

# A DIVINA COMÉDIA EM HQ: UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA

## THE DIVINE COMEDY IN COMICS: A SEMIOTIC APPROACH

Adalgisa Aparecida de Oliveira Gonçalves<sup>1</sup>  
Maria de Lourdes Rossi Remenche<sup>2</sup>

RESUMO: A leitura de textos clássicos da literatura por meio de outros gêneros literários amplia a possibilidade do debate estético, artístico e cultural que envolve essas obras, fazendo com que, por meio da adaptação, consigamos dar novo sentido aos signos que se apresentam na contemporaneidade. O uso do gênero HQs amplia a possibilidade de interpretação dos signos devido ao diálogo que se estabelece entre imagem e texto escrito. Para compreender melhor essa relação, empreendemos uma análise semiótica da obra em quadrinhos da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri (1265-1321), respaldadas pela teoria de Peirce. Nosso objetivo foi fazer uma análise que desvelasse, na adaptação em quadrinhos, os processos de significação que emergem dessa adaptação, e que provocam efeitos emocionais, sensoriais e lógicos nos receptores que entram em contato com ela. O estudo evidenciou que, por meio da análise triádica dos signos, é possível descobrir uma riqueza histórica e cultural que promove um olhar mais aguçado e sensibilizado, não somente em termos da qualidade do signo, mas também nas generalizações, ampliando o arcabouço intelectual e cultural vinculado a ele.

Palavras-chave: Literatura; HQ; Cultura; Semiótica.

ABSTRACT: Reading classic texts of literature through other literary genres expands the possibility of aesthetic, artistic and cultural debate concerning these works. Through adaptation, we can give new meanings to the signs that stand before us nowadays. For instance, using the genre of comics extends the possibility of interpreting the signs because of the relationship between image and written text. In order to better understand these processes, we undertook a semiotic analysis of the *Divine Comedy* of Dante Alighieri in comics, grounded by Peirce's theory. Our intention is to analyze it in order to understand the processes of signification that emerge from this comics adaptation, causing emotional, sensory and logical effects in receivers that enter in contact with it. We believe that, through the triadic analysis of the signs, one can discover a historical and cultural wealth that makes possible a more keen and touched eye not only in terms of the quality of the sign, but of the generalizations, expanding the intellectual and cultural framework linked to it.

Keywords: Literature; Comics; Culture; Semiotic.

<sup>1</sup> Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR, Curitiba, PR. Professora Adjunta da Escola de Comunicação e Artes, da PUCPR. Doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Endereço eletrônico: [adalgisa.oliveira@pucpr.br](mailto:adalgisa.oliveira@pucpr.br).

<sup>2</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Curitiba, PR. Professora Adjunta do Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação (DALIC), Doutora em Linguística pela Universidade de São Paulo/USP. Endereço eletrônico: [mremenche@utfpr.edu.br](mailto:mremenche@utfpr.edu.br)

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das capacidades leitoras é uma preocupação constante nas políticas educacionais do Brasil. Nos últimos anos, com o objetivo de desenvolver o gosto pela leitura dos clássicos da literatura entre crianças e jovens, muitas obras foram adaptadas<sup>3</sup> para o gênero Histórias em Quadrinhos, doravante HQs. Essas adaptações exploram aspectos gráficos comuns aos quadrinhos tradicionais, e tendem a tornar a leitura mais atrativa devido à linguagem icônica que, para Ricoeur (2005), envolve a poética da imagem e mobiliza o teor crítico-alegórico. Dessa forma, possibilita aos leitores em um universo narrativo ficcional que favorece a reflexão sobre diferentes produções culturais, além da própria realidade. Aguiar e Bordini corroboram com essas ideias ao argumentarem que

Numa sociedade desigual, os problemas de leitura se diversificam conforme as características de classe. As soluções possíveis se orientam para o pluralismo cultural, ou seja, a oferta de textos vários, que dêem (sic.) conta das diferentes representações sociais. Se as classes trabalhadoras também tiverem acesso à alfabetização, serão elas não apenas consumidoras passivas, mas produtoras de novos textos, que se acrescentarão aos que circulam na sociedade e atenderão a seus interesses. (1993, p. 13).

Embora esse tipo de publicação estreite o vínculo que a Literatura pode estabelecer com outras artes, sem descuidar da poética do texto original, Andraus (2013, p. 89 *apud* CHINEN et al., 2014) argumenta que “as HQs foram perseguidas como leituras perniciosas desde a década de 1950 até quase o final do século XX”.

De acordo com Luyten (1984), no entanto, esse gênero literário ultrapassou a produção de qualquer outro, transformando-se em um fenômeno artístico e cultural. As origens da HQs estão no surgimento de técnicas de reprodução gráfica, mas é a partir do século XIX que os quadrinhos adquirem autonomia, criando uma expressão própria. Nos primeiros anos do século XX, predominaram os quadrinhos estilizados com histórias eminentemente humorísticas. Depois da primeira grande guerra mundial, surgiram duas correntes, isto é, dos humoristas e dos intelectuais que exploraram todas as possibilidades dos quadrinhos. Nos anos 1930, os quadrinhos encontraram sua idade de ouro e nos anos 1940, com a segunda guerra mundial sofreram com a crise, inclusive de papel. Após os anos 1950, os quadrinhos reencontram o seu lugar entre os gêneros literários, definidos como “uma forma de expressão artística constituída por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica (a imagem) e a linguagem verbal (o texto)” (LUYTEN, 1984, p. 14).

