

INTERMIDIALIDADE E REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS EM *OS MISERÁVEIS, DE TAKAHIRO ARAI*

INTERMEDIABILITY AND IMAGETIC REPRESENTATIONS IN TAKAHIRO ARAI'S *LES MISÉRABLES*

ANA LUIZA RAMAZZINA-GHIRARDI*
ramazzina@unifesp.br

As diversas adaptações do clássico *Os miseráveis* (1862), de Victor Hugo, romance de reconhecida atualidade por sua narrativa sobre injustiça social, ignorância e miséria, ajudam a disseminar essa obra para um público bastante amplo. O romance não alcança apenas o mundo ocidental e dá mostras de que, no Oriente, narrativas pungentes como a de Hugo tocam diferentes públicos. Através de um processo de transmídiação, Takahiro Arai recria de modo emblemático, em linguagem mangá, a narrativa de Hugo. Este artigo analisa o novo produto midiático mangá para compreender o processo de transmídiação e ressignificação realizado pela versão mangá da narrativa de Hugo. A partir do conceito de transmídiação, Elleström (2017/2021) sugere que a representação reelabora o sentido da nova mídia a partir de seus referenciais imagéticos e simbólicos. O romance de Hugo, plural e heterogêneo, é reconfigurado em outro produto midiático. Pela pena de Arai, o clássico *Os miseráveis* é reinventado através dos códigos sógnicos da HQ japonesa e da evocação do simbolismo metafórico de animais.

Palavras-Chave: *Os miseráveis*; mangá; intermidialidade; transmídiação; representação.

Different adaptations of Victor Hugo's classic *Les Misérables* (1862) have helped disseminate to a very large public this landmark tale on social injustice, ignorance and poverty. The novel resonates not only with Western audiences as Hugo's pungent narrative attracts different reading publics in the East. Through transmediation, Takahiro Arai artfully recreates Hugo's masterpiece in manga language. This paper analyses the new mediatic product, manga, to examine the transmediation and ressignification processes at work within Arai's version of *Les Misérables*. By using Elleström's concept of transmediation (2017/2021), this paper suggests that representation re-elaborates meanings in the new media by drawing on its imagetic and symbolic references. Hugo's novel, plural and heterogeneous, is recast in a different mediatic product by Arai's crafty use of imagery characteristic of the manga genre with special emphasis being given to the symbolic usage of animals.

Keywords: *Les Misérables*; manga; intermediality; transmediation; representation.

Data de recepção: 04-01-2022
Data de aceitação: 15-03-2022
DOI: 10.21814/2i.3760

Considerações iniciais

O romance *Os miseráveis* (1862), de Victor Hugo, desde sua criação, alcança diferentes leitores. Jean Valjean, personagem principal, bem como centenas de outros personagens, transitam por uma extensa narrativa em um cenário que retrata a situação político-social da França do século XIX. Já em seu prefácio, Hugo sinaliza uma missão moral, social e política para sua obra.

O romance rapidamente se torna uma narrativa emblemática da literatura francesa e várias adaptações exploram o tema e os personagens criados por Hugo. Retomar textos prestigiosos como *Os miseráveis* é um dos propósitos da adaptação e se revela em diferentes formatos: matrizes textuais como romance, conto, poesia etc. encontram novas configurações de reescritura em diferentes mídias. Produções cinematográficas, minisséries, novelas, musicais, HQs, entre outros, reforçam a contundência do romance e ressignificam sua moldura narrativa.

A adaptação carrega consigo, necessariamente, a ideia de um “original” ou de uma “fonte”, o que tende a gerar uma recepção que avalia seu resultado a partir do produto primeiro. Bortolotti e Hutcheon apontam que

Apesar da manifesta onipresença das adaptações narrativas na cultura contemporânea, a tendência crítica tem sido a de denegri-las como secundárias e derivativas em relação ao que é normalmente (e abertamente) referido como o “original” (Bortolotti & Hutcheon, 2020, p.119).

Tomar adaptações como transformações midiáticas renova a possibilidade de análise de sua relação com o produto primeiro/original. O tecido narrativo é examinado sob a perspectiva de sua função como mídia desde o produto de origem até o produto final, a adaptação. Essa perspectiva, que possibilita observar esse processo com lentes dos estudos da Intermidialidade, dilata o conceito de adaptação.

Neste artigo, o romance *Os miseráveis* é tomado como mídia fonte. Para entender o processo intermidial entre o “original”, o romance de Hugo e a adaptação, um novo produto de mídia, examina-se aqui o mangá *Les misérables* (2016), de Takahiro Arai, desde o conceito de Elleström de “comunicação centralizada na mídia” e de transmidiação.

A primeira parte do artigo sintetiza a teoria de Elleström (2017/2021) sobre os efeitos da transmidiação, bem como as formas pelas quais a representação elabora o sentido da nova mídia. A segunda seção apresenta o romance *Os miseráveis*, de Victor Hugo, tomando como fio condutor o personagem principal, Jean Valjean. O sistema HQ mangá e suas origens são apresentados na terceira parte. A última seção traz a análise da transmidiação de três excertos do produto fonte, o romance de Hugo e os impactos causados no novo produto de mídia, o mangá de Arai. As considerações finais retomam o argumento.

1. Adaptações narrativas e Intermidialidade: transmidiação e representação

A expressão “formas midiáticas” refere objetos sob a perspectiva de sua função como mídia. Sob este ângulo, é possível incluir o campo de pesquisa da adaptação nos estudos

da Intermidialidade e ampliar modos de análise e interpretação. Lars Elleström propõe que a “adaptação, entendida como um fenômeno de mídia e não como ajuste ou aclimatização de qualquer coisa, é, sem dúvida, um tipo de transformação midiática. Além disso, é um tipo específico de transformação de mídias” (Elleström, 2017, p. 203).

A perspectiva da Intermidialidade permite ampliar leituras tradicionais sobre a relação entre obra fonte/obra destino. Elleström destaca que é preciso refletir sobre “a transferência e a transformação das formas e dos conteúdos entre todos os tipos de artes e mídias” (Elleström, 2017, p. 176).

