

Camelot 3000: observando a multimodalidade no aspecto verbal e não verbal minissérie inglesa em quadrinhos

Camelot 3000: observing multimodality in the verbal and non-verbal aspects English Comic Miniserie

Antônia Aparecida da Silva Lemes

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Brasil
<https://orcid.org/0000-0001-7259-3851>

e-mail: antonia.le@hotmail.com

Nataniel dos Santos Gomes

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-3911-1552>

e-mail: natanielgomes@uol.com.br

Recibido: 16/09/2021
Aprobado: 10/11/2021

RESUMO

O presente trabalho tem a intenção de observar, brevemente, o fenômeno dos distintos modos semióticos da multimodalidade, que atualmente vem ampliando o contexto científico com notoriedade. Rocha e Maciel (2019) afirmam que: “A mudança na paisagem semiótica contribuiu para a visibilidade da multimodalidade como fenômeno da comunicação contemporânea”. E, que se apresenta no aspecto verbal e não verbal do universo narrativo das histórias em quadrinhos, doravante HQ. Trata-se da minissérie de Mike W. Barr, americano, escritor e roteirista, e Brian Bolland, britânico e desenhista: Camelot 3000, da nona arte. Obra essa, que é o corpus de pesquisa em construção de dissertação do mestrado e que será o instrumento desse texto. O método consiste em selecionar figuras e/ou fragmentos da minissérie para pontuar sobre os conceitos que postulam a discussão na perspectiva dos signos linguísticos, isto é, os elementos constitutivos dos quadrinhos, no caso, dos diversos traços como desenho, ilustração, foto, imagem, etc. Assim, o objetivo é tentar contribuir na representatividade da linguagem pictórica agregada ao texto escrito, ou seja, as manifestações das características da linguagem híbrida que propicia um texto multimodal no resultado de escolhas em relação às modulações, inclusive dentro da mesma semiose (Ribeiro, 2016). Nesse sentido, os quadrinhos que compõem Camelot 3000 enquanto cultura de massa infere inúmeros recursos multimodais e que se explicita nas práticas de leituras e de ação determinante na dependência dos significados no processo de criação do verbal e não verbal da arte sequencial.

Palavras-chave: Camelot 3000; multimodalidade; quadrinhos.

ABSTRACT

The present work intends to observe, briefly, the phenomenon of the different semiotic modes of multimodality, which is currently expanding the scientific context with notoriety. Rocha and Maciel (2019) state that: “The change in the semiotic landscape has contributed to the visibility of multimodality as a phenomenon of contemporary communication”. And, which presents itself in the verbal and non-verbal aspect of the narrative universe of comics henceforth HQ. It is the miniseries by Mike W. Barr, American, writer and screenwriter, and Brian Bolland, British and artist: Camelot 3000, of the ninth art. This work, which is the corpus under construction of the master’s dissertation, and which will be the instrument of this text. The method consists of selecting figures and/or, fragments of the miniseries to punctuate the concepts that postulate the discussion from the perspective of linguistic signs, that is, the constitutive elements of comics, in this case, the various traits such as drawing, illustration, photo, image, etc. Thus, the objective is to try to contribute to the representativeness of the pictorial language added to the written text, that is, the manifestations of the characteristics of the hybrid language that provides a multimodal text in the result of choices in relation to modulations, even within the same semiosis (Ribeiro, 2016). In this sense, the comics that make up Camelot 3000 as a mass culture infer numerous multimodal resources and that are made explicit in the practices of readings and decisive action in the dependence of meanings in the process of verbal and non-verbal creation of sequential art.

Keywords: Camelot 3000; multimodality; comics.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos vêm se avolumando de forma expressiva no campo científico da linguística aplicada contemporânea. A pesquisa do gênero está ganhando força e espaço em várias dimensões no aspecto formal, isto é, o nicho dos quadrinhos com suas diversas possibilidades linguísticas contribui sob maneira na ampliação ou outra concepção para o conceito do gênero textual. A linguagem verbal e não verbal proporciona repertório arraigado de gêneros devido ao surgimento da combinação de diferentes tipos de códigos que imprime em diferentes interpretações no processo comunicativo proveniente da realização da criatividade humana que se traduz da nona arte.

