

LITERATURA EM QUADRINHOS: ANÁLISE DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE *OS LUSÍADAS*

Luan dos Santos Ramos (USP)

ABSTRACT

Beyond serving as an instrument for the longevity of literary classics, as it alters the modes of circulation and penetration of literary works, we consider adaptations into comics as exercises in intersemiotic translation. The objects constructed in this process occupy a privileged place for a semiotic analysis that seeks to find more robust parameters of reflection on the strategies of dialogue or approximation between different languages. When formulated in terms of intersemiotic translation, the adaptation into comics is regarded as a recreation of an enunciative project, based on certain criteria, aiming to maintain some identity of the source work in the target work, conceived under new constraints. Following these considerations, we propose an analysis of the literary classic *Os Lusíadas* by Luís de Camões, in comparison to the homonymous comic adapted by Fido Nesti. The analysis, based on discursive semiotics, particularly on the current propositions of the tensive approach, will aim to clarify some strategies and choices made by the adapter in relation to the original work, in order to understand the effects of meaning sought in the comic book. We will base our reflection on some narrative, thematic, and figurative parameters, and we will also make use of concepts such as rhythm, pace, and tonicity to explain the construction of sensitive ambiances such as suspense, impact, and others, in the relationship between this classic of Portuguese literature and the comic adaptation.

Keywords: intersemiotic translation; comics; *Os Lusíadas*.

RESUMO

Para além de operar como instrumento de longevidade de clássicos da literatura, na medida em que altera os modos de circulação e penetração de obras literárias, consideramos as adaptações para quadrinhos como exercícios de tradução intersemiótica. Os objetos construídos nesse processo ocupam lugar privilegiado para uma análise semiótica que procure encontrar parâmetros mais robustos de reflexão sobre as estratégias de diálogo ou aproximação de diferentes linguagens. Formulada nos termos de uma tradução intersemiótica, a adaptação para quadrinhos passa a ser encarada como uma recriação de um projeto enunciativo, a partir de alguns critérios, visando a manutenção de alguma identidade da obra de partida na obra de chegada, concebida sob novas coerções. Na esteira dessas considerações, propomos uma análise do clássico da

literatura *Os Lusíadas*, de Luís de Camões, para a história em quadrinhos (doravante HQ) homônima, adaptada por Fido Nesti. A análise pautada na semiótica discursiva, principalmente nas proposições atuais da abordagem tensiva, procurará explicitar algumas estratégias e escolhas do adaptador em relação à obra original, para entender os efeitos de sentido buscados na obra em quadrinhos. Teceremos nossa reflexão a partir de alguns parâmetros narrativos, temáticos e figurativos, assim como lançaremos mão de conceitos como ritmo, andamento, tonicidade, para explicar a construção de ambiências sensíveis como o suspense, o impacto, entre outras, na relação do clássico da literatura portuguesa com a HQ.

Palavras-chave: tradução intersemiótica; quadrinhos; *Os Lusíadas*.

Recebido em 2 de outubro de 2024

Aceite em 11 de novembro de 2024

DOI: 10.58155/revistadeletras.v1i9.552

Uma introdução sobre a obra *Os Lusíadas* de Camões

A “descoberta” do caminho marítimo para o “Novo Mundo” por meio do cabo da Boa Esperança, após a consolidação do império português no Oriente, foi tão inusitada que tal ato passou a ser narrado pela voz dos poetas pertencentes ao século XV. A descoberta do “Novo Mundo” por meio das grandes navegações era um ato condigno, passível de retratação em um poema heroico. Tomando para si essa missão, Luís Vaz de Camões propôs, em sua epopeia (inspirada na *Eneida* de Vergílio), manifestar e cantar os feitos da coroa portuguesa, que por sua vez tomará um lugar na História Universal posteriormente. Além disso, Camões também propõe a dilatação do cristianismo e as glórias bélicas dos navegantes pelo caminho das “Índias” (Dias 1916: 19).

A obra intitulada *Os Lusíadas* foi escrita durante o período classicista da Literatura Portuguesa. Lançada em 1572, a obra *Os Lusíadas* compreende uma inovação da literatura portuguesa. A epopeia traz elementos característicos do renascimento português tais como a valorização da cultura clássica, em que o poema faz referências constantes à mitologia greco latina, evidenciando o conhecimento e o apreço pela cultura clássica; o antropocentrismo, que tinha como cerne o ser humano como protagonista da história, dentro da capacidade de ação e superação de desafios presentes ao longo da narrativa e, por fim, a busca pelo conhecimento e erudição, em que a obra revela um interesse em transmitir conhecimentos históricos, geográficos e mitológicos, demonstrando a sede de saber característica do período renascentista.

O aspecto formal de *Os Lusíadas* é um poema épico de gênero narrativo, composto por 8816 versos decassílabos, em que alguns correspondem a decassílabos heroicos. Além disso, organizado em 1102 estrofes, a obra tem como característica fundamental o soneto, principal forma utilizada no Renascimento. Organizada em dez cantos, a epopeia camoniana ainda pode ser dividida em cinco partes, de acordo com a tradição greco-latina: proposição, invocação, dedicatória, narração e epílogo (Rodrigues 1977:12-22). Introduzir e comentar a obra *Os Lusíadas* é importante para o conhecimento abrangente do clássico. De acordo com Calvino “Os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos” (Calvino 1991: 12).

