

VI Colóquio Internacional

“Educação e Contemporaneidade”



**São Cristovão-SE/Brasil
20 a 22 de setembro de 2012**

**JUBIABÁ DE JORGE AMADO EM HQ: A LINGUAGEM
QUADRINÍSTICA EM PROL DO GOSTO PELA LEITURA HOJE¹**

Josimara Evangelista Mendes²

Eixo temático: 12; Estudos da linguagem.

RESUMO: Esta pesquisa analisa a linguagem quadrinística, com enfoque na adaptação em Quadrinhos de *Jubiabá* organizada por Spacca (2009). Espera-se ampliar as discussões a cerca da percepção dos Quadrinhos como arte autônoma que flexibiliza a leitura e torna possível a releitura de obras clássicas, para o leitor contemporâneo. A análise da adaptação será feita considerando algumas características da linguagem dos Quadrinhos, entre essas, está o uso das cores e dos traços que constroem as cenas. Para tanto, este artigo baseia-se nas reflexões teóricas de Paulo Ramos (2009), Mc'Cloud (2005), Guimarães (2004), Pina (2012) e outros, com o intuito de também destacar a relevância da linguagem das HQ na percepção lúdica do ato de ler.

PALAVRAS-CHAVE: Linguagem. Leitor Contemporâneo. HQ

RESUMEN: Esta investigación analiza el quadrinística lenguaje, con especial atención a la adaptación en los tebeos de *Jubiabá* organizado por Spacca (2009). Se espera ampliar el debate acerca de la percepción del cómic como arte autónomo que facilita la lectura de obras clásicas el lector contemporáneo. El análisis de la adaptación va a considerar algunas de las características del lenguaje del cómic entre estas, es el uso de colores, y los huellas que construyen escenas. Por lo tanto, este artículo se basa en las reflexiones teóricas de Paulo Ramos (2009), Mc'Cloud (2005), Guimarães (2004) y Pina (2012), entre otros, a fin realçar también la importancia de lenguaje de los comics en la percepción de la diversión del acto de leer.

PALABRAS CLAVE: Lenguaje. Lector contemporáneo. HQ

Palavra ou traço, verbo ou cor, o signo codifica o mundo em suas linguagens. Importa articulá-las.

(WALTY; FONSECA; FERREIRA, 2006, p. 68)

1. Introdução

Ao longo do tempo, a maioria das pessoas pensava nas HQ como simples material de consumo e distração infantil, com baixa qualidade comercial e artística; com desenhos ruins elas estariam destinadas a serem, produtos baratos e descartáveis. Está aí uma das bases para a resistência do uso das HQ em sala de aula, há alguns anos atrás, e para a sua não valorização.

Contribuindo com a quebra desses estigmas negativos, relacionados aos Quadrinhos, é que escritores como Paulo Ramos (2009) e Scott McCloud (2005) trazem suas reflexões teóricas: os quadrinhos são instrumentos de comunicação com linguagem própria, transmitem conteúdo, informam através de palavras, imagens, outros ícones e uma gama de possibilidades implícitas em seus textos.

Nessa ótica, observa-se o fragmento em epígrafe; palavra, traço, verbo e cor, são signos que codificam o mundo, e que formam a essência da linguagem quadrinística. Torna-se interessante saber articular essa linguagem para que ela tenha sentido. Este artigo se propõe a discutir como na adaptação em HQ da narrativa *Jubiabá*, de Jorge Amado, a linguagem quadrinística conduz o leitor ao resgate da valorização do gosto pela leitura literária.

2. Um Pouco Mais Sobre HQ e sua Linguagem

A linguagem, meio de apreensão e de expressão da realidade, permite ao homem diante de seu contexto sociocultural, manifestar-se através de símbolos pré-determinados. Na arte sequencial dos Quadrinhos, embora a palavra seja um elemento importante, a imagem é a base linguística e como se sabe, o uso da figura acompanha o homem desde o início da civilização. Hoje, imagens na comunicação são indispensáveis, pois há a necessidade de uma assimilação rápida das informações; o leitor está cada vez mais em contato com mídias práticas (TV, celular, computador...), logo, visual e verbal se unem para promover uma leitura dinâmica e significativa permitindo que além da operação de conhecimento, a mente processe também a de reconhecimento, a imagem dá ao homem no seu espaço de convivência: “uma subjetiva participação mais viva e presente.” (KLAWA; COHEN, 1970, p. 107).

