

## 4

### Processos Intersemióticos

Ao interagir com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e a televisão, a história em quadrinhos contribuiu para a formação da cultura do século XX. É inegável que os elementos característicos dos quadrinhos, há muito tempo, projetaram-se para além do espaço das Histórias em Quadrinhos, estando hoje plenamente difundidos. Os elementos lingüísticos das histórias em quadrinhos estão presentes nos diversos meios de comunicação, seja sob forma impressa ou digital. Alguns de seus códigos se encontram tão enraizados na cultura de nossa sociedade que nem sempre notamos sua inserção.

A interação entre diferentes formas de linguagem é uma das características do século XX, afirma PLAZA (2001), sob forma de traduções/adaptações de obras literárias e peças teatrais para o meio radiofônico e cinematográfico. Entretanto, os fenômenos da interação semiótica entre linguagens: a colagem, a montagem, a interferência, as apropriações, integrações, fusões e re-fluxos interlinguagens se referem às relações tradutoras intersemióticas, porém sem se confundir com elas. Tem como base o núcleo dessas relações mas não as concretizam, geralmente, de forma intencional. A tradução intersemiótica, para PLAZA (2001), se estabelece como linha de continuidade dos processos artísticos, se diferenciando pela atividade intencional e explícita da tradução.

A tradução como prática intersemiótica depende das qualidades criativas e do repertório do tradutor, por isso podemos, também, colocar a tradução intersemiótica como uma prática crítico-criativa, uma ação sobre as estruturas dos eventos, como diálogo de signos, como síntese, leitura, releitura e reescrita do pensamento, cambiando os sentidos, transcriando formas. Por seu caráter mutável de transformar signo em signo, para PLAZA (2001), qualquer pensamento seria necessariamente uma tradução:

"Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. Todo

pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante". (p.18)

Um conhecimento imediato não é possível, segundo PEIRCE (1977), tendo em vista que o conhecimento não existe antes do pensamento. Essa afirmação nega a visão cartesiana que defende a intuição como conhecimento imediato. Para PEIRCE (1977), o pensamento imediato é mero sentimento e não tem valor cognitivo nem significado, pois este valor reside não naquilo que é realmente pensado, mas na conexão do pensamento a uma representação através de pensamentos subseqüentes, de forma que o significado de um pensamento é, ao mesmo tempo, algo virtual.

JAKOBSON (1969) e PAZ apud PLAZA (2001), relativizam a afirmação de PEIRCE (1977) por perspectivas diferentes que, no entanto, têm pontos em comum. Se para JAKOBSON (1970) só é possível transpor criativamente de uma forma para outra, a transposição interlingual ou, em última instância, a transposição intersemiótica - de um sistema de signos para outro - para PAZ (1984) a tradução é uma tarefa tão difícil quanto produzir uma obra original, considerando ambas as operações faces de uma mesma moeda, algumas vezes indistinguíveis, "num incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação", que define como uma transmutação. A tradução será sempre recriação ou criação paralela, autônoma, porém recíproca, não se traduzindo apenas o significado, mas o próprio signo.

Podemos ver que apesar dos diferentes caminhos e enfoques dados a questão da tradução, o ponto de convergência é: a tradução como transcodificação criativa. Ao retornarmos ao original, onde em seu término se encontra a lei que determina e contém a traduzibilidade de uma obra, perceberemos que do mesmo modo que nenhum dado do conhecimento pode ser ou ter pretensões a ser objetivo quando se contenta em reproduzir o real, assim também nenhuma tradução será viável se aspirar essencialmente a ser uma reprodução parecida ou semelhante ao original.

A ação do tradutor como pensamento em signos precisa de canais e de linguagens que permitam a socialização da mensagem e estabeleçam uma ação sobre o ambiente humano. A criação do sistema de si-

nais é fundamental para a troca de mensagens entre o homem e o mundo.

PIGNATARI (1975) nos diz que "a sintaxe deve derivar de ou estar relacionada com a própria forma dos signos". A tradução intersemiótica induz, neste momento, já pela própria constituição sintática dos signos, à descoberta de novas realidades, visto que "na criação de uma nova linguagem não se visa simplesmente uma outra representação de realidades ou conteúdos já pré-existentes em outras linguagens, mas a criação de novas realidades, de novas formas-conteúdo".