A vantagem de explorar adaptações a partir dos conceitos da intermidialidade, segundo Elleström, advém da “ampla gama de fenômenos que são caracterizados pelas transferências de propriedades das mídias” (Elleström, 2017, p. 177). Segundo o pesquisador, uma adaptação faz parte dos estudos da intermidialidade quando a centralidade do fenômeno de resignificação está na “transferência de traços de mídia a partir de um produto de mídia para outro, diferente” (Elleström, 2017, p. 224). A proposta de Elleström está centrada no processo de comunicação e, assim, “produtos de mídia” são tomados como “entidades por meio das quais o valor cognitivo é transferido entre mentes em comunicação” (Elleström, 2021, p. 64). A adaptação consiste então em “um produto de mídia destino *representando novamente* certas características de um produto de mídia fonte” (Elleström, 2017, p. 224-225, *itálico do autor*).

Nesse processo, fenômenos acontecem em um “entre”, um “inter”, no hiato da passagem de uma mídia para a outra. Elleström nomeia esse processo de “transmídiação”, ou seja, uma mídia é midiada novamente, e um novo produto de mídia se revela. Esse produto resignifica o anterior, o texto fonte, operando uma mudança em que a moldura narrativa é conservada.

A perspectiva da transmídiação permite pensar, assim, o modo como um produto de mídia é novamente midiado e como se dá a materialização do novo produto de mídia. Elleström propõe quatro modalidades para observar uma mídia: material (modo físico), espaçotemporal (largura, altura, profundidade e tempo), sensorial (sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato) e semiótica (representação).

Nas mídias que compõem o objeto deste artigo, o romance e o mangá, a modalidade material é representada pelo livro físico. A modalidade espaçotemporal é representada pelo tamanho dos livros, e o tempo é percebido através do sistema narrativo de cada uma das mídias. A modalidade sensorial é ativada pelo tato (contato com o objeto) e pela visão (leitura nas duas mídias e, no mangá, pela decodificação de onomatopeias e símbolos grafolexicos próprios desse sistema HQ). A modalidade semiótica tem como função criar sentido através da construção do sistema sígnico. No romance, esse sistema é composto pela linguagem verbal. No mangá, pelas modalidades que estruturam o desenvolvimento interno da HQ, como imagens, linguagem verbal, símbolos grafolexicos, onomatopeias, balões, vinhetas etc.

No processo de transmídiação “o conceito de mediação realça a realização material dos produtos de mídia”, enquanto que “o conceito de representação realça a concepção semiótica da mídia” (Elleström, 2021, p. 66). Este artigo examina como a “representação” é estruturada no novo produto. Segundo Elleström, a representação “é um fenômeno semiótico que deve ser entendido como o cerne da significação”, que o pesquisador delimita “à forma como os humanos criam valor cognitivo na comunicação” (Elleström, 2021, p. 65). A *representação* é realizada através de um sistema sígnico cujo resultado produz sentido na mente de um receptor ao entrar em contato com um produto de mídia. Segundo Elleström, “[d]izer que um produto de mídia representa algo é dizer que ele provoca um certo tipo de interpretação” (Elleström, 2021, p. 65).

Elleström (2017) propõe que o sistema sógnico derivado da *representação* é estruturado por três aspectos principais: “ilustração” (representação com base na similaridade), “indicação” (representação com base na proximidade), “descrição” (representação com base em hábitos ou convenções). Em geral, um desses aspectos se revela predominante em uma mídia. O romance *Os miseráveis* é elaborado exclusivamente por um texto verbal escrito. Elleström observa que, em grande parte da produção desse tipo, são as letras e as palavras com suas “funções sógnicas simbólicas” que orientam o processo de significação (Elleström, 2021, p. 85). No mangá, a linguagem verbal é combinada a formas visuais que, na sua forma de significar, indicam semelhança entre o que está representado e o mundo real.

A *representação* e seus aspectos estruturantes para a formação de sentido em um produto de mídia são observados neste artigo a partir da transmídiação da linguagem verbal para a linguagem HQ. Na seção quatro, fragmentos da mídia fonte (romance) e da mídia destino (mangá) são cotejados, verificando semelhanças e diferenças entre os dois produtos. A discussão teórica é fundamentada no conceito de *representação* (Elleström, 2017) com o objetivo de examinar como a nova mídia estrutura o sentido a partir de um sistema sógnico que retoma a moldura narrativa do romance de Victor Hugo.

2. Contextualização do romance e dos personagens

Os miseráveis (1862),¹ de Victor Hugo, tem como pano de fundo a vida dos cidadãos humildes na Paris da Insurreição democrática de 1832. Através de seu protagonista, Jean Valjean, a narrativa faz críticas à sociedade da época e à desigualdade e apresenta os dilemas morais que derivam deste cenário. O romance tem cinco partes, divididas em livros:

- 1) Fantine (8 livros): Mudança do destino de Jean Valjean depois de 19 anos na prisão e seu encontro com Fantine;
- 2) Cosette (8 livros): Jean Valjean é perseguido; encontro com Cosette e vida de clausura;
- 3) Marius (8 livros): encontro de Cosette com Marius;
- 4) Idílio da Rua Plumet e epopeia da Rua Saint-Denis (15 livros): contextualização dos acontecimentos históricos da revolta em Paris em 1832;
- 5) Jean Valjean (9 livros): conclusão do romance, desfecho de Jean Valjean.