Há de se observar, entretanto, que a adaptação de um clássico da literatura para os quadrinhos não substitui a leitura da obra original, mas pode se tornar um percurso de leitura para se chegar ao original. Nesse sentido, Machado (2002) argumenta que

<sup>3</sup> Há grande diversidade na linguagem das HQs, por isso assumiremos a definição de clássicos adaptados proposta por Monteiro (2002, p.7) ,quando afirma que “os chamados clássicos adaptados são criações por encomenda, tendo como base somente títulos de domínio público. [...] normalmente, baseiam-se em obras que integram os cânones da literatura ocidental.

se crianças travarem conhecimento com narrativas clássicas desde pequenos, tendem a interagir com a linguagem dos grandes autores na juventude. Assim, embora uma adaptação para HQs não substitua a leitura da obra original, tende a agilizar a leitura devido à associação do verbal às imagens, além de promover maior entendimento por meio da possibilidade de reunir mais informação em menor espaço, pois “são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam” (CIRNE, 2002, p.14 *apud* PIROTA, 2014, p.90).

Esse tipo de releitura tem se tornado, cada vez mais, comum e estão disponíveis em diversas mídias, por meio de diferentes linguagens como cinema, teatro, animações, etc. No Brasil, o primeiro romance transposto para a linguagem dos quadrinhos foi *O Guarani*, de José de Alencar, de 1937, adaptado pelo pintor e historiador de arte Francisco Acquarone. Inicialmente, essa adaptação foi publicada, em 1947, no jornal *Diário da Noite*, de São Paulo, por meio de tiras diárias e, posteriormente, foi reunida em um único volume.

A explosão das adaptações no Brasil, contudo, ocorreu em 2006 quando os quadrinhos passaram a ser selecionados para o PNBE<sup>4</sup> do Governo Federal, pois esse gênero foi incluído nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). A referência desse gênero nos PCN se constitui em uma possibilidade de dialogar com as exigências do público leitor dos quadrinhos ao explorar as imagens visual e literária.

É o que se pode perceber ao analisar *A Divina Comédia*, com texto e ilustração de Piero e Giuseppe Bagnariol, da Editora Peirópolis, publicado em sua 1ª edição, em 2011, que é uma releitura do clássico *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri .

Neste artigo, faremos uma análise da obra por meio de uma abordagem semiótica peirceana por considerar que a sua metodologia de análise possibilita colocar em evidência a qualidade icônica das imagens em relação ao texto escrito, mostrando ao leitor os atributos da obra naquilo que ela tem de visível e perceptível ao primeiro olhar. Depois, é possível apresentar os índices, isto é, as relações entre a obra e tudo o que ela indica de existente de fato em uma determinada época, inclusive aproximando o leitor do clássico original. No terceiro e último fundamento da análise, é possível entrar em contato com a riqueza do contexto histórico-cultural que envolve a obra e, nesse caso, que envolve o original também. Pretendemos, portanto, analisar a condição qualitativo-icônica, o singular-indicativo e o convencional-simbólico em que se articulam quali-signos, sin-signos e legi-signos, objetos dinâmicos e imediatos, e interpretantes.

---

<sup>4</sup>O Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) busca incentivar o hábito da leitura entre estudantes de escolas públicas do ensino fundamental e médio ao incluir histórias em quadrinhos no acervo distribuído anualmente para estabelecimentos de ensino de todo o País.

## A QUADRINIZAÇÃO DE UM CLÁSSICO: A *DIVINA COMÉDIA*

A literatura propicia um encontro singular com a linguagem e potencializa nossa capacidade de criar, recriar e vivenciar o mundo e a nós mesmos. Nesse sentido, Aguiar e Bordini afirmam que o texto literário é mais completo, pois, além de possibilitar o conhecimento do mundo e de si mesmo, propicia o prazer e a humanização:

Todos os livros favorecem a descoberta de sentidos, mas são os literários que o fazem de modo mais abrangente. Enquanto os textos informativos atêm-se aos fatos particulares, a literatura dá conta da totalidade do real, pois, representando o particular, logra atingir uma significação mais ampla. (AGUIAR; BORDINI, 1993, p. 13).

Nessa concepção, a literatura possui um papel fundamental para a construção identitária de um povo, fixando e delimitando os traços identitários por meio de obras clássicas que são lidas e relidas ao longo dos tempos. A *Divina Comédia*, nesse sentido, é um poema épico de grande importância na literatura universal e dialoga com a tradição medieval das visões do outro mundo, em que o personagem Dante faz uma viagem nos três reinos - Inferno, Purgatório e Paraíso. A obra foi escrita quando o autor estava no exílio e é composta por 14 mil versos com rimas encadeadas ao ritmo dos tercetos. A viagem inicia-se na noite de 8 de abril de 1300, uma Sexta-feira Santa, e dura, aproximadamente, uma semana. O Inferno, primeira parte, foi finalizado em 1309. O canto do Purgatorio é de 1313, e o Paradiso, que fecha a poema, de 1316. Por meio dessa viagem, o personagem Dante pode compreender a organização do universo e vivenciar os percursos das almas depois da morte, as penitências que elas recebiam e os caminhos para chegar a Deus. No Inferno e no Purgatório, Virgílio, representando a razão humana, é o guia de Dante. Beatriz, que representa a fé e a ciência divina, conduz Dante pelo Paraíso.