[...]. Como as possibilidades de atividade humana são inesgotáveis e como cada esfera tem seu repertório de gêneros, à medida que a própria esfera se desenvolve, surgem, também diversos gêneros. Os gêneros, portanto, não são modelos estanques; ao contrário, são plásticos, maleáveis, pois se adaptam às necessidades socioculturais e históricos da ação humana. (Júnior, 2017, p. 38)

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos, complexas em suas definições, mas para desenvolver uma melhor análise exige certo olhar na disposição dos elementos específicos que elas possam assumir característica de linguagem. O esperado é que o leitor moderno tenha entendimento facilitado pela semiose da imagem e da palavra no contexto de leitura. Pois os quadrinhos se utilizam de uma linguagem autônoma porque possui mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Eisner afirma que:

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (2010, p. 1)

Assim, o universo das histórias em quadrinhos (HQs) se torna uma premissa provocante que a semiótica revela em uma de suas faces, ou seja, outros modos ou recursos do fenômeno da multimodalidade. As HQs, produções de circulação popular, viabiliza abordagens de

distintos aspectos naturalmente, pois não se trata de texto monomodal, todavia da relação do verbal e não verbal. A escritora Ribeiro amplia a discussão e acrescenta:

Muitas pesquisas em linguística vêm se debruçando sobre a multimodalidade. Diversas investigações têm como o objeto de estudo a relação imagem/texto em livros didáticos, revistas e jornais. Inúmeras pesquisas vêm sendo empreendidas para mostrar relações entre leitura e gráficos, infográficos, imagens, fotos etc.; como se apenas nessas condições a página (impressa ou digital) pudesse deixar de ser monomodal. O pressuposto, então, é o de que a página “só” de texto não tem mais do que isto: texto verbal. Ao leitor e à leitora cabe apenas ter desenvolvido habilidades de compreensão, tanto voltadas para o elemento verbal quanto para a relação entre este e a imagem. (2021, p. 45)

Nessa perspectiva tentaremos pontuar no desenvolvimento do texto, breve análise descritiva, dos elementos multimodais que se apresenta no objeto de estudo da dissertação (em andamento) – a minissérie Camelot 3000 dos autores Mike W. Barr, americano, escritor e roteirista, e Brian Bolland, britânico e desenhista. Obra essa reimpressa no Brasil, em 2005, pela editora Mythos e que nos remeteu a curiosidade científica, pois se trata de um encadernado em brochura de 308 páginas. Com o intuito de explorar as várias formas de construção de sentido nos quadrinhos. No seguimento, pontuaremos em como surgiu à obra Camelot 3000 e o contexto, de forma resumida, para situar o leitor.

METODOLOGIA

O aspecto metodológico para este trabalho é observar as manifestações que se apresentam na linguagem híbrida dos quadrinhos por meio dos elementos constitutivos da linguagem verbal e não verbal. Logo, estamos nos referindo a relação entre texto e imagem e que não pode ser tratada apenas como uma interação meramente ilustrativa. O pressuposto teórico para o desenvolvimento desse texto é respaldado pelos conceitos semióticos.

[...] pode-se dizer que a semiologia equivale a uma metalinguagem na medida em que se apresenta como uma semiótica de uma semiótica ou como um texto (sintagmática fruto de uma paradigmática ou língua) que se debruça sobre outro texto a fim de descrever seu funcionamento e, eventualmente, seu sentido. (Netto, 1983, p. 34)

Há uma orquestra na composição das HQs que nos estudos linguísticos da semiótica que se destaca no viés da multiplicidade, isto é, recursos multimodais e que nos direciona e nos permite abordar na arte sequencial a percepção das evidências pela mutação dos letramentos. Assim, selecionamos figuras e/ou fragmentos da obra, sendo os elementos constitutivos das cenas do enredo da narrativa ficcional como traços, desenho, ilustração, foto, imagem e outros. O objetivo é tentar mostrar na representatividade da linguagem pictórica, a característica multimodal, numa relação semiótica analítica.