A estrutura do romance pode ser observada tomando como fio condutor Jean Valjean, que, aos 25 anos, rouba um pão para alimentar os sobrinhos. Este ato inicia a trajetória do personagem através dos eventos que compõem o pano de fundo do romance. Valjean é preso, condenado a cinco anos (transformados em vinte e cinco por várias tentativas de fuga) e se transforma no prisioneiro nº 24.601, como trabalhador nas galés. Ao longo da narrativa, a mudança constante de nome e de profissão do personagem estabelece um fio condutor em espiral cuja conclusão leva o protagonista ao seu nome de origem, Jean. Ao ser libertado, dezenove anos depois, em uma espécie de condicional, Jean recebe um passaporte amarelo indicando que ele é ex-condenado, impossibilitando a retomada de uma vida normal. Apenas o bispo Bienvenu (“Bem vindo”) o acolhe e lhe dá sua prataria para que Jean recomece sua vida. Após esse encontro, Valjean se torna o senhor Madeleine, prefeito e dono de uma fábrica. Neste momento, ele conhece Fantine, uma jovem miserável que havia sido abandonada grávida e, para se sustentar, se vê obrigada a deixar sua filha, Cosette, com uma família.

¹ A versão utilizada neste artigo é a tradução em língua portuguesa de Regina Célia de Oliveira, Editora Martin Claret, (2015).

Mesmo estabelecido como prefeito e proprietário de uma fábrica, ao saber que um homem havia sido preso e condenado em seu lugar, Valjean se entrega à polícia e se torna novamente prisioneiro, agora ele é o nº 9.430. Meses depois, ao ser transportado em um navio juntamente com outros presos, simula seu afogamento e consegue fugir. Todos acreditam na sua morte e é nesse momento que Valjean resgata Cosette, filha de Fantine. Em seguida, ele vive em clausura em um convento com Cosette e muda seu nome para Ultime Fauchelevent. Ao retomar a vida em sociedade, adota o nome Leblanc, o branco, apagando seu passado. Depois de vários conflitos em Paris e a morte do inspetor Javert, seu perseguidor, Valjean volta a ser apenas o Senhor Jean. A mudança de nome do personagem funciona como um ponto de referência no romance e orienta o leitor em meio aos acontecimentos históricos.

A última parte deste artigo observa os efeitos da transmediação para o mangá na passagem do romance imediatamente posterior ao protagonista se livrar da prisão com a simulação de seu afogamento (2º volume, Cosette, livro III). Valjean se dirige a Montfermeil, subúrbio de Paris, para resgatar Cosette, filha de Fantine, da família que a explora.

3. A tradição da narração em desenhos no Japão e o Mangá

Para analisar os efeitos causados pela transmediação da narrativa de Hugo em um novo produto, importa observar o funcionamento interno da mídia destino, o mangá. A HQ japonesa se mostra um tipo particular de sequência fixa com várias características relevantes que compõem a estruturação de sentido, a *representação*.

A tradição da narração em desenhos começa no Japão séculos antes das histórias em quadrinhos, os mangás. Segundo Poupée (2012), na Idade Média, as narrativas são feitas em rolos pintados, os *Emakimono*. No século XIX, sequências de estampas narram fatos, acontecimentos, descrevem lugares. A série de gravuras em madeira, *Trinta e seis vistas do monte Fuji* (1832), de Katsushika Hokusai, que retrata o monte Fuji em diferentes estações do ano, visto de diferentes lugares, é um exemplo desse tipo de imagem (Poupée, 2012, p. 611).

Com o início do período Meiji (1868-1912), o Japão abre suas fronteiras ao mundo, sobretudo ocidental, após ser por mais de três séculos um arquipélago fechado. O fim desse isolamento inicia uma fascinação mútua entre ocidentais e japoneses. Essa curiosidade comum, com origem do movimento japonês na Europa, contribui para a emergência do mangá.

O termo mangá, como conhecemos hoje, é originário desse momento particular do Japão do final do século XIX, país de grande riqueza iconográfica para representar sua cultura. O cruzamento de olhares, a aprendizagem artística e cultural recíproca, assim como o aporte de técnicas, tornam possível esta forma de expressão (Nishimura-Poupée, 2016, p. 31-33). Segundo Nishimura-Poupée, a criação do neologismo mangá

[...] apparaît davantage comme une espèce née de l'insémination de techniques de narration étrangères dans un milieu nippon iconographique fécond, à une période favorable, celle de mélanges culturels, bouleversements industriels, développements économiques et renversements institutionnels, sur fond d'agitation socio-politique (Nishimura-Poupée, 2016, p. 28).

O formato atual do mangá surge após a II Guerra Mundial, graças aos códigos gráficos criados e impostos por Osamu Tezuka, considerado por isso o pai do mangá contemporâneo. Atualmente, a maioria dos mangás é em preto e branco, o que o difere de boa parte das HQs ocidentais. A exceção é a capa que sempre é colorida. O papel

utilizado é do tipo reciclável. Sua narrativa “se caractérise par une fréquente variation du point de vue” que leva o leitor a se perguntar o que “l’auteur veut montrer et qui prend la parole” (Sigal, 2007, p. 16). A isso se adiciona uma simbologia grafoléxica que orienta o leitor na sequência dos quadrinhos.

Dentre as diversas características que diferenciam o mangá da HQ ocidental, talvez a que mais salte aos olhos do público ocidental é o modo como se organiza o sentido da leitura: da direita para a esquerda. A leitura das páginas também tem sua virada da direita para a esquerda, o que dá a sensação ao público ocidental de estar começando pelo final. Além disso, o mangá se distingue da HQ ocidental por “le style narratif adopté, le découpage des scènes, les cadrages multiples, la place occupée par l’image hyperexpressive au détriment du texte, réduit au minimum” (Poupée, 2012, p. 611).

Este novo produto apresenta uma forma narrativa proveniente de uma miscigenação que caracteriza o mangá como uma forma única no mundo. Devido à riqueza de sua composição, o sistema mangá se torna instrumento de adaptações de grandes clássicos da literatura.