Até mesmo o espaço incluído entre as vinhetas na composição das cenas, possui significação. Desse mesmo modo funciona também o uso das cores, o uso dos balões e dos traços nas ilustrações. Quadrinhos é arte que com desenhos e com palavras agregam valores específicos a mais uma forma de comunicação.

De tal modo por mais coloridos e ilustrados, que sejam não são tão simples como parecem; possuem conteúdo, assim como possuem uma essência implícita que necessita ser desvendada pelo leitor. Há nesse gênero produções destinadas a crianças, com conteúdos voltados a esse contingente de leitores, mas também há produções voltadas aos mais diversos públicos, cada uma com estratégias específicas. Por isso não se deve generalizar toda produção em Quadrinhos isto é, rotula-la como ruim.

3. Literatura em Quadrinhos

Quadrinhos e Literatura são gêneros que apresentam linguagens diferentes, mas ambos reúnem os elementos narrativos como fato, tempo, lugar e outros. Apesar dessa semelhança, Quadrinhos é um grande título, que agrega vários outros gêneros, é um hipergênero que segundo Ramos (2009) é um rótulo superior, pois forneceria as regras para a formatação textual de gêneros que compartilham vários elementos.

Desse modo a junção entre literatura e quadrinhos no processo de adaptação forma o que é denominado; Literatura em Quadrinhos. Na adequação da literatura para os Quadrinhos os adaptadores reelaboram o texto e a partir de uma primeira leitura e reconstroem no papel um universo de significações.

O texto amadiano traz a história do jovem Balduino, protagonista que representa a afro-descendência em suas interações sociais. Cresceu e foi “educado” em um bairro periférico chamado morro do Capa Negro; refúgio de um povo marginalizado.

Baldo como é apelidado na narrativa, é levado (pelo narrador ou pela história) a refletir e dentro de sua individualidade, buscar soluções não só para si, mas para toda uma classe pobre independentemente da cor da pele. O problema na narrativa não é exclusivamente ser negro (a): é também ser pobre. Tal reflexão o leva a deixar de se isolar, a fazer greve e se tornar um líder sindicalista.

Antônio Balduino (quanta coisa ele aprendeu naquele dia e naquela noite!) explica a greve ao Gordo e a Joaquim. E se espanta de Jubiabá não saber coisas de greve. [...] era livre, mas nunca ensinara a greve ao povo escravo do morro. Antônio Balduino não compreendia. (AMADO, 1997, p. 300)

O protagonista de *Jubiabá* é também um emblema da Bahia miscigenada, em constante movimento e cheia de conflitos; vive uma vida de aventuras em busca da

concretização do sonho que é a escrita do seu ABC e acaba encontrando algumas respostas para o contexto social no qual está inserido.

Antes de se tornar um líder sindicalista o jovem era um livre transgressor na capital baiana; não trabalhava, nem pagava por nada, mas conseguia tudo o que queria:

Antônio Balduino agora era livre na cidade religiosa da Bahia de Todos os Santos e do pai-de-santo Jubiabá. Vivia a grande aventura da liberdade. Sua casa era a cidade toda, seu emprego era corrê-la. O filho do morro pobre é hoje o dono da cidade. Cidade religiosa, cidade colonial, cidade negra da Bahia. Igrejas suntuosas bordadas de ouro, casas de azulejos azuis e antigos, sobradões onde a miséria habita, ruas e ladeiras calçadas de pedras, fortes velhos, lugares históricos, e o cais, principalmente o cais, tudo pertence ao negro Balduino. (AMADO, 1997, p.53)

Percebe-se no fragmento acima que apesar da descrição minuciosa do espaço o que se destaca nessa é a imagem de Antônio Balduino, pois é isso que o narrador fornece ao leitor quando descreve a cena; a imagem do jovem pobre e mendigo se sobressaindo em contradição ao lugar ricamente histórico; a literatura também fornece imagens.