CAMELOT 3000

A obra inglesa Camelot 3000, dos autores Mike W. Barr (verbal) e Brian Bolland (não verbal); traz a história no suporte em quadrinhos. Originalmente a produção tipográfica surgiu como uma minissérie. Ou seja, a primeira publicação foi pela DC Comics entre 1982 e 1985, como um projeto chamado de maxisséries para a época, com 12 edições de vinte páginas ou mais. De acordo com a opinião de alguns leitores: os capítulos, nem todos, eram semelhantes aos gibis de heróis. Porém diferente do padrão americano. A série, mesmo longa, apresentara em sua estrutura: início, meio e fim. E, como o passar dos anos passou a ser considerada no

conceito de graphic novel, isto é, uma nova concepção porque reuniu todas as histórias em um único encadernado. O próprio autor, Barr, esclarece como foi o aceite para publicar o projeto inicial das edições:

Ao início dos anos 1980 eu estava trabalhando como editor para a DC e a companhia estava em busca de novos projetos. Eu apresentei uma reformulação de Pendragon como CAMELOT 3000 que, depois de ser rejeitada e reapresentada, finalmente foi aceita, me levando a largar meu cargo na equipe e me tornar um escritor em tempo integral. O departamento de marketing da DC escolheu então o formato e o ponto de vendas; eu não tive nada a ver com isso. (2010, s. p.)

Além de ser uma produção atemporal, a HQ foi considerada pioneira para os anos 1980. As narrativas precedentes compiladas e/ou reformuladas são fontes do romance do inglês Sir Thomas Malory em sua famosa obra *Le Morte D'Arthur*, publicado originalmente em 1485, sendo o norte de inspiração e que ressignificou a tão aclamada Camelot 3000. A Idade Média ressurgiu no contexto do universo da narrativa ficcional com o personagem lendário Rei Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda, ele o protagonista heroico do povo inglês e o esperado salvador da nação. O contexto da história é marcado pelo personagem Rei Arthur Pendragon, o monarca que emerge do passado para o futuro, na Inglaterra.

(...) A superaventura implica em um compromisso do super-herói com a humanidade. De forma semelhante, as histórias de salvação, as sagas e as lendas religiosas sempre expressam uma relação, um compromisso de Deus com a humanidade. Há, portanto, uma proximidade temática entre a superaventura e as histórias de salvação (...). (Reblin, 2015, p. 234)

A vinda do monarca é justamente quando o planeta Terra enfrenta uma situação de caos. Os conflitos se alastram e envolvem situações existenciais, sociais, políticas e morais. A narrativa ainda proporciona elementos estabelecidos pelas expressões linguísticas como a fé, sacrifício, amor, traição, coragem, poder, reencarnação, magia, seres alienígenas, mago, feiticeira, neo-humanos etc. Rei Arthur é considerado um tipo de messias na representatividade das passagens do texto bíblico, ele se religa a sua espada Excalibur e aos seus cavaleiros da Távola Redonda na perspectiva missionária de restabelecer a paz entre os povos, afinal se espera que a profecia sempre seja cumprida pelo o herói e mito das lendas arturianas.

MULTIMODALIDADE E QUADRINHOS

Selecionamos para este ensaio dois quadrinhos (recorte das páginas da obra Camelot 3000) para olharmos as características ou presença do aspecto da multimodalidade exposto na complexa linguagem pictórica. O primeiro refere-se a um quadro, isto é, quatro cenas (verbal e não verbal) de ação do enredo narrativo, na qual, visualizamos e lemos (Júnior, 2017) o conceito de cognição, que nas interações do personagem no ambiente da luta, vão sendo construídos a partir de uma integração do processo de conhecimento e ação dos envolvidos. Os modos semióticos, num conjunto combinações co-presentes nos vários modos integrados e que aparecem nas representações visuais, gestuais, idiomáticas.

Assim, nossa abordagem nos direciona a observar as possibilidades linguísticas na construção de sentidos nas seguintes características que se apresentam nos quadrinhos a seguir:



Figura 1: Sequência da luta do Rei Arthur com seu filho Mordred (página 286 do capítulo 12)