Neste artigo, a adaptação do romance de Victor Hugo, o mangá *Les misérables* (2016), de Takahiro Arai, é tratado como um novo produto de mídia. Arai é um jovem mangaká que se destacou por seu sucesso com a publicação de *Arago* (2010), sua obra de estreia. *Arago* revela o interesse do autor pela cultura ocidental ao apresentar um cenário desenvolvido em uma Inglaterra moderna habitada por criaturas fantásticas do folclore europeu e elementos da mitologia irlandesa. Ao tomar um romance francês como mídia de origem, Arai repete a relevância que os modos de vida em países ocidentais exercem em sua obra: ele retoma fielmente a moldura narrativa de Victor Hugo através do sistema gráfico da HQ japonesa, ao mesmo tempo em que renova a história através da miscigenação das duas culturas representadas pela grafologia oriental e pela narrativa ocidental.² O romance é ressignificado em uma transmídiação que conta com traços simples, simbologia gráfica, pouca linguagem verbal e metáforas estruturadas em figuras de animais. Esse interesse do autor pela cultura ocidental, argumenta-se aqui, faz com que a construção de metáforas visuais, em seu texto, tenha um viés de representação dos animais baseado em uma perspectiva global. Esses aspectos são retomados e explorados no momento da análise dos efeitos da transmídiação, na próxima seção deste artigo.

4. Romance e mangá: *representação* na nova mídia

A versão de *Os miseráveis* em mangá conta com oito volumes e foi publicada originalmente no Japão em 2013, por Yoshio Toyoshima. Em 2015, as edições Kurokawa iniciam a publicação dos volumes em versão francesa. Essa edição tem tradução de Nesrime Mezouane (este artigo utiliza a versão francesa) e conserva o formato da edição oriental (tamanho do volume, tipo de papel, sentido da leitura etc.). Segundo a editora francesa, “a série retoma fielmente a história do romance em um suporte original, com ilustrações notáveis.”³ Os três primeiros volumes retratam a trajetória de Jean Valjean até o momento em que conhece Fantine e lhe promete que cuidará de sua filha, Cosette. Os volumes quatro e cinco são dedicados ao resgate de Cosette e à sua nova vida ao lado de Jean. O volume seis mostra o início do relacionamento de Marius e Cosette e os preparativos para o início da revolução. O volume sete retrata a revolta de 1832 e a

² Disponível em: <https://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Miserables-les-Kurokawa/vol-1> Consultado em 22 dez. 2021

³ Disponível em: <https://www.manga-news.com/index.php/manga/Miserables-les-Kurokawa/vol-1> Consultado em 22 dez. 2021.

descoberta, por Jean, do amor entre Marius e Cosette. No último volume, Jean resgata Marius de uma barricada e aceita o casamento do rapaz com Cosette; o volume se encerra com a morte de Jean.

Além da transmediação da narrativa do romance, ao final de cada volume, Arai adiciona duas páginas de sequência fixa que o autor intitula “Bônus”. Neste espaço, ele simula uma conversa com o leitor e explica algumas de suas escolhas para a criação do mangá. No primeiro volume, por exemplo, ele declara seu amor por obras ocidentais (Arai, 2015, vol. 1, p. 248); no volume quatro, ele evoca a boneca de Cosette e apresenta suas pesquisas sobre “a história da boneca francesa” (Arai, 2016, vol. 4, p. 208-209). Além desse “Bônus”, no último volume, seis páginas apresentam desenhos do caderno de trabalhos para o desenvolvimento do design dos personagens antes da publicação do projeto.

Este artigo utiliza o volume quatro do mangá de Arai, que corresponde ao momento da narrativa de *Os miseráveis* (Hugo, 1862) localizado no 2º volume, Cosette, livro III, “Cumprimento da promessa feita à morta” (Hugo, 2015, p. 419-472). Após sua segunda prisão, ao ser transportado de navio, Jean Valjean simula sua morte através de um suposto afogamento e chega a Montfermeil na véspera de Natal. Ele encontra Cosette na floresta escura no momento em que, obrigada pela senhora Thénardier, a menina vai, sozinha, buscar um balde d’água. Valjean toma o balde de suas mãos e caminha com ela para a pousada onde a menina vive com os Thénadiers. Lá chegando, Valjean testemunha os maus tratos que a menina sofre do casal e de suas filhas. Na manhã seguinte, no dia de Natal, Valjean paga 1.500 francos ao senhor Thénardier e leva Cosette para Paris. O momento do romance aqui selecionado se encontra transmediado no tomo quatro da adaptação, na segunda parte intitulada Cosette (páginas 5 a 78).

Arai conserva a moldura narrativa do romance retomando a contundência da história de Hugo mas reconfigura seu formato através da força de elementos próprios do mangá e do funcionamento interno da narrativa HQ oriental. Através da *representação* que o mangaká opera com elementos sógnicos como ilustração, descrição e indicação (Elleström, 2017), o romance é ressignificado em uma linguagem gráfica oriental.

Arai explora a ilustração (Elleström, 2017) através de desenhos de animais que substituem os personagens e renovam a narrativa. Por meio da indicação (Elleström, 2017), a *representação* é apreendida através do modo como cada um desses animais é simbolizado pelo receptor. A descrição (Elleström, 2017) acrescenta elementos verbais à narrativa que levam a uma abstração para a elaboração mental de uma comparação e à construção de significado à sequência. Isto será explorado a seguir em três excertos do romance e sua adaptação para o mangá.

4.1. Excerto 1: As *representações* de dona Thénardier e Cosette

O primeiro excerto está ambientado na hospedaria dos Thénardiers e acontece pouco antes do encontro de Valjean com Cosette na floresta. Ao ouvir a queixa de um hóspede, Dona Thénardier obriga Cosette a ir sozinha à floresta escura buscar água para os cavalos.

Cosette saiu da espécie de buraco onde se escondera, e dona Thénardier retomou:

- Senhorita *cão*-sem-nome, vá dar de beber ao cavalo.
- Mas, *senhora* – disse Cosette com voz fraca – é que não tem água.

A mulher escancarou a porta da rua.

- Pois vá buscá-la!

Cosette baixou a cabeça e foi pegar um balde vazio que estava perto da lareira. O balde era maior que ela. A criança podia até sentar e ficar à vontade dentro dele.

