a expor as teorias as quais irão dar-nos suporte a essa pesquisa, são elas: *Semiótica da Cultura*, *Semiologia do Teatro*, *Semiótica Peirciana*, *Teoria da Adaptação* e a *Teoria da Carnavalização*.

1.1 Semiótica da Cultura: a tradução da tradição

A *priori*, para compreender a teoria da semiótica da cultura, é necessário o resgate de suas origens e dos responsáveis para o seu surgimento. A teoria da semiótica da cultura possui raízes em território russo no qual o teórico e pesquisador Mikhail V. Lomonóssov (1711-1765), um dos fundadores da Universidade de Moscou em 1755 e considerado o precursor dos pensamentos da teoria semiótica, chegou a conclusão de que *o elo que une domínios diferentes da vida no planeta é a* ***linguagem***. *Por conseguinte, no campo dos estudos russos, toda e qualquer investigação orientada pela compreensão da linguagem é, por natureza, semiótica* (Machado, 2003, p.24). Tal

reflexão serviu de legado para outros semioticistas russos que deram continuidade ao seu trabalho, como Roman Jakobson, Mikhail Bakhtin, Iúri Lótman, Viatcheslav Ivánov e Bóris Uspênsky, entre outros. Esses cientistas perceberam que os sistemas de signos gerados na esfera do humano causavam *problemas* os quais requerem, constantemente, a exigência de serem revistos, reordenados e reinterpretados. Ou seja, *onde quer que haja língua, linguagem, comunicação, haverá signos reivindicando entendimento* (Machado, 2003, p. 24). Partindo dessa premissa, os semioticistas russos estabeleceram o seu objeto de estudo: interpretar a interação entre natureza e cultura, examinando o estudo da linguagem na cultura.

Nos anos 60, as pesquisas na área da semiótica da cultura resultaram na criação da Escola de Tártu-Moscou (ETM[1]), espaço dedicado à prática investigativa de compreender o mundo como linguagem, *que se manifesta em variadas formas de comunicação e em domínios igualmente diversificados* (Machado, 2003, p. 26). Nessa Escola, foram engendradas teorias que tiveram uma enorme contribuição para o desenvolvimento da semiótica da cultura. Uma delas foi a quebra da noção de totalidade. Tal ideia partia do pensamento de que, apesar da linguagem ser um sistema codificado, podem existir variedades de códigos culturais. Em outras palavras, a linguagem pode variar de acordo com as manifestações culturais de cada povo e/ou região, ainda que comungue de um mesmo sistema de códigos. Esse fator também é percebido por Erika Fischer-Lichte (Tradução minha, 1993, p.2) quando defende que o significado é sempre moldado pela história e pela maneira em que as pessoas vivem. Tal concepção contribuiu para os semioticistas proporem a noção de *traço*. Pois cada denominação cultural possui um traço único, com semelhanças e diferenças, em comparação a outras culturas. Dessa forma, segundo Irene Machado (2003), a *ideia de que cultura é a combinatória de vários sistemas de signos, cada um com codificação própria, é a máxima da abordagem semiótica da cultura que se definiu, assim, como uma* ***semiótica sistêmica*** (p. 27).

Essa linha de raciocínio da semiótica sistêmica permitiu aos pesquisadores contextualizarem essa ideia em uma ampla tradição. Fazendo com que o pensamento sistêmico alcançasse *um dos aspectos mais caros do mecanismo semiótico da cultura:* ***a tradução da tradição****. Trata-se de um mecanismo semiótico para compreender a intervenção semiótica na cultura* (Machado, 2003, p.28).

Sabendo que a semiótica da cultura procura traduzir a tradição, mais pesquisas surgiram nessa área na ETM. Principalmente buscando compreender o encontro entre culturas, e não o choque entre elas. Partindo do princípio proposto por Bakhtin de que as culturas não se enfrentam, na verdade, cooperam, dialogam, possibilitando a criação/mudanças nas culturas. Um bom exemplo

1 A partir desse momento do texto iremos nos referenciar a Escola de Tártu-Moscou como ETM.

para esse fenômeno é a antiga cultura grega (a cultura helênica) a qual, após a invasão de Alexandre Magno, foi disseminada, gerando a cultura helenística. Essa teoria do encontro entre culturas foi nomeada de dialogismo. Podemos nos deparar com mais explicações sobre o dialogismo bakhtiniano nas palavras de Irene Machado (2003):

> Devemos a Bakhtin a noção de encontro dialógico entre culturas como forma de enriquecimento mútuo. Para o teórico do dialogismo, o simples fato de toda cultura ser uma unidade aberta já é o indicativo de que é próprio da cultura interagir e conduzir sua ação em direção a outra, vale dizer, experimentar outra. Duas formulações importam nesse momento: primeira, a ideia de que toda cultura vive uma grande temporalidade por ser uma unidade aberta; segundo, a noção de que a identidade de uma cultura se constitui a partir do olhar do outro, daquilo que Bakhtin chama extraposição (p.28).

Percebendo que a cultura se manifesta através de linguagens formadas por sistemas de signos variados como a dança, a literatura, a pintura e a música, parte dos semioticistas russos dedicou-se em analisar esses sistemas culturais aos quais chamaram de "sistemas modelizantes de segundo grau". Esses sistemas modelizantes de segundo grau assentavam-se sobre os sistemas modelizantes de primeiro grau, ou seja, a língua natural com seus signos verbais e não-verbais. Assim, a língua natural passa a ser a matéria-prima para a elaboração/criação desses sistemas modelizantes de segundo grau, buscando interpretá-los com base na cultura. Essa decodificação dos manifestos culturais dos sistemas modelizantes de segundo grau veio a ser o conceito de modelização, conceito visceral para a semiótica da cultura. Ainda segundo Irene Machado (2003, p. 51), *modelizar é traduzir e construir sistemas de signos a partir do modelo da língua natural, transformando o não-texto em texto*.

Portanto, a partir da teoria da semiótica da cultura, no tópico seguinte, iremos discutir sobre tal teoria aplicada na esfera teatral, principalmente por possuir laços indeléveis com a cultura.

1.1.1 A semiologia do teatro

Como foi dito no tópico anterior, o interesse dos semioticistas russos em traduzir as manifestações culturais reveladas na dança, na literatura, na pintura e na música (sistemas modelizantes de segundo grau) foi uma das grandes preocupações da semiótica da cultura. Alguns desses semioticistas chegaram a afirmar que a representação teatral a "Terra Prometida" da semiótica, uma vez que *é o lugar de condensação e convergência de "semióticas" diversas* (Eco, 2006, p.18).

Na Grécia antiga, o berço da arte teatral, o homem criou o teatro como uma forma ritualística em louvor ao deus Dionísio. A cultura helênica, com seus mitos e costumes, foi

transferida para os palcos, com o objetivo de imitar as ações humanas (*práxis*), o que veio a ser nomeado por Aristóteles de *Mimeses*. Em uma perspectiva semiótica, essa exposição da vida é o signo do signo do cotidiano humano, pois *tudo é signo na representação teatral* (Kowzan, 2006, p.98). Para elucidar mais essa questão, exemplificaremos com a pintura *Pipe* de René Magritte, nela o artista escreve, *Ceci n'est pas une pipe*, que significa em português, *Isso não é um cachimbo*. Magritte pinta um quadro de um cachimbo sabendo que é, apenas, uma representação de um cachimbo verdadeiro, ou seja, o signo do signo do objeto.

No teatro, Tadeusz Kowzan (2006, p.98) em seu artigo *Os signos do teatro – introdução à semiologia da arte do espetáculo* exemplifica que *a coroa sobre a cabeça do ator é o signo de realeza, enquanto que as rugas e a brancura de seu rosto, obtidos graças à maquilagem, e sua caminhada arrastada, são signos de velhice*. Ou seja, a dramaturgia resgata os costumes e os ícones que fazem parte da vida. Portanto, esses signos são, segundo Kowzan (2006, p.101), artificiais por serem *criados pelo homem ou pelo animal, voluntariamente, para assinalar qualquer coisa, para comunicar com alguém*. Diferente dos signos naturais *que são aqueles que nascem e existem sem participação da vontade; Esta categoria abarca principalmente os fenômenos da natureza (relâmpago: signo de tempestade; febre: signo de uma doença; cor da pele: signo de uma raça)*. Dessa forma, os signos naturais transpostos para qualquer expressão artística se tornam signos artificiais.

Concluindo, esses signos do teatro irão nos servir para dar respaldo à análise que faremos no segundo e terceiro capítulo sobre o teatro shakespeariano, mais especificamente da tragédia de *Romeu e Julieta* e suas interfaces para os quadrinhos. A seguir, veremos outra teoria de igual importância: a teoria semiótica de Pierce.

1.2 O signo como uma tríade: a teoria semiótica de Pierce

A reflexão sobre o signo linguístico teve início na Grécia Antiga, onde Platão e Aristóteles começaram a refletir sobre a origem da linguagem e sobre a interpretação (COBLEY & JANSZ, 1997, p. 4). Contudo, foi sob a ótica do estruturalista Ferdinand de Saussure (1857-1913) que surgiu a teoria do signo diático - *significado* (conceito) e *significante* (imagem acústica) - a qual serviu de ponto de partida para vários outros teóricos. Em paralelo a Saussure, nos Estados Unidos, Charles Sanders Pierce (1839-1914) teorizou o signo como uma formação triádica composta pela relação entre o *representemen*, o *objeto* e o *interpretante*.

O que determina a diferença entre a dicotomia de Saussure e a tricotomia de Pierce é que, na perspectiva de Saussure, o signo era algo limitado à linguagem verbal. Para Pierce, o signo pode

representar qualquer tipo de linguagem, seja ela verbal ou não-verbal (FERRAZ, Notas de Aulas, 2011).

A formação triádica do signo proposto por Pierce considera o fato da necessidade da decodificação do signo por um receptor. Esse processo de interpretação/tradução se chama *semiose*, que para Pierce é *a ação do signo*, ou seja, o *processo no qual o signo tem um efeito cognitivo sobre o intérprete* (*Apud* Nöth, 2003, p. 66). É importante salientar que para que aconteça a semiose, o indivíduo tem de estar familiarizado com o contexto apresentado, em outras palavras, deve-se levar em consideração um conhecimento prévio – histórico e cultural – do signo.

Dessa forma, podemos indagar sobre como funciona a relação triádica. Então, partiremos para os principais questionamentos em relação à tríade do signo: (i) O que são as categorias universais? (ii) Como acontece a relação entre os componentes da tríade (representamen, objeto e interpretante) na mente humana? (iii) Como se divide as tricotomias de Pierce?

Sobre as categorias universais, elas são divididas por: *Primeiridade*, *Secundidade* e *Terceiridade*. Essa fenomenologia nos auxilia a compreender as fases da semiose, ou seja, cada fase são estágios, desenvolvidos na mente humana, para chegarmos a um resultado/tradução.

A *Primeiridade* é a categoria das qualidades, dos sentimentos e das sensações. Nessa fase, o signo ainda é abstrato. Na definição de Pierce, a *primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem referência a outra coisa qualquer* (*Apud* Nöth, 2003, p.63). Por exemplo, o signo *chuva,* nessa fase o receptor estaria recebendo as informações sobre as qualidades, como: cheiro, som, intensidade.

Na *Secundidade* o receptor já estabelece uma relação a um objeto, seja ele real ou não. Em suma, é *o modo de ser daquilo que é tal como é, com respeito a um segundo, mas sem levar em consideração qualquer terceiro* (Pignatari, 2004, p.43).

Por fim, na *Terceiridade*, o processo de descodificação que começa com um representamen, que em um segundo momento se relaciona com o objeto e, finalmente, é gerado um resultado na mente do interpretador. Esse resultado seria a categoria da terceiridade. Nas palavras de Pierce: *é o modo de ser que consiste no fato dos fatos futuros de secundidade virem a adquirir caráter geral, eu chamo de terceiridade* (*apud* Pignatari, 2004, p.45)

Acerca do signo triádico, para a explicação se tornar mais didática, exporemos uma figura para ilustrar o processo da semiose e a relação entre os componentes da tríade na mente humana:

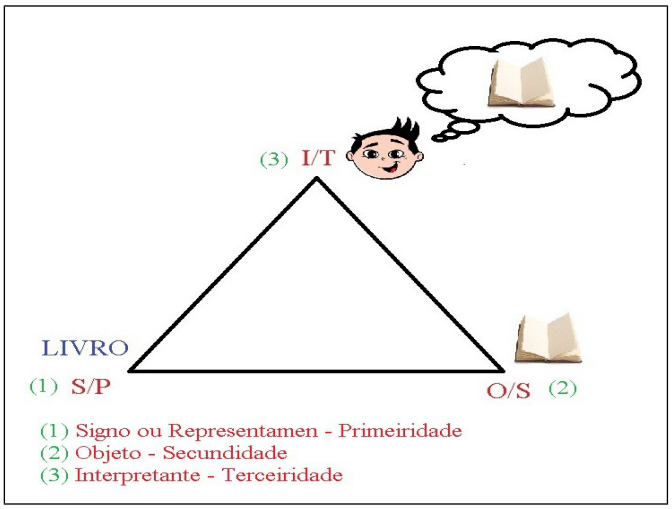


Figura 1: O signo triádico proposto por Pierce, a relação entre o representamen, o objeto e o interpretante; e as categorias universais.

A semiose se inicia quando o receptor se depara com o signo. No nosso exemplo, escolhemos o signo/representamen: *livro*. Nota-se que o signo em si ainda está no campo da primeiridade. Isso acontece pelo fato de que a semiose ainda está se iniciando na mente do interpretador e a ideia ainda está abstrata e não estabelece relação com o objeto. A partir do momento que o receptor estimula o seu conhecimento cognitivo para encontrar um objeto compatível para o signo, partimos para a secundidade. Ao chegarmos no interpretante, algo está sendo criado na mente, ou seja, atinge o efeito do signo. Podemos classificar essa fase como terceiridade (Nöth 2003, p.71).

Tendo em mente a teoria da tríade pierciana, podemos partir para as tricotomias do signo. Para elucidar as divisões tricotômicas, explanaremos o quadro a seguir:

	O signo em si mesmo	O signo em relação ao objeto	HIPOÍCONES	O signo em relação ao interpretante
PRIMEIRIDADE	Qualissigno	Ícone	Imagem	Rema
SECUNDIDADE	Sinsigno	Índice	Diagrama	Dicente
TERCEIRIDADE	Legisigno	Símbolo	Metáfora	Argumento

Tabela 1: A teoria da divisão tricotômica do signo.

A primeira tricotomia de signos se refere ao *signo em si mesmo*, o qual é composto pelo *qualissigno*, *sinsigno* e *legisigno*.

Qualissigno – O signo ainda não atribuiu corpo. Nas palavras de Pierce: *Um Qualissigno é uma qualidade que é um signo. Não pode realmente atuar como signo até que se corporifique; mas esta corporificação nada tem a ver com seu caráter como signo* (Pierce, 2008, p.52). O qualissigno ainda está presente no campo dos sentidos, ou seja, um cheiro, uma cor, um toque, um som.

Sinsigno – É um signo singular, que acontece só uma vez. Para Pierce: *é uma coisa ou evento existente e real que é um signo* (Pierce, 2008, p.52). Se pensarmos em uma assinatura, por exemplo, ela vai ser única a cada vez que é manuscrita, mesmo que à assinatura seja padrão.

Legisigno – É o signo de de lei, gerado por uma convenção social. Para exemplificar, veremos alguns balões usados nas histórias em quadrinhos. Cada balão tem uma função a qual auxilia a leitura do leitor sobre a narrativa e o discurso do personagem (V. Figura 2).



Figura 2: Os balões é uma técnica utilizada pelos autores para expor o discurso dos personagens. Cada um tem uma aplicação e um significado para cada tipo de discurso na narrativa. Fonte:http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html

Nessa segunda tricotomia, prestaremos uma maior atenção pelo fato do *ícone* ser um dos seus componentes – o qual será de suma importância para a análise do nosso *corpus*. Nessa tricotomia teremos o signo *em relação ao objeto* que é formado pelo *ícone*, *índice* e *símbolo*.

Ícone – É o signo que representa o objeto por semelhança. Como define Pierce: *é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal Objeto realmente exista ou não* (Pierce, 2008, p.52). Ou seja, o ícone pertence ao campo das possibilidades, sendo assim, um qualissigno icônico. Para identificar um ícone, o critério para defini-los é através da similaridade entre representamen e objeto (Nöth 2003, p.79). Exemplificando o que foi dito, apresentamos dois quadros – de histórias em quadrinhos – nas quais aparecem a personagem Julieta:



Figura 3: Julieta na adaptação em quadrinhos de origem inglesa. *Julieta: Aqui estou, quem me chama?* (Trad. Heliodora, 1997, p.41).



Figura 4: Julieta na adaptação em quadrinhos de origem japonesa (mangá)

Na figura 3, temos um quadro, de uma HQ de origem inglesa, o qual tenta manter as características de uma típica *Julieta* italiana. Olhos e cabelos pretos e de cor branca; e vestes características da época. Já na figura 4, por ser um quadro retirado de um mangá – estilo de

quadrinho japonês – há uma mescla de características físicas e as roupas são no estilo moderno japonês. Contudo, o autor a mantém com cabelos pretos, jovem e de cor branca para relacionarmos à *Julieta* shakespeariana. Logo, as duas Julietas, aqui apresentadas, são signos icônicos, ressignificados, do signo de uma personagem criada por Shakespeare, a qual também é um ícone, por representar mulheres jovens que sofreram por uma paixão proibida.

Sabendo que o signo icônico está presente no campo da primeiridade. Pierce aplica, novamente, as três categorias fundamentais para distinguir os três modos de primeiridade com base nos ícones, o que vem a ser os *hipoícones*, são eles: *Imagem*, *diagrama* e *metáfora* (Nöth 2003, p.81).

- *Imagem* – É um signo puramente sensorial. Por exemplo, figuras ou desenhos que tentam expressar sentimentos e sensações como a gotinha de água situada na cabeça de um personagem, nos quadrinhos em estilo mangá, a qual é geralmente utilizada para revelar que o personagem está passando por algum tipo de constrangimento .
- *Diagrama* – O signo diagramático estabelece relações diádicas existentes entre suas próprias partes, como acontece em um diagrama (Nöth 2003, p.81). Como por exemplo, as palavras em negrito nos quadrinhos, eles indicam um aumento do tom de voz do personagem.
- *Metáfora* – O signo metafórico já demonstra uma relação triádica na forma de paralelismo entre dois elementos constitutivos, paralelismo que se resolve com uma terceira relação (Nöth 2003, p.81). Iremos exemplificar com uma cena a qual as personagens da Ama de Julieta, a própria Julieta e a Sra. Capuleto estão presentes discutindo sobre um possível casamento entre a jovem e Paris. Em uma parte dessa cena a Ama se direciona para Julieta e diz: *No less, nay bigger. Women grow by men*. Que na tradução para o Português de Bárbara Heliodora (1997): *Aumenta, que a mulher cresce com o homem*. Essas palavras da Ama podem ser classificadas como um signo icônico metafórico de uma gravidez (v. Figura 3).



Figura 5: Julieta e sua ama. *Sra. Capuleto: Visto por muitos, um livro tem glória, porque abraça o tesouro de uma história: Compartilhando do que ele possui, Ao tê-lo, você não se diminui. Ama: Aumenta, que a mulher cresce com o homem* (Trad. Heliodora, 1997, p.47).

Índice – É o signo que aponta para algo em relação ao seu objeto. Nas palavras de Pierce: *é o signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto* (Pierce, 2008, p.52). Usando os quadrinhos como exemplo, os chamados apêndices ou rabichos dos balões (v. Figura 2) – técnica usada para direcionar o discurso do interlocutor – são signos indexicais, por apontar e relacionar-se ao seu objeto.

Símbolo – O signo simbólico também é um legisigno, por serem gerados através de uma convenção social. Para Pierce: *É um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto* (Pierce, 2008, p.52). Portanto, o símbolo é, ao mesmo tempo, um legisigno e está no campo da terceiridade. Voltando a usar a figura 2, cada tipo de balão é um signo simbólico, pois foram criados através de uma convenção social, o que veio a ser uma lei, uma forma de leitura. O leitor deve ser letrado nos tipos de balões apresentados nos quadrinhos, pelo fato de cada formato ter um significado.

Por último, na terceira tricotomia, temos o signo em relação ao interpretante, dividindo-se em: rema, dicente e argumento.

Rema – É o signo que está no espaço das possibilidades. *Rema* vem do grego a qual significa *palavra.* As palavras ao serem articuladas sem a presença de um contexto, o indivíduo, dificilmente, terá a capacidade de certificá-las. Nas palavras de Pierce *é um signo de possibilidade qualitativa, ou seja, é entendido como representado esta e aquela espécie de objeto possível* (*apud* Nöth 2003, p.88).

Dicente – É o signo da constatação, pois *é a unidade mínima para exprimir ideias que possam ser ou verdadeiras ou falsas* (Nöth 2003, p.88). Em suma tendo que consistir, pelo menos, um sujeito e um predicado. Ou seja, um sintagma.

Argumento – É o signo que estabelece relações lógicas mais complexas, um discurso racional mais estendido (Nöth 2003, p.88). Um bom exemplo para um signo argumentativo é o silogismo.

Pelo fato dos quadrinhos serem um gênero rico em signos e conhecido pela sua iconicidade, motivou-nos a adotar a teoria da semiótica pierciana. No segundo e terceiro capítulo, iremos aplicar tal teoria nas adaptações de *Romeu e Julieta* para os quadrinhos. Mas, a seguir, veremos outra teoria que nos dará suporte a essa pesquisa: a teoria da adaptação.