É importante que se estabeleça uma relação com o clássico. Além disso, o clássico apresenta um aspecto cultural distinto, revela o inesperado e traz

aspectos de movimentos literários que remontam diversos momentos históricos da literatura universal. No ano de 2006, a Editora Peirópolis lançou, em São Paulo, uma adaptação da obra Camoniana, *Os Lusíadas*. Conhecer a obra de Luís Vaz de Camões é importante para entender o estudo analítico da adaptação em quadros. A criação de Fido Nesti abre oportunidades de diálogos com a obra original no quesito de escolhas para a concepção da adaptação, o surgimento do plano imagético e a presença ou ausência dos aspectos épicos.

1. Método de análise da tradução intersemiótica de *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Entender o processo da tradução intersemiótica é fundamental para esse projeto. A partir de agora, entenderemos a obra traduzida como projeto enunciativo que, de acordo com a perspectiva de Mancini (2020), apresenta a proposta da reconstrução da obra de partida sob novas coerções impostas pela obra de chegada (sejam essas de categorias semânticas, perfil de leitor, diferença de língua, entre outras). Isto posto, delimitaremos três bases fundamentais para compreender o processo de tradução. Essa linha processual consiste em atravessar as oposições das dicotomias e trazer à tona oscilações de efeito de sentido. Sobre isso, Mancini (2020) reflete:

Ao abandonarmos os lugares firmes de um extremo “ou” outro e nos abirmos para a lógica participativa dos termos complexos, em que um polo “e” outro coexistem em tensão, em um jogo de forças que determina uma dinâmica fluida de dominâncias de um sobre o outro, não precisamos, necessariamente, optar por analisar a tradução como produto “ou” processo. (Mancini 2020: 3)

A dinâmica fluída nos permite analisar o processo de tradução de *Os Lusíadas em Quadrinhos* de forma a entender que o projeto enunciativo supracitado é um “espírito” da obra de partida (*Os Lusíadas*, de Camões) que apresenta formas e características marcantes e orchestra categorias semióticas em um todo de sentido (Mancini 2020: 4). Esse projeto enunciativo é modulado a partir de estratégias de textualização de que o enunciador se vale para criar a obra de chegada.

A partir dessa proposta, seguiremos o modelo de análise proposto por Mancini (2020), que consiste em três conceitos basilares: **(1)** Dinâmica das perspectivas: o jogo de vozes e os tipos de organização temporal e espacial, isto é, o modo como o enunciador se vale dos elementos da sintaxe discursiva

para estabelecer suas estratégias de persuasão. (2) Arranjo narrativo: diz respeito à hierarquia dos programas narrativos que estabelece um peso diferenciado a cada uma das narrativas que organizam o conteúdo do texto, assim como seus modos de disposição – teia, em paralelo, de modo sequencial etc. (3) Direcionamento ideológico/axiológico: as escolhas semânticas, temáticas e figurativas definem uma chave axiológica que pode ser mantida ou subvertida de uma obra para a outra (Mancini 2020: 27).

2. Dinâmica das perspectivas: o jogo de vozes em *Os Lusíadas em Quadrinhos*, de Fido Nesti

Entender as vozes na obra traduzida é o ponto-chave para a análise semiótica. Os recordatórios, os balões de fala, e, sobretudo, a indeterminação de quem diz em *Os Lusíadas em Quadrinhos* é o que cria a singularidade semiótica dessa história em quadrinhos. Os personagens corporizam-se em narradores e brincam com as categorias dêiticas da enunciação.

A respeito do jogo de vozes, é importante ressaltar que a debreagem enunciativa é predominante em *Os Lusíadas*, isto é, a supressão do sujeito que diz, que é projetado por um “ele”, criando o efeito de objetividade no texto. Outra característica é o predomínio da debreagem enunciativa, com um “eu” instaurado, na proposição temática (que na tradição literária chama-se prêmio) e na invocação à Tágides, ninfa (musa) do rio Tejo:

Que eu cante o peito ilustre lusitano,
A quem Netuno e Marte obedeceram.
Cesse tudo o que a Musa antiga canta,
Que outro valor mais alto se alevanta [...]

[...] E vós, Tágides minhas, pois criado
Tendes em mim um novo engenho ardente,
Se sempre em verso humilde celebrado
Foi de mim vosso rio alegremente,
Dai-me agora um som alto e sublimado,
Um estilo grandiloquo e corrente,
Por que de vossas águas Febo ordene
Que não tenham inveja às de Hipocrene.

(*Os Lusíadas*, de Camões. Canto I (v. 21-32))

Ao comparar com o projeto enunciativo de Fido Nesti, a HQ começa a narrativa em uma debreagem enunciativa, com um narrador demarcado pelo recordatório e com os primeiros versos do original. Inicia-se com uma introdução que lança luz sobre a vida de Camões, um elemento crucial para a análise em questão, notável pela sua ausência na obra original. No capítulo introdutório, o narrador Camões resgata os primeiros versos da epopeia original, substituindo a tradicional invocação às musas por um intrigante diálogo com um interlocutor. Esse interlocutor, por sua vez, assume o papel narrativo, conduzindo a continuidade da história de Camões.

