

FLUTUAÇÃO DO SENTIDO NO ATRAVESSAMENTO DAS MATERIALIDADES SIGNIFICANTES DO TEXTO CINÉTICO E DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

BRAGA Sandro - UNISUL
(san15@ig.com.br)

Nossa análise recai sobre os modos de produzir sentido a partir da relação entre materialidades significantes distintas. Para isso, objetivamos trabalhar comparativamente entre os sentidos resultantes do desenho animado e da história em quadrinho (HQ) da narrativa “Era uma vez”. Interessa-nos interrogar, sob a perspectiva discursiva, como materialidades significantes diversas são arregimentadas no bojo da produção de sentido uma vez que são submetidas a contextos de formulações diferentes.

Apoiamos nossa análise na formulação de Lagazzi (2011, p. 401) acerca da *materialidade significativa* que busca reafirmar ao mesmo tempo uma perspectiva materialista e o trabalho simbólico do significante nas relações em que permite, ou no modo pelo qual propicia a ancoragem simbólica do sujeito em seus processos de identificação. Aos moldes de Lagazzi (2011), se pensamos em materialidade significativa como cadeia de formulação de sentido, invertemos o estatuto histórico do primado do significado em sua relação com o significante na composição do signo linguístico.

Em *Arqueologia do saber*, Foucault (2004) problematiza a definição e a abrangência do enunciado e envereda sua investigação na perspectiva de assinalar o enunciado como o átomo do discurso. A partir desse ponto o autor passa a mobilizar a *função enunciativa* para evidenciar a instância de aparecimento do enunciado.

Para que uma sequência de elementos linguísticos possa ser considerada como enunciado é preciso que tenha uma existência material. “O enunciado é sempre apresentado através de uma espessura material, mesmo que dissimulada, mesmo se, apenas surgida, estiver condenada a se desvanecer.” (FOUCAULT, 2004, p. 113). E ainda, o enunciado tem necessidade dessa materialidade, porém ela não deve ser considerada um suplemento, uma vez bem estabelecidas todas as suas determinações, em parte ela o constitui.

Aliamo-nos, aqui, a perspectiva de enunciado em Michel Foucault a fim de problematizarmos, sobre nosso objeto, até que ponto a mudança do estatuto das materialidades das narrativas de “Era uma vez” produzem enunciados diferentes e se estes constituem discursos outros? Ou, como aquilo que é da ordem material produz efeito sobre a própria materialidade? E ainda, até que ponto a materialidade muda o regulamento do discurso? Por fim, a materialidade tem ou não esse estatuto discursivo? Para isso, observamos como a superfície, que serve como suporte a essas linguagens, mobiliza as cenas enunciativas que fazem emergir os enunciados na HQ e na animação. Assim não nos interessa aqui analisar apenas os efeitos de sentido oriundos de uma e outra materialidade significativa, mas o modo como essas materialidades são arregimentadas na produção desses sentidos. Seguimos por uma interpretação comparativa a partir da forma como a narrativa é apresentada nos dois planos textuais.

i- Para compreendermos como que os elementos constitutivos das cenas nas duas materialidades configuram modos particulares de produção de sentido é preciso atentar para função enunciativa que imprime um regimento singular ao surgimento dos enunciados nessas tessituras. Na narrativa contada a partir do texto cinético podemos dizer que o enunciado é tomado no e pelo **processo**, ou seja, é na cadência dos frames que o sentido é produzido a partir do ponto de charneira entre o visual e verbal.

Raramente se apresenta como um discurso inteiro e contínuo, o que produz sempre uma relação com o já dito e o já visto (dos quadros anteriores), no entanto, sua continuidade é sempre da ordem do incapturável; é sempre do devir. Por outro lado, na história em quadros, percebemos que o enunciado é tomado como **resultado**. A perspectiva da recepção/leitura/interpretação é alçada do todo para a parte. Primeiramente o olhar captura a cena em sua composição única e se põe a perscrutar sua constituição. É o corpo-leitor do sujeito que comanda o sequenciamento, que dá o tom da cadência, podendo sempre recuperar, quase que instantaneamente, o já dito/já visto, podendo, inclusive, retardar e/ou acelerar todo processo, e inverter, assim, a ordem primeira dessa demanda enunciativa.

ii - Enquanto a HQ aponta para o resultado e a animação para o processo, podemos observar nessas formulações enunciativas funcionamentos dessemelhantes que operam na constituição de enunciados fazendo, assim, emergirem singularidades discursivas em uma e outra materialidade. Referimo-nos ao modo de inscrição verbo-visual. Nos quadrinhos a representação enquadra aquilo que é da ordem icônica – desenho – inserindo no mesmo campo do visual o correspondente ao signo linguístico – os balões com as falas. O visual, nesse caso, opera sobre o verbal transformando tudo em plasticidade material. Na animação, por outro lado, o verbal é detectado não visualmente, dessa maneira, o que é da ordem visual põe-se literalmente aberta para o registro de outras particularidades. O campo de enquadramento da representação icônica pode ser tomado em sua totalidade espacial para a representação gráfico do desenho-imagem. Disso, observamos a entrada mais frequente de representações em operações em *close-up* o que poderia levar-nos a conjecturar ao próprio processo de formulação de enunciados dessa materialidade.

iii – O modo de recepção/leitura das materialidades do desenho de animação e da história em quadrinhos implica em formas distintas de inflexão do corpo-leitor. No desenho audiovisual o uso da linguagem assume um papel de substituição do corpo espectador. Ou seja, quase que exclusivamente o movimento é proposto e executado pela própria materialidade significante. O movimento acontece no/pelo sequenciamento que encadeia imagem e som, visual e verbal, e requer do sujeito que assiste a fixidez de seu corpo, a focalização de seu olhar e o controle do seu próprio silêncio. O movimento externo opera sobre o sujeito que é tomado no domínio de seu corpo estático. Este corpo espectador de certo modo se põe passivo à materialidade significante. Nesse lugar em que é tomado não é possível, em princípio, fazer uso do corpo, da voz, dos gestos. Em contrapartida, no desenho em quadrinhos a linguagem posta em formulação enunciativa encontra-se submetida a uma materialidade estática, mas requer do corpo do sujeito-leitor um movimento constante e contínuo. É o corpo-leitor que adentra a essa materialidade imprimindo-a de significação. O sujeito é convocado a ser ativo nesse processo. Os olhos percorrem os quadros intersectando a trama verbo-visual, não obstante, o movimento não se restringe a isso, o processo que faz com que as mãos segurem e folheiem essa materialidade transforme o corpo em primeira instância de suporte ao próprio suporte material do arranjo gráfico sobre o papel. A esse processo acrescenta-se ainda a voz do próprio sujeito-leitor que é emprestada ao personagem da narrativa; voz essa, internalizada ou expelida em ondas sonoras, requer uma performance prosódica à decodificação e, por conseguinte, imprime gestualidade e movimento àquilo que materialmente é da ordem estática.