1.3 A teoria da adaptação: a arte de resignificar

Apesar de a arte de adaptar histórias ser uma linguagem que vem sendo realizada por muitos séculos, ainda há mitos que a cercam, principalmente, sobre as questões do reducionismo ou da manutenção da fidelidade das obras. Porém, adaptar é um ato tão corriqueiro que grandes nomes da literatura como Sêneca, Racine e Shakespeare são alguns dos escritores dos quais beberam da fonte de outros artistas. No âmbito regional, o dramaturgo Ariano Suassuna também usa desse expediente, chegando, inclusive, a fazer a sua versão da tragédia de *Romeu e Julieta* na peça *A história do amor de Romeu e Julieta* (1997). A tragédia de *Romeu e Julieta*, reconhecida mundialmente através do traço dramático de Shakespeare, é um excelente exemplo de uma adaptação de um poema escrito pelo inglês Arthur Brooke. Dessa forma, *a adaptação sempre envolve tanto uma (re-) interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação* (Hutcheon, 2011, p.29).

Por muito tempo, de forma equivocada, entendeu-se que essas adaptações diminuíam/reduziam o significado das obras clássicas. Resultando em uma resistência da parte *acadêmica quanto a resenha jornalística vendo frequentemente as adaptações populares contemporâneas como secundárias, derivativas, "tardias, convencionais ou então culturalmente*

inferiores" (Hutcheon, 2011, p.22). Mas, ao invés de empobrecê-las, elas as enriquecem. As traduções permitem-nos conhecer outras perspectivas e leituras as quais, talvez, não conseguiríamos sem elas. *Assim, a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária – ela é sua própria coisa palimpséstica* (Hutcheon, 2011, p.30). A adaptação imortaliza. O ato de adaptar é reconhecer a qualidade do material tradicional. Pois, é uma forma dialógica de narrar histórias.

Tendo em mente que as adaptações são um fato recorrente na história literária, pode-se afirmar que em algumas situações ela reúne textos e culturas diferentes em um novo texto e, em outros casos, ela faz uma reprodução explícita de uma só obra. Linda Hutcheon (2011), em seu livro *Uma teoria da adaptação*, define o tema com maestria:

> A adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa "transcodificação" pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para romance), ou uma mudança de foco e , portanto, de contexto: recortar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta (Hutcheon, 2011, p. 29).

Ainda de acordo com Hutcheon, as adaptações são transpostas para o mesmo ou outro sistema de signos, dando-nos a liberdade de possuir pontos de vista diferenciados, quebrando o paradigma de que a adaptação deve manter a fidelidade da obra fonte. Pois, *a adaptação é repetição, porém repetição sem replicação* (Hutcheon, 2011, p. 28).

Por fim, a escolha dessa teoria nos ajuda a contradizer o mito lançado sobre as histórias em quadrinhos há muito tempo. Vários críticos, de forma equivocada, ainda acreditam que tal gênero é desprovido de ideias, e por utilizar-se de imagens, não estimula a cognição do leitor. Logo, nessa pesquisa, apoiados pela teoria da adaptação, veremos que esse pensamento é obsoleto. E que as adaptações das histórias em quadrinhos adotados para essa análise não reduzem a obra de *Romeu e Julieta*, ao contrário, enriquece-a com elementos em que o gênero dos quadrinhos pode nos oferecer.

1.4 O percurso histórico do riso para à humanidade e a teoria da Carnavalização segundo Mikhail Bakhtin

Apesar de, para a sabedoria popular, a religião e o riso serem elementos antagônicos, esses dois aspectos estreitaram laços ao longo da história. Não é possível precisar quando a humanidade começou a relacionar o riso e os rituais religiosos, contudo há registros de que nas civilizações antigas, paralelamente aos cultos sérios, os cultos cômicos estavam presentes trazendo um *alívio* à

seriedade com a qual os deuses eram tratados. Tais rituais cômicos convertiam as divindades em objetos de burla e blasfêmias, também chamados de *riso ritual* (Bakhtin 1982, p.5).

Nos povos antigos, a religião e o riso permaneceram próximos por muito tempo, porém há mais registros de ocorrências na Grécia Antiga. O grotesco, as grosserias e as obscenidades transgrediam de forma violenta os tabus e o pudor. Nas palavras de Junito Brandão (2005), podemos compreender como se procediam esses rituais cômicos:

> O que poderia causar estranheza a um "moderno civilizado" é a fusão do elemento religioso com o satírico e o profano. O fato, todavia, como deixa claro Paul Mazon, é bem documentado na Grécia antiga. Muitas eram as festas em Atenas, que a troca de expressões obscenas (para nós), a chamada "aiskhrologuía", isto é, ditos grosseiros e obscenos, era um rito tradicional. Tais rituais eram de origem agrária e sua finalidade era provocar a fecundidade do solo por meio de cerimônias mágicas, que simbolizavam a união das mulheres com um demônio ctoniano, daí a presença do falo, como elemento básico. Uma coisa é certa, por mais paradoxal que nos possa parecer: o que há de mais grosseiro existente na comédia é justamente o que ela deve à origem religiosa (Brandão 2009, p. 74).

Desses ritos originaram-se os cantos fálicos os quais, posteriormente, migraram para as artes da comédia teatral. Na comédia grega, eram retratados, segundo Aristóteles, homens piores do que nós. Ao contrário da tragédia, na qual imitavam homens melhores do que normalmente são. A comédia antiga apresentava um espírito mordaz e sarcástico, atacava as pessoas mais conhecidas da sociedade, estabelecia um cunho político e possuíam personagens que mostravam uma personalidade repleta de vícios e sordidez. Aristóteles, em seus escritos sobre o teatro grego, discorre sobre as principais particularidades da comédia:

> A comédia é, como dissemos, imitação de homens inferiores; não, todavia, quanto a toda a espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é o ridículo. O ridículo é apenas certo defeito, torpeza anódina e inocente; que bem o demonstra, por exemplo, a máscara cômica, que, sendo feia e disforme, não tem [expressão de] dor (1449a, 32).

No século I, a ascensão do Cristianismo contribuiu para o definhamento do teatro de forma avassaladora. Os mitos abordados nas peças gregas e latinas eram mergulhados em tabus para a Era Cristã. Os deuses pagãos, o louvor a Dionísio - sempre representado por símbolos fálicos, as *hamartias* cometidas pelos personagens e o travestimento dos atores contrastavam diretamente com a mentalidade das autoridades religiosas cristãs. Em consequência disso, os teatros foram destruídos e uma quantidade relevante das escrituras das peças gregas e latinas foram descartadas, justificando as poucas peças que sobreviveram até os dias de hoje.

É interessante relembrar que, após a condenação do teatro pela igreja católica, a mesma é a

causadora do seu recomeço. Na Inglaterra, a maioria da população era analfabeta, dificultando o acesso à leitura da Bíblia e o entendimento das missas, por serem celebradas em língua latina. Dessa forma, a igreja resgatou o teatro como uma forma didática para doutrinar o povo católico. Essas peças eram conhecidas como os *autos*, nelas eram encenadas a ressurreição, o nascimento e outras partes relevantes da Bíblia. Nessas apresentações, já havia uma pequena essência do riso, para conceder ao público um alívio cômico da seriedade dos temas abordados, como afirma Bárbara Heliodora (2004) a seguir:

> Mesmo nas peças religiosas, e consequentemente sérias, do processo medieval, já aparecem episódios cômicos, como comentamos; mas é preciso reafirmar que não havia qualquer intenção de desrespeito: os episódios eram incluídos como alívio cômico, de forma eventual, sem afetar a seriedade do episódio bíblico, por exemplo (Heliodora 2004, p.69).

Posteriormente, as encenações teatrais também poderiam ser vistas em praças públicas, onde os temas poderiam ser tratados com mais liberdade. As apresentações eram *representadas em cima de uma espécie de carroça ou plataforma sobre rodas, chamada pageant, e a cidade determinava os locais específicos para as encenações* (HELIODORA, 2004).

A partir do momento em que o teatro mudou-se da igreja para as praças públicas, apropriou-se de elementos da cultura popular, como o carnaval. Tal festa era um repouso para a sociedade devido à severa exigência, por parte da Igreja Católica, de moral e bons costumes. Esse evento era permitido pela Igreja antes do período da quaresma. Servindo de ferramenta para prevenir revoltas e intrigas por parte da população. Aimara Resende (2008) discute esses acontecimentos em seu artigo *Shakespeare e a cultura popular*:

> O mundo às avessas... visto promover a *válvula de escape* controladora da energia reprimida que, provavelmente, ligada a frustrações, estresse e necessidades físicas, poderia tornar-se perigosa como agente de revoltas e subversões (Resende 2008, p. 106).

A popularização do Carnaval resultou no retorno do riso ao universo das artes e, consequentemente, na literatura. Esse fato motivou o teórico russo, Mikhail Bakhtin, a adotar o problema da cultura cômica na Idade Média e no Renascimento como objeto de estudo, no qual teorizou sobre o conceito da carnavalização na literatura, ambientada nas obras do escritor francês François Rabelais. Para Bakhtin, o carnaval era *o triunfo de uma espécie de liberação temporária da verdade dominante e do regime vigente, de abolição provisória de todas as relações hierárquicas, privilégios, regras e tabus* (Bakhtin 1982, p.8).

Essa liberação temporária permitia à população a carnavalizar/ressignificar tradições religiosas e a profanar passagens bíblicas, proporcionando um elo entre o sagrado e o profano,

como afirma Bakhtin, no recorte a seguir:

> O carnaval aproxima, reúne, celebra os esponsais e combina o sagrado com o profano, o elevado com o baixo, o grande com o pequeno, o sábio com o tolo, etc. A isto está relacionada a *profanação*. Esta é formada pelos sacrilégios carnavalescos, por todo um sistema de descidas e aterrissagens carnavalescas, pelas indecências carnavalescas, relacionadas com a força produtora da terra e do corpo, e pelas paródias carnavalescas dos textos sagrados e sentenças bíblicas, etc (Bakhtin *apud* Carvalho 2008, p. 65).

Ao longo do tempo, o teatro passa a ir além dos temas religiosos e torna a tematizar sobre acontecimentos do cotidiano da vida humana, transpondo os costumes, a linguagem e a vida popular, vistos em praça pública, para os palcos e mantendo a comicidade. Esse modelo teatral foi chamado de drama urbano (Luna 2008, p.146).

Logo, o conceito da carnavalização se torna visceral para a análise do teatro Shakespeariano, pelo fato desse dramaturgo mergulhar suas obras em mundo repleto de dualidades, entre o clássico e o popular. No capítulo a seguir, veremos a teoria da carnavalização aplicada na tragédia de *Romeu e Julieta* e em suas adaptações para os quadrinhos.

Capítulo II

O Teatro Shakespeariano e as Histórias em Quadrinhos (HQs): História, Conceito e Estrutura.

> *Romeu e Julieta não é nem melhor e nem a mais consagrada das obras de Shakespeare, porém poucos contestarão que seja – e merecidamente – a mais amada.*
>
> *Bárbara Heliodora*

2.1.O Teatro

2.1.1 Retrospecto histórico e as influências histórico-culturais no traço Shakespeariano

Sabemos que o teatro nasceu em solo grego por volta do século VI a.C., essa forma de arte era usada como ritual em louvor ao deus das festas, da fertilidade e do vinho, o deus Dionísio. Como uma forma de cultuar tal divindade, foi criado um festival do qual o teatro fazia parte, e era realizado todos os anos, sempre no final de março. Durante esse período, a sociedade se reunia para o festival, nomeado de *A Grande Dionísia* no "théatron" (lugar pra ver), ao pé de uma colina próxima ao santuário sagrado da divindade" (LUNA, 2005), para celebrar a arte. Nesse período, a população tinha a oportunidade de assistir às tetralogias (três tragédias e uma peça satírica) escritas por grandes tragediógrafos como Ésquilo, Sófocles e Eurípedes.

Com o enraizamento do teatro na cultura grega, logo surgiu a necessidade do estudo desse gênero. Aristóteles, filósofo e discípulo de Platão, fez uma análise da estrutura do teatro (tragédia e comédia) apontando os principais efeitos e características do teatro grego. Sobre a tragédia, Aristóteles, em seus escritos sobre o teatro no livro *A Poética*, define o seu conceito:

> É, pois, a tragédia imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções (1449b, 24).

Nessa citação podemos extrair alguns conceitos básicos da tragédia grega como: *Mimeses* e *Katharsis*. *Mimeses* seria a imitação das ações humanas (*práxis*) que por meio da *katharsis* (o sentimento da piedade e do temor) alcança a purificação. O público sentia uma empatia pela

situação trágica do herói e ao mesmo tempo temor, pois nas tragédias, eram ilustradas ações típicas da humanidade, as quais podiam ser cometidas por qualquer um.

Por não haver um suporte tecnológico, a força do teatro grego era o texto. Dessa forma, as ações do herói deviam ser verossímeis, ou seja, possíveis e necessárias para culminar na tragédia. São justamente essas ações do herói que, dependendo das suas escolhas, o leva ao fim trágico (catástrofe). Baseando-se nisso, Aristóteles argumenta que sem *ação* não pode haver tragédia, devido ao fato de ser a ação/escolhas do herói que o conduz para o seu fim trágico.

Reconhecendo o valor da ação na tragédia, Aristóteles postula dois elementos determinantes para a realização das ações: o caráter e o pensamento. Como o próprio confirma na citação a seguir:

> E como tragédia é a imitação de uma acção e se executa mediante personagens que agem e que diversamente se apresentam, conforme o próprio carácter e pensamento (porque é segundo estas diferenças de carácter e pensamento que nós qualificamos as acções), daí vem por consequência o serem duas as causas naturais que determina as acções: pensamento e carácter; e, nas acções [assim determinadas], tem origem a boa ou má fortuna dos homens. Ora o mito é imitação de acções; e, por "mito", entendo a composição dos actos; por "carácter", o que nos faz dizer das personagens que elas têm tal ou tal qualidade; e por "pensamento", tudo quanto digam as personagens para demonstrar o quer que seja ou para manifestar sua decisão. (1449b, 35)

Os elementos da ação trágica citados no trecho anterior comungam para a ação trágica. O caráter do personagem, como define Aristóteles, é a personalidade e as escolhas morais. Já o pensamento, é nele que o personagem explicita suas intenções e revela suas resoluções. Ou seja, podemos entender que o herói converge para o fim trágico através de suas decisões/ações. Portanto, o herói, por ser desmedido, é o responsável por sua tragédia, por cometer a transgressão, no ponto de vista aristotélico, a *hamartia*.

Outros componentes contribuintes para a tragédia são os elementos qualitativos do mito complexo: peripécia e reconhecimento. Segundo Aristóteles, a peripécia, de forma concisa, é a inversão da felicidade para infelicidade. Isso justifica o porquê das tragédias retratarem mitos de heróis consagrados. Pois, quanto mais alto estiver o herói, mais alto será a sua queda. O reconhecimento, como o próprio nome revela, será o momento de revelação de algum dado do passado, oculto para o herói, intensificando a peripécia e suscitando na catástrofe, como mostra, resumidamente, a ilustração abaixo:

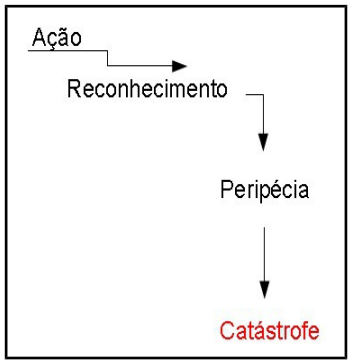


Ilustração 1: Esquema da ação trágica

É importante relembrar que Aristóteles também argumenta sobre a estrutura do mito trágico. Ele defende a ideia de que a tragédia deve ser representada como um todo coerente (princípio, meio e fim), como ele mesmo defende: *É necessário, portanto, que os mitos bem compostos não comecem nem terminem ao acaso, mas que se conformem aos mencionados princípios* (Aristóteles, 1450b, 43). Essa teoria Aristotélica de *princípio, meio e fim* resiste até os dias de hoje nas artes de contar histórias, pois o leitor ainda sente a necessidade de uma história com essa estrutura, caso não a tenha, irá levá-lo, muitas vezes, ao estranhamento.

Após anos cultuando a arte, a Grécia se torna enfraquecida pelas guerras Médicas e a do Peloponeso. Permitindo Filipe II, rei da Macedônia, conquistar o território grego. Após sua morte, dois anos depois da conquista da Grécia, deixou o legado para seu filho, o conhecido Alexandre Magno. Por ter sido discípulo do filósofo grego Aristóteles, Alexandre criou uma admiração pela cultura grega, e posteriormente com suas aquisições territoriais a difundiu em seus domínios, criando, assim, a cultura helenística.

Com o encontro dialógico entre as culturas grega e romana, Roma teve a oportunidade de possuir um contato tão íntimo com a dramaturgia e a mitologia grega ao ponto de adotá-las e, logo depois, adaptá-las para sua cultura. Os mitos e as tragédias gregas passaram a ser resignificados. Podemos citar Sêneca, o mais famoso tragediógrafo romano, o qual bebe diretamente da fonte dos tragediógrafos gregos, ao reescrever peças como *Hipólito* (Sêneca a renomeia para *Fedra*) e *Medeia*.

Sêneca era conhecido pelo gosto da descrição e exibição da violência. Por exemplo, em sua releitura de *Medéia*, a heroína aparece como *uma personagem diabólica, maligna e enfurecida* (LUNA, 2008). Enquanto na tragédia de Eurípedes, ela titubeia na decisão de matar os filhos, a

Medéia de Sêneca exibe uma mulher decidida e sedenta de vingança. Outras características do teatro de Sêneca são a *contaminatio* (agrupamento de duas ou mais peças numa única composição); gosto pela retórica elevada, *stylus altus*; linguagem excessivamente imagética, pictórico-sensorial; finais infelizes; verbosidade e a estrutura da peça em cinco atos, como afirma Barbara Heliodora (2004): "Sêneca usava claramente a estrutura de cinco atos, que ajudava na elaboração da trama em exposição, desenvolvimento, crise, agravamento e solução (ou catástrofe)". Por ser leitor das obras de Sêneca, tal estrutura veio a influenciar Shakespeare na elaboração de suas peças. Dessa forma, também, utilizou a estrutura de cinco atos para facilitar a composição e o entendimento do público.

Antes de adentrarmos no teatro shakesperiano, destacamos ainda a força do cristianismo no Século I e sua contribuição para o definhamento do teatro nesse período. Os mitos abordados nas peças gregas e latinas eram mergulhados em tabus para a Era Cristã. Os deuses pagãos, o louvor a Dionísio - sempre representado por símbolos fálicos, as *hamartias* cometidas pelos personagens e o travestimento[2] dos atores contrastavam diretamente com a mentalidade das autoridades religiosas cristãs. Em consequência disso, os teatros foram destruídos e uma quantidade relevante das escrituras das peças gregas e latinas foi descartada, justificando as poucas peças que sobreviveram até os dias de hoje.

É interessante relembrar que após a condenação do teatro pela igreja católica, esta é a causadora do seu recomeço. Na Inglaterra, a maioria da população era analfabeta, dificultando o acesso à leitura da Bíblia e o entendimento das missas, por serem celebradas em língua latina. Dessa forma, a igreja resgatou o teatro como uma forma didática para doutrinar o povo católico, essas peças eram conhecidas como os *autos*, nelas eram encenadas a ressurreição, o nascimento e outras partes importantes da Bíblia. Posteriormente, o teatro saiu da igreja e foi para as praças públicas *representadas em cima de uma espécie de carroça ou plataforma sobre rodas, chamada pageant, e a cidade determinava os locais específicos para as encenações* (HELIODORA, 2004).

Em seguida, o teatro começa a abranger outros temas, reescrevendo a vida dos santos, adaptando os personagens bíblicos e até mesmos personagens que não tinham nenhuma relação bíblica. Surgem, então, as Moralidades (*moralities*) que são grandes conflitos ou debates em torno da salvação, e mais:

> Elas representam um imenso passo no desenvolvimento da dramaturgia, porque deixam de ser dramatizações de episódios bíblicos, e o autor já deve inventar uma trama por intermédio da qual a lição moral possa ser apresentada – o que é a essência, afinal, da construção dramática (HELIODORA, 2004).

2 O travestimento ocorria pelo fato de ser proibido a presença de mulheres na composição do elenco na Grécia antiga. Tal tradição se estendeu até o renascimento.

A estrutura do espaço cênico elisabetano - recebe esse nome pela influência do reinado da rainha Elisabeth I – era moderno e inovador. Possuía um formato circular, facilitando a visão de qualquer área, e aberto no teto, pois as peças eram encenadas durante o dia para aproveitar a luz do sol, recordando, até, o espaço cênico grego. Bárbara Heliodora (2004) nos traz mais informações em seu livro *Reflexões Shakespearianas* sobre o teatro elisabetano:

> O espaço cênico elisabetano é memorável: neutro e flexível com duas portas de acesso ao palco, uma de cada lado do palco interior, e as de acesso aos dois palcos menores; com um grande alçapão no piso, onde Ofélia pode ser enterrada, e Laertes e Hamlet podem pular para dentro da cova preparada pelo coveiro, enquanto no telhado projetado que cobre parte do palco, sustentado por duas colunas, há novos alçapões por onde podem descer deuses e aparições (P.31).

Chega então o século XVI e com ele, o dramaturgo inglês Willian Shakespeare com o teatro reformulado e moderno, principalmente por subverter a linha teatral do classicismo francês. As principais características do seu teatro eram: grande quantidade de atores em cena, inserções cômicas nas tragédias, mescla entre o teatro popular e o clássico, personagens burlescos, imagens biunívocas e o apelo retórico para suscitar/incentivar a imaginação do público.

Tais características do teatro shakespeariano foram condensadas em três gêneros teatrais: o trágico, o cômico e o histórico. Mas, foi na tragédia de *Romeu e Julieta* que encontramos o nosso *corpus*. Portanto, no tópico a seguir, faremos uma análise do texto dramático da tragédia, fundamentando nosso estudo na teoria da carnavalização e na semiótica da cultura.

2.1.2 A tragédia de Romeu e Julieta

Uma das grandes preocupações de Shakespeare era que suas peças obtivessem uma boa recepção por parte dos espectadores. Por isso, ele mesclava com frequência elementos do teatro clássico e também do popular em suas peças, possibilitando assim a acessibilidade de um público variado, que ia de nobres e intelectuais até às pessoas simples e analfabetas.