Nesse ponto, ocorre uma notável transformação do interlocutor em narrador, configurando o que se denomina na semiótica, um sincretismo actancial. Vale ressaltar que existem duas vozes: a voz que narra e delega a segunda voz ao interlocutor. Esse exemplo é explicado pelo seguinte esquema:

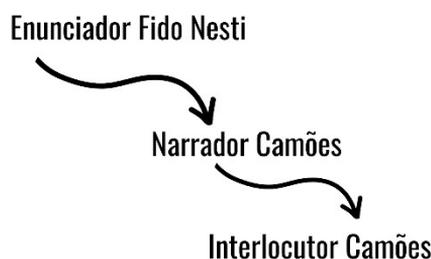


Imagem 1: Delegação de vozes na introdução de *Os Lusíadas em Quadrinhos*

O nível discursivo, de acordo com Machado (2022), propõe um elemento de maior concretude por proporcionar um recobrimento figurativo e temático das categorias abstratas. Nesse nível, a narração é instaurada através da projeção da enunciação no enunciado, isto é, a elevação dos actantes à categoria de atores do discurso. Como apresenta o esquema acima, temos a hierarquização de vozes que é estabelecida entre o sujeito que enuncia, o narrador e o interlocutor no primeiro capítulo da HQ (Machado 2022: 26).

3. O arranjo narrativo na História em Quadrinhos

Como apresentado no esquema, na HQ existe um interlocutor do nível discursivo que se transforma em narrador no nível narrativo, é o que se denomina sincretismo entre dois níveis actanciais. O narrador Camões, no primeiro capítulo, delega voz ao interlocutor Camões que narrará todo o restante da obra. Isso pode ser representado pelo seguinte esquema:



Imagem 2: Programa narrativo do capítulo Introdução de *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Ao delimitar o programa narrativo de base, delinea-se o eixo fundamental do enredo, estabelecendo as categorias primárias do enunciado. Esse processo inaugura o caminho para os eventos subseqüentes que compõem integralmente a obra. Essa estruturação, conhecida como programa narrativo de base, define as linhas mestras do enredo e abre espaço para os programas implicados nesse grande arco narrativo de base, que denominamos programas de uso.

Ainda reverberando o tópico do programa narrativo de base, a partir do mapeamento do programa narrativo do interlocutor Camões, observa-se um entrelaçamento deste programa narrativo com os demais programas da obra em questão. O programa narrativo de base, de acordo com Machado (2022), representa o percurso principal do sujeito em uma análise global do texto. Dessa maneira, temos então o programa narrativo de base da obra, que reveste todos os outros programas (leia-se: Inês de Castro, Velho do Restelo, Gigante Adamastor e Ilha dos Amores) (Machado 2022: 51).

4. A sequencialidade dos programas narrativos em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Antes de mergulharmos na essência de cada programa narrativo que enreda a trama desta novela em quadros, cabe-nos um olhar sobre a sequencialidade que permeia os programas narrativos da obra. Esta HQ desabrocha por meio de programas narrativos que, embora não estejam interligados no nível narrativo, entrelaçam-se em um harmonioso tecido discursivo. Ainda que os programas narrativos não se conectem diretamente, há um fio condutor invisível que os perpassa, tocando suavemente cada narrador das histórias contidas nos capítulos de *Os Lusíadas em Quadrinhos*. É esse fio que costura as vozes e amarra todas as vozes no nível da sintaxe discursiva.

A Inês de Castro

Ao analisar o entrelaçamento desses programas, percebemos que o programa narrativo de base atua como um fio condutor, unindo essas diferentes histórias e personagens em uma trama coesa e integrada, proporcionando uma compreensão profunda da obra no sentido de apresentar todos esses programas (de uso) que compõem o programa narrativo de base regente da obra.

No episódio trágico da Inês de Castro, há uma representação fidedigna em que o sujeito Inês de Castro está em busca do amor que, por sua vez, é o seu objeto-valor. O antissujeito de Inês de Castro é representado pelo Rei Afonso VI, que encomenda a morte da infanta pressionado pelos fidalgos portugueses influentes da corte. O amor como objeto-valor é demonstrado nos seguintes versos:

Tu, só tu, puro amor, com força crua,
Que os corações humanos tanto obriga,
Deste causa à molesta morte sua,
Como se fora pérfida inimiga.

(*Os Lusíadas*, de Camões. Canto III, v 119-122)

Aqui, temos a apresentação do programa narrativo de uso “Inês de Castro” e o seu antiprograma para exemplificar algumas peculiaridades presentes nesse capítulo. Com isso, temos o seguinte programa narrativo e o antiprograma da Inês de Castro:

Programa narrativo Inês de Castro	Antiprograma Inês de Castro
Destinador: A paixão Sujeito: Inês de Castro Objeto-Valor: Amor Antissujeito: Rei Afonso (encomenda da morte).	Destinador: Fidalgos (pressão política) Sujeito: Rei Afonso Objeto-Valor: Morte da Inês Antissujeito: Príncipe.

Tabela 1: (Anti)programa narrativo da Inês de Castro,
em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Acerca dos programas narrativos, Fiorin (2003) declara “toda narrativa tem uma dimensão polêmica. A conjunção para um sujeito implica a disjunção para o outro” (Fiorin 2003: 36). A partir disso, infere-se que o mesmo acontece com o programa e o antiprograma da Inês de Castro. O objeto modal que impulsiona o sujeito a realizar a performance principal no programa narrativo da *Inês de Castro* é o querer. Esse querer em Inês de Castro é demarcado pelo amor e o sentimento de estar com o seu amado, de sentir vontade em se casar, que é o espelhamento do seu objeto-valor: o amor. Esse objeto modal que modaliza o sujeito (leia-se: Inês) pelo querer é necessário para obter o objeto-valor, isto é, a conjunção amorosa. Entretanto, a conjunção amorosa entre o príncipe e o sujeito não ocorre, levando esse programa narrativo à disjunção.