A figura 1 trabalha a imagem dos personagens Rei Arthur e o seu filho (então inimigo) Mordred. Eles se digladiam, ou seja, travam uma luta corporal (física) e que os elementos – força física, inteligência – sentimentos se misturam nesse duelo. Sentimentos como ódio, rejeição, inveja e até revolta por parte do filho compõem a ação das cenas. Já para o pai, há o instinto de vencer o inimigo, que independe dos seus sentimentos, pois Rei Arthur mostra descrença no que sente pelo filho. As vestimentas de ambos (armaduras) carregam suas especificidades simbólicas: Rei Arthur veio trajado como outrora, roupa medieval, mais sua arma mística, isto é, sua emblemática espada Excalibur. O filho veste literalmente o Santo Graal, ou seja, o cálice transformado por ele numa roupa de poder sobrenatural ou místico de proteção. Ambos possuem ambições distintas: o guerreiro do futuro deseja destruir o inimigo em detrimento da maioria, o povo. Já o filho; poder político, social e econômico. O texto escrito nos balões no contexto interpretativo nos informa e possibilita um inventário de ideias para ser analisadas na descrição. Isso agrega percepções nos diversos modos para o leitor entender e compreender os acontecimentos narrativos. As características estruturais do cenário como, por exemplo, grande regular, plano médio, ângulo reto, alternância entre câmaras que está em ângulos opostos, etc., pressupõe (o que os artistas de HQs esperam) que o leitor faça a leitura pela conversa, isto é, no que se transmite com objetividade.

E, para que os leitores aprendam a entender integralmente os quadrinhos, devem ter em mente ao todo, ou a “coerência global”, uma vez que são eles que fazem o trabalho de interpretação dos vários signos em uma obra em quadrinhos. Dessa forma, ainda que “o sistema complexo”, que são os quadrinhos, exija inúmeras estratégias diferentes para interpretar os diferentes códigos, deve-se ter em mente a “coerência global” de como os sistemas de códigos se inter-relacionam. (Postema, 2018, p. 31)

A segunda imagem escolhida trata-se de uma busca pela observação de como a multimodalidade integrada evidencia-nos diferentes modos que se descreve na sequência de cenas extraída da graphic novel Camelot 3000. Postema (2018, p. 32) afirma que:

As imagens de quadrinhos com frequência, trazem elementos pictóricos que desempenham funções de inúmeros códigos diferentes de uma vez e ao mesmo tempo. Esses elementos trarão significado simultaneamente e de múltiplas maneiras.

Isto é, a referência ao texto escrito (verbal) dos balões com os elementos visuais (não verbal) no que tange os recursos gráficos, as cores, os requadros na (re) elaboração de sentidos da narrativa híbrida.



Figura 2: Sequência de cenas que são paródias de líderes do século XX do mundo real que representa o ‘Conselho de Segurança’ da ONU do terceiro milênio (página 81 do capítulo 4)

A seguir, temos a figura 2 que mostra o requadro com quatro cenas e que remete a questão social no aspecto político. A possibilidade de interpretação infere (Postema, 2018) da soma da aparência das palavras e das letras pela manipulação frequente das palavras num sentido puramente linguístico e que se constrói pelos significados da dimensão visual do texto. O recorte desses quadrinhos se localiza na página 81, que nos permite observar na referência verbal, uma reunião entre o Diretor de Segurança da ONU (Organização das Nações Unidas), senhor Jordan Matthew (encarnação do filho do Rei Arthur, Mordred) e os representantes: Presidente Marks, Secretaria-Geral Feng, Premiê Syerov e o Senhor Supremo Rakma de outras localidades – que é a personificação representativa das lideranças mundiais da época. Pois o objetivo de tal evento era a ação do voto para formularem uma decisão, e se possível favorável da minoria, considerado os poderosos, para eliminar o personagem principal, Rei Arthur. O motivo da votação somado a insatisfação popular, no contexto da narrativa, nos possibilita a comparação por meio da intertextualidade as interfaces entre o caos de Camelot 3000 com a ausência de esperança que pairava no contexto dos ingleses na década de 80, ou seja,

movimentos sindicais de grande impacto da classe operária de tradição pelas lutas e a resistência.

O neoliberalismo inglês teve, entretanto, que se defrontar com movimentos de oposição de grande envergadura, como as greves do (sic) mineiros em 1982 e especialmente a histórica greve de 1984-85, voltada contra a política de fechamento das minas, que durou quase um ano. Mais de 220 mil postos de trabalho nas minas foram eliminados pela política thatcherista desde 1979. (...). (Antunes, 1999, p. 12)

Ainda, na referência das imagens temos outras leituras, ou seja, no plano imagético observamos os traços dos desenhos bem definidos com cores suaves no plano de fundo e de colorido forte na vestimenta dos personagens e que são atraentes para o leitor. As cores simbolizam a origem da nacionalidade dos representantes. Além do tamanho retangular dos quadros que oferece certa facilidade visual.