A mulher voltou para o fogão e provou com uma colher de pau o que estava na panela, enquanto resmungava:

- Ainda tem água na fonte. Achou que fosse muito esperta. Melhor eu fritar minhas cebolas.

Depois, remexeu em uma gaveta que tinha dinheiro, pimenta e salsa, e acrescentou:

- Tome, sua cara de sapo, na volta pegue um pão grande com o padeiro. Aí está a moeda de quinze soldos.

Cosette pegou a moeda sem dizer uma palavra e colocou em um bolsinho de seu avental.

Depois, ficou imóvel, com o balde na mão diante da porta aberta. Parecia esperar que viesse alguém em seu socorro.

- Ande! – gritou dona Thénardier.

Cosette saiu e a porta foi fechada (Hugo, 2015, 428-429, grifo nosso).

Na sequência, o narrador revela o medo da menina ao se dirigir à floresta. Cosette hesita diante do “espaço negro e deserto” (Hugo, 2015, p. 431) e pensa em voltar alegando não ter encontrado água. Contudo, a lembrança da “mulher medonha, com sua boca de hiena e uma raiva flamejante nos olhos” (Hugo, 2015, 431, grifo nosso) a faz criar coragem e correr para dentro da floresta.

No mangá, duas páginas retratam a cena de crueldade e violência. Uma sequência de sete quadrinhos mostra o diálogo de dona Thénardier com a garota (Arai, 2016, p. 21). Os três primeiros quadrinhos mostram a mulher dando uma moeda de quinze centavos para que Cosette compre pão na volta do bosque.

Na cena seguinte, um quadrinho maior ocupa toda a lâmina. Dona Thénardier empurra a garota dizendo “*va donc plus vite que cela!*” “*tu fais attendre le client*” (Arai, 2016, p. 21). Uma onomatopeia *vlam*, que na língua francesa indica um tapa violento, e “linhas de tensão” (Sigal, 2007), próprias da linguagem mangá para indicar um acontecimento de grande intensidade, completam a brutalidade da ação.

Na sequência de três quadrinhos que encerra a página, Cosette tenta argumentar que está escuro, mas dona Thénardier grita alertando a garota que ela a irrita e que não chore, caso contrário irá levar outro tapa. Nesta última lâmina, o plano em pormenor ou *close* mostra na primeira vinheta o medo estampado nos olhos da garota, marcados por “sombras de esgotamento”, grafoléxico mangá (Sigal, 2013). Uma mão ampliada, destacada por signos de ação e movimento, representa a violência do tapa que dona Thénardier poderia aplicar na garota. Uma paleta de preto, cinza e branco compõe o momento de violência acentuado pelo quadrinho do centro.

A página seguinte, que completa a sequência narrativa retratando esse momento, conta com apenas três quadrinhos. No primeiro, Cosette aparece de perfil se lamentando e, nos outros dois, dona Thénardier é transformada em um javali. Em um quadrinho central, o animal é ampliado e pode-se ver outros animais assustadores à sua volta; a menina aparece no centro com o balde, envolvida pelos animais. Na última vinheta, um *close* do javali, com um balão que representa a intensidade do grito, alerta a garota que não demore.

Neste excerto, na narrativa do romance em linguagem verbal de Hugo, fonte da adaptação, animais compõem a cena em uma comparação metafórica que constrói significado e situa o leitor. Dona Thénardier chama Cosette de “cão-sem-nome” e “cara de sapo” levando o leitor a imaginar uma criança sem identidade e feia. Já dona Thénardier é descrita pelo narrador como alguém que tem uma “boca de hiena” lembrando o animal com grandes maxilares que conseguem esmagar ossos, caça à noite e se alimenta de restos de animais. Além disso, a risada da hiena fêmea indica sua posição dominadora.⁴

⁴ Fonte: https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/2009/05/090512_hiena_risada_mv. Consultado em 31 dez. 2021.

Ao observar a sequência na transmediação para o mangá, nota-se a retomada da comparação dos personagens com animais. Dona Thénardier se transforma de hiena em javali, uma espécie de porco selvagem. Através da proposta de Elleström (2017/2021), é possível compreender como o processo de *representação* da nova mídia é construído. A imagem do javali busca na ilustração a representação mental do animal baseado na similaridade da figura. A indicação e a descrição constroem a associação de uma força selvagem e destruidora, ligados à ferocidade e à agressividade.⁵ Alguns exemplos desse personagem no imaginário das pessoas lembram essas características como o javali Bebop e seu amigo Rocksteady, os vilões do universo das Tartarugas Ninja. Recentemente ainda, o filme de terror australiano “Boar” (2018), do diretor Chris Sun, retrata uma família que tenta sobreviver aos ataques de um javali gigante assassino. O texto ínfimo que é adicionado à imagem da sequência narrativa do mangá completa a estruturação de sentido.

4.2. Excerto 2: As representações de Cosette e de Jean Valjean

O segundo excerto aqui selecionado narra a chegada de Cosette ao riacho. O peso do balde é quase insuportável mas ela teme dona Thénardier e assim faz um grande esforço para pegar água. Nesse momento, ela é surpreendida por um estrangeiro que a ajuda. Essa passagem é evocada no romance duas vezes. Em um primeiro momento, o foco narrativo está em Cosette:

Chegando perto de um velho castanheiro que conhecia, fez uma última parada, mais demorada que as outras, para descansar bem, depois reuniu todas as forças, tornou a pegar o balde e voltou a caminhar corajosamente. No entanto, a pobre criaturinha desesperada não conseguia deixar de exclamar: “Oh! Meu Deus! Meu Deus!”

Naquele instante, sentiu que o balde já não pesava nada. Uma mão, que lhe pareceu enorme, acabava de segurar a alça, levantando-a vigorosamente. A menina levantou a cabeça. Uma grande forma escura, ereta e de pé caminhava junto dela na escuridão. Era um homem que viera pelas costas, e que ela não ouviu chegar. Esse homem, sem dizer uma palavra, havia segurado a alça do balde que ela carregava. Há instintos para todos os encontros. A menina não teve medo (Hugo, 2015, p. 435, grifo nosso).