De acordo com Fiorin (2003), existe uma sequência canônica dentro das narrativas, que compreende quatro fases: a manipulação -representada por quatro tipos a tentação, a intimidação, a sedução e a provocação- a competência, a performance e a sanção. No programa narrativo da Inês de Castro, observa-se a manipulação por meio da intimidação. Essa manipulação é demarcada por “se você se casar com o meu filho, você vai morrer”. Sabendo Inês da desaprovação do Rei Afonso e das possibilidades de morte estipulada/encomendada pelo imperador em relação à união com o príncipe Pedro I, ainda sim casou-se secretamente, desafiando a intimidação imposta pelo rei. Desse modo, retrata-se a condução de Inês em busca do seu objeto-valor, que é desarranjado pela sua própria morte (Fiorin 2003: 29).

A performance (fase de mudança de um estado para outro na narrativa) acontece quando a morte de Inês é encomendada aos carrascos. A transformação é dada pelo estado de conjunção amorosa que se transforma em um elemento macabro, a morte, que é a disjunção do programa narrativo da Inês de Castro e a conjunção do antiprograma que seria o apagamento do “firme amor o fogo aceso” como é dito na obra traduzida. Na última fase, ocorre a sanção, quando se constata que a performance foi realizada e o reconhecimento de que o sujeito operou a transformação. No caso da Inês de Castro, vemos que a personagem foi brutalmente assassinada pelo simples fato de amar.

O Velho do Restelo

O próximo programa narrativo em sequencialidade é a famigerada narrativa do Velho do Restelo. Já no começo da narrativa, na HQ, observa-

se sua indignação e pessimismo com as grandes navegações, e à vista disso, tenta impedi-las. Temos, então, o objeto-valor do Velho do Restelo que seria o impedimento das grandes navegações, e o seu destinador, que seria o pessimismo. Acompanha-se o programa narrativo de o Velho do Restelo:

Programa narrativo Velho do Restelo	Antiprograma Velho do Restelo
Destinador: Pessimismo Sujeito: Velho do Restelo Objeto Valor: Impedimento das navegações Antissujeito: Navegantes/desbravadores	Destinador: Busca de rotas comerciais Sujeito: Navegantes/desbravadores Objeto Valor: Chegar às Índias/continuar a navegação Antissujeito: Velho do Restelo (pessimismo).

Tabela 2: (Anti)programa do Velho do Restelo, em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

É interessante abordar essa temática do pessimismo em o Velho do Restelo porque desvela alguns elementos acerca do pensamento camoniano presente tanto na obra de partida como na obra de chegada. A respeito disso, D'onofrio (2017) discorre: «O episódio do Velho do Restelo reveste-se de uma importância extraordinária para um estudo interpretativo de *Os Lusíadas*, pois põe em dúvida a conveniência e a utilidade da expedição portuguesa em busca do caminho marítimo para a Índia» (D'onofrio 2017: 1). Nesse sentido, é nítido um traço específico transposto entre as obras que dá sustentação ao arranjo narrativo do Velho do Restelo. Adentrando a narrativa do Velho, temos a tentativa de manipulação por intimidação por parte do sujeito Velho do Restelo aos tripulantes. O sujeito Velho tenta trazer um valor negativo às grandes navegações, o que é concretizado nos seguintes versos:



Imagem 3: Capítulo Velho do Restelo de *Os Lusíadas em Quadrinhos* (p. 15)

Nos quadrinhos apresentados, a utilização da exclamação no enunciado, em conjunto com o discurso negativo, contribui para retratar de maneira vívida a manipulação por meio da intimidação. Essa modalização se caracteriza pela criação de uma imagem negativa em relação ao objeto-valor da tripulação, que, neste caso, seria alcançar a nova rota comercial e chegar às Índias. A escolha da exclamação destaca a intensidade do pessimismo em relação à continuidade da navegação por parte dos tripulantes.

A performance de O Velho do Restelo começa à medida que os navegantes ignoram completamente as ideias pessimistas do Velho e embarcam novamente na empreitada. O programa narrativo do Velho do Restelo termina em disjunção, visto que o personagem não consegue interromper a continuidade da grande navegação em busca de rotas comerciais às Índias. Um ponto característico e fundamental no episódio do Velho do Restelo é a articulação dos planos da expressão e do conteúdo que apresentam algumas características peculiares.



Imagem 4: Capítulo Velho do Restelo de *Os Lusíadas em Quadrinhos* (p. 16)

Para começar a explicar essa articulação, é importante retomar a amplitude do conceito greimasiano de “texto”, que neste caso, é formado pela articulação de um plano do conteúdo, constituído por estruturas narrativas e discursivas, assim como, também um plano de expressão, que há a presença

de uma linguagem (verbal ou não) para a textualização do discurso. Dessa maneira, infere-se que o discurso pode ser analisado em diversos âmbitos e não se limita apenas a um poema ou um texto em prosa, mas também na fotografia, na canção, entre outros. Quando ocorre a articulação desses dois planos, temos, então, a textualização e por isso o texto, nesse sentido, é uma unidade que se dirige para a manifestação. (Morato 2008: 179-180; Fiorin 1999: 10)

Ao se tratar da imagem acima, existe uma relação entre os dois planos, e nessa junção constitui-se uma pequena narrativa (programa de uso), dentro do arranjo narrativo Velho do Restelo. A morte, descrita verbalmente, relaciona-se ao conteúdo visualmente manifestado, à medida que o navio é destruído e os marinheiros são lançados aos perigos, que também são representados pelos monstros e problemas que seriam enfrentados ao longo da viagem.