Para BARTHES apud SOUZA (2001), a narrativa não pode ser traduzida sem prejuízo. Aquilo que não é traduzível só se determina no último nível narrativo pelos seus significantes, gerando uma enorme dificuldade no momento de sua transposição para outra forma de narrativa que não aquela de origem, denominando-se assim tradução intersemiótica o processo de expressar numa linguagem um conteúdo que anteriormente era transmitido através de outra.

Segundo OLIVEIRA (2000), para transpor uma obra literária para um outro meio, peça teatral, ópera, cinema ou TV, se faz necessário a plena compreensão de ambos os códigos lingüísticos e suas particularidades. A percepção e o domínio do tempo e da narrativa são fundamentais num processo de adaptação. Cabe ao tradutor encontrar os recursos cênicos, visuais, sonoros, etc, que permitam a recriação de ações que se equiparem ao ritmo e a atmosfera do original.

O problema da adaptação de uma codificação para outra se concentra inicialmente na tradução do texto literário de um sistema para outro. JAKOBSON (1969) propõe três tipos de classificação: reformulação, a interpretação de sinais verbais para outros sinais



Figura 4.1  
Revista Época, Nº 248 -  
Apropriação de elementos  
da linguagem dos quadri-  
nhos.

verbais na mesma linguagem ou codificação; tradução interlingual, ou seja, interpretação dos sinais verbais para outros sinais verbais de outra linguagem; e transmutação, a tradução intersemiótica de signos verbais para signos não-verbais.

A possibilidade de tradução da narrativa resulta da estrutura da sua língua ainda da linguagem empregada. Ainda assim, no sentido inverso, poderíamos encontrar esta estrutura distinguindo e classificando os elementos de semióticas diferentes e concorrentes (diversamente) traduzíveis e intraduzíveis de uma narrativa.

Na adaptação de literatura para televisão, RECTOR (1991) aponta para combinações dos aspectos propostos por JAKOBSON (1969). Para ele, não interessa se a obra literária é conto, romance ou drama. O maior problema não é a tradução idiomática, e sim os elementos inerentes à linguagem a ser traduzida, que não se fazem presentes no novo meio: a tradução da linguagem-objeto para metalinguagem.



As implicações sociolingüísticas e dialetológicas também precisam ser consideradas em função das necessidades e restrições de cada sistema lingüístico e do universo cultural da linguagem. Em segundo lugar, o texto precisa ser convertido para uma linguagem não-verbal, onde os sinais verbais se transformam em espaço, tempo e movimento. O processo de tradução é interpretativo, podendo ser compreendido como a recriação de um meio em outro meio.

No caso do cinema e da televisão, a intertextualidade é um dos componentes básicos da

Figura 4.2  
Anuncio televisivo Cerveja Skol, uso de linguagem característica do desenho animado.

tradução intersemiótica. Na televisão, a complexidade é maior, tendo em vista o uso de mais de uma linguagem preexistente, o texto e principalmente a linguagem cinematográfica.

Como a mensagem televisiva é fragmentada, se alterarmos a ordem dos fatores, alteramos o produto final. O controle remoto, por sua vez, fragmenta ainda mais a mensagem, permitindo uma interferência direta do espectador no processo de seleção e leitura da informação, fragmentando e influenciando a temporalidade da televisão, fazendo seu ritmo mais ou menos frenético, uma edição dentro da edição. A televisão é ação, a dissociação entre o original e a adaptação, modifica o discurso através de dois procedimentos: espaço e tempo.

Os intervalos comerciais são outro fator que contribui para a fragmentação da leitura da linguagem televisiva. No cinema, temos mudanças de plano ou cortes de cena diferenciados não afetando, no entanto, a continuidade do processo narrativo. O espectador televisivo teve que aprender essa nova gramática, pois estas interrupções se constituíam em outras narrativas, não relacionadas, necessitando separar as diferentes histórias e preenchendo os espaços, reconectando os diversos blocos narrativos. Mais uma vez, a fragmentação da fragmentação.

