

**LAÇOS E CONTA COMIGO:
UMA ANÁLISE INTERTEXTUAL E SEMIÓTICA**

Leticia Reis de Oliveira (UEMS)

leticia.uems@hotmail.com

Taís Turaça Arantes (UEMS)

taistania@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@hotmail.com

RESUMO

A *Grafic Novel Laços* de Mauricio de Souza faz parte das inovações do mundo das histórias em quadrinhos, diante de tanta novidade, a história em quadrinhos brasileira mais vendida no mundo, não deixaria de apresentar novas versões das aventuras da *Turma da Mônica* para um público mais adulto. Foi então que, em parceria com os irmãos Cafaggi, surgiu a *Grafic Novel* intitulada *Laços*. Nessa edição, especificamente, temos o roteiro e ilustração desenvolvidos pelos irmãos Cafaggi. O enredo da aventura dos amigos: Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão tem como temática o valor da amizade. O enredo dessa história em quadrinhos nos leva a perceber traços e até mesmo uma “releitura” do filme “Stand by Me” do ano de 1986, traduzido como *Conta Comigo*, dirigido por Rob Reiner, trata de um escritor, relatando sua história com seus três amigos, na época dos seus doze anos de idade, em que juntos vivem aventuras e situações adversas, ao saírem em busca de um colega que está desaparecido. Diante de tais semelhanças, o presente trabalho visa analisar os elementos de intertextualidade e também os semióticos que contribuem para que tal relação entre as obras seja percebida.

Palavras-chave:

Análise intertextual. Intertexto. Semiótica. Histórias em quadrinhos. Quadrinhos.

1. Introdução

Maurício de Sousa nos presenteou na década de 1950 com a querida *Turma da Mônica*, com seus amáveis personagens que estão desde de nossa infância até hoje conosco, e mais, essa turma de amigos ainda conquista a nova geração. Não importa se é em uma versão encadernada vendida dentro de uma livraria, uma versão simples vendida em uma banca de jornal de esquina ou edições anteriores que só conseguimos por meio de trocas ou em sebos. É a *Turma da Mônica* que em todos os seus aspectos nos encanta.

Seus personagens com características únicas nos demonstram como realmente somos diferentes um do outro, mas que mesmo com essas diferenças podemos ter amigos inesquecíveis e viver as situações mais

improváveis que se poderia imaginar. E falando dessa diferença que existem nas pessoas, mas não as impedem de criar um forte vínculo de amizade, temos a obra cinematográfica *Conta Comigo*, da década de 80, que foi inspirado em conto do renomado Stephen King.

Logo, não podemos deixar de dizer que teve dois motivos que nos impulsionaram a esse estudo. O primeiro deles foi o fato da Turma da Mônica ter enchido não somente a nossa infância, como também nossa vida de adulto, de alegria e lições que carregamos conosco até hoje e que o filme da década de 1980 não leva somente os seus personagens para uma grande aventura, como também nos leva junto, fazendo com que também crescamos com o enredo. O segundo motivo é essa intertextualidade entre as duas obras, mesmo que uma aconteça em páginas e outras em uma tela de televisão, e a possibilidade de uma pequena abordagem semiótica.

2. A intertextualidade e semiótica

Trabalharemos aqui os conceitos de intertextualidade e semiótica, antes de partimos para as análises. Bem, sobre a intertextualidade podemos dizer que são os textos que estabelecem um diálogo entre eles. Segundo Koch (2002, p. 22): “Podemos dizer, numa primeira aproximação, que textos são resultados da atividade verbal de indivíduos socialmente atuantes.”

Nesse sentido, Goldstein (2009, p. 47) nos diz que todo autor, em seu texto, expõe uma opinião sobre o tema que aborda. Porém, essa opinião não ocorre de maneira isolada, pois remete a outros pontos de vista, dialogando com eles. Consequentemente, um texto estabelece uma intertextualidade com outros textos – da mesma ou de outras épocas. O diálogo entre textos é permanente.

Observamos em *Laços*, que é mais recente, elementos presentes do filme *Conta Comigo*, que fica evidente na questão de um grupo de amigos que saem juntos para uma aventura. Os elementos dialogam entre si. Logo, para a escrita de um texto também precisamos levar em consideração que o indivíduo possui conhecimentos que Koch (2000) denomina enciclopédico, ou seja, aquele conhecimento de mundo que o autor do texto carrega em sua memória.

Agora sobre a semiótica, compreende-se, de uma forma simplificada, que a semiótica estuda o sistema dos signos linguísticos, tornando o

seu campo de estudo muito amplo. Claro que esse campo não existe sem uma delimitação, em outras palavras, a semiótica está ligada aos sinais, signos e linguagem, e conseqüentemente ela nos permite a compreensão de sons, palavras e imagens nas mais diversificadas manifestações. Sem intrometer em outras áreas é por meio da semiótica que estudamos os meios pelos quais o homem se comunica, tanto a linguagem verbal como não-verbal.

Para Santaella (1983, p. 02) “semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido.”