Na adaptação, a página referente à citação acima permite conceber que tantas palavras são reduzidas a duas imagens destacadas em uma única página. Essas ilustrações seriam suficientes para representar tudo que é descrito em várias páginas da obra fonte, pois a imagem comunica rapidamente e não deixa de possibilitar a capacidade de raciocínio: ao contrário, é o que aguça o interesse do leitor, ou seja, possibilita o embate entre visível e invisível no texto (McCLOUD, 2005). Ela significa e, sobretudo sensibiliza. Daí algo que pode influenciar também na leitura dos quadrinhos, a boa disposição imagética.

Antônio Balduino nesta página da adaptação está caminhando. O leitor tem a impressão que o jovem sairá da página isso representa o fato de ele querer estar além de suas possibilidades. Acima outra imagem menor, porém muito significativa ressalta os pés dele, é como se o mesmo flutuasse; é a liberdade citada na obra fonte. Paralelamente ambos os instrumentos comunicaram, no entanto a imagem é mais rica em detalhes; ela diz e mostra. O ambiente está bem representado, as cores são claras e as ilustrações dos edifícios indicam, a dimensão sócio-histórica do local.

Constata-se que a imagem também é produzida na leitura literária, como afirma Walty; Fonseca; Ferreira (2006), a literatura lê imagens e/ou as fabrica com palavras,

enquanto a pintura retrata processos de leitura, que é o mesmo que os quadrinhos fazem para que o leitor possa criar novas imagens.

Mesmo assim, as obras fonte impõem aos leitores contemporâneos uma série de obstáculos, “[...] seja pelos usos linguísticos datados, seja pelo volume de páginas, seja pela densidade temática, ou pela ineficiência da mediação escolar e familiar [...]” (PINA, 2012, p. 57). Enquanto isso, os quadrinhos possuem uma linguagem híbrida, isto é, dialogam com recursos de outras artes; da pintura, fotografia, do cinema entre outras, (RAMOS, 2009) o que dinamiza a leitura e acentua a relevância de as obras literárias serem adaptadas a outras linguagens.

A adaptação de *Jubiabá* para os quadrinhos, efetuada por Spacca, representa através da linguagem desse gênero a sagacidade, a luta de Balduino na busca de sua identidade.

A edição é convidativa; além de a espessura ser pequena, as ilustrações são compostas por traços bem definidos, o uso de diversas cores bonitas e chamativas a compõem (entre elas o vermelho e amarelo). Segundo Guimarães (2004), a depender do repertório de cada sociedade e como este interfere na codificação de determinada linguagem, a cor como processo comunicativo pode produzir determinados efeitos sobre o receptor.

A capa é composta especialmente pelas cores vermelha, preta e amarela o que a torna mais atraente em relação a capa da obra fonte aqui analisada. Enquanto a da obra fonte traz duas mulheres, esta traz o protagonista com um violão abraçado a uma mulher num ambiente noturno. Logo, o leitor é conduzido a pensar num enredo cheio de aventuras.

Não cabe analisar a edição completa por isso, destaca-se neste artigo a cena contida na página final da adaptação. A página é composta por apenas um quadro. Nesse quadro o adaptador destaca o protagonista, leva o leitor a pensar que Baldo chega ao fim da narrativa com crescimento significativo em sua vida; é a evolução pessoal da personagem que se faz perceber nitidamente na proporção da imagem. Ela, de tão grande extrapola os limites da cena. Segundo Mc’Cloud (2005) este “extrapolar” é o sangramento, característica da HQ em que a imagem parece está além do que se vê. A imagem é organizada de modo que os símbolos da linguagem quadrinística compõem a significação de todo o enredo e possibilita entender que na última página o protagonista é vitorioso e se despede do leitor.

A representação imagética é instantânea, apenas com o recurso visual permite ao leitor reconhecer em uma página detalhes que descritos na obra fonte levariam dez ou mais páginas. Essa é uma boa estratégia dos adaptadores, para convidar o leitor a perceber (a partir do que já sabe) detalhes minuciosos que significam muito na narrativa. Instalam nesse texto artifícios

que vão sugerir ao leitor uma tomada de decisão em relação ao que ler, de modo que mesmo aqueles leitores que pouco sabem sobre a narrativa podem se sentir aguçados.