Em um segundo momento, o foco narrativo recai sobre o estrangeiro, Jean Valjean:

Ao caminhar pelo mato em direção a Montfermeil, avistara aquela pequena sombra que se movia com um gemido, colocava um objeto pesado no chão, depois o retomava e continuava seu caminho. O homem se aproximou e percebeu que era uma criancinha carregando um enorme recipiente de água. Então, foi até a criança e pegou silenciosamente na alça do balde (Hugo, 2015, p. 439, grifo nosso).

No romance, os personagens percebem o outro por meio de imagens imprecisas. Cosette identifica uma “grande forma escura, ereta e de pé”, e Jean, uma “pequena sombra”. A narrativa dá o tom de como os dois personagens são contrastados pela diferença de tamanho e como a garota, depois do medo que sentiu de dona Thénardier, não teve medo desta grande figura.

O mesmo fragmento é ressignificado no mangá em uma sequência de sete páginas (Arai, 2016, p. 30-36). As duas páginas iniciais apresentam uma sequência de doze vinhetas com Cosette chegando à fonte, cansada, com medo e sozinha. A garota se abaixa para pegar a água com dificuldade, e uma vinheta mostra a moeda que havia recebido de dona Thénardier cair no riacho sem que ela perceba. Nessas duas páginas, além dos murmúrios que aparecem na vinheta em *close* de Cosette e do barulho assustador da

⁵ Fonte: Javali <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/javali/>. Consultado em 25 nov. 2021.

floresta escura do último quadrinho da sequência, apenas duas falas: “c’est froid”, na página da direita e “Ne pleure pas! Tu veux une autre raclée?!” evocando a lembrança de dona Thénardier (Arai, 2016, p. 30-31).

A sequência mostra a menina usando toda sua força, fruto do medo, para carregar o balde enorme (segundo Hugo, o balde era tão grande que a garota “podia até sentar dentro”). Por duas vezes ela repete: “j’ai mal, j’ai froid, j’ai peur” (Arai, 2016, p. 32). Na sequência, na página da esquerda, ela se rende ao cansaço e se curva diante do balde, murmurando “n’en peux plus” (Arai, 2016, p. 33). No quadrinho seguinte, a garota está de costas, abaixada e a legenda reproduz seu pensamento: “une froideur... obscure... pénètre mon cœur”. No quadrinho que encerra a página, o rosto de Cosette reflete a escuridão da floresta, seu olhar busca alguma coisa e se lê na legenda “quand...” (Arai, 2016, p. 33).

Ao virar a página, o leitor encontra uma página dupla em que Cosette está diante da origem do barulho; a cena retrata a menina de costas, ajoelhada diante de um enorme leão e a legenda informa: “Je vis une bête que les ténèbres n’auraient jamais pu engloutir” (Arai, 2016, p. 35). Groensteen (2011) destaca que a página dupla organiza uma unidade importante quando entrelaça imagens. A isso, no mangá, somam-se o *layout*, a paleta de cinza, preto e branco que joga com os efeitos de trevas, escuridão/ luz, claridade e os efeitos de entrelaçamento. A composição total da imagem sugere o leão como uma luz divina, sobrenatural, enquanto que a garota parece estar em posição de oração. A falta de margens, de fechamento das páginas, revela um fundo sem limites, indicando que o mundo designado pela ficção comunica com aquele no qual vive o leitor. A falta de fechamento, frequente no mangá, convida à projeção no mundo irreal da heroína e à identificação com ela.

A sequência deste episódio termina na página seguinte. Um quadrinho na primeira lâmina focaliza a mão de um adulto que toma a alça do balde das mãos da criança. A seguir, um quadrinho toma toda a página indicando a floresta, e dois quadrinhos longos incrustados em um de maior tamanho explicam a cena. No quadrinho central, o maior, um homem enorme pegando o balde da garotinha ajoelhada. À direita, parte do rosto de um homem de chapéu em *close* (em volta de seus olhos, o preto dá a ideia de um justiceiro mascarado, como zorro), à esquerda, parte do rosto da garota e seu olhar resignado. A legenda completa a cena “bizarrement... je n’eus pas peur” (Arai, 2016, p. 36).

Os animais ocupam um lugar importante em todas as culturas, e sua representação abrange tanto traços comuns quanto significações específicas em cada uma delas; o mangá também é testemunha disso. A partir do texto fonte que contrasta uma “grande forma escura, ereta e de pé” e uma “pequena sombra”, Arai, ressignifica a passagem tomando um leão para representar essa grandeza diante da garota. O leão substitui Jean e resgata o símbolo deste animal de poder, força e proteção. No Japão, o animal ocupa um lugar importante para a população e estátuas de leões, em geral, guardam a entrada de templos.⁶ Segundo o dicionário de símbolos, o leão é considerado um animal solar, é o “Rei da Selva” e guardião do mundo subterrâneo. Simboliza entre outras coisas, a proteção, a segurança e a ressurreição.⁷ No mundo globalizado, pode-se ver em “As crônicas de Nárnia” (2005, direção de Andrew Adamson), o leão Aslan simbolizando a proteção, guardião das terras de Nárnia. Na animação *O Rei Leão* (Walt Disney Feature Animation, 1994), a alusão ao tema é replicada através de Simba, que volta para recuperar sua terra perdida. A imagem do leão no mangá cria uma *representação* relevante no momento em que Jean entra nas trevas da floresta com a missão de resgatar Cosette. Novamente, o

⁶ Fonte: <https://www.mikatani.com/boutique/animaux-culture-japon>. Consultado em 18 ago. 2021.

⁷ Fonte: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/leao/>. Consultado em 2 set. 2021.

mangá se vale de pouca linguagem verbal e explora a força imagética da *representação* para ressignificar o texto de Hugo.