Uma de suas peças mais conhecidas por essa união de elementos clássicos e populares é a tragédia de *Romeu e Julieta* (1595). A história, bastante verossímil, de um casal apaixonado, porém impedidos de dar seguimento a esse amor por pertencerem a famílias inimigas, foi adaptada e resignificada por vários autores através do tempo – e ainda continua na atualidade. Ou seja, a tragédia de *Romeu e Julieta*, reconhecida mundialmente através do traço teatral Shakespeariano, é

uma remodelação de várias outras obras como Píramo e Tisbe, Tristão e Isolda, Abelardo e Heloísa, dos quais são exemplos *de enamorados cujas tragédias de amor já habitavam o imaginário coletivo da literatura* (Oliveira, 2011, p.1).

O argumento da peça se resume em duas famílias inimigas – Capuletos e Montéquios – em que o ódio ultrapassa todas as barreiras criando uma guerra civil. Nesse cenário hostil, surge Romeu e Julieta, filhos dessas famílias inimigas, que transpassam todas as barreiras ao ponto de se casarem escondidos para se manterem unidos por toda eternidade. Contudo, há uma reviravolta quando Romeu mata Teobaldo, primo de Julieta, e é julgado e condenado ao exílio pelo Príncipe de Verona. Enquanto isso, Julieta é obrigada pelos pais a casar-se com Páris, primo do Príncipe. Por já ser casada com Romeu, Frei Lourenço ajuda Julieta com uma poção deixa a pessoa com aparência de morta por um dia e manda uma carta para Romeu explicando todo o plano. Porém, o plano falha no momento em que Romeu não recebe a carta e, desesperado com a notícia da morte da sua amada, volta para Verona para se despedir. Ao ver que não aguentaria viver uma vida sem sua querida esposa, bebe um veneno comprado a um boticário, resultando em sua morte ao lado de Julieta. Ao acordar, Julieta encontra Romeu morto e enxerga uma adaga junto a ele. Ao visualizar um futuro sem Romeu, empunha a adaga em seu ventre, finalizando a triste e trágica história do querido casal.

O lirismo e a carnavalização encontradas na tragédia de *Romeu e Julieta* é o que a torna tão intrigante. Essa dualidade culmina em um equilíbrio no qual podemos enxergar dois jovens, vítimas do ódio de suas famílias, e personagens que nos trazem o riso (Ama e Mercucio), os quais representam a praça pública, permitindo ao público um descanso da tragicidade.

Sobre o lirismo e a seriedade trazida na tragédia, é interessante observar que tal obra possui um fim didático, ou seja, também é uma *moralidade* – elemento herdado do teatro medieval. Pois, os jovens *são vítimas do ódio entre suas famílias, tornando ao mesmo tempo uma história de amor e um sermão contra a guerra civil* (Heliodora, 2008, p.49). Já no poema, *A trágica história de Romeu e Julieta* de Arthur Brooke (1559), que serviu de inspiração para Shakespeare, é a desobediência de Julieta em casar-se as escondidas com Romeu a razão de fim trágico, sendo assim, um poema direcionado como sermão para os jovens. Na peça teatral de Shakespeare, essa culpa é transposta para os pais do casal, que alimentaram esse ódio ao ponto de gerar uma guerra civil, causando no final cinco mortes: do par apaixonado, Mercucio, Teobaldo e Páris. Portanto, o casal, na verdade, não comete um erro ao se enamorar, ao contrário, eles crescem e amadurecem à medida que seguem com a ideia de permanecerem juntos, apesar das adversidades. Mesmo assim, tem que haver a morte do casal porque *nenhuma peça ao final da qual o protagonista esteja vivo será, no sentido shakespeariano, uma tragédia* (Heliodora, 2004, p. 126). Por conseguinte, é:

> por intermédio da catástrofe – que se concentra na morte das duas vítimas as quais de modo tão completo entregamos a nossa simpatia, piedade, e também solidariedade geradora de terror trágico – é que, na reconciliação, as duas famílias alcançam aquele momento de melhor perspectiva, de maior equilíbrio, de paz interior, e o resultado catártico da tragédia é alcançado (Heliodora, 2004, p.132).

Com relação à linguagem e aos costumes populares encontrados nas praças públicas, percebe-se que Shakespeare herdou e transmitiu o riso ancestral (sobre o qual nos referimos antes) não apenas para suas peças cômicas, como também para as históricas, e principalmente, para as trágicas. Nas tragédias, o riso é usado como uma forma de alívio cômico para a seriedade trágica do tema. Na tragédia de *Romeu e Julieta* , por exemplo, em contraponto com a mais pura paixão e a intensa ação problemática que envolve o casal de protagonistas, temos inserções cômicas através de alguns personagens que trazem imbricados consigo elementos da cultura popular.

Os personagens da tragédia de *Romeu e Julieta* que nos mostram, de forma mais enérgica, a linguagem e os costumes populares são: a Ama, Mercucio e os servos. Esses personagens contrastam com a exaltação ao amor, considerado belo e sagrado, ao explicitar uma linguagem vulgar e com conotações sexuais. Harold Bloom (2000) nos mostra um exemplo de um diálogo entre Mercucio e Romeu no qual o dramaturgo emprega uma linguagem com sentido duplo, repleta de referências sexuais:

> Mas sendo um exemplo perfeito do que D.H Lawrence chamaria de "sexo mental", Mercucio prepara-nos para a revelação de Mab como um demônio noturno que engravida donzelas adormecidas. Romeu o interrompe e diz: "Falas de nada", a palavra "nada" significando, também, a gíria elisabetana, vagina. A vulgaridade obsessiva de Mercucio é colocada por Shakespeare como contraste à exaltação mútua e sincera que Romeu e Julieta fazem de sua paixão (Bloom 2000, p.134).

Esses trocadilhos sexuais são conhecidos como *Sexual Puns*. Tais trocadilhos são exemplos de como ocorrem o processo da transmutação sígnica e a influência da cultura popular na linguagem teatral.

No diálogo escolhido por Harold Bloom, a palavra *nada* sofreu o processo de carnavalização, resignificação e atualização/adaptação atribuindo um novo conceito, para a sociedade renascentista da época, tornando-se um novo signo. É importante saber que este signo faz sentido na linguagem popular, ou seja, há a necessidade de conhecer essa cultura para decodificar o signo exposto.

Portanto, a linguagem carnavalizada em praça pública é trazida para o palco

Shakespeariano, expondo paradoxos entre o belo e o feio, o sagrado e o profano, o alto e o baixo. Essas características do teatro de Shakespeare foram notadas e reconhecidas mundialmente, impulsionando o interesse, do próprio teatro e de outras mídias, em adaptar suas peças, transformando-as em imortais. No próximo tópico, apresentaremos a história e a estrutura de um desses recursos midiáticos: as histórias em quadrinhos.

2.2. A Arte Sequencial: As Histórias em Quadrinhos

2.2.1 O que há por trás das HQs

Desde o início do século XIX que os quadrinhos eram publicados em jornais como uma opção de entretenimento para a massa. Essa prática era bem comum na época, pois vários autores, não somente de quadrinhos, utilizavam esse veículo de comunicação para ter um maior acesso ao público. Um escritor de novelas bastante conhecido por essa prática, por exemplo, foi o inglês Charles Dickens (1812-1870). Essa alternativa de publicação ocorreu por haver uma ampla dificuldade de acesso a livros por parte da população, principalmente pelo fato do alto custo.

Apesar da grande aceitação do público, o quadrinho ainda não continha um formato estabelecido. Foi na história de um *Menino Amarelo* (*Yelow Kid*), desenhado por Richard Outcault, publicado semanalmente no *New York World* no final do século XIX, que o texto passou a ser escrito no interior do quadro ao invés do rodapé, junto aos personagens, que veio a ser um dos grandes marcos na história dos quadrinhos (Mendonça, 2005, p. 194-195).

Desde então, o gênero evoluiu e, consequentemente, se popularizou gerando o interesse das editoras em copilar e vender as histórias em um formato próprio do gênero, o que veio a ser o *comic book,* traduzido para o português brasileiro como *revista em quadrinhos* ou *gibi*.

Nos anos 30 do século passado, já no formato de *comic book,*, os quadrinhos ganharam nos Estados Unidos ainda mais força e uma visibilidade não só no mercado nacional mas também internacional. É por essa razão que o estilo de quadrinho americano ditou o mercado e sua estrutura no ocidente, o que marca a época como a *Era de Ouro*. Grande parte dessa popularidade foi devido ao surgimento do famoso herói *O Super Homem*, criado em 1933, por Jerry Siegel e Joe Shuster (Camatari, 2007). Nessa fase, os heróis dos quadrinhos eram voltados para um público infantil, ensinando-lhes sobre ética, política e bons costumes.

Com o passar dos anos, o quadrinho amadureceu, assim como o seu público. Os temas infantis passaram a ser mais adultos. Em meados da década de 60, os autores procuraram criar heróis não mais indestrutíveis, e sim um herói mais humanizado. O herói se tornou mais complexo e se questionava sobre os prós e contras de ter poderes. Os leitores podiam ver além de um herói, era

possível enxergar os seus questionamentos, os problemas pessoais e seus erros.

Podemos destacar como exemplo de herói orgânico *Peter Parker*, o conhecido Homem-Aranha (*The Amazing Spiderman*). Essa criação (1962) de Stan Lee para a editora Marvel marcou um novo conceito de herói para as histórias em quadrinhos. Antes de ser herói, Peter era um menino franzino e *nerd* que sofria *bullying* na escola. Órfão de pai e mãe morava com seus tios que lhe ensinaram a grande lição desse quadrinho: "grandes poderes trazem grandes responsabilidades". Após ser picado por uma aranha geneticamente modificada, Peter adquiriu poderes extraordinários. Desde então, percebeu que a lição da qual seu tio Ben tinha lhe dito era uma grande verdade. Peter passou a chegar atrasado na escola, a perder o emprego por não conseguir fazer as entregas nas horas corretas, pelo simples fato da cidade de Nova York não parar de ter problemas e ter que ajudar a solucioná-los. Por esta razão, o herói *Homem-Aranha* tornou-se tão popular, por gerar uma proximidade e uma simpatia do leitor.

Por possuir uma maior abrangência de leitores, os autores de histórias em quadrinhos sentiram uma necessidade de uma sofisticação literária, gerando um novo formato de quadrinhos, as *graphic novels*. O que veio, posteriormente, a influenciar a produção de adaptações de obras do cânone literário, como a adaptação inglesa (v. Figura 6) da tragédia de *Romeu e Julieta* (essa adaptação é uma das que constituem o nosso *corpus*), pela editora *Classical Comics*, no qual o texto shakespeariano original foi transposto para o universo das HQs.

Outro fato marcante para ascensão dos quadrinhos foi a criação das lojas especializadas para o gênero, geralmente chamadas de *Comic Houses* ou *Comic Book Store*, facilitando o acesso e a venda dos mesmos. Podemos ler mais sobre esses fatos nas palavras de Will Eisner (2008):

> Entre 1965 e 1990, os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo mais literário. Isso começou com o movimento underground de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como territórios exclusivos da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pela história em quadrinhos. As *graphic novels* com os chamados "temas adultos" proliferaram e a idade dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões (Eisner, 2008, p.8).



Figura 6: Tradução intersemiótica da tragédia de Romeu e Julieta em quadrinhos

No Japão, em paralelo ao fenômeno quadrinhístico nos Estados Unidos e na Europa, gerava-se um estilo de HQs que revelava/exibia a cultura nipônica, o mangá. O pintor Katsuhika Hokusai (1760-1849) foi o responsável por criar e nomear tal estilo, o qual

> uniu os caracteres man ("involuntário") e ga ("desenho", "imagem") – cuja palavra resultante significava "imagens involuntárias" –, este se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou ao humor gráfico, à semelhança da palavra inglesa cartoon (Moliné, 2004, p.22).

Mas foi no traço do autor Osamu Tezuka que o mangá se popularizou pelo Japão, revelando as principais marcas do gênero que são adotadas até hoje. Osamu possuía uma admiração pelos desenhos dos americanos Disney e Fleicher. Portanto, esse fato justifica o motivo pelo qual os personagens dos mangás apresentam os olhos grandes e brilhantes.

> Até os dias atuais, esses detalhes foram imitados por diversos autores, que fazem dos "olhos grandes" uma das principais características e, particularmente para o público ocidental, servem para personificar os quadrinhos e a animação japonesa (Moliné, 2004, p.22).

Outra peculiaridade marcante nos mangás é o estilo de leitura, os quadrinhos são lidos de trás para frente e da direita para esquerda. Com a disseminação das HQs japonesas, esse modo de leitura dificultou o acesso do público ocidental. Para conseguir alcançar tal leitor, as HQs sofreram um processo de ocidentalização. Porém, ainda manteve grande parte de sua cultura e formatação. Nessa pesquisa, também será analisada uma adaptação de *Romeu e Julieta*, escrita em língua inglesa e ambientada em solo japonês (v. Figura 7). Nela, a história do casal é ambientada na cidade moderna de Tóquio e suas famílias são rivais na *Yakuza* – famosa gangue do Japão. As famílias lutam pela liderança do grupo, enquanto seus filhos, *Romeu e Julieta*, se apaixonam.

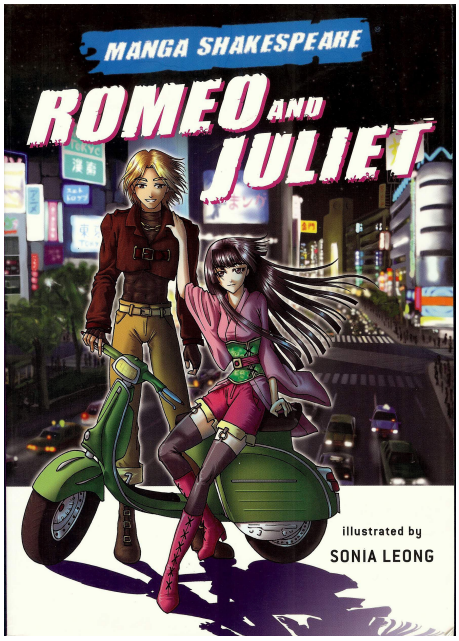


Figura 7: Tradução intersemiótica da tragédia de Romeu e Julieta em estilo mangá

No Brasil, no início dos anos 60, o desenhista Maurício de Sousa tornou-se conhecido internacionalmente pela criação da *Turma da Mônica*. Inspirado nas travessuras de suas filhas e na sua própria infância, Maurício cria personagens que ficaram marcados no imaginário. Os seus personagens mais conhecidos são Mônica e Cebolinha, os quais são imersos na adaptação de Romeu e Julieta (v. Figura 8). Maurício ambienta o quadrinho em um espaço renascentista, porém mantêm relações explícitas com a obra de Shakespeare, por meios da metalinguagem. Por possuir um público infantil, o que deveria ser tragédia é resignificada como comédia. Não há armas,

sangue, morte e, muito menos, suicídio.



Figura 8: Tradução Intersemiótica da tragédia de Romeu e Julieta adaptada por Maurício de Sousa

Diante do exposto, percebe-se que o gênero dos quadrinhos vem ganhando espaço no universo artístico e literário, além de contribuir para imortalidade de obras inscritas no cânone, aclamadas e reconhecidas mundialmente, através de suas adaptações – assim como o cinema e o teatro já o fazem.

2.2 Conceito e estrutura da linguagem gráfica sequencial

O gênero *quadrinhos* popularizou-se desde o início do século passado. Os temas abordados como heróis, aventuras, heróis cômicos, temas políticos chamavam a atenção dos leitores modernos, algo bastante inovador na sua época de criação, devido à união da linguagem verbal e não-verbal.

Tal inovação acarretou na incompreensão da linguagem e do formato dos quadrinhos, no ponto de vista literário, gerando um estranhamento e, por fim, tornando-se, frequentemente, "incompreendido". Alguns críticos argumentam que os quadrinhos são desprovidos de ideias, e por utilizar-se de imagens, não estimula a cognição do leitor. Will Eisner, conhecido pesquisador do gênero e autor do livro Narrativas Gráficas, discorda de tal pensamento: *Quando é empregada*

como veículo de ideias e informação, essa linguagem [o quadrinho] *se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa.* (Eisner, 2008,p.10)

Partiremos, então, para o conceito de quadrinhos. Scott McCloud (1995, p.9) define *os quadrinhos como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador*. A resposta do espectador, à qual McCloud se refere, seria a leitura crítica. Portanto, a leitura dos quadrinhos não é vazia. Pelo contrário, os temas abordados nos quadrinhos exigem um conhecimento prévio e uma leitura especializada para interpretar/traduzir os signos imergidos tanto na linguagem verbal e não-verbal.

Outro fato essencial para a compreensão do gênero dos quadrinhos é entender o próprio nome que leva o gênero. Na verdade, o nome *quadrinho* é um hipergênero, o qual *agrega diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades* (RAMOS, 2010, p.20). Ou seja, o nome *quadrinhos* abrange vários estilos e formatos de histórias em quadrinhos. Porém, a grande maioria deles obedece a uma convenção de regras, como por exemplo, o uso de balões e apêndices.

Segundo Eisner, o balão *é o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor* (*apud* Ramos, 2010, p.32). Em outras palavras, é onde o autor deposita a fala do interlocutor. Por não possuir suporte auditivo, o quadrinho tenta suprir essa limitação com o recurso da mudança do tipo de balão, consequentemente, o balão é modificado de acordo com a situação/necessidade da fala do interlocutor. Sobre o apêndice, Eisner explica que é o *indicador que parte do balão para o emissor* (*apud* Ramos, 2010, p.43). Portanto, *os dois elementos – balão e apêndice – estão umbilicalmente associados. Trata-se de uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem* (Ramos, 2010, p.43). Para exemplificar, utilizaremos um recorte da adaptação inglesa de *Romeu e Julieta (v. Figura 9).*



Figura 9: Recorte da adaptação americana de Romeu e Julieta. *Querida! Carneirinho! Deus me livre! Onde está? Cadê, Julieta!* (Trad. Heliodora, 1997, p.41)

Nessa cena, a ama chama Julieta para ter uma conversa com sua mãe sobre o casamento com Páris. Nota-se que no primeiro e no terceiro balão a ama grita chamando por Julieta, esse formato de balão e a letra em negrito são signos usados para que o leitor compreenda que se trata de um grau mais alto de voz. Enquanto o balão do meio vem em um formato de balão normal e letras menores, por serem signos de um fala em um tom mais baixo, indicando um sussurro para si mesma. E o espaço entre os balões significa o intervalo de tempo em que a ama profere suas palavras.

Nesse outro recorte (v. Figura 10), em que a Ama relembra a infância de Julieta, podemos observar um tipo de balão diferente. É o balão usado para *flashbacks*. Percebe-se que o apêndice desse balão é formado por três bolinhas – representando pensamento – e a cor é modificada para nos dar um ar nostálgico.

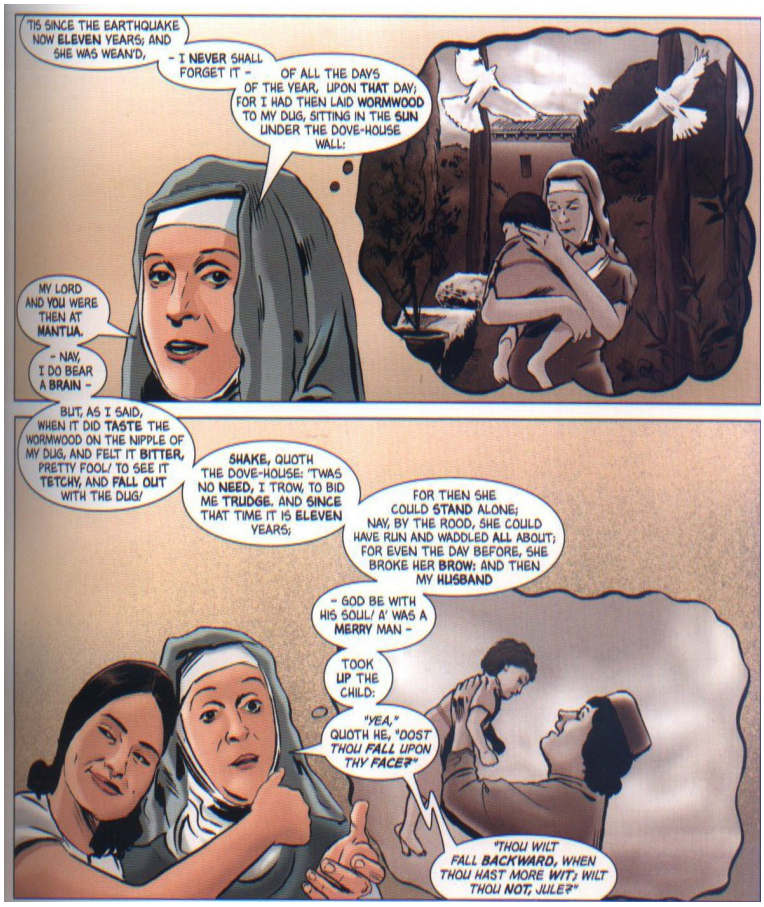


Figura 10: Recorte da cena em que a ama relembra a infância de Julieta. *Ama:Faz onze anos que tremeu a terra, e ela desmamou – nunca me esqueço – do ano inteiro, bem naquele dia. Eu passei óleo amargo no meu peito e sentei, bem no sol, junto ao pombal. / A senhora e o patrão estavam em Mantua – A cachola está boa. Como eu disse, quando sentiu no seio o óleo amargo, a pombinha achou ruim, achou amargo, fez cara feia e brigou com meu peito. O pombal sacudiu! Nem precisei repetir a receita. E desde então passaram-se onze anos. Juro por Deus que já ficava em pé, já andava e corria por aí, pois nesse dia bateu com a cabeça; e então meu marido – que Deus o tenha – ele era muito alegre – levanto-a, dizendo "mas se cai assim, de cara? Quando souber das coisas, cai de costas, Não é, Julinha?"* (Trad. Heliodora, 1997, p.43).