3. Apresentação das obras

Já vimos as definições, de um maneira simplória, as definições de intertextualidade e semiótica, e antes de fazermos as análises, iremos apresentar as duas obras que motivaram a escrita do artigo.

3.1. *Laços*

Como já dissemos anteriormente, *Laços* é uma *graphic novel*⁵¹. Só que não foi escrita pelo próprio pai da Mônica, mas sob sua autorização pelos irmãos Cafaggi. É feita uma releitura dos personagens.

Laços não foi a única releitura que Maurício permitiu, entre elas temos: *Astronauta* por Danilo Beyruth, *Pavor espacial* por Gustavo Duarte e *Piteco* por Shiko. Esses títulos mostram os personagens com outros traços, mas a essência dos mesmos estão lá. Sobre esse fato das *graphic novels*, o próprio Maurício disse em uma entrevista concedida ao Estadão: “É uma estratégia de marketing. Se não fizermos isso, ficamos parados. Precisamos de sucessos renováveis. Fazer releituras faz parte da jogada e com elas você pode encontrar novos veios.”

⁵¹ É o termo geralmente usado para referir-se a qualquer forma de quadrinho de longa duração, é o análogo na arte sequencial. Pode ser aplicado a trabalhos que foram publicados anteriormente em quadrinhos periódico, ou a trabalhos produzidos especificamente para publicação em formato livro. Uma *graphic novel* não precisa ser voltada para o público adulto; às vezes, é necessário apenas que tenha uma boa estrutura e um visível grau filosófico. (ALMADA, 2012, p. 138-139)

As histórias em quadrinhos⁵² não costuma só atrair as crianças, como permeia o senso comum, não é anormal encontrar adultos que gostem de ler a nona arte. E esse processo de releitura criada pelo selo Graphic MSP do Sousa, nos permite ver nossos personagens favoritos de outra forma. Como Moya (1970, p. 222) disse: “Mônica, popular nos quadrinhos, na publicidade, na televisão, brinquedos e merchandising.” Crescemos lendo incríveis aventuras, e porque não leríamos atualmente!?

Agora sobre a narrativa de *Laços*, temos uma incrível jornada com toda turma reunida para salvar o cãozinho Floquinho, do Cebolinha, que desapareceu. É mostrado como as diferenças entre Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali são superadas para ajudar nessa busca. O grande vínculo de amizade que os personagens possui é fortalecido, fica nítida a mensagem de que quem tem bons amigos nunca está sozinho⁵³.

3.2. Conta comigo

Sob a direção de Rob Reiner, o filme retrata a história de um escritor que se chama Gordie Lachance. Ao saber da morte de seu amigo de infância, passa a relembrar dos acontecimentos de um verão de 1959, quando vivia em Castle Rock, Oregon, um lugar com poucos habitantes. A aventura desse verão começa quando Vern escuta outros garotos falando de um menino, da idade deles, que havia sumido. Quando todo o grupo ficou sabendo, cada um deu uma desculpa em casa e foram a procura do corpo. Nenhum dos amigos sabiam que essa aventura marcaria para sempre suas próprias vidas⁵⁴.

⁵² Pereira (2009, p. 153) diz que: “[...] narrativa que costuma atrair os leitores infanto-juvenis é a história em quadrinhos, a qual também pode ser considerada um texto que mistura imagem e linguagem verbal para a constituição da narrativa.” O que tentamos dizer no corpo do artigo é que não é pelo fato de conquistar crianças que as histórias em quadrinhos não deixam de conquistar adultos.

⁵³ Veja a capa em **Fig. 01**. Disponível em: http://1.bp.blogspot.com/-ctN-5xO8JzU/Ujj8PhMxY2I/AAAAAAAAAKI/qgfX6mD2byU/s1600/La%C3%A7os_capa.jpg. Acesso em: 25-04-2014.

⁵⁴ Veja o pôster na **Fig. 02**. Disponível em: <http://www.concine.com.br/wp-content/uploads/2013/07/conta-comigo.1.jpg>. Acesso em: 25-04-2014.