4.3. Excerto 3: As *representações* do senhor Thénardier, de Jean Valjean e de Cosette

O terceiro excerto focaliza o momento em que Jean Valjean, após testemunhar os maus tratos da família Thénardier com Cosette, paga para levar a menina e parte para Paris com ela. No romance, dona Thénardier apresenta a Valjean a conta indicando os gastos que a menina haveria causado durante sua estadia na pousada e se queixa da falta de dinheiro e das despesas acentuadas que tem por gastos com Cosette. A mulher se refere à garota como “cotovia”. Ela ainda se lamenta por ter que “alimentar o filho dos outros” (Hugo, 2015, p. 452-454). Valjean lhe pergunta:

- E se alguém livrasse vocês dela?
- De quem? Da Cosette?
- Sim.

O rosto vermelho e violento da taverneira iluminou-se com um fulgor medonho.

- Ah! Senhor, meu bom senhor! Pode pegá-la, pode ficar com ela, levá-la, adoçá-la, recheá-la, bebê-la, comê-la, e seja bendito pela boa Santa Virgem e por todos os santos do paraíso! (Hugo, 2015, p. 461).

Dona Thénardier se refere à garota como algo que se pudesse comer ou beber. Ela pode ser adoçada, recheada, bebida, comida. Jean aceita a proposta da mulher e pede que a garota seja trazida a ele. Contudo, o senhor Thénardier, ao ver o interesse do forasteiro, percebe a possibilidade de lhe tirar mais dinheiro. Argumenta que adora a criança e que não pode deixá-la partir:

- Ora, nossa pequena Cosette! O senhor não quer levá-la daqui? Pois eu falo francamente, de verdade, assim como o senhor é um homem honesto; eu não posso consentir. Ela me faria falta, essa menina. Está aqui desde bem pequena. É verdade que nos custa dinheiro, é verdade que tem seus defeitos, é verdade que não somos ricos, é verdade que gastei mais de quatrocentos francos em remédios só de uma vez que ficou doente! Mas também é preciso que a gente faça alguma coisa, pelo amor de Deus. Ela não tem pai nem mãe, eu que a criei. Ela come do nosso pão. O fato é que gosto dessa menina. O senhor compreende, a gente cria afeição; sou um bobo, não penso como devia, mas é que gosto mesmo da pequena; minha mulher é brava, mas também gosta dela pela casa (Hugo, 2015, p. 462-463).

Ao perceber a determinação de Jean em levar Cosette, ainda que à força, Thénardier rapidamente acrescenta: “Senhor – disse ele –, preciso de mil e quinhentos francos” (Hugo, 2015, p. 464). Sem responder, Valjean lhe dá o dinheiro que pede e solicita que tragam a garota. É chegado o momento da partida de Cosette:

Cosette partia. Mas com quem? Ela ignorava. Para onde? Não sabia. Tudo o que compreendia era que deixava para trás a estalagem Thénardier. Ninguém se lembrara de lhe dizer adeus, nem ela despediu-se de ninguém. Saía daquela casa odiada e odiando.

Pobre e meiga criatura, cujo coração, até aquele instante, só havia sido oprimido!

Cosette caminhava séria, abrindo seus grandes olhos e contemplando o céu. Tinha colocado sua moeda no bolso do avental novo. De vez em quando, curvava a cabeça e olhava para dentro do bolso, depois olhava para o homem. Ela se sentia um pouco como se estivesse na presença de Deus (Hugo, 2015, p. 466).

Algumas páginas depois, o narrador apresenta como Jean e Cosette trilham o caminho para a nova vida:

O dia fora estranho e cheio de emoções para Cosette; haviam comido, atrás das sebes, pão e queijo comprados em tavernas isoladas, tinham, várias vezes, mudado de carruagem, tinham andado vários trechos a pé; ela não se queixava, mas estava cansada; Jean Valjean o percebeu por sua mão, que ela puxava cada vez mais ao andar. Ele a pegou no colo; Cosette, sem largar Catherine, colocou a cabeça no ombro dele, e adormeceu (Hugo, 2015, p. 472).

Esses últimos momentos aqui evocados, a negociação de Cosette e sua partida com Jean, são novamente representados no mangá através de imagens que recriam o texto primeiro. Em uma sequência de duas páginas, a negociação entre Jean e o taverneiro é reproduzida. O clima de tensão entre eles é acentuado pela sequência de três quadrinhos com o *close* do olhar dos dois personagens. A página se fecha com um quadrinho de maior dimensão com dona Thénardier ao fundo e a substituição de Thénardier por uma serpente e de Jean, novamente, por um leão (Arai, 2016, p.68-69).

Neste trecho, a serpente é o animal evocado para criar a *representação* da figura do taverneiro. Esse réptil, em geral, é associado ao mal, à morte, aos vícios e à escuridão por ser misterioso, traiçoeiro e venenoso.⁸ Algumas imagens de serpente fazem parte do repertório imagético da população do mundo globalizado. A serpente que morde o personagem Pequeno Príncipe para ele voltar para casa (Saint-Exupéry, 1943), representando a morte; Kaa, a cobra que quer devorar Mogli, o menino lobo (Disney, 1967) e, mais recentemente, Nagini, a cobra de Voldemort, personagem da saga *Harry Potter* (Rowling, 1980). Todos esses personagens constroem uma figura imagética cuja *representação* significa trevas e escuridão.

Na sequência, a partida de Jean e Cosette ressignificada no mangá ocupa uma página dupla. A imagem do leão reaparece substituindo Jean na página da direita, agora na relva e com Cosette nas costas e, na página da esquerda, a imagem de uma mulher também na relva, com um bebê no colo. As duas imagens dialogam em um *continuum* proporcionado pela falta de margens (Arai, 2016, p. 76-77). A dimensão do desenho, que ocupa a totalidade de cada uma das composições e a opção da página dupla criam o efeito final da *representação*.

O leão, ao ser retomado nessa imagem, sugere mais uma de suas características, a de apagar suas pegadas limpando o chão com a cauda. Além disso, a ideia do animal que dorme de olhos abertos para cuidar de sua cria também é evocada. Cosette aparece em suas costas e tudo que ficou para trás está sendo apagado. Ela pode dormir, pois ele vela seu sono, de olhos sempre abertos. É possível evocar aqui novamente Simba e seu pai em alusão ao afeto do leão por seu filhote.