Outra tentativa de suprir a falta dos efeitos sonoros é a inclusão de onomatopeias. Essa técnica é bastante utilizada pelas HQs criadas em solo norte-americano, por fornecerem intensidade e movimento a ação. E pelo fato dos Estados Unidos dominarem o mercado quadrinhístico no ocidente, a inclusão das onomatopeias se tornaram cada vez mais populares nas HQs criadas em

outros países do ocidente. Esse fato acontece no recorte da cena em que há uma luta com espadas entre os servos das famílias Capuleto e Montéquio (v. Figura 11). A adaptação de origem inglesa, por se espelhar nas HQs americanas, importa essa técnica. E não só isso, mesmo que os dois países compartilhem de um mesmo código linguístico, é indubitável que há signos que são peculiares a cada cultura. Porém, em detrimento do diálogo entre as culturas, conjecturamos que as onomatopeias desse recorte são semelhantes as encontradas na cultura norte-americana.



Figura 11: Recorte da cena da luta entre os servos das famílias Capuleto e Montéquio

No estilo mangá, a relação entre balão e apêndice também é bastante intrínseca. Porém há algumas técnicas exclusivas a esse formato. A técnica *Super Deformed*, conhecida como SD, é empregada com o objetivo de fornecer uma inserção cômica. Os personagens são desenhados em um corpo infantil e suas atitudes infantilizadas. Na adaptação de *Romeu e Julieta* em estilo mangá (v. Figura 12), nos quadros nº1 e nº2, onde participam da cena a Ama, Romeu, Benvólio e Mercucio são transformados em SD para indicar um alívio cômico. Ao passar para o quadro nº 3, vemos que a Ama ficou enfurecida pela piada em que Benvólio e Mercucio direcionaram a ela. Por esse motivo, há raios saindo dos seus olhos como signo de raiva. Enquanto isso, Romeu olha assustado e possui uma gota em sua cabeça significando constrangimento. Ao passar a inserção cômica nº4, Romeu e a Ama voltam a sua forma física normal para dar continuidade a tragédia.

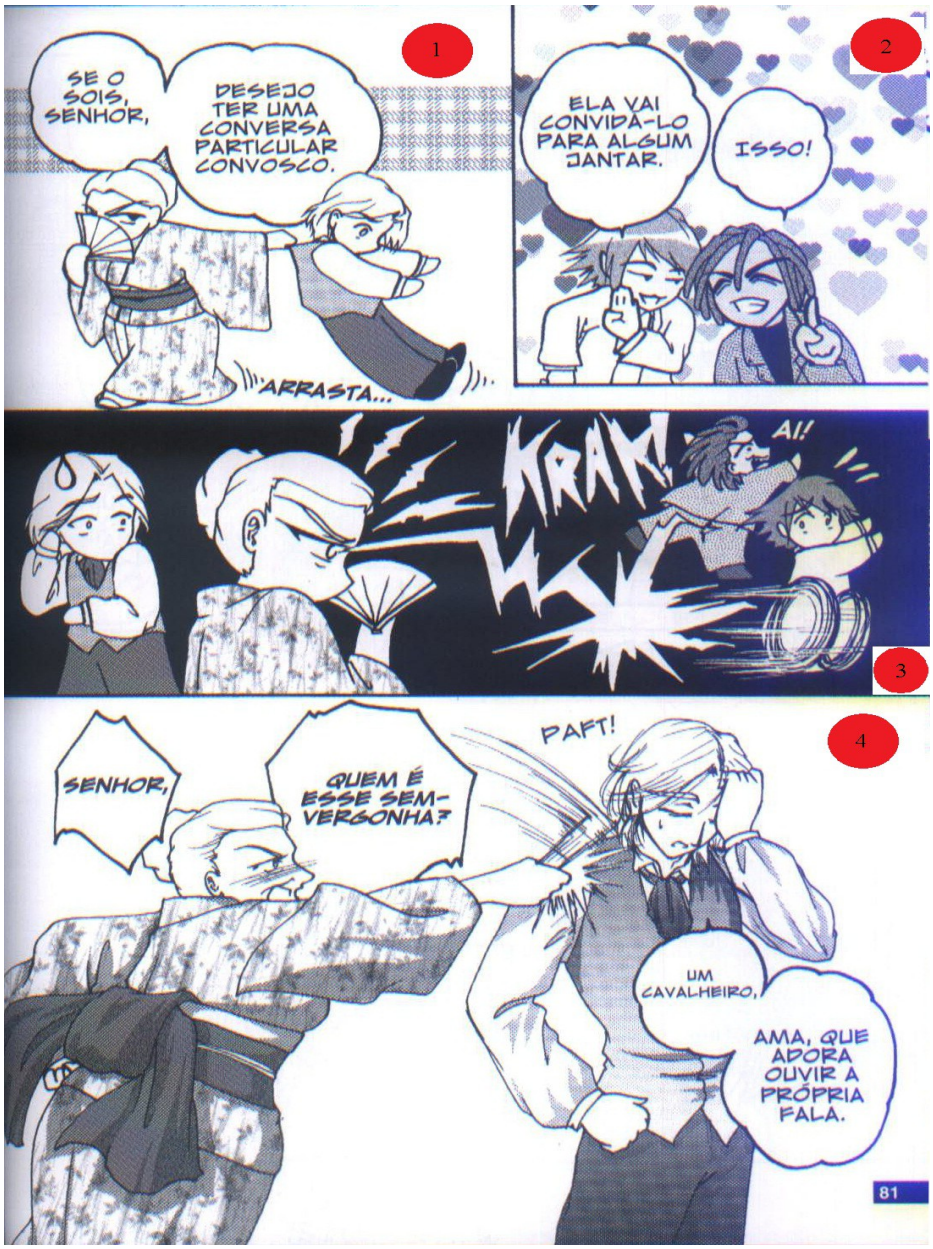


Figura 12: Adaptação de Romeu e Julieta em estilo mangá

Por não haver som, não é motivo de não haver música nos quadrinhos. Na adaptação de Maurício de Sousa, os balões são envolvidos em signos da linguagem musical. Romeu Cebolinha ao entrar na casa dos Capuletos canta uma música até encontrar Mônica Julieta (v. Figura 13). O leitor ao traduzir os signos não-verbais expostos nesse quadro saberá que se trata de uma canção, contudo a interpretação do ritmo atribuído a música será imaginado de acordo com cada leitor. Isso ocorre pelo fato de que cada indivíduo possui experiências próprias as quais interferem na suas traduções signícas. É exatamente nesse ponto que enxergamos algo em comum entre a linguagem teatral e das HQs, ambas apelam para a imaginação do público.



Figura 13: Adaptação de Romeu e Julieta por Maurício de Sousa

No capítulo a seguir, faremos um encontro dialógico entre as traduções intersemióticas da tragédia de *Romeu e Julieta* com o texto dramático Shakespeariano, respaldando-nos sob a teoria da adaptação, da carnavalização e nas teorias semióticas da cultura e peirciana.

Capítulo III

Intersemioses de Romeu e Julieta: uma análise do diálogo entre o texto dramático shakespeariano e suas adaptações para as histórias em quadrinhos

> *No encontro dialógico, as duas culturas não se fundem nem se mesclam, cada uma conserva sua unidade e sua totalidade aberta, porém ambas se enriquecem mutualmente.*
>
> Mikhail Bakhtin

Nos capítulos anteriores expusemos as teorias que fundamentam a análise a ser desenvolvida nesse capítulo. Nesse espaço, iremos investigar o nosso corpus: as traduções intersemióticas do texto dramático para as Histórias em Quadrinhos (HQs). Das adaptações escolhidas, brevemente citadas no capítulo anterior, selecionamos dezoito recortes – tais como a cena do coro, do balcão, da morte de Mercucio e Teobaldo – para estabelecemos uma leitura dialógica. A eleição das imagens foi sob o critério de que estas possibilitassem uma leitura comparada com base nas teorias adotadas nessa pesquisa, no intuito de oferecer a oportunidade de identificar como esses signos do texto dramático shakespeariano foram transpostos para a arte sequencial. Portanto, partiremos para a análise de cada HQ como um todo, pontuando o seu estilo, origem,objetivo e peculiaridades. Após isso, direcionaremos o foco para as cenas selecionadas.

3.1 Adaptação de *Romeu e Julieta* de origem inglesa (AI)[3]

A tradução intersemiótica do texto dramático shakespeariano, tratada nessa seção, pertence à editora *Classical Comics*[4]. Tal empresa possui o objetivo de divulgar autores e obras consideradas como clássicos mundiais, transformando o texto impresso em performativo, transpondo-as para o universo da arte sequencial. Inclusive, tem como *slogan* a frase *bringing classics to life,* que em Português pode ser traduzido como *trazendo os clássicos para a vida*. A palavra *vida*, nesse contexto, se refere às imagens que, ao se unir com as palavras, utilizando quadros justapostos, se torna a conhecida linguagem híbrida dos quadrinhos.

A adaptação de *Romeu e Julieta*, produzida por essa editora, opta por resgatar o texto original da tragédia shakespeariana e por apresentar um traço realista. Tal escolha é justificável por

3 Utilizaremos, a partir de agora, a sigla *AI* para fazermos referência ao texto adaptado de origem inglesa.
4 Site para acesso da editora www.classicalcomics.com

se tratar de uma *graphic novel*[5], geralmente direcionada para adultos, e por ter o propósito de transformar a linguagem verbal do texto dramático para a linguagem ao mesmo tempo verbal e não-verbal dos quadrinhos. Ou seja, converte o texto shakespeariano em palavras e imagens, tornando-as interdependentes.

Ainda sobre o traço realista, acreditamos que tal preferência se dá não só por ser uma *graphic novel* mas também por sua forte ligação com o texto dramático. Para explicar melhor esse fato, basear-nos-emos na teoria de Scott McCloud (1995), a qual defende que o desenhista pode optar por uma gama de traços de personagem, quais sejam: realistas, icônicos ou cartunescos e plano das figuras ou não-icônicos. Ao refletir sobre personagens realistas e cartunescos, ele argumenta que *através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e, através do cartum, o mundo interno* (McCloud, 1995, p. 41). Em outras palavras, o grau de identificação/empatia do leitor pode se dá pelo traço do desenhista, o que é totalmente proposital. Ou seja, quando o leitor se depara com um desenho realista, ele não se vê como o personagem e sim sob o ponto de vista externo: trata-se de outra pessoa que está, no momento, vivendo uma estória. A partir do momento em que o desenhista utiliza o cartum, que tem um alto grau de iconicidade (signo icônico imagético[6]), e que pode assim representar qualquer pessoa, há uma maior probabilidade do leitor se enxergar no papel do personagem. Partindo dessa premissa, podemos concluir que a escolha do traço realista é intencional para que o leitor sempre relacione o texto adaptado com o texto original. Ou melhor, possibilita a percepção da interseção entre as duas molduras: a do texto dramático e a dos quadrinhos.

A seguir discutiremos sobre a tradução intersemiótica da tragédia de *Romeu e Julieta* para o gênero *quadrinhos* no estilo Mangá.

3.2 A adaptação de *Romeu e Julieta* em estilo mangá (AEM[7])

Essa AEM é ilustrada por Sonia Leong e traduzida para o Português por Alexei Bueno, também possui o mesmo intuito da AI, de divulgar a obra do bardo inglês. No caso específico desse quadrinho, escrito originalmente em inglês, é adotado o estilo mangá, estilo criado inicialmente no Japão e, mais tarde, também desenvolvido em países como os Estados Unidos e alguns outros do continente europeu. Osamu Tezuka, conhecido como o pai do estilo mangá no Japão, ao se deparar com a cultura norte-americana, principalmente com os desenhos de Walt Disney, optou por desenhar olhos grandes e marcantes, tornando uma das tendências principais no traço do mangá, os

5 Conferir o segundo capítulo onde se pode encontrar mais informações sobre o formato *graphic novel*
6 Conferir o segundo tópico do capítulo um *O signo como uma tríade: a teoria semiótica de Pierce.*
7 A partir desse momento utilizaremos a sigla *AEM* para referirmos a adaptação de Romeu e Julieta em estilo mangá

quais divergem do perfil comum do povo Japonês. Todavia, mesmo com essa particularidade, o estilo mangá encontra-se profundamente enraizado nos signos culturais japoneses, como por exemplo, na leitura da direita para a esquerda, nos personagens andrógenos, no traço marcante, nas vestimentas e na própria língua materna.

Sonia Leong, especialista no estilo mangá e anime, não só transpõe o texto dramático shakespeariano para a arte sequencial, mas também o atualiza. Essa adaptação transporta os personagens da tragédia de *Verona* para *Shibuya*, um famoso bairro de Tóquio no Japão. Os pais de Romeu, astro do *Rock and Roll,* e de Julieta são rivais na *Yakuza*, máfia japonesa. Assim como em Shakespeare, os dois jovens se apaixonam, mesmo sabendo do perigo desse amor que converge ao fim trágico.

No decorrer da leitura do quadrinho, é evidente a presença de signos icônicos da modernidade e da cultura japonesa, que foram acrescentadas ao enredo dramático tradicional, atualizando-o. Ou seja, o cronotopo – tempo e espaço no contexto histórico-cultural – é modificado garantindo assim o processo de atualização cultural.

Para tornar mais claro o termo *cronotopo*, vejamos a conceituação bakhtiniana. Primeiramente, ele observa que, para que haja sucesso em um diálogo entre enunciador e enunciatário, deve haver um compartilhamento de código para que o mesmo seja decodificado pelo enunciatário. Em outras palavras, o enunciador está envolvido em suas práticas sócias no seu determinado tempo e espaço. O indivíduo, ao transmitir uma ideia, emite signos compatíveis com seu contexto histórico-cultural. Dessa forma, há a necessidade de compartir do código, para que se torne possível a interpretação por parte do enunciatário. Caso não haja a decodificação, irá ocorrer o estranhamento. Esse pensamento é defendido por Volochinov/Bakhtin no fragmento a seguir:

> Deixando de lado o fato de que a palavra, como signo, é extraída pelo locutor de um estoque social de signos disponíveis, a própria realização deste signo na enunciação concreta é inteiramente determinada pelas relações sociais (Valochinov/Bakhtin *apud* Puzzo, 2011, p. 8).

O compartilhamento de códigos apontado por Bakhtin no fragmento anterior também é defendido pelo teórico da arte sequencial, Will Eisner, que em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, argumenta sobre a necessidade de compartilhamento de códigos aplicada nas HQs:

> A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando

> imagens armazenadas na mente de ambas as partes (Eisner, 2010, p. 7).

Assim, partindo-se da premissa de que um autor, envolvido em determinado tempo e espaço, pode emitir signos que refletem o seu contexto sócio/histórico-cultural, Bakhtin desenvolve a teoria do cronotopo estético, que segundo ele:

> ...tem um significado fundamental para os gêneros na literatura. Pode-se dizer francamente que o gênero e as variedades de gênero são determinadas justamente pelo cronotopo, sendo que em literatura o princípio condutor é o tempo. O cronotopo como categoria conteudístico-formal determina também a imagem do indivíduo na literatura (Bakhtin, 1990, p. 212).

Como já afirmamos anteriormente, na adaptação realizada por Sonia Leong, a autora modifica o contexto histórico-cultural shakespeariano para o contexto japonês. Mesmo com a modificação empreendida, há a permanência de alguns dos signos pertencentes à cultura ocidental.

Para Linda Hucheon é comum, nas adaptações, as modificações de tempo e espaço, como ela argumenta a seguir:

> A adaptação de uma cultura para outra não é algo novo: afinal de contas, os romanos adaptaram o teatro grego. Mas a chamada "globalização cultural" tem aumentado a atenção dada a tais trânsitos nos últimos anos. Muitas vezes isso inclui uma mudança de linguagem; quase sempre há uma troca de lugar e de momento histórico (Hucheon, 2011, p.196).

Originalmente a ordem de leitura de um mangá é da direita para a esquerda. Contudo, essa adaptação sofre um processo de ocidentalização e a sua ordem de leitura passa a ser da esquerda para direita e as primeiras publicações dessa obra foram em Língua Inglesa e não em Língua Japonesa – nessa pesquisa adotamos a versão em Língua Portuguesa. No nosso entendimento, acreditamos que a presença desses signos da cultura ocidental ocorreram por motivos comerciais, para alcançar um público maior de leitores. Afora isso, estão presentes elementos da cultura japonesa como a androgenia – que segundo Christiane Akune Sato[8], ocorre *porque no Japão todo mundo é igual* –, o traço típico do estilo japonês, as roupas, a ambientação e a arquitetura moderna, direcionando o leitor para um cronotopo diferente da renascença inglesa.

Tal atitude da autora em resignificar a tragédia shakespeariana é uma forma de reinterpretação criativa e intertextualidade palimpséstica (Hucheon, 2011, p. 47). Sendo assim uma postura dialógica, fornecendo ao leitor uma forma inovadora de adaptação performativa e a oportunidade de rever o casal *Romeu e Julieta* em outra realidade sócio/histórico-cultural. Não

8 Artigo publicado na Folha de São Paulo online: http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u372645.shtml

perdendo de vista o seu ponto de partida que é a história de *Romeu e Julieta* escrita por Willian Shakespeare.

No próximo tópico, teremos a oportunidade de apresentar a tradução intersemiótica da tragédia de *Romeu e Julieta* adaptada por Maurício de Sousa

3.3 A adaptação brasileira de *Romeu e Julieta* por Maurício de Sousa (AB)

O escritor e cartunista brasileiro Maurício de Sousa, conhecido por ser o criador da *Turma da Mônica*, faz uso dos seus principais personagens na adaptação da tragédia de *Romeu e Julieta* para quadrinhos. Nessa obra, Cebolinha, Mônica, Magali, Cascão se transformam em Montéquio Cebolinha, Mônica Capuleto, Ama Gali e Frei Cascão. Na história, Mônica e Cebolinha pertencem a famílias inimigas. Ao se conhecerem no baile de máscaras na casa dos Capuletos, surge um amor inusitado para os padrões shakespearianos. Pois, assim como nos quadrinhos da *Turma da Mônica*, Mônica e Cebolinha vivem em contendas e confusões. As personalidades dos personagens são mantidas para que o público relacione as duas obras. Mônica continua com seu temperamento difícil, Cebolinha trocando os fonemas *R* por *L*, Cascão com medo de água e Magali com sua gula infinita. Ou seja, nessa adaptação, haverá momentos em que apresentará uma mescla dos personagens, tanto da obra de *Romeu e Julieta* quanto o da *Turma da* Mônica. Como já se apontou antes, a personagem da Mônica assume o papel de Julieta. Mas, em determinadas passagens ela será chamada de *Mônica*, *Mônica Capuleto* e *Julieta Mônica*. Essas mesclas também são percebidas em relação a outros personagens como *Romeu Cebolinha*, *Frei Cascão* e *Ama Gali*.

Outro fato intrigante da obra é que a tragédia se transforma em comédia. Há uma mudança substancial no que tange à conceituação de gêneros teatrais uma vez que os quadrinhos de Maurício de Sousa são, na verdade, uma paródia do texto shakespeariano. Acreditamos que isso ocorre pelo motivo de que esse quadrinho, especificamente, é direcionado para um público infantil. Para servir de exemplo, no fim da estória Mônica discorda do triste fim do casal escrito por Shakespeare e acaba conseguindo um final feliz para si e para o seu recém marido, ao decidir *acabar* com o príncipe Xaveco que, segundo ela, foi o causador de seus problemas.

Baseando-nos na teoria da Carnavalização de Bakhtin, citada no primeiro capítulo dessa pesquisa, podemos dizer que essa obra se trata de uma adaptação paródica, por subverter a ordem preestabelecida pelo texto original canônico. Portanto, se há subversão, há carnavalização e essa adaptação paródica é um exemplo de aplicabilidade dessa teoria.

Ademais, há mudanças no cronotopo, havendo uma interseção da cultura brasileira com a renascentista. Isso é visível no decorrer do texto quando nos deparamos com os personagens típicos

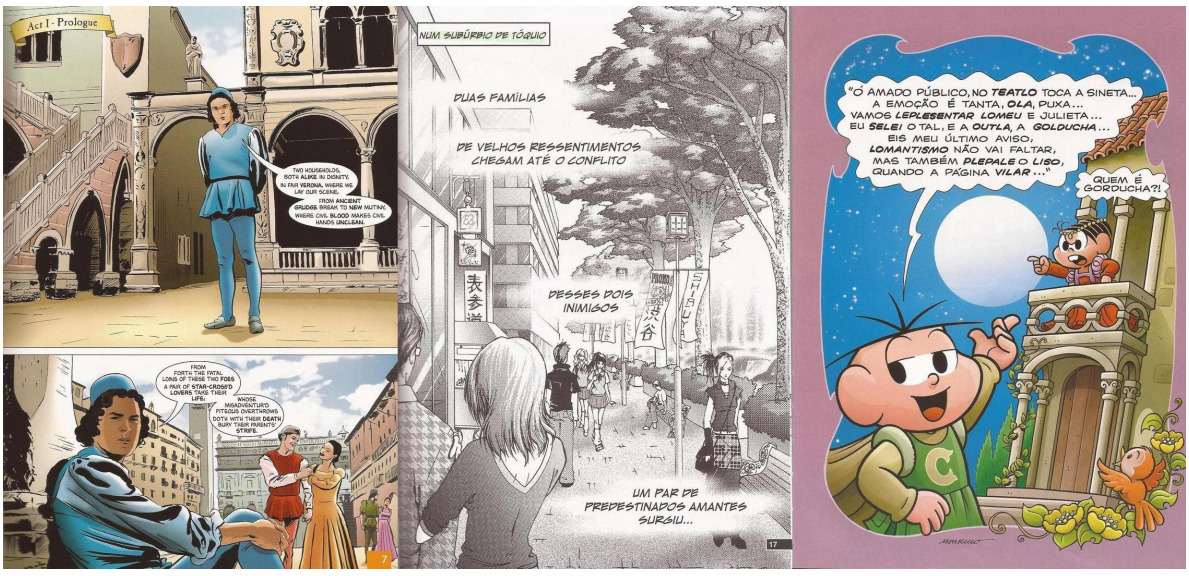
de uma revista em quadrinhos brasileira e pelo autor preferir em manter certos signos da cultura renascentista como: a arquitetura, as roupas, o lugar (Verona) e os quadros que são em formatos arredondados para remetermos a tal período histórico.