Nos quadrinhos, o registro textual fornece, muitas vezes, uma especificidade contextual, mas não é essencial para medir a ação. Certamente, o texto auxilia a compreender o sentido dos significantes suspensos na imagem ou prioriza os aspectos específicos da imagem entre os inúmeros detalhes visíveis. Ao mesmo tempo, a imagem verbal também precisa de informação pictórica para garantir a sua interpretação. (Postema, 2018, p. 122)

A escrita ou o verbal, no sentido amplo, já possui seu registro linguístico valorizado, de status, pelo contexto histórico. A globalização dos continentes vem oportunizando para o mundo da informação contemporânea, vários desafios tecnológicos no seu desenvolvimento. Eles estão em plena ascensão, logo exige novas compreensões. Embora os desenhos, ilustrações, ou seja, o não verbal nos chame mais atenção por causa das cores e da arte gráfica como um todo, também evoluiu. A linguagem não verbal expressa algo a mais nos quadrinhos e de forma concreta do nosso mundo real. Estamos apenas reforçando que há leituras possíveis, emblemáticas, instigantes devido à riqueza de detalhes nas histórias em quadrinhos nos vieses da multimodalidade e que não podemos deixar no desconhecimento.

CONCLUSÃO

A relevância nos estudos linguísticos não se trata mais, tão somente decifrar os códigos na arte sequencial, pois ela tenciona mostrar a sua transformação por meio de desenhos e palavras que se entrelaçam e se pronunciam numa interconexão. Há tantas relações que podem compor e explicar um texto multimodal, desde a natureza das modalidades da palavra, imagem, som, letra, canais de circulação, etc. e que nos levam a reflexão e mudanças teóricas e epistemológicas de acordo com a demanda desses recursos muito presentes no cotidiano da sociedade. (Ribeiro, 2021).

Camelot 3000 nos favoreceu na tentativa de pontuar numa tímida abordagem, por meio de alguns fragmentos (recortes de páginas), as nuances características gênero textual do mundo representado e assim, procuramos dar sentido nas mensagens oriundas das múltiplas linguagens que se destacam nos textos multimodais das histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- Antunes, R. (1999). Dimensões do sindicalismo inglês recente: do neoliberalismo da era Tchatcher à "terceira via" de Tony Blair. XXIII Encontro Anual da ANPOCS (99GT1812), [s. l.], p. 1-36. Disponível em: <<https://www.anpocs.com/index.php/encontros/papers/23-encontro-anual-da-anpocs/gt-21/gt18-17/5010-rantunes-dimensoes/file>>. Acesso em: 06 nov. 2021.
- Barr, M. W.; Bolland, B. (2005). *Camelot 3000*. São Paulo: Mythos.
- _____. (2010). *Camelot 3000*. Barueri, São Paulo: Panini Books.
- Eisner, W. (2010). *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução de Luís Carlos Borges. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes.
- Júnior, R. C. (2017). *Referenciação, multimodalidade e humor em tiras cômicas do Gatão de meia-idade, de Miguel Paiva*. Campinas, São Paulo: Pontes Editores.
- Netto, J. T. C. (1980). *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo: Perspectiva S. A.
- Postema, B. (2018). *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Tradução: Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis.
- Reblin, I. A. (2015). *O Alienígena e o Menino*. Jundiaí, São Paulo: Paco Editorial.
- Ribeiro, A. E. (2016). *Textos Multimodais: leitura e produção*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial.
- _____. (2021). *Multimodalidade, textos e tecnologia: provocações para a sala de aula*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial.
- Rocha, C. H.; Maciel, R. F. (2019). *Multimodalidade, Letramentos e Translinguagem: diálogos para a educação linguística contemporânea*. In: Santos, Leandra Ines Seganfredo; MACIEL, Ruberval Franco (org.). *Formação e prática docente em língua portuguesa e literatura*. Campinas, São Paulo: Pontes, p. 117-144. ISBN 9788521702177.