Inicialmente a obra foi chamada de *Comédia*, Giovanni Boccaccio, um dos copistas da obra, acrescentou o adjetivo *Divina* à *Comédia*. Contudo, esse título só foi integrado ao original no período do *Cinquecento* italiano.

Na leitura do texto original, verifica-se um rigor quanto à estrutura, à linguagem e à escolha lexical. Em virtude disso, muitos pesquisadores reconhecem grande valor estético e literário à obra, considerada um fenômeno de retomadas nas artes, não se restringindo apenas à cultura italiana, mas também à cultura ocidental. A obra apresenta plasticidade ao explorar inúmeras simbologias para representar sentimentos, sensações e crenças da época. Para Dondis (2007), ainda que existam como componente principal do modo visual, os símbolos agem diferentemente da linguagem, pois mobilizam, de modo mais dinâmico, os efeitos de sentido.

O autor explora, de forma recorrente, alegorias<sup>5</sup> para acionar conceitos representados por meio de figuras concretas de animais, pessoas ou coisas que possuem sentido independente, para se referir a problemas ocorridos na sociedade da época. O sol, por exemplo, é o símbolo de Deus e Virgílio simboliza a razão humana. A alegoria está presente na própria representação da viagem para o inferno, nos rituais de passagem simbolizados no percurso da obra pelo barqueiro Caronte, por Flégias, o outro barqueiro, além da presença dos demônios para representar a maldade etc. Tais sentidos exigem o acionamento de diferentes conhecimentos e estratégias de leitura por parte do leitor, ou seja, exigem um leitor proficiente e com amplo repertório cultural.

O poema épico *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, foi adaptado para os quadrinhos pela Editora Peirópolis por meio de textos selecionados de traduções realizadas do italiano por Jorge Wanderley, Henriqueta Lisboa e Haroldo de Campos, e também com textos dos próprios autores - Piero e Giuseppe Bagnariol. O texto verbal é permeado pela concisão, característica do gênero quadrinhos, e, assim como o original, também está dividido em três partes, cada uma com 33 cantos, cada canto composto por tercetos, totalizando 100 cantos. Os personagens principais também se mantêm, a saber: Virgílio, simbolizando a razão; Beatriz, representando a fé; e Dante, personificando o homem.

Para o desenvolvimento de uma adaptação como essa, o quadrinista analisa a linguagem do original para adequar à nova, os quadrinhos. As falas, normalmente construídas a partir de um travessão, deslocam-se para balões que possuem diferentes saliências semânticas, característica própria da HQs. O suporte<sup>6</sup> também precisa ser considerado nesse trabalho, pois envolve diretamente a circulação da obra, além de possibilitar, por exemplo nos quadrinhos, a focalização em um personagem, recurso chamado de primeiro plano que, de acordo com Ramos (2009), explora com mais ênfase as expressões faciais.

Toda essa plasticidade aciona no leitor o processo da imaginação, fazendo com que ocorra a formação de imagens mentais que possibilitam a compreensão. Esse exercício metacognitivo é constituído por meio da percepção que se tem de algo, seja ele escrito, como no caso do poema dantesco, ou visualizado, como no caso da adaptação para os quadrinhos. Nesse sentido, Merleau-Ponty (1999, p. 47) afirma que “perceber não é experimentar um sem-número de impressões que trariam consigo recordações capazes de completá-las, é ver jorrar de uma constelação de dados um sentido imanente sem o qual nenhum apelo às recordações seria possível”.

Assim, remeter uma percepção a uma coisa já vista é um ato único, pois perceber não é recordar. Desse modo, aquilo que é percebido se enquadra dentro de um

<sup>5</sup> Para Aristóteles, alegoria constitui-se em uma metáfora continuada, visto que se assemelha à metáfora, embora essa semelhança não signifique que alegoria e metáfora possuam o mesmo significado, pois a alegoria está relacionada a um campo semântico mais ampliado.

<sup>6</sup> Para Marcuschi (2008, p. 174), suporte é o locus físico ou virtual com formato específico que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto.

campo visual determinado pelo olhar. Ao ler HQs, a percepção do que se está vendo nem sempre é total, quer dizer, algumas vezes, se deixa de notar algo até importante devido à atenção, já que a percepção anda lado a lado com ela, pois “O “algo” perceptivo está sempre no meio de outra coisa, ele sempre faz parte de um “campo” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 24).

A transposição do poema épico de Dante para os quadrinhos transforma a obra em um fenômeno sógnico, que pretendemos analisar por meio da semiótica, explorando, dessa forma, a capacidade de perceber e sentir os signos que se entrelaçam em um processo de significação que deverá ser percebido pelo leitor. Ao emergir da análise a qualidade por meio da contemplação, as relações por meio da observação e os símbolos convencionados na obra, considerando a generalização, o leitor terá mais condições de usufruir os efeitos de sentido, emocionais, energéticos e lógicos que a obra possa produzir em sua mente interpretadora, levando-o a ampliar seus conhecimentos e extrapolar o senso comum.