Logo, essas e outras peculiaridades de cada quadrinho serão vistas nos dezoito recortes das cenas contempladas, oferecendo-nos um maior detalhamento de como ocorreu as transcodificações defendidas nesse espaço. Tais cenas serão examinadas com base nas teorias adotadas nessa pesquisa – teorias semióticas (pierciana e da cultura), teoria da carnavalização e do cronotopo e a teoria dos quadrinhos – no tópico a seguir.

3.4 Análise dos recortes das cenas selecionadas

Nesse espaço, exporemos os recortes contemplados para que se prossiga a análise. As cenas de cada HQs foram colocadas lado a lado para facilitar a leitura comparada. O exame ocorrerá da esquerda para direita, respeitando a ordem AI, AEM e AB, totalizando dezoito cenas, das quais algumas não haverá o recorte da AB, por não haver uma cena correspondente. Tal motivo será justificado no decorrer da pesquisa.

3.4.1 O coro



Recorte 1: O coro

Diante da cena do coro dos três quadrinhos, a AI mantém a presença do coro; a AEM

substitui o coro por um narrador; e na AB o personagem *Cebolinha* assume tal papel. Na AI o coro é mantido por se tratar de uma adaptação que objetiva em transpor a estória para outra mídia performativa, estabelecendo uma forte ligação com o texto dramático shakespeariano. Todavia, por se tratar da mídia performativa da arte sequencial, o coro não poderia ser igual ao da performance teatral. Nessa adaptação, o coro está apenas presenciando a estória (não é um narrador) e informa o leitor o percurso da tragédia nos dois primeiros atos, assim como no texto dramático.

Na AEM, os balões nos dizem muito sobre o tipo de narração utilizada. Apesar de não existir o coro, há uma preocupação de nortear o leitor na estória. O primeiro balão está contornado para nos informar do espaço da estória: *num subúrbio de Tóquio*. Já os outros estão borrados, indicando a fala de um narrador, detalhando o prólogo.

Outra peculiaridade interessante da AEM é o plano de fundo. Mesmo se tratando de um traço cartunesco, o ambiente é desenhado de forma realista. Scott McCloud (1995, p.42) justifica essa atitude dos desenhistas dizendo que *como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas*. Tais traços, tanto na AI e na AEM, nos proporcionam signos suficientes para perceber a diferença do tempo e espaço utilizado pelos desenhistas. Ou seja, a modificação cronotópica produzida pela adaptadora da AEM.

Partindo para a AB, vemos *Cebolinha* na incumbência de ser o coro. Durante a sua fala, ele diz: *Vamos leprensentar Lomeu e Julieta*. Tal discurso nos fornece indícios de que os personagens da *Turma da Mônica* irão representar a peça de *Romeu e Julieta*. Ou seja, serão atores. Se nos basearmos na teoria das molduras de Uspênski (1979), o qual entende que as molduras sãos as limitações das fronteiras da obra artística. Porém não as impede de haver interseções entre as artes por essas molduras terem a característica de serem esponjosas. Há um diálogo entre os gêneros e tais diálogos podem se manifestar de maneiras explicitas assim como na obra da AB, apresentando uma metalinguagem.

3.4.2 O príncipe Escalus



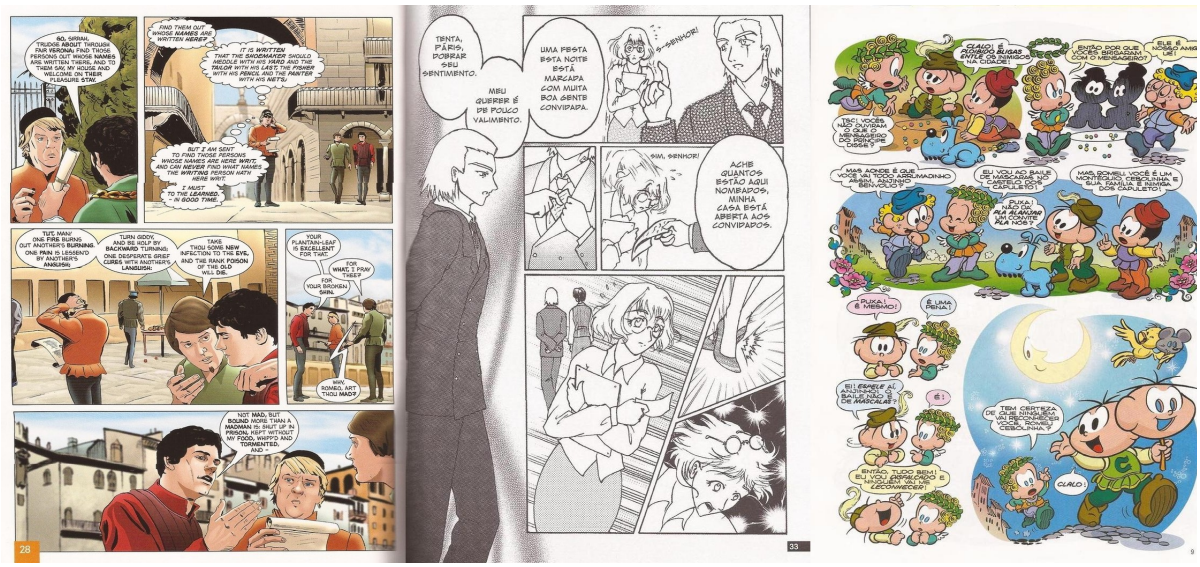
Recorte 2: O prícipe Escalus

Acerca desse recorte, na imagem da AI, vemos o personagem do príncipe de Verona com traços realistas tipicamente italianos. A cena se passa na praça pública onde ocorreu a luta entre os representantes das duas famílias, os Montéquios e os Capuletos. Nesse caso, o príncipe é o signo icônico da justiça, da ordem pública. Vendo o perigo e a desordem que causava a guerra civil que ocorria entre as duas famílias, *Escalus* se vê obrigado a interferir.

Já na AEM o príncipe é resignificado e adaptado para um contexto atual. Sônia Leong mantém o título de príncipe do personagem, talvez pelo motivo de que o regime político Japonês seja uma monarquia constitucional. E nesse caso, o representante da realeza é o encarregado pela segurança da população, o delegado. Nessa cena, no plano de fundo, vemos que o local é situado em um tema urbano atual, um dos principais signos que nos fornece essa constatação são os carros de polícia e a onomatopeia de sirene policial.

Na AB, o príncipe *Escalus* é representado pelo personagem da Turma da Mônica *Xaveco*. Da mesma forma dos outros quadrinhos, o príncipe Xaveco também se sente incomodado pelas brigas das famílias, porém essa situação é contada de forma cômica. Mas, nessa adaptação, em vez de uma guerra civil, aqui apresenta uma desavença completamente infantil. Portanto, uma paródia declarada da tragédia de *Romeu e Julieta*.

3.4.3 O convite para o baile de máscaras



Recorte 3: O convite

Nessa seção, o recorte é feito sobre a segunda cena do primeiro ato. No texto dramático, o criado recebe a ordem de seu senhor para convidar as pessoas que estavam na lista para o baile de máscaras. Por ser analfabeto, teme em não conseguir cumprir a ordem e perturba-se. Ao ver Romeu, pede-o para fazer o favor de ler a carta. Para facilitar a compreensão, retiramos esse fragmento do texto dramático traduzido por Bárbara Heliodora:

> **Criado**: Que Deus lhe dê bom dia. Sabe ler?
> **Romeu**: Até o meu mau fado, na miséria.
> **Criado**: Talvez tenha aprendido a ler sem livros. Mas, por favor, o senhor sabe ler qualquer coisa que veja?
> **Romeu**: Se conhecer as letras e a língua
> Criado: Resposta honesta. Passe muito bem
> **Romeu**: Espere aí, rapaz. Eu sei lê [Lê a carta]
> Belo grupo; aonde devem ir?
> **Criado**: Para cima.
> **Romeu**: Onde vão cear?
> **Criado**: Em nossa casa.
> **Romeu**: Casa de quem?
> **Criado**: Do meu amo.
> **Romeu**: Devia ter perguntado isso antes.
> **Criado**: Eu conto sem o senhor perguntar. Meu amo é o rico Capuleto, e se o senhor não for da casa dos Montéquos, peço-lhe que venha entornar um copo de vinho.
> E passe muito bem.
>
> (HELIODORA, 1997, p. 39)

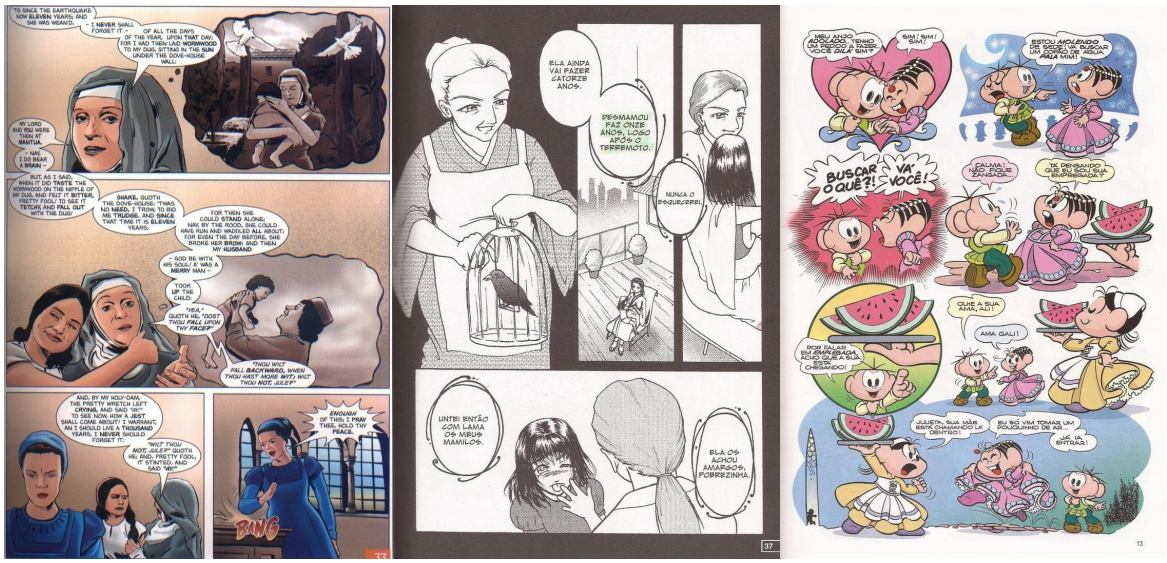
Na AI, o personagem do criado é transposto para a linguagem dos quadrinhos. Por se tratar de um personagem que representa e possui a linguagem da cultura popular encontrada na praça pública renascentista, proporciona ao leitor um alívio cômico da tragicidade. Contudo, essa adaptação adota um traço realista, o que resulta na redução da comicidade. Talvez, se fosse um traço cartunesco, essa comicidade seria enfatizada, proporcionando um casamento perfeito entre palavra e imagem.

Sobre AEM, é intrigante perceber que o criado é resignificado para essa adaptação como uma secretária, uma pessoa letrada. Essa opção da autora é justificável porque no Japão o índice de analfabetismo, segundo o *site* Brasil escola[9], é abaixo dos 5%, tornando-se verossímil com o contexto sócio-histórico-cultural. Nessa cena, a secretária perde o equilíbrio por quebrar o salto do seu sapato, sofrendo uma queda e quebrando seus óculos, impedindo-a de ler. Romeu, ao ajudá-la a ler a lista de convidados, acaba sendo convidado para a festa, e por perceber que Rosalinda fora convidada, motiva-se a ir para encontrá-la.

Na AB, o personagem do criado é suprimido. Zé Lelé Mercucio, ao perceber que o Anjinho Benvólio está *todo arrumado* para uma festa, interroga-o para onde irá. Anjinho Benvólio o responde dizendo: *Eu vou ao baile de máscaras no castelo dos Capuleto*. Montéquio Cebolinha logo se interessa por um convite. Anjinho Benvólio se preocupa com o bem estar do amigo por ser um Montéquio. Porém, Montéquio Cebolinha decide ir e monta um plano, que para ele, infalível. Por ser um baile de máscaras, ele usará uma máscara e argumenta que ninguém irá lhe reconhecer. É nessa parte da estória que o autor tira o riso do leitor, Montéquio Cebolinha vai para o baile com a máscara do rosto dele mesmo, o Cebolinha da Turma da Mônica.

9 Conferir *site* http://www.brasilescola.com/japao/informacoes-gerais-sobre-japao.htm

3.4.4 A Ama



Recorte 4: A Ama de Julieta

Esse recorte que acontece no ato I, cena II, Sra. Capuleto pede para a Ama de Julieta chamá-la para uma conversa na qual a pede para considerar uma proposta de casamento feita pelo jovem Páris. Ao entender do que se trata a conversa, a Ama recorda do passado de Julieta quando criança e comenta sobre o possível casamento. Por conseguinte, nessa cena, iremos nos centrar no personagem da Ama, focando-nos, principalmente, em como esse personagem foi resignificado nas traduções.

Assim como foi dito no segundo capítulo da nossa pesquisa, Shakespeare representa a voz de vários tipos de público ao mesclar em seu texto várias formas de linguagem, como por exemplo a popular e a clássica, a prosa e o verso, em um exercício de carnavalização profícuo. O personagem da Ama, por exemplo, representa a cultura popular presente na literatura. Na performance do texto dramático (teatralidade), a atitude de apresentar um ator travestido de mulher, interpretando uma voz feminina e trazendo a linguagem popular para o teatro, são formas de inserção cômica. Por essa razão, ao transpor essas dualidades do teatro shakespeariano, em todas as adaptações a comicidade do personagem é mantido, devido a sua importância para o alívio cômico.

É interessante ressaltar que nas falas da Ama, no texto dramático e nas adaptações, especificamente AI e AEM, de *Romeu e Julieta*, ao relembrar a infância de Julieta ela diz: *Em agosto ela faz catorze anos. Isso mesmo, eu me lembro muito bem. Faz onze anos que tremeu a terra, e ela desmamou – nunca mais me esqueço – do ano inteiro, bem naquele dia* (Tradução Heliodora, 1997, p. 43). Nesse fragmento, *tremeu a terra* é um signo indexical de terremoto. Podemos justificar o aparecimento desse fenômeno natural ao compreender que, como já vimos

anteriormente, um autor ao produzir uma obra está sujeito a um contexto sócio – histórico – cultural. Em 1580, houve um terremoto breve mas assustador em Londres (Bryson, 2008, p.98), o que pode ter motivado Shakespeare a inserir esse fato na obra. Na AI e AEM, o fenômeno é conservado. Mas na AEM essa conservação é proposital por ser verossímil com o contexto japonês, por ser um país ainda assolado por terremotos.

Acerca da AB quem assume o papel da *Ama* é a *Magali*. A escolha da Magali, por parte do autor, foi bastante feliz, porque dessa maneira cria um atraente trocadilho. *Magali* se torna *Ama Gali* que seria *A Magali*. Tal atitude do autor carnavaliza e ressignifica o personagem do texto shakespeariano. É interessante relembrar que os trocadilhos também eram uma técnica muito usada por Shakespeare para alcançar a comicidade. Vimos um exemplo de trocadilho shakespeariano no segundo capítulo dessa pesquisa no tópico sobre a carnavalização bakhtiniana.

Assim como na Turma da Mônica *Ama Gali / Magali* é apaixonada por comida, especialmente por melancia. A sua paixão é tão grande que quando *Mônica Capuleto* anuncia seu casamento com *Romeu Cebolinha,* ela lamenta por ser um casamento escondido, porque – nesses tipos de casamento – não há comida. Resumindo, a personagem da Ama é conservada nas três adaptações por sua relevância cômica. Contudo, é ressignificada para se adequar ao contexto sócio – histórico – cultural.

3.4.5 A proposta de casamento



Recorte 5: Ato I, cena III Julieta é informada da proposta de casamento feita por Páris.

Nesse recorte, encontram-se em cena Julieta, a Sra. Capuleto e a Ama discutindo sobre a possibilidade de *Julieta* casar-se com o primo do príncipe *Paris*. Há, somente, para análise dessa cena os recortes das adaptações AI e AEM por não haver essa cena específica na AB. O motivo pelo qual acreditamos que a AB não apresenta essa cena é por conter um alto grau de signos indexicais referentes à sexualidade nas palavras da Ama, pois ela traz consigo a linguagem popular da renascença que, muitas vezes, estava imbuída de teor sexual. O personagem da Ama na AB, assim como no texto dramático shakespeariano, exibe-se de forma cômica, contudo Maurício de Sousa se preocupa em mostrar uma comicidade apropriada para o público infantil, justificando assim o corte dessa cena na sua versão de *Romeu e Julieta.*

Focando-nos nas imagens da AI e AEM apresentadas no Recorte 5, em ambas percebe-se que o texto verbal é bastante semelhante com o texto dramático shakespeariano. Todavia, pelo fato

das adaptações serem ambientadas em um tempo e espaço diferentes, o mesmo texto pode fornecer outras interpretações com o auxílio das imagens nas HQs. Para ficar mais claro, essa informação, vejamos o texto original da tragédia Romeu e Julieta traduzida para a Língua Portuguesa por Bárbara Heliodora (1997):

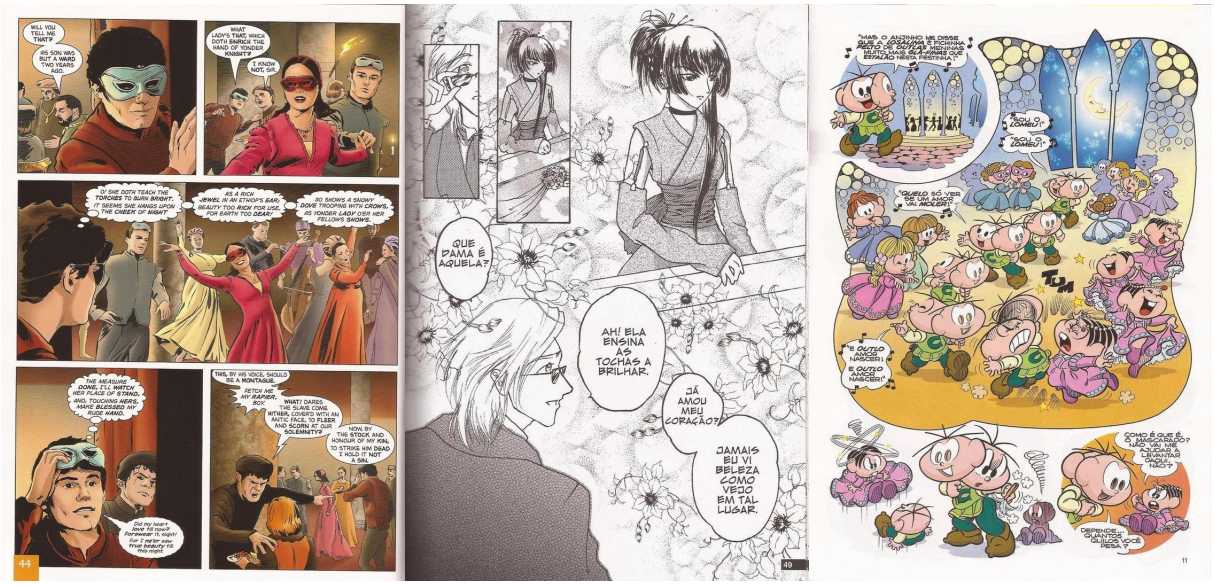
> **Ama**: Um homem, moça. Um homão, senhora, que no mundo... Ele serve de modelo.
> **Sra. Capuleto**: A fina flor do verão de Verona.
> **Ama**: Uma flor, mesmo; ele é uma flor.
> **Sra. Cap.**: Que diz? Será capaz de amar a ele? Hoje à noite irá vê-lo em nossa festa. Estude o livro do rosto de Paris, escrito pela pena da beleza. Repare na harmonia das feições, pois cada uma embeleza a outra; E se algo fica obscuro no volume, as notas no olhar aclaram tudo. Esse livro do amor, com as folhas soltas, pra perfeição precisa só da capa. O peixe é para o mar. É erro eterno a beleza ocultar o belo interno; Visto por muitos, um livro tem glória porque abraça o tesouro da história: compartilhando do que ele possui, ao tê-lo, você não se diminui.
> **Ama**: Aumenta, que a mulher cresce com o homem.
> **Sra. Cap.**: Diga: o amor de Paris a agrada?
> **Julieta**: Sim, se ao olhar sentir-me apaixonada. Porém mais longe eu nunca hei de ir, que o vôo que a senhora consentir.
>
> (HELIODORA, 1997, p. 47)

Esse mesmo texto encontra-se em ambas as adaptações com pequenas mudanças que serão esmiuçadas mais à frente. A *priori* investigaremos como ocorreu a transposição na AI. Já informamos, nessa pesquisa, que uma das grandes peculiaridades do gênero quadrinhos é a união do verbal e o não-verbal, algo que não se ver no texto dramático (textualidade do teatro) por ser exclusivamente verbal. Por essa razão, quando esse texto é transposto para o gênero dos quadrinhos, é possível que acarrete em um ganho de informações, o que ocorre na AI. Nessa adaptação, a motivação dos pais de *Julieta* em aceitarem a oferta do cortejo de *Paris* é por ele ser um bom partido para ela na época. E logo após os conselhos da *Sra. Capuleto* para *Julieta*, a *Ama* diz: *Aumenta, que a mulher cresce com o homem.* Ao semiotizar o verbal e o não-verbal, podemos interpretar que a mulher necessita do homem para *aumentar*, ou seja, para engravidar. É perceptível na imagem que a *Ama* coloca a mão no abdômen de *Julieta*, possibilitando essa forma de interpretação. Outra informação que nos respalda para essa conclusão é que a gravidez para as mulheres da renascença era uma das formas de concretizar a união, a formação de uma família,

principalmente na perspectiva da religião católica, ao se referenciar pela sagrada família.