Portanto, os componentes (verbais e não verbais) que constituem essa articulação entre os planos do conteúdo e da expressão tornam-se complementares e possibilitam que as expressões verbais e gráficas promovam um sincretismo, de modo a criar uma unidade de sentido para o enunciado apresentado.

O Gigante Adamastor

Embarcando no programa narrativo do Gigante Adamastor, temos a seguinte estrutura:

Programa narrativo Gigante Adamastor	Antiprograma Gigante Adamastor
Destinador: Amargura Sujeito: Gigante Adamastor Objeto-Valor: Impedimento das navegações Antissujeito: Apelo divino dos navegantes	Destinador: Grandes navegações Sujeito: Tripulação do Vasco da Gama Objeto-Valor: Encontrar a rota comercial Antissujeito: Perigos marítimos

Tabela 3: (Anti)programa do Gigante Adamastor, em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

O Gigante Adamastor, no que se diz respeito ao plano lírico, é um dos pontos-chaves do poema camoniano, porque nesse capítulo são abordadas duas temáticas constantes na poesia camoniana: o amor impossível e o amante rejeitado. Em *Os Lusíadas* de Camões, o Gigante Adamastor é

rejeitado pela ninfa Tétis; assim ocorre o mesmo na novela em quadrinhos. Vejamos o programa de uso:

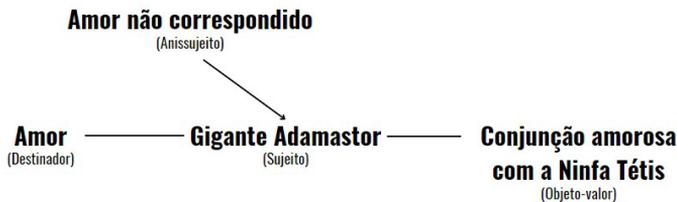


Imagem 5: Programa de uso 1 do programa de base do capítulo Gigante Adamastor

O Gigante Adamastor é uma das figuras do amante rejeitado. O programa de uso apresenta, então, esse fato. Quando o Gigante busca sua conjugação amorosa com a Ninfa Tétis, ele tem o seu amor rejeitado e se enfurece por isso. Diante disso, o Gigante Adamastor tenta tomar Tétis à força e provoca Júpiter, que o transforma em uma figura monstruosa do mar (que seria o Cabo das Tormentas).

Desse modo, esse programa de uso termina em uma disjunção amorosa, um fato importante para o programa de base. A disjunção amorosa do Gigante Adamastor no programa de uso contribui porque o Gigante só ataca os navegantes, justamente por ter provocado a cólera de Júpiter e o mesmo tê-lo tornado um monstro. Para além do programa narrativo descrito acima, no programa narrativo de base, existe um outro programa narrativo de uso do personagem Vasco da Gama, que é engolido pelo Gigante Adamastor. Sobre o programa narrativo de uso, temos:

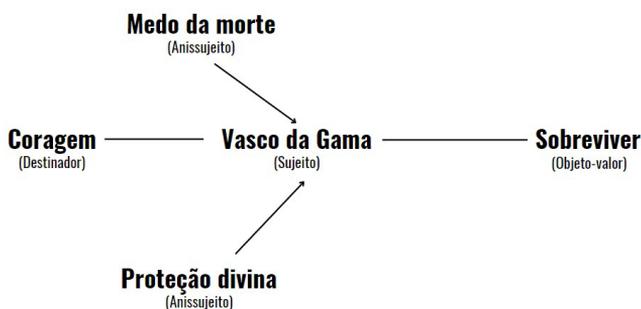


Imagem 6: Programa de uso 2 do programa de base do capítulo Gigante Adamastor

Nas páginas 26 e 27 da novela em quadros, há uma pequena narração do Vasco da Gama dentro do organismo do Gigante Adamastor, que retrata expressivamente esse programa narrativo de uso apresentado acima. É uma história narrada de forma não verbal acompanhada de uma sucessão de cenas que nos permite a interpretação.



Imagem 7: Narrativa do Vasco da Gama em *Gigante Adamastor* (págs 26 e 27)

Retomando o programa narrativo de uso apresentado acima, o medo da morte e a vontade de sair de dentro do monstro estão em consonância. O antissujeito está constantemente representado pelo sentimento do sujeito Vasco da Gama. Esse sentimento é representado pela expressão facial do personagem. Segundo Discini (2005) “[n]o plano da expressão está a manifestação do sentido imanente, feita por meio da linguagem sincrética, que integra o visual e o verbal sob uma única enunciação” (Discini 2005: 57). A partir da reflexão de Discini, é importante ressaltar esse conteúdo implícito presente na narrativa do Vasco da Gama. Esse conteúdo implícito é manifestado pela expressão de medo retratada no rosto do personagem. A partir do momento em que esse conteúdo é manifestado pela expressão visual e o mesmo “faz sentido”, temos então as categorias da função semiótica articuladas.