## **ESTUDOS SEMIÓTICOS – PERCURSOS PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDO**

Os estudos semióticos contribuem para qualificar a interpretação de um texto ao possibilitar o cotejamento entre texto e imagem. Para Barros (2005, p.7), a semiótica “tem por objeto o texto, ou melhor, procura descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz”.

A semiótica nos ajuda a compreender os processos de significação que se apresentam por meio da cultura como é o caso das artes em todas as suas linguagens, isto é, a semiótica estuda todos os fenômenos culturais como sistemas sógnicos, como sistemas de significação. Nesse contexto, signos são instrumentos de comunicação e de representação e nos ajudam a diferenciar os objetos entre si. “Qualquer coisa que esteja presente à mente tem a natureza de um signo. Signo é aquilo que dá corpo ao pensamento, às emoções, reações etc. [...] essas externalizações são traduções mais ou menos fiéis de signos internos para signos externos” (SANTAELLA, 2004, p. 10)

Por tudo isso, os estudos semióticos desenvolvidos por Peirce (1839-1914) não se restringem à análise de palavras e textos, mas desvelam possibilidades para analisar qualquer tipo de linguagem como, por exemplo, artes visuais, música, fotografia, cinema, culinária, vestuário, gestos, religião, HQs, etc. Peirce desenvolveu, por meio da fenomenologia e da lógica, uma teoria geral da representação; pois, para ele, o ser humano produz sentido para tudo que o rodeia. Assim, ele sintetizou suas ideias numa concepção triádica: primeiridade/ícone, secundidade/índice e terceiridade/símbolo.

Podemos analisar um signo a partir das categorias apresentadas por Peirce em sua proposta de divisão triádica que envolve a significação, a objetivação e a interpretação.



Temos então uma perspectiva contemplativa, uma perspectiva relacional de distinção e discriminação que envolvem a observação, e uma perspectiva de generalização em classes ou categorias. Segundo Santaella (2000, p.20), “o signo é o primeiro relato da relação triádica”, porque podemos compreendê-lo a partir de uma relação consigo mesmo, com o objeto que o representa e com o interpretante, além de nos remeter à divisão básica do signo: ícones, índices e símbolos.

O ícone, segundo Peirce (2000), é um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, de sua qualidade específica, poderíamos dizer um quase signo, porque ele não passa daquilo que é em si mesmo, na sua pura qualidade. O índice é um signo que denota aquilo que ele realmente representa, em virtude de ser realmente afetado por esse objeto. Em sua relação consigo mesmo, ele é um sin-signo, visto que está em relação com um existente, um objeto real específico e singular. Já o símbolo é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, uma associação de ideias gerais que opera fazendo com que o signo possa ser interpretado. Em relação ao interpretante, esse signo atua como um legi-signo, uma convenção, algo que pode ser reconhecido numa coletividade como a cultura e a história.

A partir dessa divisão tripartite é possível penetrar o sentido interno das mensagens, por meio de um percurso metodológico-analítico, buscando as qualidades dos elementos que constituem a imagem, em sua condição de ícone. Trata-se do primeiro olhar, desprezioso, indivisível, inocente, emocional, sensorial. Além disso, podemos analisar as referencialidades do signo não apenas em um contexto imediato, mas também em um contexto estendido de onde emergem os existentes, o concreto, a relação didática entre dois objetos. Por fim, podemos buscar as marcas deixadas pela história e pela cultura. Todo signo traz marcas de um discurso, de uma mentalidade, de uma ideologia, de visão de mundo e suas relações com o contexto (OLIVEIRA, 2005).

Nesse sentido, é possível penetrar nos meandros dos processos de significação que envolvem qualquer tipo de signo. Contudo, alerta-nos Santaella (2004, p.6):

A semiótica não é uma chave que abre para nós milagrosamente as portas de processos de signos cuja teoria e prática desconhecemos. Ela funciona como um mapa lógico que traça as linhas dos diferentes aspectos através dos quais uma análise deve ser conduzida, mas não nos traz conhecimento específico da história, teoria e prática de um determinado processo de signos. Sem conhecer a história de um sistema de signos e do contexto sociocultural em que ele se situa, não se pode detectar as marcas que o contexto deixa na mensagem. Se o repertório de informações do receptor é muito baixo, a semiótica não pode realizar para esse receptor o milagre de fazê-lo produzir interpretantes que vão além do senso comum.

Por isso, a autora declara o quão importante é a ação dos interpretantes, pois são eles que determinam o caráter representativo do símbolo, buscando os aspectos de lei, associação de ideias gerais existentes no contexto ou no objeto representado pelo signo. Quando falamos em interpretante nos referimos ao interpretante imediato e ao

interpretante dinâmico. O primeiro analisa aquilo que o signo está apto a produzir em uma mente que o interpreta; e o segundo analisa os efeitos que o signo efetivamente produz em uma mente particular (SANTAELLA, 1992, 2000, 2012).