Logo, a AEM assim como na AI, possui o mesmo texto verbal. Mas, as imagens da AEM indicam uma intensificação da intenção dos pais de *Julieta* em casá-la com Paris. A Sra. Capuleto liga a televisão em um noticiário o qual informa sobre o crescimento dos investimentos de *Paris*. O crescimento ao qual a Ama se referencia, nessa adaptação, é o crescimento financeiro. Algo que, mesmo na nossa modernidade, as mulheres ainda se preocupam com parceiros que serão bons provedores da estabilidade financeira. Outro signo não-verbal que enriquece essa cena é o pássaro como signo icônico metafórico de Julieta, percebe-se que, quando a Ama termina a sua fala, ela fecha a janela do pássaro. Dessa forma, podemos traduzir esse signo como a forma de pensar da Ama, ratificando a ideia de que muitas mulheres são aprisionadas em casamentos arranjados. E Julieta ao tentar fazer o que sua mãe e sua Ama aconselham, sente-se de certa forma engaiolada, assim como a ave.

3.4.6 O baile de máscaras



Recorte 6: O baile de máscaras: Ato I, cena V

Nesse recorte, analisaremos como foi feita a transposição da cena do baile de máscaras. Mas, antes disso, falaremos da importância da máscara como um dos elementos que compõem o carnaval. Como já dito anteriormente, o carnaval fazia e ainda faz parte da cultura popular. Um dos componentes para a realização do carnaval era o baile de máscaras. Pois, a máscara permite ao indivíduo expressar suas emoções de forma encoberta, assumia um personagem o qual só era liberado no período do carnaval, sendo assim um grande *teatro* popular aberto. Por causa da grande opressão da igreja, as pessoas não tinham a oportunidade de serem elas mesmas, e era justamente na

época carnavalesca que o povo, com o auxílio da máscara, para não serem reconhecidas após a festa, se desprendia da ditadura religiosa. Bakhtin (1996) ao refletir sobre o carnaval discorre sobre o papel da máscara:

> A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da consciência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas antigas dos ritos e espetáculos. O complexo simbolismo das máscaras é inesgotável. Basta lembrar que manifestações como a paródia, a caricatura, a careta, as contorções e as "macaquices" são derivadas das máscaras. É na máscara que se revela com clareza a essência profunda do grotesco (Bakhtin, 1996, p. 35).

Conhecido por incluir elementos da cultura popular nas suas obras, Shakespeare não poderia deixar de incluir o baile de máscaras na tragédia de *Romeu e Julieta*. Até porque o baile é o momento propício para os dois jovens de famílias inimigas se conhecerem e se entregarem à paixão proibida, pois o carnaval e o uso das máscaras impulsionam as pessoas a cometerem transgressões.

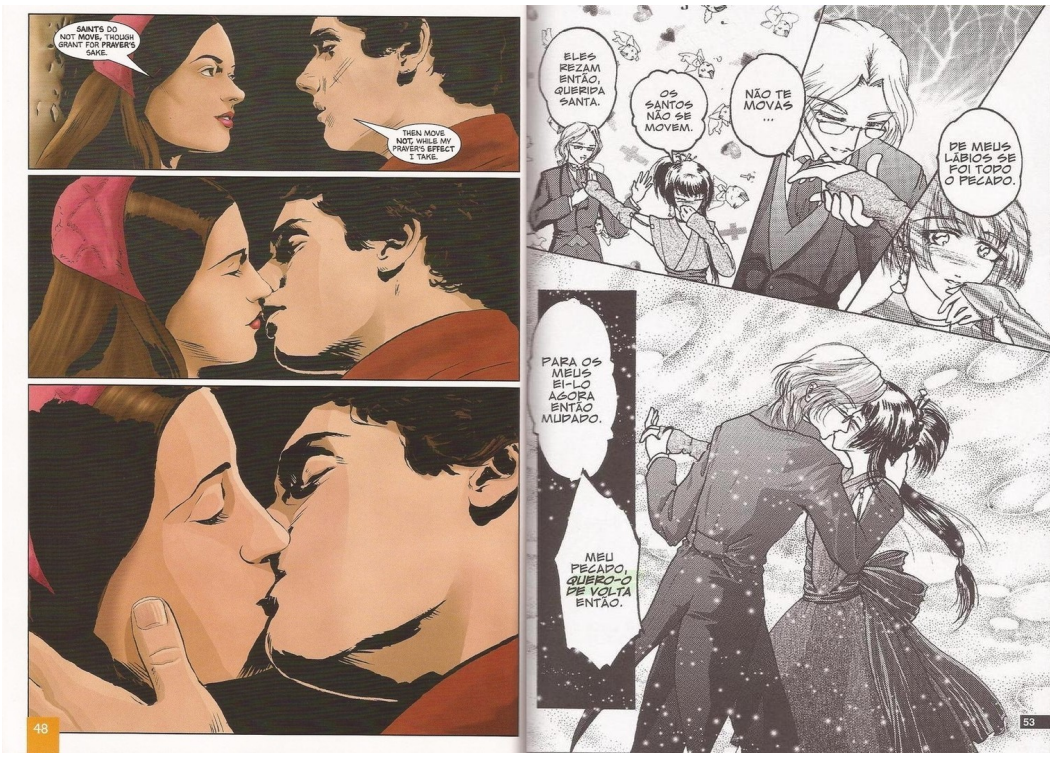
Retornando as traduções intersemióticas, a AI transpõe essa cena assim como é descrita no texto dramático. É visível no recorte que as roupas, as máscaras e a dança são condizentes com a época renascentista. Já na AEM, os personagens não utilizam as máscaras. Por ser uma adaptação ambientada em um espaço contemporâneo, justifica-se a omissão das máscaras renascentistas por não ser algo tão comum atualmente. Nota-se que o Romeu da AEM faz uso de óculos escuros, pois que, os óculos assumem o papel de uma máscara moderna ajudando-o a se disfarçar em meio aos Capuletos. Isso faz muito sentido ao lembrarmos que, para cultura japonesa, os olhos são os espelhos da alma, dessa forma ao escondê-los está-se, na verdade, se escondendo o verdadeiro eu.

Partindo para a AB, vemos que Maurício de Sousa retrata o encontro do casal de forma cômica. No quadro onde *Romeu Cebolinha* e *Mônica Capuleto* se encontram no salão, é usada uma técnica muito encontrada no gênero dos quadrinhos: a utilização do movimento do personagem para demarcação do tempo. Geralmente essa demarcação é feita quadro-a-quadro, mas também pode ser feita no mesmo quadro como ocorre nesse recorte. No quadro há vários *Romeus* e *Julietas* em sequência até finalmente se chocarem, fornecendo ao leitor signos que indicam a passagem do tempo os quais serão semiotizados pelo receptor.

Acerca da comicidade da cena, *Romeu Cebolinha* faz uso de uma máscara para se disfarçar no baile. Contudo, ele utiliza uma máscara com o rosto do *Cebolinha*, já que nesse quadrinho ele faz o papel de *Romeu* e o que torna cômica essa cena é que os rostos são iguais. Isto é, não há

disfarce algum. E ao se chocar com Mônica no saguão, eles caem no chão e logo *Mônica Capuleto* arranja um motivo para reclamar com *Romeu Cebolinha*. Portanto, a cena shakespeariana do encontro de um casal apaixonado é totalmente carnavalizada, transformando o sério em cômico.

3.4.7 O primeiro beijo



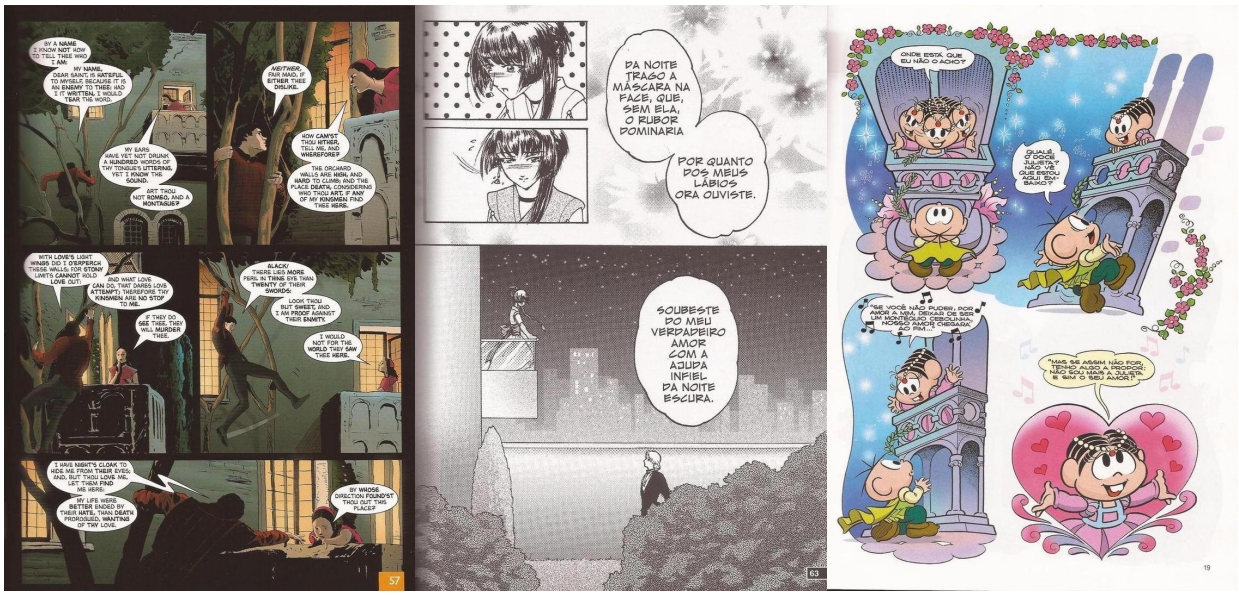
Recorte 7: O primeiro beijo

Este recorte mostra a adaptação da cena V do primeiro ato, no qual ocorre o primeiro beijo do casal. Novamente, a AB não dispõe de uma cena equivalente, pelos motivos semelhantes ao do recorte 5, por conter temas direcionados ao público adulto e, como já afirmamos anteriormente, essa adaptação é voltada, principalmente, para o público infantil.

Analisando a AI, vemos que os criadores utilizam a transição momento-a-momento, para ampliar a intensidade do momento do primeiro beijo do casal. E não só por isso, o autor, provavelmente, oferece a oportunidade ao leitor de explorar suas experiências prévias ao se deparar com essa cena. Pois, *a ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum* (Eisner, 2010, p.18). Outro fato que também salienta esse momento é o traço realista, o cuidado com os detalhes do desenho torna a cena ainda mais enfática. Já na AEM, é usada a transição tema-para-tema, que permanece dentro de uma cena ou ideia (McCloud, 1995, p.71). Essa escolha de transição é uma opção da criadora Sônia

Leong, dessa forma, ela ressignfica o texto dramático mas não destaca o ato do beijo assim como na AI.

3.4.8 O balcão



Recorte 8: O balcão. Ato II, Cena II

Reconhecida mundialmente, a cena do balcão acontece no Ato II, cena II do texto dramático shakespeariano. A AI traduz essa cena adotando o espaço renascentista, para que isso seja semiotizado pelo leitor, o desenhista opta por um traço realista e expressa de forma verossímil a arquitetura da época. Voltando-nos para a AEM, tal tradução é realizada para ser de acordo com o contexto sócio-histórico-cultural da cidade de Tóquio. É notável a arquitetura moderna da cidade, principalmente quando vemos em perspectiva, tornando-se possível visualizar o horizonte repleto de edificações. Já na AB, não ocorre o detalhamento encontrado nas outras adaptações por manter um estilo cartunesco. Por outro lado, os quadros desse recorte expressam a beleza do amor (qualissignos), principalmente o que possui um formato de coração. É interessante ressaltar que, nessa cena, Maurício de Sousa inclui uma música e isso só se torna perceptível pelo signo dos símbolos musicais adicionados no balão de discurso. Quanto ao ritmo e a melodia, só cabe ao leitor. Pois, o leitor é um cúmplice imparcial do crime (McCloud, 1994, p.68) para dar vida à estória. Assim como Shakespeare necessitava da imaginação do público no teatro para suprir as lacunas deixadas pelas realizações do cenário, por exemplo.

3.4.9 O recado para Romeu



Recorte 9: O recado para Romeu. Ato II, Cena IV.

O recorte 9 apresenta a cena em que a Ama de Julieta informa o recado de Julieta para Romeu. Tal cena é ambientada na praça pública com a presença dos personagens da *Ama*, *Pedro*, *Benvólio*, *Romeu* e *Mercucio* em que acontece uma das maiores expressões da cultura popular na tragédia de *Romeu e Julieta* através dos personagens da *Ama* e *Mercucio* por expressarem a alegria e a linguagem popular renascentista. E, para melhor respaldar e dar continuidade a nossa análise, exibiremos o trecho referente a essa cena do texto dramático traduzido por Bárbara Heliodora (1997):

> Vela à vista
> **Mercucio**: Duas! Duas! Uma camisa e uma camisola.
> **Ama**: Pedro.
> **Pedro**: Já vou.
> **Ama**: Meu leque, Pedro.
> **Mercucio**: Bom Pedro, é para ela esconder o rosto. A cara do leque é mais bonita.
> **Ama**: Deus lhes dê bons dias, cavalheiros.
> **Mercucio**: Que Deus lhe dê uma boa noite, bela dama.
> **Ama**: É boa noite?
> **Mercucio**: Nada menos do que isso, pois o safado do ponteiro do sol está neste momento cobrindo a marca do meio dia.

Ama: Ora, pare com isso. Que tipo de homem é esse?
Romeu: Senhora, um que Deus fez e ele mesmo estragou.
Ama: Palavra que isso foi bem dito: "e ele mesmo estragou", não é? Mas senhores, será algum dos presentes pode me informar onde posso encontrar o jovem Romeu?
Romeu: Posso eu: mas o jovem Romeu estará mais velho quando o encontrar do que era quando o procurou. Eu sou o mais jovem do nome, por falta de outro pior.
Ama: O senhor fala muito bem.
Mercucio: O pior é bem? Bem apanhado. Grande sabedoria.
Ama: Se é ele, senhor, desejo trocar umas confidências consigo.
Benvolio: Na certa vai "confidenciá-lo" para alguma ceia.
Mercucio: É cafetina! É cafetina! Peguei!
Romeu: Pegou o quê?
Mercucio: Não foi gato por lebre, nem comida de abstinência que geralmente já está seca antes de acabar.

[Ele canta e dança]

Lebre gelada
Lebre safada
É boa pra jejum
Mas lebre surrada
Não atrai a moçada
Que gela de um em um.

Romeu você vai jantar em casa do seu pai? Nós estamos indo para lá.
Romeu: Eu vou logo.
Mercucio: Adeus, senhora relíquia; adeus senhora, senhora, senhora.

(HELIODORA, 1997, p. 97-99)

Para um leitor que não está familiarizado com as obras shakespearianas, ao se deparar com esse trecho, é possível uma reação de estranhamento, principalmente por se tratar de uma tragédia. Nessa cena a tragicidade é afastada e predomina a comicidade. Por um momento, o leitor poderá até esquecer do final trágico que está por vir e que fora anunciado pelo Coro e aliviar-se do intenso drama do casal. Essa habilidade de dosar o trágico e o cômico é uma das especialidades do bardo inglês, contemplando os elementos do clássico e o popular.

Os principais personagens responsáveis pela comicidade são a Ama e Mercucio. Como já discutimos sobre o personagem da Ama no recorte 5, nesse espaço, iremos nos fixar em Mercucio. Tal personagem representa *alegria, juventude, amor e vida, e como os dois amantes, é sacrificado*

pelo ódio que maltrata a cidade; ele é brincalhão, ágil de corpo e pensamento, mostra-nos a alegre vida que Verona poderia ter sem a luta sangrenta e gratuita entre Montéquios e Capuletos (Heliodora, 1997, p. 13). Mercucio é parente do Príncipe Escalus, portanto, pertence à realeza. Mas o personagem que Shakespeare nos apresenta é uma figura biunívoca que transcende as dualidades do nobre e o popular. Nessa cena específica, o jovem expõe sua linguagem herdada da praça pública com os seus trocadilhos e brincadeiras de cunho sexual direcionadas à Ama. Por exemplo, a canção interpretada por Mercucio insinua que a Ama não é mais desejada sexualmente pelos jovens, devido à sua velhice.

Verifica-se que o personagem de Mercucio é mantido nas três adaptações. Mas, de forma mais ativa, na AI. Nela a sua fala é conservada integralmente como está no texto dramático diferentemente das outras adaptações. Como já falamos anteriormente, a AEM é direcionada para um público infanto-juvenil e a AB para um público infantil. Por essa razão, na AEM, Mercucio tem uma participação mais amena, mas ainda é visto como um personagem com elementos cômicos. Já na AB a sua presença é quase nula e é exatamente por esse motivo que não há disponível um recorte da AB nessa seção.

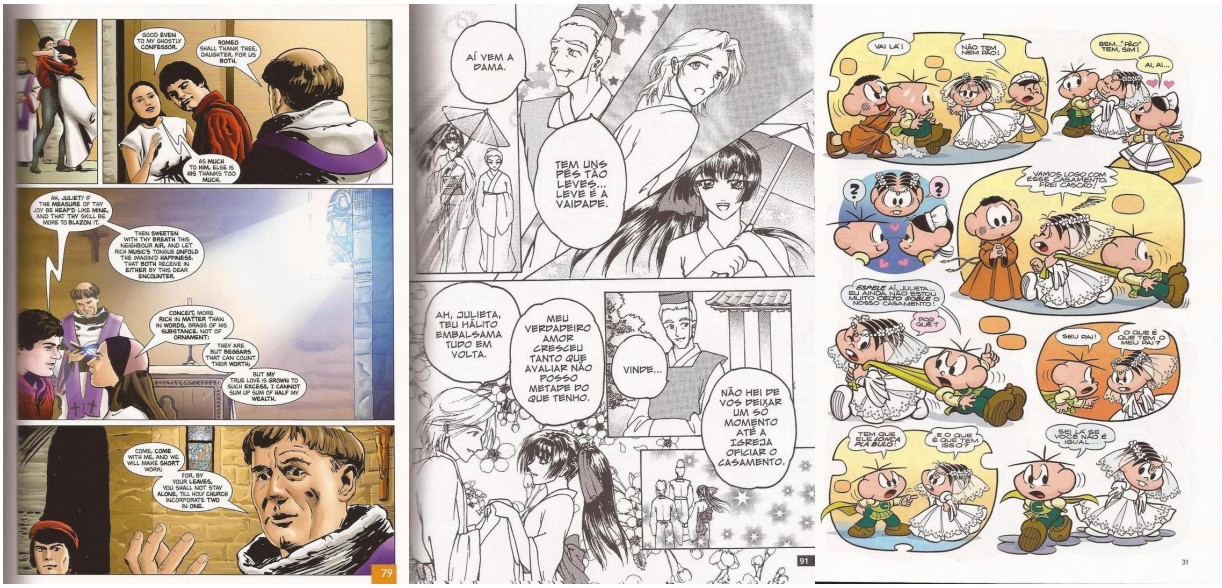
Focando-nos novamente na AEM (ver recorte), é perceptível a suavização/ressignificação do texto dramático shakespeariano. Não há diálogo intenso na canção em que Mercucio se dirige à Ama. Contudo, a cena ainda possui um alto grau de comicidade. Principalmente por haver o uso do SD (*super deformed*[10]), que, nos mangás, é uma forma de fornecer ao leitor um alívio da seriedade do tema. Nesse SD desse recorte, especificamente no quarto quadro, estão presentes a *Ama*, *Mercucio*, *Benvólio* e *Romeu* onde a Ama faz um *olhar feroz* para os rapazes após a piada que Mercucio proferiu para ela, pedindo que usasse um leque para esconder a *cara*. É interessante perceber que, no terceiro quadro onde Mercucio faz a piada para a Ama, a cartunista utiliza de qualissignos ao utilizar uma estampa de pele de onça. Tal ação auxilia a percepção e a interpretação do leitor, indicando que a piada feita por Mercucio é com uma intenção sexual, como um *golpe* a ser feito.

Após essa análise, fica evidente que o personagem de Mercucio representa a alegria da praça pública, a cultura popular renascentista, as dualidades e as interfaces do ser. Ele, unido ao personagem da Ama equilibram o lirismo do romance do casal, fornecendo ao povo a oportunidade de presenciar nos palcos não só o caráter clássico do drama, mas também o popular. Todavia, ao transpor esse personagem para as histórias em quadrinhos, foram necessários alguns cuidados, principalmente, por causa do público alvo das adaptações,como é o caso das AEM e AB. Tal

10 Conferir o segundo capítulo dessa pesquisa na seção sobre as histórias em quadrinhos.

atitude faz parte do ato de adaptar, cortar e acrescentar elementos da obra dramática, que ao contrário de reduzi-la, enriquece-a, oferecendo novas possibilidades de leitura.

3.4.10 O casamento



Recorte 10: O casamento de Romeu e Julieta: ato II, cena VI

Nesse recorte examinaremos a passagem do enlace matrimonial de Romeu e Julieta o qual está localizado no ato II, cena VI, do texto dramático. Na cena, *Romeu e Julieta* se encontram na igreja de Frei Lourenço para celebrar o amor e se casarem, apesar de pertencerem a famílias inimigas. Na AI, a união do casal foi transposta em forma de imagens seguindo fielmente o texto dramático e as rubricas presentes no texto shakespeariano. Percebe-se que tais reproduções visuais foram traduzidas em um traço realista, inclusive o cenário da igreja, provendo ao leitor visualizar a interpretação do adaptador de algo que antes estava somente escrito.