Diante disso, a contribuição para essa construção se dá por meio do semissimbolismo, que categoriza e articula os elementos dos dois planos (conteúdo e expressão), o que se chama, segundo Hernandez (2005 apud Scoparo 2018: 6), de *formantes figurativos* – elementos que criam efeitos da realidade na superfície do discurso. São as figuras do mundo que se identificam no discurso e trazem sentido de acordo com o conhecimento prévio da realidade.

Deusa Cípria

Por fim, temos o programa narrativo da Ilha dos Amores:

Programa narrativo Deusa Cípria	Antiprograma Deusa Cípria
Destinador: Compadecimento Sujeito: Cípria Objeto-valor: Entregar o prêmio em virtude dos desafios enfrentados no oceano Antissujeito: Perigos e desafios	Destinador: Busca pela nova rota comercial Sujeito: Navegantes Objeto-valor: Ganhar os prêmios da deusa Cípria Antissujeito: Perigos e desafios

Tabela 4: (Anti)programa da Deusa Cípria, em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

A narrativa da Ilha dos Amores começa com a visão da Ilha de repouso e o narrador Camões é demarcado não somente pelo recordatório, como também pelo plano da expressão visual. A manifestação do narrador Camões é evidenciada justamente de forma não linear por meio dos elementos visuais. É uma narrativa interessante, porque traz a mitologia explícita, o que era inaceitável no ocidente monoteísta. O episódio retrata um período de descanso à tripulação, proporcionado pela deusa Cípria que, por sua vez, tem os navegantes portugueses como seus protegidos.

É importante frisar que, em A Ilha dos Amores, a conjunção com o objeto-valor, que são os deleites da ilha para os navegantes portugueses, já é concretizada logo nos primeiros versos da novela em quadros. O conteúdo apresentado pelo narrador nos primeiros quadros traz um impacto para a narrativa, vejamos os quadros:



Imagem 8: Capítulo Ilha dos Amores de *Os Lusíadas em Quadrinhos* (p. 35)

De início, existe a manifestação do narrador Camões, que é representada nos primeiros quadros, por meio de um jogo de ênfase e perspectiva. A respeito disso, discorre Discini (2005):

[N]as coerções genéricas das HQs, podemos notar: [...] a incorporação dos quadrinhos como recurso para representar tanto transformações como congelamento de cenas; o recurso de closes, com efeito de ênfase; o uso da perspectiva, para orientação do olhar; tudo, aliás, marcado pela densidade icônica das figuras. (Discini 2005: 9)

Ao levar em conta as perspectivas na HQ, temos a figurativização das perspectivas em relação ao que será narrado no capítulo Ilha dos Amores. Essas perspectivas remontam e reforçam a narração pelo narrador Camões, em que há uma discrepância entre o que é narrado verbalmente e o conteúdo manifestado pela expressão visual. O conteúdo expresso verbalmente apresenta um narrador que conhece a história que está sendo contada, já o narrador Camões manifestado visualmente tem uma expressão boquiaberta quando se depara pelo binóculo, com a deusa Cípria, descendo das nuvens.

5. O tecido discursivo em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Dentre as constelações de narrativas sequenciais que compõem a novela em quadros há uma nuance fundamental que tece o discurso da obra. O nível discursivo, de acordo com Machado (2022), propõe um elemento de maior concretude por proporcionar um recobrimento figurativo e temático das categorias abstratas. Nesse nível, são instauradas as projeções da enunciação no enunciado, isto é, a elevação dos actantes à categoria de atores do discurso. Como apresenta o esquema abaixo, temos a hierarquização de vozes que é estabelecida entre o sujeito que enuncia, o narrador e o interlocutor no primeiro capítulo da HQ (Machado 2022: 26).

O narrador Camões delega a voz ao interlocutor Camões para que o personagem narre a história que está contida no nível do enunciado, aquele que chamamos de nível discursivo. O esquema a seguir apresenta esse aspecto.