O interpretante dinâmico precisa, como destacou Santaella, de repertório intelectual, histórico, cultural e social para empreender uma análise que escape do senso comum. Esse interpretante dinâmico pode atuar como rema, no sentido de uma interpretação mais emocional e sensória do signo; como dicente, no sentido de buscar o existente singular relacionado ao signo; como argumento, por meio de uma logicidade, buscando o contexto em que está inserido o signo. Esses interpretantes são fundamentais na constituição do signo, pois o signo precisa deles para existir, ressaltando que o signo precisa de visibilidade, de objetivação.

Com base nessa perspectiva de divisão dos signos, analisaremos a adaptação de *A Divina Comédia* para os quadrinhos. Nossa análise não visa discutir a validade ou não de apresentar os clássicos da literatura mundial em quadrinhos, mas busca o reconhecimento dessa obra como fenômeno sígnico, assim como a compreensão dos efeitos de sentido produzidos pela semiose que a constitui. Acreditamos que, por meio dessa análise, seja possível encontrar, nos processos de significação, sentidos históricos e culturais que tornam possível um olhar mais aguçado e sensibilizado não somente em termos da qualidade do signo, mas também em relação às generalizações que ampliam o arcabouço intelectual e cultural vinculado a ele.

## **ANÁLISE: A *DIVINA COMÉDIA* EM QUADRINHOS**

A relação entre cultura e literatura é intrínseca. Todo processo de escrita envolve a relação do criador com o mundo em que vive, a visão que ele tem do mundo e de ser humano. Muitas vezes são as experiências do criador da obra que o envolvem, outras vezes ele promove as experiências ou é levado a elas num processo de imersão. Importante dizer que ao entrarmos em contato com qualquer história estamos entrando em um mundo de signos que se tornam fenômenos prontos a serem descobertos e interpretados em toda a sua rica semiose. É esse o desafio neste artigo: interpretar os signos que nos apresenta *A Divina Comédia* em quadrinhos.

A partir da leitura da obra, o leitor produz imagens mentais, e, dessa forma, visualiza imagetivamente o que está sendo lido. Nesse sentido, o ilustrador Bagnariol leu e interpretou a obra dantesca para transpô-la para os quadrinhos, buscando manter certa fidelidade ao que foi escrito por Dante.

Em relação a uma análise qualitativa-icônica, percebemos em uma perspectiva pictórica que as cores se entrelaçam às linhas curvas e estilizadas gerando formas abstratas e figurativas em estreito equilíbrio.



A partir daí, analisamos o primeiro fundamento do signo, destacando qualidades que ele apresenta, os quali-signos. Há uma progressão na relação das cores partindo das mais escuras como o chumbo, o preto, o cinza, o vermelho escuro dando saliência a formas monstruosas e deformadas para os tons pastéis que apresentam linhas mais atenuadas com a apresentação de um cinza mais azulado, um vermelho mais claro com a presença do verde em destaque, trazendo uma suavidade maior para o conjunto das imagens. Nessa progressão das cores, aparecem a relação entre claro e escuro que ajuda a acrescentar na imagem grandes massas de luzes e sombras, produzindo um efeito de formas e volumes. Por fim, as cores escuras desaparecem dando lugar ao amarelo dourado, ao brilho que se reflete em todas as imagens. Os espaços são mais abertos, desfocando a imagem de uma densidade sufocante. Como se o observador pudesse respirar com mais tranquilidade.

Verifica-se que o contraste entre diferentes mundos constitui-se em uma força essencial para a composição da ilustração, pois é uma força de oposição que gera um choque, um estímulo para o leitor e tem uma relação direta com a percepção. Esse efeito de sentido se dá por meio da presença ou não de luz, que é fundamental para a capacidade fisiológica da visão. Para Dondis (2007), o contraste é um percurso significativo para desenvolver o conteúdo de arte e comunicação, pois organiza os estímulos visuais que objetivam um efeito intenso. Assim, constitui-se em um instrumento fundamental para o controle dos efeitos visuais e, conseqüentemente, do significado.

Na perspectiva singular-indicial, a obra clássica da literatura mundial vem apresentada numa perspectiva infanto-juvenil em formato de HQs. Há aqui uma mudança de linguagem que nos remete ao objeto dinâmico que é a obra original de Dante Alighieri com a exploração de elementos diversificados. Na obra, o inferno, o purgatório e o paraíso são apresentados a partir de uma visão cristã medieval de mundo e de ser humano. A viagem alegórica empreendida por Dante detalha tudo que, supostamente, pode ser encontrados nesses diferentes mundo pertencentes ao imaginário cristão medieval.