Por essa cena do casamento contemplar as promessas de amor eterno do casal, Shakespeare não ousa em carnavalizá-la, talvez, por querer comover o público com o lirismo. E, ainda conjecturando, talvez por esse motivo que na AEM, mesmo sendo uma adaptação ambientada no Japão contemporâneo, não apresente signos indiciais de modernidade por ser um costume religioso tradicional e antigo. Inclusive, o plano de fundo no qual estão Romeu e Julieta de mãos dadas é constituído por flores, para intensificar ainda mais o romantismo. Mas, a cautela de Shakespeare em não carnavalizar o casamento de *Romeu e Julieta* é inexistente na AB. Maurício de Sousa transforma as juras de amor do casal em juras de briga eterna. No recorte, pode-se visualizar a

hesitação de Romeu Cebolinha em casar-se com Julieta por está preocupado se ela tem o hábito de roncar igual ao seu pai. Ou melhor, o lirismo e a seriedade do tema é totalmente carnavalizado nessa adaptação.

3.4.11 A morte de Mercucio e Teobaldo



Recorte 11: A morte de Mercucio e Teobaldo: ato III, cena I

A cena recortada, volta à praça pública da tragédia shakespeariana. Nela, estão presentes primeiramente *Benvólio* e *Mercucio.* Em seguida, *Teobaldo* e *Romeu* se aproximam. Apesar dos conselhos do cauteloso *Benvólio*, *Mercucio* inicia uma discussão irônica com *Teobaldo*. Mesmo com seu temperamento difícil, Teobaldo não demostra interesse nas provocações de *Mercucio*, pois o seu alvo é *Romeu*. Ao achá-lo, tenta atiçá-lo, mas as suas intenções são frustradas pelo fato de Romeu não obter nenhum desejo de confrontá-lo por ser primo de sua Julieta. Contudo, Mercucio não desiste e desafia Teobaldo ao proferir essas palavras:

> **Mercucio**: Bom Rei dos Gatos, apenas uma de suas nove vidas. Com essa tenho a intenção de me servir à vontade, e depois, conforme me tratar daqui em diante, resolvo o que fazer com as outras oito. Vai tirar sua espada da bainha, pelas orelhinhas? Vamos logo, para que eu não chegue às suas orelhas antes que o faça.
>
> (HELIODORA, 1997, p. 117)

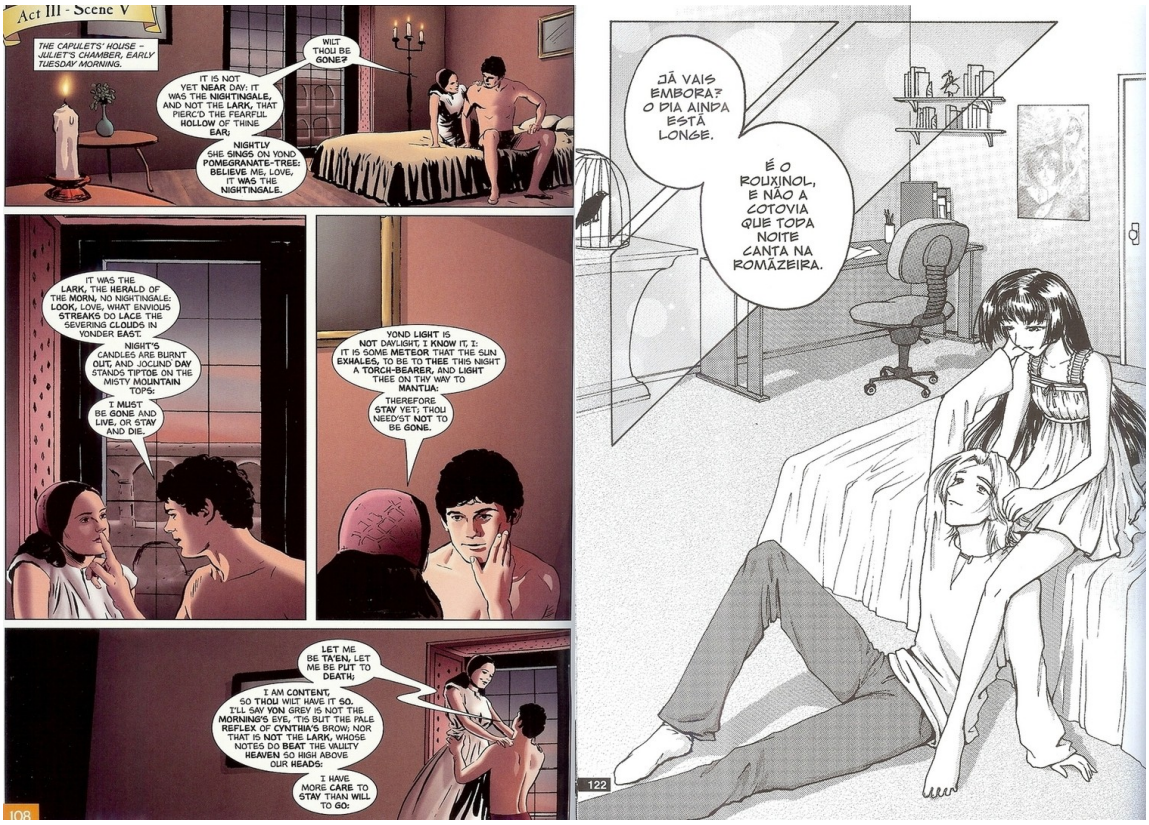
Romeu ao ver a excitação dos dois, tenta impedi-los. Porém, Teobaldo consegue atingir Mercucio por baixo dos braços de Romeu, ferimento que ocasiona a morte de Mercucio. Com a

morte desse personagem, a alegria e a comicidade antes vista na peça se encerram. Pois, Mercucio é o signo do júbilo da juventude, dos excessos e da cultura popular. Por sua vez, ao vislumbrar o seu querido amigo morto por terra, tira a vida de Teobaldo dando início a *peripeteia* dramática. A sorte do casal se inverte nesse momento, culminando em seus destinos trágicos.

Tal cena é transferida para os quadrinhos na AI integralmente, com as imagens conferindo ainda mais intensidade à trama. Percebe-se que quando Teobaldo mata Mercucio, o quadro está na cor vermelha, destacando-se dos outros, o que pode ser lido como um signo indexical de relevância do ato. Outros signos que se sobressaem sãos aqueles que indicam o tempo e espaço. As roupas e as armas são típicas da Europa no século XVI. Isso é exatamente o que diferencia a AI da AEM, uma vez que as roupas, as armas e o espaço da cena são elementos do Japão atual. Nesse recorte da AEM, a cultura japonesa pode ser vista através das armas e das roupas. A arma a qual Mercucio utiliza é chamada *Adaga Sai* e é bastante comum na cultura oriental. Já Teobaldo opta pela famosa e conhecida *Katana* que geralmente é usada por samurais. A outra arma usada por Teobaldo é a bota com a faca que é acionada ao bater o pé no chão. Tal arma não é exclusiva da cultura oriental, mas é muito conhecida por ser usada por *gangstars*, justificando o uso dela por esse personagem por ser um integrante da *Yakuza* japonesa.

Por fim, na AB essa cena é completamente modificada. Não há mortes, nem violência. O foco da confusão é apenas o campeonato de bolas de gude, uma típica brincadeira infantil. Príncipe Xaveco, ao julgar Romeu Cebolinha como o causador da confusão, condena-o a se retira-se da cidade. Essa ressignificação é totalmente justificável, pois dessa forma se torna pertinente para o pequeno e iniciante leitor.

3.4.12 O quarto de Julieta



Recorte 12: A consumação do amor: ato III, cena V

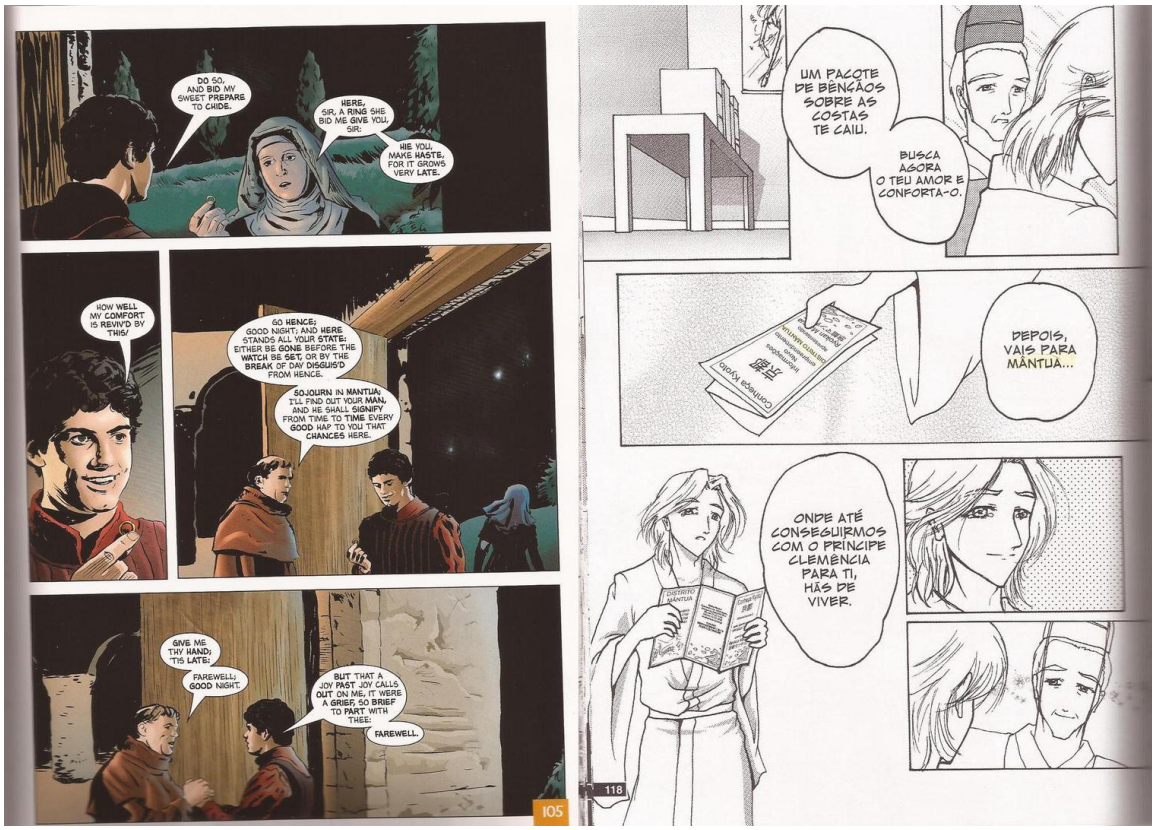
No ato III, na cena V, *Romeu* e *Julieta* se encontram em seu leito nupcial para consumar o casamento, após a morte de *Mercucio* e *Teobaldo*. Por *Romeu* ter matado Teobaldo, o príncipe Escalus condena-o ao exílio – uma condenação bastante semelhante àquela dada aos heróis que transgrediram nas tragédias gregas. Nessa cena, Shakespeare retoma o lirismo e o clima romântico, porém ao amanhecer o dia, *Romeu* deixa *Julieta* para cumprir seu destino para sua cidade de exílio, Mântua.

A respeito das adaptações, novamente não há uma cena correspondente da AB para essa seção, pela razão de apresentar detalhes de um relacionamento conjugal, algo que ainda não é pertinente para um público infantil. Mesmo nas outras adaptações em HQ´s que estão sendo trabalhadas nesta pesquisa e que exibem essa passagem, percebe-se que ela ainda é retratada com um certo cuidado, até mesmo com um certo pudor. Diferentemente da tradução cinematográfica de Franco Zeffirelli de 1968, que expõe os jovens nus na cama.

Sobre o cronotopo da AI e AEM são notáveis os contrapontos. Enquanto a AI apresenta

signos visuais de um período histórico renascentista, a AEM mostra signos de um quarto de uma típica adolescente. A cadeira giratória, as canetas e lápis, o pôster na parede são signos condizentes com a modernidade. Esses indícios gráficos não nos deixam esquecer que a história trata de uma paixão entre adolescentes. Em contrapartida, a *Julieta* do texto dramático shakespeariano é tão madura e decidida que é possível que o leitor, em algumas cenas, esqueça o fato de que ela tinha apenas quatorze anos de idade.

3.4.13 O exílio para Mântua

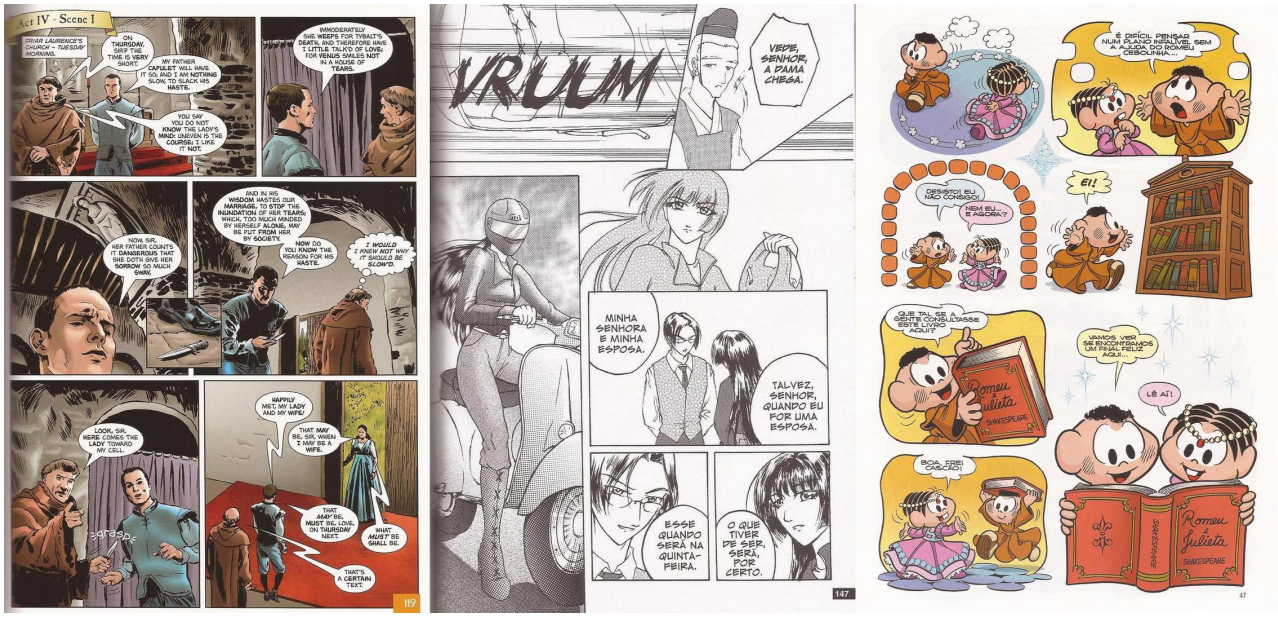


Recorte 13: O exílio para Mântua: ato III, cena III

Nesse ponto da tragédia, *Frei Lourenço* e a *Ama* de *Julieta* aconselham *Romeu* a refugiar-se na cidade de Mântua, localizada no interior da Itália, até que as intrigas se acalmem na cidade de Verona. É sabido que na AI a transposição é feita assim como sugere no texto dramático. Mas chama a atenção perceber que na AEM o nome da cidade ainda é mantido. Porém, nessa adaptação, o nome Mântua é considerado como um novo bairro ou condomínio de Tóquio. Pode-se notar isso pelo folheto que *Romeu* recebe do *Frei Lourenço*. Acreditamos que a escolha de conservar o nome da cidade de Mântua ocorre pelo estreito laço que a adaptação possui pelo texto dramático

Shakespeariano e/ou por ter a intenção de que os leitores sempre mantenham em mente a relação entre a adaptação e a tragédia.

3.4.14 Julieta pede auxílio ao Frei Lourenço



Recorte 14: Julieta pede auxílio ao Frei Lourenço: ato IV, cena I

Nesse recorte, está presente a cena em que os pais de *Julieta* a obrigam a casar-se com *Páris*. Sabendo disso, a heroína desespera-se com o fato de casar-se com outro homem, pois acredita está cometendo um imenso pecado por já ser casada com *Romeu*. Sem apoio da sua família, inclusive da sua Ama, que conhece toda a sua situação, ela decide ir à procura do Frei Lourenço para auxiliá-la e aconselhá-la. Ao chegar à igreja, cujo responsável é o Frei Lourenço, defronta-se com Páris marcando o casamento dos dois para a próxima quinta-feira. Já ciente do fato, Frei Lourenço espera a saída de Páris para sugerir um plano para livrar Julieta daquela situação, tema da próxima análise. Por enquanto, focar-nos-emos na chegada de Julieta à igreja e de como isso foi transmutado para as adaptações que estão sendo estudadas.

Como já foi explicado anteriormente, a AI opta por manter o texto integral. Mas são as imagens dessa HQ que dão um novo sentido ao texto Shakespeariano. Se prestarmos atenção a esse recorte, veremos que as imagens apresentam novos elementos que não estão no texto e nem nas rubricas. Já que, estamos diante de uma interpretação dos criadores que ressignificaram a tragédia em forma de HQ. *Páris*, enquanto planeja seu casamento com *Julieta*, observa que há uma adaga no chão – a mesma que foi usada por *Romeu* para tentar o suicídio quando foi impedido por *Frei Lourenço*. Páris estranha a hesitação de Julieta em casar-se com ele, então *Frei Lourenço* profere a

frase justificando a atitude de *Julieta*: *I would I knew not why it should be slow'd / Quisera não saber por que atrasá-las*. Nessa adaptação, essa frase é dita em um balão de pensamento, algo que não aparece no texto teatral. E, para que não haja perguntas sobre a adaga, *Frei Lourenço* se aproveita da chegada de *Julieta* para tomar a arma das mãos de Páris, mudando completamente de assunto.

Já na AEM, as mudanças são muito mais perceptíveis por ser ambientada na cidade de Tóquio e nos tempos atuais. Chama a atenção ver o outro estilo de vestir da personagem *Julieta* e não o convencional vestido de noiva. Nesta HQ ela veste jaqueta e calças, provavelmente de couro, inferindo-se que se trata da representação de uma roupa utilizada por motoqueiros, fato que se ratifica através da presença do capacete e das botas de cano longo. Outro fato curioso é sua chegada montada em uma moto modelo scooter, criadas aproximadamente em 1914. Ou seja, 324 anos após Shakespeare escrever a tragédia de Romeu e Julieta. Portanto, a moto é um signo icônico da modernidade incutido nessa adaptação. Na AB também podemos visualizar outro modo de representar os personagens de *Julieta* e o *Frei Lourenço*, nessa adaptação eles são renomeados para *Mônica Capuleto* e *Frei Cascão*. Essa etapa da estória na AB é traduzida de maneira muito divertida. Sem saber o que fazer, *Mônica Capuleto* vai pedir auxilio ao *Frei Cascão*, mas depois de refletir muito, eles ainda não tem um plano de ação. É quando Frei Cascão atina em ler o livro da peça de *Romeu e Julieta* de Shakespeare para saber como o casal fez para se safar dessa situação tão trágica e inicia a sua leitura para *Mônica Capuleto*. Portanto, nessa tradução, Maurício de Sousa faz uso da metalinguagem para estabelecer relações intrínsecas com o texto dramático Shakespeariano.

3.4.15 A bebida para a falsa morte



Recorte 15: A bebida para a falsa morte: ato IV, cena I

Nessa seção, exibiremos a continuação da cena do recorte anterior. Na cena Julieta, já está com casamento marcado com o Conde Páris para a quinta-feira. Para evitar cometer um adultério contra Romeu, Julieta vê somente uma solução para o seu problema: a morte. Sabendo que Julieta poderia ir tão longe para sanar sua angústia, Frei Lourenço oferece um remédio para evitar que ela cometa o terrível pecado. Nas palavras do Frei Lourenço, esse remédio fará com que Julieta tenha *um falso aspecto de cadáver*. E despertará, como de um sono, dois dias após tê-lo ingerido. Após Julieta aceitar tomar o remédio, Frei Lourenço mandará para Romeu uma carta explicando todo o plano, fato que o fará retornar imediatamente de Mântua em busca de Julieta, na esperança de viverem felizes para sempre. Julieta ouve toda a arquitetura do plano de Frei Lourenço, o aprova e corre para casa para colocá-lo em prática, imediatamente.

Nas adaptações, percebe-se que o vidro de remédio oferecido por Frei Lourenço ainda se encontra presente. A mudança só ocorre na AB. *Frei Cascão*, ao buscar auxílio no livro de Romeu e Julieta, assume o papel de narrador para dar continuidade a estória. Sendo que o *remédio* que está no texto shakespeariano é traduzido por ele como *líquido mágico*. Isso é justificável por Cascão ainda ser uma personagem que representa uma criança e, por este motivo, não tem conhecimento suficiente para compreender do que se trata o *remédio* do texto. É como se traduzisse o "remédio"

que o Frei dá para Julieta ingerir, utilizando seus conhecimentos das estórias de contos de fadas. Pois, nesse estilo, é verossímil a existência de magia. Para finalizar, é interessante perceber que o tal *líquido mágico* é transmutado no brinquedo de pelúcia preferido de Mônica: o coelho Sansão, que ela utilizava para bater nos amigos quando se sentia ameaçada de alguma forma. O mesmo coelho ela utiliza para bater nela mesma e assim alcançar o sono profundo de *Mônica Capuleto* nessa adaptação.