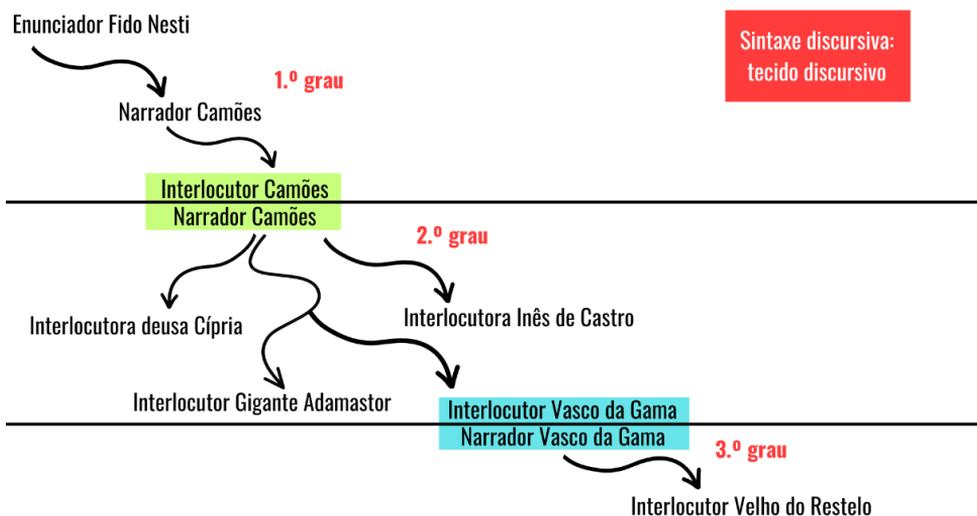


Imagem 9: O tecido discursivo em *Os Lusíadas em Quadrinhos*

Para entender melhor o conteúdo esquemático, é importante ressaltar os mecanismos de instauração de pessoas no enunciado. Segundo Fiorin (1995), essa instauração é feita por meio das debreagens. Sobre a debreagem, ressaltam Greimas e Courtés (1979): «Debreagem é a operação em que a instância de enunciação disjunge de si e projeta para fora de si, no momento da discursivização, certos termos ligados à sua estrutura de base com vistas à constituição dos elementos fundadores do enunciado, isto é, pessoa, espaço e tempo. (Apud Fiorin 1995: 4).

Levando em consideração a citação do Fiorin (1995) e do esquema imagético, nos deparamos com a debreagem actancial, isto é, a instauração das pessoas dentro do enunciado, no momento da discursivização. As debreagens enunciativa e enunciva possuem dois tipos básicos de discurso: a primeira e terceira pessoa. As instaurações produzem efeitos de sentido tanto objetivos quanto subjetivos. Como explica Fiorin (2005), o ‘eu’ pode se inserir dentro do discurso, trazendo uma sensação de presença pessoal e subjetividade. Em contraste, na debreagem enunciativa, esse ‘eu’ se retira, o que cria um efeito mais impessoal e objetivo no discurso.

No que diz respeito à composição do tecido discursivo, encontramos debreagens internas, que por sua vez são denominadas de 1.^a, 2.^a e 3.^a ordem. Fiorin (1995) discorre “Trata-se do fato de que um actante já debreado, seja ele da enunciação ou do enunciado, se torne instância enunciativa, que opera, portanto, uma segunda debreagem, que pode ser enunciativa ou enunciva” (Fiorin 2005: 5). O esquema imagético nos apresenta as debreagens internas que estão instaladas dentro da novela em quadros. Esses actantes foram debreados por um *eu* que fala em discurso direto e delega a voz para um interlocutor, que tem a posse da fala e está subordinado ao narrador já instalado no discurso. Nos *Lusíadas em Quadrinho*, temos:

- **Debreagem de 1.º grau:** No início da obra, o Camões narrador, por meio do discurso direto, delega a voz ao Camões interlocutor, que por sua vez, contará sua história, e por meio do sincretismo actancial, torna-se narrador de 2.º grau;

- **Debreagem de 2.º grau:** O narrador de 2.º grau é o interlocutor Camões de 1.º grau, que foi debreado e, dessa forma, narra todas as histórias da HQ, que ocorrem em sequencialidade e são interligadas pelo narrador de 2.º grau que tece toda a constelação de narrativas da obra;

- **Debreagem de 3.º grau:** Por fim, a última debreagem observada é a de 3.º grau, em que um dos interlocutores de 2.º grau, Vasco da Gama, torna-se narrador de 3.º grau do interlocutor de 3.º do Velho do Restelo.

A profundidade do nível discursivo revela um tecido rico de inúmeras características e nuances para se compreender a organização da obra traduzida. A narrativa se constrói em um feixe intricado que perpassa toda a obra, conectando as vozes por meio das debreagens internas que se entrelaçam e se complementam à medida que a obra se desenvolve. Nesse entrelaçamento, emergem camadas de significado que transcendem a mera transposição de palavras, evidenciando a complexidade e a sofisticação da linguagem e da estrutura narrativa.

Considerações finais

Ao analisar a adaptação em quadrinhos da obra *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, traduzida por Fido Nesti e lançada pela Editora Peirópolis em 2006, foi possível identificar uma série de peculiaridades em relação ao projeto enunciativo original. A metodologia utilizada, baseada na semiótica de linha francesa, permitiu uma análise aprofundada nos níveis discursivo e narrativo. Isso, por sua vez, contribuiu para a construção da análise minuciosa do recorte feito para a proposta de trabalho.

A tradução intersemiótica realizada por Fido Nesti demonstrou uma transposição de linguagem verbal para a verbo-visual, e uma reinterpretação do enunciado, com escolhas do original cruciais para a construção da narrativa em quadrinhos. A introdução, que destaca a vida de Camões e incorpora um diálogo com um interlocutor, exemplifica a habilidade do adaptador em criar camadas de significação.

A análise dos programas narrativos revelou a presença de um programa de base que atua como fio condutor, conectando os diferentes eventos e personagens da obra. O entrelaçamento desses programas proporciona uma compreensão mais profunda da trama, destacando a coesão entre os elementos narrativos.

No episódio da Inês de Castro, a aplicação da sequência canônica de manipulação, competência, performance e sanção elucidou a complexidade das relações narrativas. A disjunção amorosa entre Inês e o príncipe Pedro I, coordenada pelo antissujeito Rei Afonso, evidencia a dimensão polêmica presente na narrativa e encerra a análise do recorte feito na pesquisa.