Assim sendo, as Literaturas em Quadrinhos são estratégias também mercantis, mas não deixam de trazer sentidos e valores que agregados ao texto original, o atualizam. Desse modo, elas quando utilizadas na apropriação de obras literárias promovem, a condução mais lúdica do ato de ler, pois concretizam no papel impresso, a leitura previamente feita pelo adaptador e trazem uma linguagem mais simples. O interessante é que mesmo inseridas no mercado capitalista possibilitam reler a literatura.

4. HQ e Leitor

Sabe-se que a literatura é um bem de consumo e de arte necessário, que antes pertencia às nossas elites letradas. De algum tempo para cá especificamente nas últimas décadas do século XX (1960) ela, ainda não muito acessada começou a disputar com a TV, com a Internet, cinema e outras mídias.

Ressalta-se mais uma vez a importância das Histórias em Quadrinhos nesse processo de intermediação entre o literário e o leitor contemporâneo; eles aproximam o leitor da obra canônica que na forma original, não supriria agora as suas necessidades de leitura e com suas alternativas de comunicação não deixam de significar muito fortalecendo os valores sociais embutidos textualmente, porque examinar a arte é “[...] explorar uma sensibilidade; [...] esta sensibilidade é essencialmente uma formação coletiva [...] as bases de tal formação são tão amplas e tão profundas como a própria vida [...]” (GEERTZ, 1997, p. 149).

Esse leitor não se achará mais obrigado a realizar uma leitura mecânica dos clássicos brasileiros, entretanto faz-se necessário estar preparado para lidar com o jogo linguístico da quadrinização. Quadrinhos, não são tão simples como parecem, exigem do leitor habilidades para decodificar sua linguagem híbrida. Deparamo-nos desse modo, com um aspecto relevante à leitura; o leitor implícito no texto: “[...] os escritores, desenhistas, coloristas, roteiristas e os editores precisam jogar com o público que pretendem alcançar, criando um mundo à parte, [...]” (PINA, 2012, p. 96), esse jogo, constitui-se em uma estratégia para chamar a atenção do leitor.

A leitura fruto do imaginário humano que permite trabalhar com as imagens geradas mentalmente combina temas e ideias, sugerindo uma gama de significações. Além deste fator, o texto (em qualquer gênero) traz implícitas as representações de um provável leitor, pois é

marcado pelos valores, as visões autorais. É daí que se pensa na representação do leitor: as marcas culturais e textuais apontam implicitamente a quem o escrito se adequa, acionando o repertório do destinatário.

Na adaptação não seria diferente; o adaptador antes de o lê-lo é um leitor e por sua vez “[...] é um produtor de sentidos e traz, para o interior do “mundo de papel” toda uma gama de elementos extratextuais.” (WALTY, 2006, p. 39), como tal leva para sua produção artifícios que seduzam o seu leitor, um leitor específico; aquele que lê a adaptação e se sente apto a perceber e desvendar os sentidos sugeridos pela linguagem do gênero.

Esta análise é possível à medida que apesar de a representação imagética ser instantânea, exige o conhecimento adequado para a decodificação de seus símbolos abstratos (McCLOUD, 2005). Encontramos assim, as várias expectativas artísticas contida nesse gênero:

A possibilidade de admitir muitas interpretações, ou seja, a polissemia, é uma característica fundamental da arte, que até certo ponto podemos atribuir também à cor. Entretanto, é possível obter-se uma significação precisa para determinada cor em determinado texto cultural. Para conseguir tal invariante, a aplicação da informação deverá estar combinada com outros elementos sígnicos, além da própria cor, que possam [...] indicar a leitura correta. (GUIMARÃES, 2004, p. 97-98)

Cada público tem um grau de recepção e códigos próprios para isso. A adaptação da obra amadiana *Jubiabá* de Spacca, por exemplo, não foi criada para crianças, mas sim para estudantes de nível médio que já estejam ao menos iniciados na leitura literária e/ou na leitura dos quadrinhos. Há nela aspectos como; traços, cores, vinhetas e símbolos passíveis de leituras mais complexas.