3.4.16 O plano falha



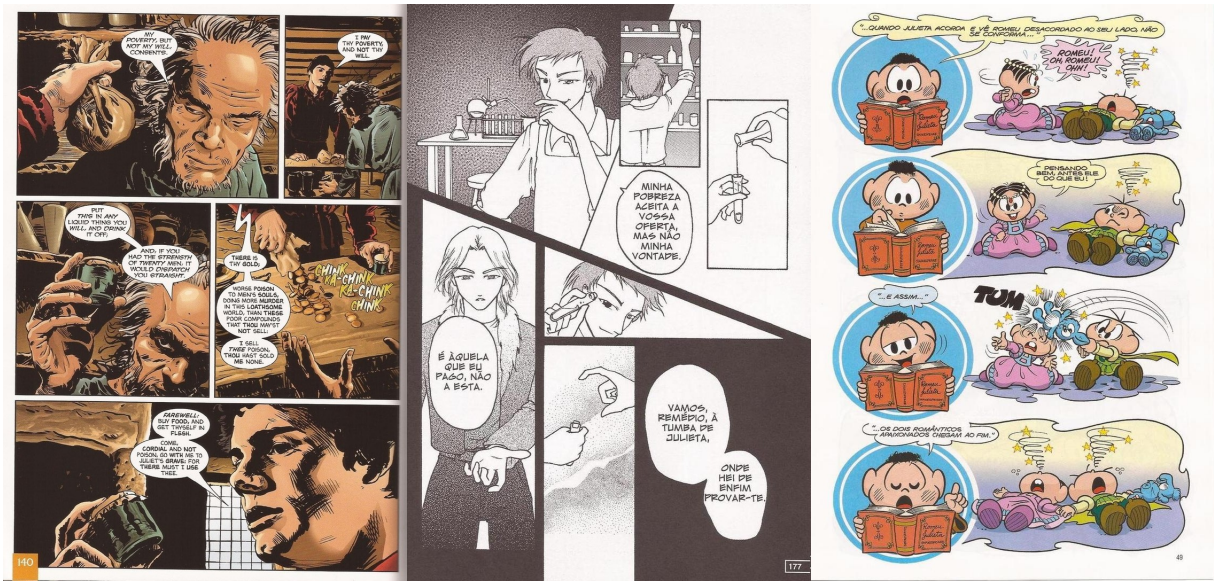
Recorte 16: O plano falha: Ato V, cena I

Nessa etapa da estória, Romeu está em seu exílio, na cidade de Mântua, esperando notícias de Verona. Frei Lourenço pede a um companheiro, Frei João para ir até Mântua e entregar uma carta endereçada a Romeu, na qual ele está detalhado todo o plano. Porém, Frei João fora interceptado por guardas da cidade, impossibilitando que este entreguasse a carta a Romeu antes da chegada de Baltazar com as más novas sobre a (aparente) morte de Julieta. E, acreditando na real morte da amada, Romeu decide retornar a Verona para *dormir*, ao seu lado para sempre, ou seja, morrer.

Sobre como é feita a transposição dessa cena nas adaptações, a AI é transcrita de forma semelhante ao texto dramático. Na AEM, por ter um cronotopo diferenciado, Romeu não recebe a mensagem do Frei Lourenço, pois seu celular está fora de serviço. E antes que Frei João consiga se

comunicar com ele, Baltazar chega para dá a notícia da morte de Julieta. Consequentemente, ele retorna à cidade de Verona o mais rápido possível, mas antes procura um boticário no meio do caminho. Na AB, assim como no texto Shakespeariano, Romeu não recebe a tempo a carta do informando do plano. Na seção a seguir, veremos como prosseguirá essa cena nas três adaptações.

3.4.17 O boticário e o veneno



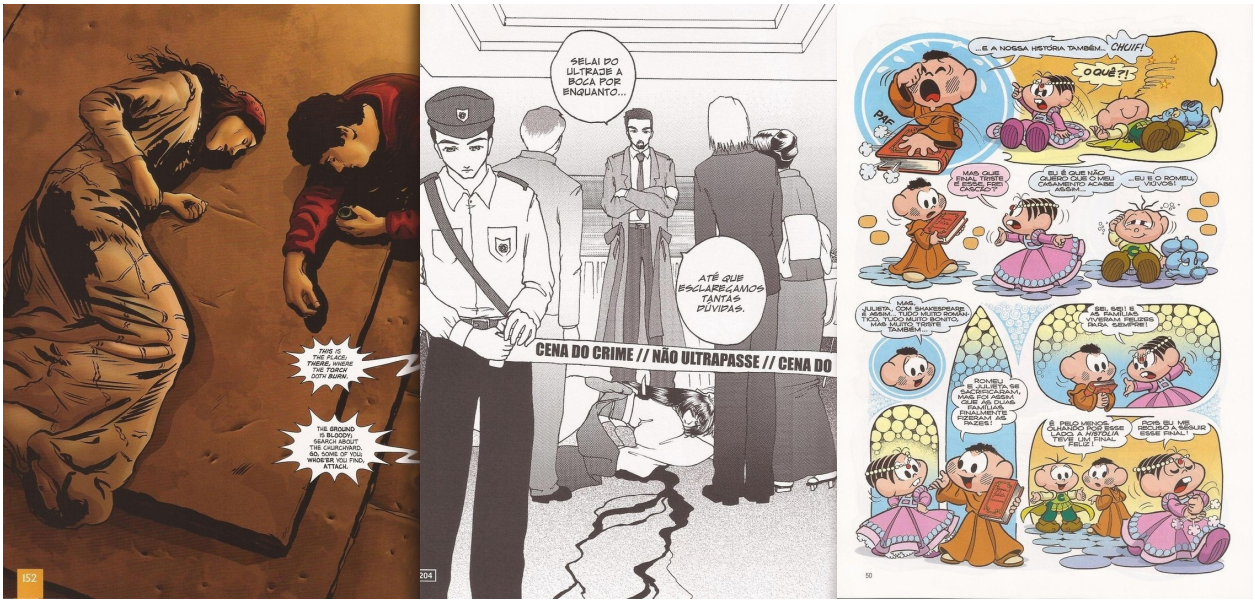
Recorte 17: O boticário e o veneno: ato V, cena I

Nessa continuação da cena da seção anterior, Romeu, por crer na morte de Julieta, está decido em tirar sua vida ao lado da *falecida* esposa. Por essa razão, para em uma humilde casa onde vive um boticário e o pede um vidro com veneno mortal em uma quantidade suficiente para ter uma morte rápida. Por ser muito pobre e necessitado,o boticário aceita a oferta de quarenta ducados, mesmo consciente da proibição da venda desse tipo de produto. De lá, Romeu sai em rumo ao túmulo de Julieta.

A respeito das adaptações aqui estudadas, há um recorte correspondente dessa cena em todas elas. Porém, são reescritas de modos diferentes. Na AI, o criador desse quadrinho prefere traduzir para imagens da forma que é sugerida no texto dramático. O boticário é retratado como um velho senhor com feições muito humildes. Já na AEM, o personagem é mantido com o nome de boticário, mesmo tendo a aparência de um farmacêutico, para manter ligações com o texto shakespeariano. Na AB esse personagem é cortado, pois não há veneno nessa adaptação. O veneno é substituído pelo boneco Sansão, o qual se torna responsável pelo desmaio do personagem de

Romeu Cebolinha. E a razão pela qual Romeu Cebolinha usa o artifício do Sansão é por deparar-se com a triste verdade, segundo Romeu Cebolinha, em que sua esposa possui o hábito de roncar enquanto dorme. Portanto, golpea-se na vã tentativa de se livrar da sua esposa. E é, na seção a seguir, que veremos o desenlace dessa história.

3.4.18 O epílogo



Recorte 18: O fim: ato V, cena III

Apesar de todos os esforços, o romance do casal culmina em um final trágico. No texto dramático, Romeu, já no túmulo de Julieta, acredita que sua amada realmente teria morrido e por não conseguir crer em sua existência sem Julieta, decide ingerir o veneno feito pelo boticário. Consequentemente, morre deitado ao lado de sua amada. Logo em seguida, ao despertar Julieta se depara com seu marido morto ao seu lado. Desesperada, tenta beber o pouco que restava do veneno mas nada havia. Então, beija Romeu na esperança de ainda conseguir uma pequena quantidade do líquido mortífero mas não o consegue. Ao perceber uma adaga ao seu lado, vê-la como uma solução da sua tristeza. E, antes que todos os outros personagens cheguem, Julieta apunhala-se e cai morta ao lado de Romeu. Nesse momento, Príncipe Escalus, Sr. e Sra. Capuleto e os Montéquios surgem e presenciam a trágica visão do casal e Páris jazidos ao chão mortos. É diante desse triste cenário e com a morte de seus filhos, que as famílias inimigas enxergam a tolice daquela rivalidade. Com esse fechamento dramático, Shakespeare apela para a moralidade, demonstrando ao público um

sermão claro contra a guerra civil.

As adaptações AI e AEM traduzem essa cena de uma forma bem similar. Ambas optam por um único quadro para retratar a infeliz morte do casal. Acredita-se que isso ocorra por um motivo: enfatizar a tragicidade. O que as diferenciam de fato é o cronotopo. Na AI é mantido um tempo e o espaço renascentista. Já na AEM, está-se defronte a uma releitura da morte de Romeu e Julieta bastante inovadora. Na cena, estão presentes os pais de ambos os jovens, Príncipe Escalus e um policial. Os corpos de Romeu e Julieta estão no chão cobertos de sangue em um vermelho intenso e protegidos por uma fita amarela que indica a cena do crime. E é daí que surge a pergunta: o quadrinho é preto e branco, então como sabemos que a fita é amarela e o sangue é vermelho? Pelo processo de conclusão[11] que, segundo McCloud (1994, p.63), é um *fenômeno de observar as partes, mas percebe o todo*. Isso só é possível pelo alto grau de iconicidade do gênero HQs, os criadores fazem uso de signos icônicos e simbólicos os quais estão imersos na consciência humana, variando/dependendo do nível de conhecimento e cultura de cada um. E é por essa razão que esse quadrinho é direcionado para um público mais experiente, pois necessita de um conhecimento prévio mais maduro para que seja possível a decodificação. Essa é uma das grandes habilidades do quadrinho, a falta de alguns elementos, nesse caso a cor, não impede a imaginação do receptor da mensagem. Ou seja, o leitor é um coautor silencioso. Assim como era o público Shakespeariano.

Partindo para a AB, o fim trágico se torna uma grande comédia. *Mônica Capuleto*, inconformada com seu destino e vai à procura do *Príncipe Xaveco* por culpá-lo do seu destino e expulsar *Romeu Cebolinha* da cidade. Para dar fim a essa situação, dá uma surra no *Xaveco* e resolve o problema, conseguindo o seu desejado final feliz com o seu *Romeu Cebolinha*. E é dessa forma que acaba a hilária estória de *Romeu e Julieta* ressignificada por Maurício de Sousa.

11 Para um maior detalhamento sobre o processo de conclusão, sugerimos a leitura do livro *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud.

Considerações Finais

É sabido que o argumento da peça de *Romeu e Julieta* de Shakespeare já fora usado e ressignificado ao longo dos tempos. A primeira versão reconhecida dessa história tem origem grega, com os personagens de *Píramo e Tisbe*. Séculos depois, na Inglaterra, Arthur Brooke produziu um poema cujo tema girava em torno dos personagens de *Romeu e Julieta*. Segundo Bárbara Heliodora (2008, p.49), o poema de Brooke apresenta o defeito de ser *longo e tedioso* por possuir uma *essência moralizante*, com um efeito didático para as moças não se lançarem em um romance que, por ventura, desagradasse à sua família.

Bebendo da fonte de Arthur Brooke e também de duas versões narrativas do poema produzidas na Itália por Luigi dal Porto e Matteo Bandello, Shakespeare adapta novamente a história dos jovens amantes de Verona. A versão para os palcos ingleses introduziu um grande lirismo ao enredo e retirou a culpa sobre o casal apaixonando que foi imposta no poema de Arthur Brooke. O dramaturgo inglês transformou o casal em vítimas da guerra civil que, na trama, afligia a cidade de Verona.

Após esta breve explicação de algumas das transformações ocorridas no argumento da história de *Romeu e Julieta*, é seguro afirmar que é comum a prática de ressignificar e atualizar temas e enredos. Ou seja, enquanto houver arte, as ressignificações serão produzidas através do tempo, como um dos elementos que alavancam o movimento da cultura. No caso de *Romeu e Julieta,* a prática de ressignificar não reduz o sustentáculo trágico da história, na verdade essa prática o enriquece. Isso oportuniza aos admiradores a reencontrarem representações do casal em diversas linguagens de diferentes culturas.

E foi exatamente essa a proposta dessa pesquisa, realizar uma leitura dialógica entre o texto dramático de *Romeu e Julieta* e suas adaptações para as HQs, respaldando-nos nas teorias da Semiótica da Cultura, da Semiótica Peirceana, e também nos estudos sobre a adaptação e a carnavalização.

Para que essa análise se tornasse possível, organizamos essa pesquisa em três capítulos. No primeiro, nos dedicamos em expor as teorias que já foram citadas anteriormente. Através das discussões apresentadas neste capítulo, construímos o lastro teórico que sustentou o nosso estudo.

No segundo capítulo, deu-se preferência em discorrer sobre as linguagens adotadas nessa pesquisa: o teatro e as HQs. Nesse espaço, fizemos um retrospecto de cada linguagem. Sobre o teatro, tínhamos o interesse de demonstrar, mesmo de forma panorâmica, as suas origens em solo

grego até à sua chegada aos palcos elisabetanos através das mãos de William Shakespeare. Nesse momento percebeu-se o quanto Shakespeare herdou do teatro grego e latino e também o quanto ele ousou ao acrescentar àquela antiga fórmula teatral, a linguagem popular de sua época. É dessa maneira que a fusão de elementos oriundos da tradição clássica e medieval mesclados aos elementos dramáticos oriundos da praça pública – como a linguagem, por exemplo, tornaram-se uma assinatura da obra shakespeariana. Sobre os quadrinhos, revisitamos suas origens, suas modificações através do tempo, sua estrutura e sua popularização até transformar-se em uma linguagem cada vez mais elaborada e complexa, o que atraiu um público mais exigente e maduro. E foi por querer alcançar esse público, que os autores de HQs se interessaram em adaptar os clássicos da literatura. E um desses clássicos que foram adaptados foi a peça *Romeu e Julieta* de Shakespeare, que faz parte do corpus dessa pesquisa.

No terceiro capítulo foi dedicado à análise de dezoito recortes do texto dramático com suas representações nas HQs selecionadas:ou seja, na *graphic novel* inglesa, no mangá japonês e na adaptação brasileira de Maurício de Sousa. Tais imagens foram selecionadas de forma criteriosa para que fornecessem dados suficientes para possibilitar a investigação das influências da cultura e da própria linguagem das HQs no processo de transposição. Organizamos essas imagens de forma justaposta e dialogante com o texto dramático. Foi através dessa metodologia de análise que chegamos aos resultados da pesquisa, apresentados a seguir.

Através da leitura dialógica entre o texto dramático shakespeariano e suas respectivas adaptações, perscrutou-se como foi feita essa transferência de signos, em um exercício de modelização semiótica. Com isso em mãos, percebeu-se que o texto dramático da tragédia de *Romeu e Julieta,* que foi escrito para ser encenado nos palcos, serviu como roteiro para as adaptações em HQs, fato este que justifica a permanência de signos oriundos da linguagem teatral nas HQs. Essa interseção entre linguagens artísticas concretiza a teoria defendida por Uspênski (1979) sobre as molduras no texto artístico:

> A atualidade do problema das “molduras”, ou seja, das fronteiras da obra artística, apresenta-se de uma forma bastante evidente. Com efeito, na obra artística, seja ela uma obra de literatura, de pintura, etc., estamos diante de um mundo especial – com seu tempo e seu espaço, seu sistema de avaliação, suas normas de conduta (Uspênski, 1979, p. 174).

Com base nessa citação, podemos compreender que as formas de arte estão delineadas e determinadas pela sua moldura, conservando *seu tempo e seu espaço, seu sistema de avaliação, suas normas de conduta*. Contudo, são nas fronteiras onde o diálogo entre as artes acontecem. Pois,

as molduras são esponjosas, adotam e retiram signos de diversas formas de arte. Porém, não deixa de preservar a sua essência. Em outras palavras, as fronteiras permitem o intercâmbio semiótico. Essa afirmação foi testada e comprovada nessa pesquisa através da análise realizada entre as linguagens do teatro e das HQs. Sabe-se que cada uma dessas linguagens é dotada de forma e estrutura próprias. Mas que, graças à esponjosidade de suas fronteiras, permitem o intercâmbio de signos e, consequentemente, o diálogo que procurou registrar-se nesse estudo. É exatamente essa a nossa contribuição acadêmica – apresentar uma análise da linguagem teatral e a das HQs, através de uma víeis dialógico, com a intenção de incentivar para que haja mais pesquisas acadêmicas que sejam respaldadas nas teorias semióticas.

Linda Hucheon, no livro *Uma Teoria da Adaptação,* apresenta a "arte cirúrgica" da adaptação como uma intertextualidade, uma vez que a obra adaptada faça parte do conhecimento prévio do leitor, provocando, segundo Mikhail Bakhtin, um processo dialógico contínuo. Vejamos o fragmento:

> […] *uma adaptação como adaptação é inevitavelmente um tipo de intertextualidade se o receptor estiver familiarizado com o texto adaptado. É um processo dialógico contínuo, conforme Mikhail Bakhtin teria dito no qual comparamos a obra que já conhecemos àquela que estamos experienciando* (Stam *apud* Hucheon, 2011, p. 45).

Foi exatamente isso que se procurou fazer nesse trabalho: ao texto já inscrito no cânone, a peça *Romeu e Julieta*, experimentou-se tecer diálogos com a ainda incipiente (do ponto de vista acadêmico) linguagem das HQs. Temos consciência de que este assunto está longe de ser esgotado, uma vez que as relações dialógicas entre as linguagens estão inscritas em um *continuum* semiótico, sempre em devir. No futuro, com o aval da possibilitado graças às fronteiras dos textos culturais, pensamos em construir novos diálogos através de uma pesquisa de doutoramento.

Bibliografia

ARISTÓTELES, Poética. Trad. Eudoro de Sousa. Porto Alegre: Editora Globo, 1966.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (tradução de Yara Frateschi Viera). São Paulo, Hucitec; Brasília, Ed. Da Universidade de Brasília, 1982.

_____. Questões de literatura e estética. 4º ed. São Paulo: Unesp, 1998.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Teatro grego: tragédia e Comédia*. Petrópolis: Vozes, 1990.

BLOOM, Harold. *Shakespeare: A invenção do humano*. Trad. José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

BRYSON, Bill. *Shakespeare – O mundo é um palco*. Trad. José Rubens Siqueira. Belo Horizonte, Companhia das Letras, 2008.

CAMATARI, F. *Os quadrinhos através dos tempos*. Em:http://www.zineacesso.com/2007/03/30/os-quadrinhos-atraves-dos-tempos-1%C2%AA-parte/ acessado em 08/03/2012.

CARVALHO, Wandercy de. *A Sátira menipéia no contexto da Revolução de Abril: Alexandra Alpha, de José Cardoso Pires*. Dissertação de Mestrado em Letras Vernáculas__ Literatura Portuguesa. Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Maio, 2008, 150 p.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípos e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2008.

_____.*Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HELIODORA, Bárbara. *Por que ler Shakespeare?*. São Paulo: Globo, 2008.

_____. Reflexões Shakespearianas. Rio de Janeiro: Lacerda, 2004.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2011.

KOWZAN, Tadeusz. *Os signos no teatro – Introdução à semiologia da arte do espetáculo. In: Semiologia do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. 15 ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

LUNA, Sandra. *Arqueologia da ação trágica: o legado grego*. João Pessoa: Idéia, 2005.

_____. *A tragédia no teatro do tempo: das origens clássicas ao drama moderno*. João Pessoa: Idéia, 2008.

LEONG, Sonia., APPIGNANESI, Richard., HUCKLE, Andy., SOMOGYI, Nick., HAYLEY, Emma. *Romeo and Juliet*. China: Amulet Books, 2007.

LÓTMAN, I. *O conceito de Texto*. In: A estrutura do texto artístico. Trad. Maria do Carmo Vieira Raposo e Alberto Raposo. Lisboa: Editorial Estampa, 1978, p. 101-112.

_____. *Sobre o problema da tipologia da Cultura*. In: SCHNAIDERMAN Boris (org.). Semiótica Russa. Aurora Bernadini, Boris Schnaiderman e Lucy Seki. São Paulo: Perspectiva, 1979, p. 31-41.

MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura.* São Paulo: Annablume/FAPESP, 2003.

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

McDONALD, John., SANDERS, Joe., VOLLEY, Will., DEVLIN, Jim., CAMPBELL, Jim., PLACENTINO, Jenny., WHEELER, Joe., BRYANT, Clive. *Romeo and Juliet: The Graphic Novel, Original Text*. United Kindgon: Classical Comics Ltd. 2010.

MENDONÇA, Márcia. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Angela. Gêneros Textuais & Ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

NÖTH, Winfrind. *Panorama da semiótica: de Platão a Pierce*. São Paulo: Annablume, 2003.

OLIVEIRA, Elinês. *Romeu e Julieta na História da Literatura Ocidental*. In: Anais do IX Seminário Internacional de História da Literatura. Porto Alegre: PUC, 2011. Artigo no prelo.

PIERCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica & Literatura*. São Paulo: Ateliê Editorial: 2004.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2007.

RESENDE, Aimara. *Shakespeare e a cultura popular.* In: LEÃO, Liana & SANTOS, Marlene.

Shakespeare, sua época e sua obra. Curitiba: Beatrice, 2008.

SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica: Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

USPÊNSKI, Bóris A. *Elementos estruturais comuns às diferentes formas de arte*. In: SCHNEIDERMANN, Bóris. *Semiótica Russa.* São Paulo: Perspectiva, 1979.

VELTRUSKI, Jeri. *O texto dramático como componente do teatro* In: Guinsburg J. et al. *Semiologia do Teatro*. São Paulo: Perspectia, 2006.

SHAKESPERARE, Willian. *Romeu e Julieta;* tradução de Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.