Em um contexto geral acerca do mapeamento dos arranjos narrativos, infere-se que os episódios da novela em quadros possuem características singulares em cada um de seus capítulos. São arranjos distintos que se interligam entre si a partir do narrador Camões, que está sempre tecendo um

fio literário entre o começo de uma narrativa e o final da anterior. A escolha do enunciador ao tecer essa continuidade dentro do descontínuo (que é a separação das narrativas) faz com que a história em quadrinhos tenha uma característica específica que parte da disposição do jogo de vozes, da complexa delegação de vozes estabelecida.

Dentre todas as nuances de tradução como processo que analisamos no presente trabalho, há um ponto interessantíssimo a ser colocado como uma consideração final e também parte do resultado da pesquisa: a questão do modo de delegações de vozes entre as obras. Uma característica fundamental que é apresentada em *Os Lusíadas* original é a figura do Paulo da Gama que em nenhum momento é representado na HQ. Segundo Cidade (1968, *apud* Leite e Sodré):

Cidade detalha argutamente a composição da narração de Paulo da Gama, relevando não sua função estrutural no poema, mas o objeto de seu discurso. [...] O narrador [Paulo da Gama], segundo a ficção, confiava pormenores [que ele omite em prol da concisão] à eloquência da pintura, e, em harmonia com uma técnica de sobriedade, passava a outras bandeiras. O Poeta encarregava-o da missão de não omitir nenhum dos episódios mais demonstrativos dos valores individuais de uma história de que seu irmão [Vasco da Gama] dera, a largos traços, a linha evolutiva, na cronológica sucessão dos monarcas. (Leite e Sodré 2017: 2)

Essa citação nos traz a perspectiva de um narrador que é peça fundamental para a obra de partida, mas que, diferentemente, não foi retratado no projeto da obra de chegada. Isso se deve ao modo de enunciar, como foi retratado aqui no tópico a respeito da dinâmica das perspectivas. Ao instalar no enunciado as projeções debreadas, temos um apanhado de mecanismos que sobrepõem a ausência de narradores como o Paulo da Gama.

Desse modo, o fio condutor (doravante *tecido discursivo*) que interliga todo o jogo de vozes dentro da novela em quadros é o que molda toda a narrativa, dando sequencialidade aos programas narrativos e construindo o todo de sentido por meio da hierarquização das vozes que são instauradas no enunciado.

A respeito do que molda as partes marcantes da obra de partida na obra de chegada, temos um recorte fidedigno representado pelos quatro capítulos aqui analisados da HQ: a Inês de Castro, o Velho do Restelo, o Gigante Adamastor e a Ilha dos Amores. Outro fato importante a ser citado é a presença de uma introdução, presente na HQ e que se diferencia da obra

original. Esse ponto é importante porque há uma introdução na obra original, entretanto, é um prólogo que consiste em apresentar a proposta do livro e não a história do autor, como é feito na HQ.

Referências bibliográficas

- Calvino, Italo. 2007. *Por que Ler os Clássicos*. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras.
- Camões, Luís Vaz de. 2021. *Os Lusíadas*. São Paulo: Editora Melhoramentos.
- Dias, Augusto Epiphanyo da Silva. 1916. *Os Lusíadas de Camões Comentados*. Porto (Portugal).
- Discini, Norma. 2005. "HQ e charge". In: Ivã Carlos Lopes e Nilton Hernandes (orgs.), *Semiótica, Objetos e Práticas*. São Paulo: Contexto.
- D'Onofrio, Salvatore. 2017. "O Velho do Restelo e a consciência crítica de Camões". *Revista de História*, [S. l.], v. 40, n. 81, p. 75-89. DOI: 10.11606/issn.2316-9141.rh.1970.128942. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/128942>. Acesso em: 27 fev. 2024.
- Fiorin, José Luiz. 1995. "Pessoa desdobrada". *Alfa Revista de Linguística*, v. 39, p. 23-44. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3968/3643>. Acesso em: 06 jul. 2024.
- Fiorin, José Luiz. 1999. "Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva". In: *DELTA Revista de Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*. São Paulo.
- Fiorin, José Luiz. 2003. *Elementos de Análise do Discurso*. São Paulo: Contexto/Edusp.
- Gomes, Regina; Mancini, Renata. 2007. *Textos Midiáticos: Uma Introdução à Semiótica Discursiva*.
- Greimas, A. J. 1970. *Du Sens: Essais Sémiotiques*. Paris: Editions du Seuil.
- Jakobson, Roman. 1969. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix.
- Leite, Leni et al. 2017. *Paulo da Gama e os Narradores em Os Lusíadas, de Luís de Camões*. Universidade Federal do Espírito Santo.
- Machado, Maria Clara. 2022. *Dos Versos aos Quadros: Uma Proposta de Análise da Odisseia de Homero em Quadrinhos*. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal Fluminense. Orientadora: Renata Mancini.
- Mancini, Renata. 2020. "A tradução enquanto processo". *Revista Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 40, nº 3, p. 14-33.
- Morato, Elisson Ferreira. 2008. *Do Conteúdo à Expressão: Uma Análise Semiótica dos Textos Pictóricos de Mestre Ataíde*. Faculdade de Letras – UFMG, Belo Horizonte/MG.
- Nesti, Fido. 2006. *Os Lusíadas em Quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis.
- Rodrigues, Antônio Basílio. 1977. *Luiz Vaz de Camões e Os LUSÍADAS. Convergência Lusíada*.
- Scoparo, Tania Regina Montanha Toledo. 2019. *Texto Verbal e Imagético: Uma Proposta Semiótica de Ensino*. UFES.