A descrição do inferno é permeada pela ousadia na representação visual, ao explorar um ambiente tenebroso com fogo, água fervente em que somos levados a imagens de monstros com várias cabeças, com chifres, rabos e dentes protuberantes prontos para devorarem a qualquer um que entrar no inferno. Apresenta-se, assim, uma visão tenebrosa formada pelas cores escuras e o desespero percebido nos rostos das pessoas/almas que ali estão. Figuras ambíguas apresentando um corpo metade homem e metade animal, corpos desfigurados à mercê de serpentes e outros animais pavorosos com altura e tamanho ampliados, corpos acorrentados. Águas negras, sujas e quentes devoram as pessoas que ali são jogadas. Os habitantes do inferno não conseguem se desvencilhar da vida na terra. Dessa forma, a vida no inferno nos remete à vivência dos mortais que não conseguem vislumbrar o paraíso e perdem-se nos prazeres mundanos. Isso é evidenciado pela frase escrita logo acima do portal que dá entrada no inferno:

“esqueçam todo tipo de esperança vós que aqui entráis”. A selva escura, ilustrada de forma tenebrosa, representa a vida de pecados na Terra e o encontro de Dante com as três feras que simbolizam as três divisões do inferno, a saber: a onça, representando a luxúria, o leão, a soberba e a loba, a avareza.

Todos esses elementos justapostos produzem estímulos visuais que contribuem para a tessitura de uma narrativa alegórica cujo referente é o ser humano medieval com todas as suas idiosincrasias. Verifica-se um traço caricatural nos desenhos que representam os demônios e animais malévolos que se constituem em uma hipérbole da representação do inferno. Para Eisner (2010), a caricatura é a síntese do exagero e da simplificação, pois o exagero refere-se à utilização de traços que distorcem o ser representado, enquanto que a simplificação tende a deixar o desenho genérico, ou seja, capaz de representar qualquer personagem, quanto produzir certa dose de humor

Na descrição do purgatório, percebe-se a influência da doutrina cristã a respeito de um espaço que se encontra entre o paraíso e o inferno, para aonde vão as almas que ainda podem ser redimidas de alguma forma. As cores, antes densas, vão aparecendo numa tonalidade mais clara, transformando a atmosfera e a paisagem envolta em uma explosão de luz que emerge de todos os cantos; os espaços, antes fechados e apertados, vão se abrindo, trazendo menos tensão ao observador. As águas negras, sujas e quentes agora são apresentadas com uma cor azul escura e, diferente do inferno, o verde se apresenta como uma possibilidade e uma réstia de esperança para a salvação. Os monstros são substituídos pelos anjos alados que circulam protegendo os habitantes do purgatório. Eles combatem os monstros, serpentes e outros tipos de demônios que tentam arrancar as almas do purgatório, para leva-las à condenação eterna. Verifica-se, nessa gradação de perspectiva causada pelo jogo do claro-escuro entre purgatório e inferno, os efeitos de profundidade provocados pela utilização da luz.

Na narrativa do paraíso é como se o observador/leitor encontrasse, ele próprio, a redenção, quando Dante e Beatriz, sua musa inspiradora, conseguem chegar ao primeiro céu, a Lua. Com sutileza e requinte, emerge uma luz resplandecente que irradia e ilumina as figuras bem-aventuradas. A luz se intensifica à medida que eles vão passando de céu em céu até chegar ao último céu, o Primeiro Móvel – o triunfo dos anjos –, quando então a visão da beleza extrapola qualquer tipo de explicação como nas palavras de Dante: “Mas Beatriz tão bela e tão ridente me apareceu, que a visão dela fica entre essas vistas que não segue a mente” (BAGNARIOL, 2011, p. 56).

Na viagem empreendida e narrada por Dante, muitas figuras históricas de heróis e santos podem ser encontradas como é o caso dos personagens Celestino V, Nicolau III, Adriano V, São Bernardo de Clairvaux, São Francisco de Assis, São Tomás de Aquino, São Domingos, entre outros. Além disso, o próprio Virgílio, autor do clássico Eneida, é escolhido por Dante para ser o seu mentor. Há uma profusão de sin-signos visto que Dante Alighieri traz em sua obra referenciais de uma cosmovisão do mundo europeu medieval facilmente identificáveis nas imagens e na

escrita. A sua cidade natal, Florença, e os arredores estão todos presentes no texto. Nesse sentido, os objetos imediatos nos remetem, com certa facilidade, aos objetos dinâmicos universalmente conhecidos.

No gênero HQ, a relação entre a imagem e a escrita constitui-se em um elemento importante que deve ser considerado, visto que na organização sequencial dos quadros, cuja função é narrar uma história a partir de diferentes abordagens temáticas, é relevante que o código escrito e o código imagético estejam em sintonia, favorecendo, dessa forma, a fruição da leitura. Há, segundo Eisner (2013), uma relação intrínseca entre diálogo e imagem, pois um dá significado ao outro, tornando elemento vital na narrativa gráfica. Os recursos usados nos quadrinhos são fundamentais para que o leitor consiga, a partir dos objetos imediatos apresentados na história por meio de balões, as onomatopeias e outros recursos, chegar aos objetos dinâmicos, como os sons, a velocidade, o tremor, por exemplo. Além disso, a gestualidade representada pelas expressões faciais e corporais, como modo de vestir, andar e de falar, definem o caráter do personagem. A indissociabilidade entre a escrita e a imagem são importantes para que a interpretação visual e verbal do observador possa fluir com tranquilidade e sem ruídos (EISNER, 2013). São elas, escrita e imagem, que vão produzir os efeitos de sentido na mente interpretadora.