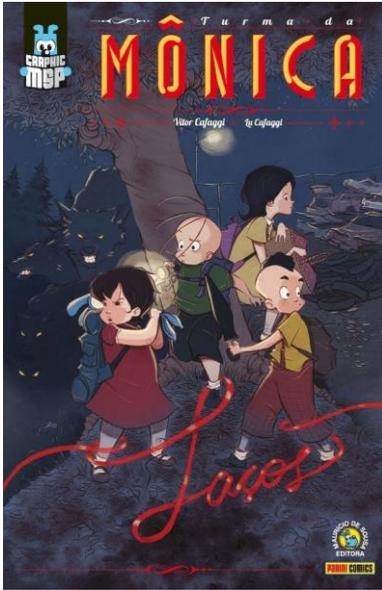


Fig. 01

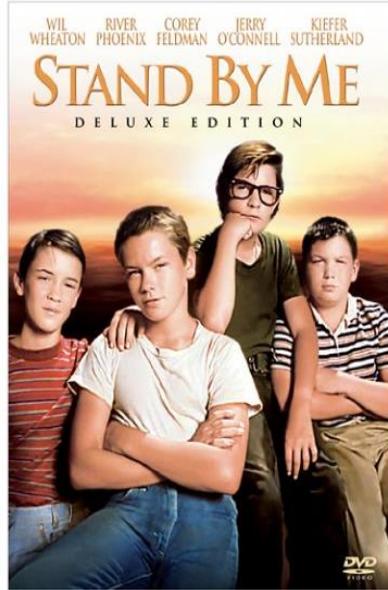


Fig. 02

4. A intertextualidade entre as obras e os elementos de análise semiótica

Com os pressupostos teóricos e a breve apresentação das duas obras, veremos a intertextualidade entre elas e os elementos de análise semiótica. Vejamos:

4.1. A intertextualidade

Abaixo uma breve demonstração dos personagens e suas características.

Conta Comigo

Chris:

Era o líder do grupo, filho de uma família complicada e ele mesmo não tinha muitas perspectivas na vida.

Teddy:

Era caracterizado como o maluco da turma e tinha uma família problemática.

Vern:

Era o menino mais atrapalhado do grupo e que leba a ideia de ir em busca do garoto desaparecido.

Gordie:

o escritor, que conta a história, o único que teve um final distinto do de seus amigos, costumava ser o mais sensato.

Turma da Mônica

Mônica:

A menina que é gordinha, dentuça sofre com o deboche dos amigos.

Cebolinha:

Fala “errado”, tem pouco cabelo e ama tirar a Mônica do sério.

Cascão:

Não toma banho, tem pavor de água.

Magali:

Só pensa em comida.

Logo, no filme *Conta Comigo*, datado de 1986, é contada a história de amizade de quatro amigos: Chris, Teddy, Vern e Gordie. Que vão em busca de Ray, um garoto que estava desaparecido. Já na versão de *Laços* dos irmãos Cafaggi, temos algo que nos remete ao filme pelo fato de quatro amigos inseparáveis irem em busca do cão de estimação de Cebolinha.

O tema do filme e da história em quadrinhos é o elo entre as duas obras, pois ambas abordam a questão do valor da amizade, da união. Outro fator evidente da intertextualidade entre as obras são a questão dos perigos que os dois de amigos correm a irem atrás de seus objetivos.

Quando os personagens do filme acampam, eles contam histórias, o mesmo acontece na *Graphic Novel*, os quatro amigos relembram e contam suas histórias.

4.2. Semiótica

Há cenários que se destacam nas duas obras, e o principal deles é a mata. O lugar onde as aventuras acontecem e os laços de amizade unem mais os amigos tanto do filme quanto da história em quadrinhos.

O acampamento também é uma imagem recorrente em ambas obras. As imagens dos personagens de Maurício de Sousa aparentam estar na fase da puberdade, como os pré-adolescentes presentes no filme.

A escuridão também algo presente nessas obras, como uma representação do sombrio, do desconhecido, que faz o elo com o medo que os personagens sentem.

5. Conclusão

Vimos que toda obra é passível de ser analisada. Sendo ela um filme ou uma história em quadrinho. Isso desmistifica a ideia de que esse tipo de cultura de massa não é de valia para estudos. Claro, que sempre tem de buscar uma abordagem coerente.

Com isso, observamos que era possível fazer uma abordagem intertextual e semiótica entre a obra cinematográfica *Conta Comigo* e a *graphic novel* *Laços*.

Por meio do conceito de intertextualidade e de semiótica observamos que os elementos principais do filme estão presentes em *Laços*. Em ambos fica evidente o destaque para o elo de amizade, de enredo e construção do cenário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMADA, Bárbara. O uso de HQs na escola o lado das adaptações de clássicos brasileiros: *O Alienista*, de Machado de Assis. In: GOMES, Nataniel dos Santos. *Quadrinhos e transdisciplinaridade*. Curitiba: Appris, 2012, p. 135-154.

CAFAGGI, Vitor; CAFAGGI, Lu. *Turma da Mônica: Laços*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Backtin*. São Paulo: Ática, 2008.

GOLDSTEIN, Norma Seltzer. *O texto sem mistério: leitura e escrita na universidade*. São Paulo: Ática, 2009.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *O texto e a construção de sentido*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2000.

MOYA, Álvaro. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970.

PEREIRA, Mara Elisa Matos. *Literatura infanto-juvenil*. Canoas: Ulbra, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

VITRAL, Ramon. Com a Marvel como modelo, Mauricio de Sousa investe em *graphic novels*. *Estadão*, 15 de novembro de 2013, online. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/artelazer.com-a-marvel-como-modelo-mauricio-de-sousa-investe-em-graphic-novels,1097129,0.htm>>. Acesso em: 25-04-2014.

VIDEOGRAFIA

REINER, Ron. *Conta comigo*. Columbia Pictures Brasil, 1986.