5. Conclusão

A linguagem dos quadrinhos modifica a leitura literária, não só pela “facilidade” de materializar por meio impresso, uma leitura previamente realizada, mas também pelas estratégias típicas da linguagem quadrinística. Ela permite que os leitores, se identifiquem com a trama e possibilita a evolução de uma cumplicidade necessária entre leitor e instrumento de leitura.

A despeito da inserção da produção cultural (incluindo os atuais instrumentos de leitura) na lógica de mercado os adaptadores dos clássicos para HQ mostram que ler é diversão, desafiam os possíveis interlocutores e transformam a leitura numa prazerosa brincadeira (PINA, 2010). A representação visual funciona então, como instrumento lúdico que estimula os leitores, porque a leitura se apresenta com a faceta do entretenimento caracterizando uma provocação livre que desperta o gosto pelo ato de ler.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AMADO, Jorge. *Jubiabá*. 54. ed. Rio de Janeiro: Record, 1997.

AGUIAR, Vera Teixeira de. Da Teoria à Prática: Competências de Leitura. In: MARTHA, Alice Áurea Penteadó (org.). *Leitor, leitura e literatura: teoria, pesquisa e prática – conexões*. Maringá: EdUEM, 2008.

_____. *O Verbal e o Não Verbal*. São Paulo: UNESP, 2004.

BORDINI, Maria da Glória e AGUIAR, Vera Teixeira de. *Literatura: a formação do leitor*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 4ed. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2001.

ELFAR, Alessandra. *O livro e a leitura no Brasil*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

FOUCAMBERT, Jean. *Modos de ser leitor: aprendizagem e ensino da leitura no ensino fundamental*. Curitiba: Editora UFPR, 2008.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. 9 ed. São Paulo: Àtica, 2006.

GEERTZ, Clifford. O saber local. 5ed. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

GUIMARÃES, Luciano. *A Cor Como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores*. 3ªed. São Paulo: Annablume, 2004.

ISER, Wolfgang. *Rutas de la interpretación*. Traducción de Ricardo Rubio Ruiz. México: FCE, 2005.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 12ed. Tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. *OS Quadrinhos e a Comunicação de Massa*. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam! Perspectiva*: São Paulo, 1970.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*. Comunicação, cultura e hegemonia. 2ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

_____. *Desvendando quadrinhos*. Tradução de Hélcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Pato. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MENDONÇA, João Marcos Pereira. Biografias em Quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo (orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009b. p.41-72.

PINA, Patrícia Katia da Costa. *Machado de Assis Hoje: O Leitor Entre o Livro e a HQ*. Disponível em: <http://iberystyka.uw.edu.pl/pdf/Itinerarios/vol-12/2010-12_15_Costa-Pina.pdf> Acesso em 19/06/2012.

_____. *Literatura Em Quadrinhos: Arte E Leitura Hoje*. Curitiba: Appris, 2012.

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

SANTAELLA, Lúcia. *O Que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. *Arte e Cultura: Equívocos do Elitismo*. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1995.

SCHOLES, Robert. *Protocolos de leitura*. Tradução de Lúcia Guterres. Lisboa: Edições 70, 1991.

SOARES, Angélica. *Gêneros Literários*. 7ª ed. São Paulo: Ática, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo (orgs.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Contexto, 2009a.

_____. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009b.

WALTY, Ivete Lara Camargos; FONSECA, Maria Nazareth Soares; FERREIRA, Maria Zilda. CURY. *Palavra e Imagem: Leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

¹Artigo elaborado com base na pesquisa “Representações Visuais de Africanidades em *Jubiabá*, de Jorge Amado, em HQ e a Formação do Gosto Pela Leitura Hoje” e desenvolvido como um dos produtos de Iniciação Científica (IC) sob a orientação de Patrícia Kátia da Costa Pina, professora titular na UNEB, Mestre em literatura e Doutora em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2000), dacostapina@gmail.com.

²Bolsista de Iniciação Científica (IC - FAPESB), graduanda de Letras Vernáculas na Universidade do Estado da Bahia – UNEB - Campus VI; Caetité, Bahia. Integrante do Grupo de Pesquisa Leitura, Cultura e Formação Docente (GPLEC), jo_c_te@hotmail.com.