Entramos, então, na análise do convencional-simbólico na qual nos ateremos a dois elementos importantes, isto é, a obra-prima da literatura universal, a *Divina Comédia* de Dante Alighieri, e a realidade das HQs. Analisaremos, portanto, o contexto histórico e cultural que envolve a obra em questão.

Dante Alighieri nasceu em Florença, Itália, no ano de 1265. Não há registros detalhados sobre sua infância e juventude. No entanto, percebe-se pela riqueza de sua obra o quão educado ele era. É sabido que teve um grande amor na sua vida desde a infância, Beatriz, embora tal romance não tenha tido um final feliz. Ele se casou com outra mulher chamada Gemma Donati, seguiu a carreira política em um momento em que Florença passava por muitas crises e invasões. Por causa de intrigas políticas, Dante acabou sendo exilado e é neste momento que ele escreve *A Comédia*, renomeada por Giovanni Boccaccio, grande artista do Renascimento italiano, como *A Divina Comédia*, na publicação de sua primeira edição em 1555 (BAGNARIOL, 2011). Dante Alighieri morreu em 1321, na cidade de Ravena, Itália.

Nessa obra, encontramos como personagem o próprio Dante, narrador, que em seu exílio de aproximadamente vinte anos percorreu várias regiões da Itália, experimentando o drama do povo italiano que vivia entre lutas e batalhas. Dante se torna símbolo de todos os homens que lutam pela justiça e pela fé e sua obra apresenta uma variedade de signos cuja significação é espiritual. Além disso, há muitos fatos sócio-históricos e personagens referentes ao horizonte medieval.

Segundo Bagnariol (2011), o poema de Dante, apesar se tratar de uma comédia, narra a história de redenção de um pecador e sua volta para Deus, representando qualquer ser humano, suas dificuldades e perigos. O poeta deixa claro em sua obra seus grandes conhecimentos sobre ciência, filosofia e religião apresentados por meio de uma mente criativa. O poema é permeado de símbolos e de significados alegóricos e morais que nos remetem ao mundo real em que vivia o artista. Nesse sentido, Virgílio aparece como uma inteligência racional vinculada a uma sabedoria moral repleta de ideias de paz, constituindo-se, dessa forma, a voz da consciência do autor personagem. Além disso, encontramos Beatriz, o símbolo da sabedoria cristã, o amor verdadeiro de Dante que o conduz ao paraíso.

Nesse contexto literário, encontra-se a adaptação para os quadrinhos de *A Divina Comédia*. Apresentar esse grande clássico de forma tão contemporânea é também reflexo das compreensões que se têm da prática cultural em relação à literatura. Durante muitos anos, as HQs, como já comentado anteriormente, estiverem relegadas à leitura de segunda categoria, principalmente depois dos anos 1940, quando o Dr. Frederic Wertharm publicou o livro *Sedução dos inocentes*, criticando e destacando veementemente a influência das HQs sobre a delinquência juvenil. Esse livro, segundo Luyten (1984), criou uma áurea de desconfiança e de preconceito quanto à leitura dos quadrinhos que se desfez muitos anos depois quando os intelectuais do mundo inteiro recolocam as HQs em seu devido lugar.

Fazer com que os grandes clássicos da literatura mundial cheguem até às crianças e jovens é um procedimento que muda as perspectivas culturais do gosto pela leitura e amplia as possibilidades de compreensão dos signos que estão aí presentes na história e na cultura para serem compreendidos em sua semiose. A história contada em forma de quadrinhos não precisa ser esvaziada de sua complexidade, nem de seu sentido. Aliar imagens ao texto aproxima o leitor do universo simbólico da história e o ajuda a estimular a imaginação e desenvolver o senso crítico. Ao reproduzir contextos e valores culturais, as histórias em quadrinhos oferecem oportunidades para crianças e jovens ampliarem seus conhecimentos socioculturais (ALVES, 2001).

Soma-se a isso o fato de o contato com os clássicos contribuir para a ampliação das possibilidades de interpretação de mundo, de visão de ser humano, pelo fato de promover a reflexão sobre o ser humano em diversos tempos e culturas. O texto clássico tem um poder de entranhar inquietações na alma do leitor, fazendo-o lembrar de que não pode esquecer de sua própria humanidade, como assinala Marques:

o que de fato importa é que a leitura de um clássico é antes de qualquer coisa um passaporte seguro que pode muito bem conduzir o leitor a um saber reflexivo e (por que não?) ao prazer. E, no caso brasileiro, cuja democratização universal ao acesso à cultura letrada, a despeito dos progressos, ainda está por vir, ela é ainda mais necessária. [...] Então é preciso sempre ler pela primeira ou enésima vez, já que a literatura e os clássicos de modo geral são igualmente formas especiais de conhecimento. (ALVES, 2013, p. 12).

As HQs são uma forma de fazer chegar, de modo mais acessível, mas não menos complexo, os clássicos da literatura mundial às mãos das crianças e jovens. As adaptações/releituras da literatura clássica para uma linguagem mais próxima do leitor, como os quadrinhos, favorecem o acesso de muitas crianças e jovens ao mundo da leitura pelo prazer das descobertas, pois possuem uma linguagem carregada de simbologia, pronta a produzir efeitos emocionais, enérgicos e lógicos na mente do receptor que, em contato com a obra, insere-se em um mundo de relações, elaboração de sentidos, descobertas e conhecimento.