MORAN (1995) acredita que o vídeo aparentemente encontrou a fórmula de comunicar-se com a maioria das pessoas, tanto crianças como adultos. O ritmo torna-se cada vez mais alucinante (videoclipes), e a lógica da narrativa não se baseia necessariamente na causalidade, mas na contigüidade, em colocar um pedaço de imagem ou história ao lado da outra. Ou seja, uma das principais características da Gestalt das histórias em quadrinhos. Ao encontrar fórmulas que se adaptam perfeitamente à sensibilidade do homem contemporâneo, utilizando uma linguagem concreta, plástica, de cenas curtas, com pouca informação de cada vez, com ritmo acelerado e contrastado, multiplicando os pontos de vista, os cenários, os personagens, os sons, as imagens, os ângulos e planos de enquadramento e os efeitos.

Por isso, acreditamos que, apesar das óbvias influências cinematográficas, o quadrinho guarda uma relação, mesmo que definida posteriormente, muito próxima com a linguagem televisiva. Originalmente os quadrinhos herdaram a linguagem visual do cinema, onde, como afirma SOUZA (2001),

a imagem é em geral explorada em toda a sua densidade como forma de linguagem e significado livre das amarras verbais compondo cada nó no tecido visual, não podendo ser descartada, como na televisão.

No entanto, é a televisão que parece estar mais próxima do quadrinho quando levamos em consideração o ritmo da narrativa, a fragmentação do momento. Ambas as linguagens são sintéticas e têm como objetivo uma fácil assimilação por parte do público, com ênfase na imagem apoiada ou não pelo texto. É comum em outros meios de comunicação o uso de elementos como o balão ou ainda o emprego da síntese gráfica, que por já fazerem parte do imaginário social, têm seus códigos facilmente assimilados pelo público.

Esse cambiar de linguagens, ou ainda de elementos lingüísticos, se evidencia na apropriação de elementos característicos da gramática das histórias em quadrinhos: balões, grafismo sintético, seqüencialidade e fragmentação narrativa. Modelos estéticos ou temáticos próprios extrapolaram os limites de sua mídia de origem. Enquanto se desenvolvem as possibilidades dos quadrinhos no espaço virtual, a questão de como elas se adaptarão fica em aberto, mas certamente decidirá o papel dos quadrinhos (e até sua própria existência).

Tomando como exemplo a série televisiva americana dos anos 60 Batman e Robin, que utilizava onomatopéias em seus episódios, percebemos a significativa influência dos quadrinhos também na mídia televisiva. Os ZOOKS, POWS e SMASHES passaram a ser um elemento indissociável desta série de TV, até hoje cultuada. É curioso como um elemento como a onomatopéia, aparentemente funcional tão somente nas HQ's, influenciou também outras mídias, que já tinham naturalmente o áudio incorporado a sua linguagem.



Figura 4.3  
Campanha publicitária Cerveja BRAHMA, fazendo uso de elementos da linguagem dos quadrinhos.



Figura 4.4  
Seriado televisivo Batman & Robin, um clássico do uso de elementos dos quadrinhos na televisão.

"When Hollywood adapts comic characters to the big screen, there is an emasculation effect whereby producers and directors, refusing to acknowledge serious themes present in the original work, exploit only the "high-recognition/high concept" aspects for their own commercial ends. Comics are regarded as trafficking in stereotypes, and thus, as a source, provide an easy excuse for directors unequipped or unwilling to handle complex characterization. Mainstream audiences, seeing only the bastardized movie version of a comics character, have their preconceptions confirmed, thus inhibiting their desire to consider picking up a comic book to read."

(CHUNG, 2001)

Este é um problema que ocorre nas adaptações dos quadrinhos para mídias como o cinema ou TV. Como a personagem dos quadrinhos é, por natureza, caricata ao sofrer o processo de adaptação para uma outra mídia, tem estas características exacerbadas, que podem levar a roteiros inverossímeis ou no mínimo pouco convincentes, desagradando tanto o fã de cinema quanto o de quadrinhos.