Evocando a presença de um interpretante final, podemos dizer que a relação entre as análises da qualidade icônica do livro, daquilo que os signos internos indicam de existente no mundo real é a marca que Dante Alighieri deixa no contexto histórico-cultural que envolve a obra, que apresenta boa qualidade de imagens e está de acordo com o perfil etário a que se destina.

A versão em HQs explora o diálogo imagético e escrito, a fim de adentrar no universo literário do público-alvo. A qualidade dos desenhos, os traços, as cores e o esforço de preservação e fidelidade ao texto original evidenciam o quanto o autor da versão em quadrinhos procurou manter viva a palavra de Dante Alighieri como era, e, dessa forma, a obra encontra eco entre a juventude brasileira.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crescente número de adaptações de clássicos literários para a linguagem das HQs tem favorecido a qualidade física e a ampliação das temáticas. Contudo, ao se adaptar um clássico da literatura para a linguagem dos quadrinhos, alguns elementos se perdem, porém muitos outros são incorporados e conseguem tornar a obra mais atrativa. O cotejamento entre o texto literário, *A Divina Comédia*, e sua adaptação em HQ evidencia uma proximidade descritiva entre o poema original e o HQ, pois as ilustrações, os tons, as disposições dos personagens e objetos, e os traços nos remetem ao texto literário

É importante que, ao ler a adaptação para os quadrinhos de uma obra literária, o leitor tenha clareza de que não está lendo a própria obra, ainda que a adaptação procure se manter fiel ao texto original. Mas é igualmente importante que ele saiba que os clássicos da literatura mundial estão aptos a produzir efeitos que, não obstante o gênero literário, farão com que o leitor crie, invente, reinvente e ressignifique todo o arcabouço cultural, social, histórico, psicológico vinculados e impregnados na obra. Uma obra com mais de setecentos anos já foi apurada no cadinho das críticas, das análises, e sua perenidade já foi também consolidada, podendo superar com tranquilidade qualquer tipo de adaptação, desde que não lhes destituam de sua semiose.

Além disso, algumas obras têm o poder de transcender o seu próprio tempo como se, a cada nova leitura, ampliasse sua capacidade de propiciar uma abrangência maior do debate sobre a estética que as envolve e das diferentes linguagens que lhes são aplicadas. Nesse sentido, Calvino (1993, p. 37) pondera que os clássicos “exercem uma influência particular quando se impõem como inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se como inconsciente coletivo ou individual”.

As obras clássicas, por tudo isso, desdobram-se, criando novos sentidos, produzindo outros tantos significados, ampliando a capacidade do leitor para explorar diferentes linguagens e compreender os signos interno e externos à obra, num processo de interpretação, significação e ressignificação artística e cultural. A adaptação de *A Divina Comédia* para HQ possibilita a observação, a leitura e a descoberta. Se somarmos a isso a contribuição da semiótica, produziremos mais saliências semânticas, descobertas e fruição.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Vera Teixeira; BORDINI, Maria da Glória. *Literatura: a formação do leitor: alternativas metodológicas*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.
- ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia / Dante Alighieri; introdução, tradução e notas de Vasco Graça Moura*. Edição bilíngue – São Paulo: Editora Landmark, 2005.
- ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *Psicol. cienc. prof.*, Brasília, v. 21, n. 3, p. 2-9, set. 2001. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=pt&nrm=iso)>. acesso em: 11 jun. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932001000300002>.
- BAGNARIOL, Piero; BAGNARIOL, Giuseppe. *A Divina Comédia/ Dante Alighieri em quadrinhos*. Adaptação de Piero e Giuseppe Bagnariol. Tradução de Jorge Wanderley, Henriqueta Lisboa e Haroldo de Campos. São Paulo: Peirópolis, 2011.
- BARROS, Diana Luz de. *Teoria Semiótica do Texto*. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.
- BARROSO, Fabiano Azevedo. Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho?. In BORGES, Renata Farhat (Org.). *Clássicos em HQ*. São Paulo: Peirópolis, 2013, p. 14-23.
- CALVINO, Ítalo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- CHINEN, Nobu et al. *Intersecções Acadêmicas: Panorama das primeiras jornadas internacionais de História em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2013.
- COSTA, Daniel Lula. *A Divina Comédia como documento histórico*. In CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 2011, Maringá. *Anais*. Maringá, PR: Universidade Estadual de Maringá, 2011. Disponível em <http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/64.pdf>. Acesso em 11 jun. 2015.



- DONDIS, Donis. *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Paulinas, 1984.
- McCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo, MBooks. In: RICOEUR, Paul. *A metáfora viva*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005.
- MARQUES, Wilton José. Por que ler os clássicos?. In BORGES, Renata Farhat (Org.). *Clássicos em HQ*. São Paulo: Peirópolis, 2013, p. 10-12.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- PIROTA, Patrícia. Palimpsestos Machadianos In: VERGUEIRO, Waldomiro et al. (Org.). *Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.
- OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e. *Imagem também se lê*. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2006.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. *A assinatura das coisas: Peirce e a Literatura*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- VERGUEIRO, Waldomiro et al.. *Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.