Na mudança do sistema escrito para o oral, as radionovelas, por exemplo, além de elementos lingüísticos também fazem uso de elementos paralingüísticos, como sotaque, entonação e tom de voz, além de outros sinais auditivos - música e ruídos. Com a passagem da tecnologia do rádio para a televisão, a transformação da linguagem foi surpreendente.

Tanto a televisão como o cinema são simulações que representam um objeto, mas nunca o próprio objeto. Isto se constitui num problema ético: fidelidade ao texto literário e ao trabalho original. A adaptação passa pela negação da originalidade, implicando na transformação. O tele-drama pode ser visto como os folhetins do século XIX, originalmente seriadas diária ou mensalmente nos jornais e revistas.

Ao caracterizarmos as formas tecnológicas da atualidade como formas tecnológicas tradutoras do próprio texto, dizemos que, passado-presente-futuro, ou original-tradução-recepção, são permeados social e artisticamente pelos meios de produção vigentes. Por outro lado, a recuperação imediata da informação em tempo real (através de sistemas digitais) modifica a nossa percepção dessa mesma informação, provocando tradução e contaminação. A história e a pré-história parecem se reproduzir através dos sistemas

digitais, pois que os novos contextos absorvem e definem os contextos anteriores como conteúdo, numa mistura de suas culturas com os detritos mercadológicos industriais, ao transferirmos bibliotecas e o espetáculo da história para um computador.

Este movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias tem como um de seus efeitos a hibridização de meios, códigos e linguagens que se justapõem e combinam, produzindo uma fusão de mídias. O emprego de suportes do presente implica uma consciência desse presente, pois ninguém está a salvo das influências sobre a percepção que esses mesmos suportes e meios tecnológicos nos impõem.

O caráter sensorial, inclusivo e abrangente das formas digitais permite o diálogo em ritmo intervisual, intertextual e intersensorial com os vários códigos da informação. Nestes intervalos, entre os vários códigos surge uma fronteira fluida entre informação e imagem, uma margem de criação. Estes nichos são compostos de uma mesma "substância" onde, cada mensagem ao apropriar-se e absorver a mensagem anterior nos faz perceber sua real dimensão e qualidade.

"The on-line screen has a number of key elements. It is framed. It radiates, like television, into a competitive space. The background is almost always static and isolated from the mobile elements which compete in a complex ordered-disordered way. The content resides almost entirely in discrete 'bites' of text, which ignore each other. Motion is mostly for attention-grabbing and novelty ie., 'spectacle'. It could be said the cyber-world reflects perfectly the "spectacle commodity culture".

LAURIE et al (2001)

Todas as mídias, em maior ou menor grau, contaminam-se umas as outras, de modo que os canais técnicos também sofrem um processo de hibridização pela combinação dos diversos códigos e linguagens em um processo que se exacerba nos meios digitais. Esse "meio" híbrido e saturado conduz a uma visão fragmentada, porém simultânea das coisas.

"O encontro de dois ou mais meios constitui um momento de revelação do qual nasce a forma nova. Assim, o processo de hibridização nos permite fazer a combinação de dois ou mais canais a partir uma matriz de invenção, ou a montagem de vários meios pode surgir um outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Neste caso, a hibridização produz



um dado inusitado, que é a criação de um meio novo antes inexistente. Uma segunda possibilidade é superpor diversas tecnologias, sem que a soma, entretanto resolva o conflito. Neste caso, os múltiplos meios não chegam uma síntese qualitativa, resultando uma espécie de cola que se conhece como multimídia".

PLAZA (2001) p.65

O caráter de intermediação das mídias digitais assume uma importância que, segundo PLAZA (2001), ainda não foi avaliada em sua total dimensão. E em função das constantes modificações promovidas pelo próprio avanço tecnológico, talvez nunca nos seja permitido a contemplação do quadro por inteiro. De fato, na atual sociedade tecnológica existe a tendência de uso, em escala cada vez maior, de processos de tradução e transcodificação nas diferentes linguagens e mídias.