A página seguinte, a da esquerda, que dialoga com a imagem do leão, mostra a imagem de uma mulher com um bebê em alusão à maternidade. A imagem sugere a lembrança de pinturas da Madona e a criança como a de Giovanni Battista, do século XVI,⁹ completando a *representação* do sentido de afeto que a cena pode evocar.

A sequência da partida se encerra na página seguinte com duas vinhetas. Uma delas, menor, apresenta o *close* do rosto de Cosette, agora com a aparência de uma criança indefesa e a frase “bonne nuit” (Arai, 2016, p. 78). A segunda vinheta é bem maior e mostra Jean de costas, Cosette está em seu colo. Aqui, o efeito panorâmico que a vinheta sugere indica a amplidão que se abre diante dos personagens, cuja figuras irradiam feixes de luz, sinal de esperança.

⁸ Fonte: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/serpente/>. Consultado em 8 set. 2021.

⁹ Salvi Giovanni Battista a.k.a il Sassoferrato (1609-1685), Madonna and Child , Bayonne. Bonnat Museum. (Photo by: Christophel Fine Art/Universal Images Group via Getty Images). Disponível em <https://www.slam.org/collection/objects/4289/>. Consultado em 14 dez. 2021

A releitura em linguagem mangá que Arai realiza do romance de Hugo aponta para o forte potencial explicativo do conceito “transmídiação” (Elleström). Ele se mostra uma ferramenta analítica particularmente apta para ajudar na compreensão dos processos de transformação de uma narrativa fundamental a partir de sua realização em diferentes produtos de mídia. Como se viu da análise dos excertos, a recomposição midiática nunca é apenas um movimento de ajuste formal ou de recursos expressivos, mas implica, necessariamente, o deslocamento de sentidos e a possibilidade de ressignificação da obra transmidiada.

Considerações finais

Ao tomar a adaptação do romance de Hugo para o mangá como uma transmídiação e analisar cada um como um produto de mídia, este artigo se valeu do conceito de *representação* (Elleström, 2017/2021) para investigar o modo como os dois produtores exploraram o signo imagético dos animais para compor suas tessituras narrativas. Enquanto Hugo compara em uma linguagem unicamente verbal dona Thénardier a uma hiena, e Cosette é representada por uma “cotovia, cão-sem-nome, cara de sapo”, Arai, retoma a narrativa ressignificando a ideia do texto primeiro ao transformar os personagens em animais.

No mangá, Dona Thénardier é um javali, o senhor Thénardier, uma serpente, e Jean Valjean, um leão. O produtor do mangá ressignifica o texto primeiro e, através da *representação*, busca construir sentido com imagens que retomam a moldura narrativa de Hugo. Além disso, a linguagem mangá se vale de outros elementos como simbologia grafoléxica, distribuição dos quadrinhos nas páginas, falta de fechamento e uso de variações de preto, branco e cinza, entre outros.

O mangá de Arai, objeto de análise deste artigo, encontra no uso da retomada da imagem de animais e sua *representação* um trunfo para transferir traços da mídia fonte e ressignificar o texto primeiro em uma criação inédita e única. Neste processo, o receptor tem papel fundamental e seu repertório midiático se torna, em alguns momentos, crucial, para que alguns efeitos de sentido e *representação* surtam efeito. A construção de sentido a partir da relação dos personagens com animais se efetiva quando o receptor é capaz de atualizar a imagem na nova mídia através de seu repertório cultural.

O quadro teórico proposto por Elleström (2017/2021) permite, assim, a utilização de novas ferramentas para a compreensão de adaptações tomadas como fenômeno de transformação de mídias e ampara a construção de uma expansão analítica para a compreensão de sentido através da *representação*. Essa perspectiva sugere que o novo produto não é uma reprodução da obra de origem, um produto “secundário e derivativo” mas um novo produto, um “original”, que transfere traços da mídia fonte para a nova versão, a mídia destino, preservando a moldura narrativa. Possibilitando novos procedimentos interpretativos, os estudos da Intermidialidade e a perspectiva de Lars Elleström contribuem para expandir o conceito de adaptação.

REFERÊNCIAS

- Arai, T. (2015). *Les misérables*. Volume 1. Paris: Kurokawa.
- Arai, T. (2016). *Les misérables*. Volume 4. Paris: Kurokawa.

- Bortolotti, G.R. & Hutcheon, L. (2020). Sobre a origem das adaptações: repensando o discurso e o “sucesso” da fidelidade – biologicamente (trad. Camila Figueiredo). In Figueiredo, C.; Oliveira, S. e Diniz, T., *A intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea* (p. 119-142). Santa Maria: Editora UFSM.
- Elleström, L. (2017). *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade*. Porto Alegre: EdIPUCRS.
- Elleström, L. (2021). *As modalidades das mídias II: Um modelo expandido para compreender as relações intermídiais*. Porto Alegre: EdIPUCRS.
- Groensteen, T. (2011). *Bande dessinée et narration – Système de la bande dessinée*, vol. 2. Paris: Presses Universitaires de France.
- Hugo, V. (2015). *Os miseráveis* (trad. Regina Célia de Oliveira). São Paulo: Editora Martin Claret [1862].
- Nishimira-Poupée, K. (2016). *Histoire du manga: le miroir de la société japonaise*. Paris: Éditions Tallandier.
- Poupée, K. (2012). *Les japonais*. Paris: Éditions Tallandier.
- Sigal, D. (2007). *Grapholexique du manga*. Paris: Eyrolles.

Páginas web consultadas sobre o mangá *Les misérables* (Arai, 2016)

<https://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Miserables-les-Kurokawa/vol-1>

<https://www.manga-news.com/index.php/manga/Miserables-les-Kurokawa/vol-1>

Consultados em 22 dez. 2021

Páginas web consultadas sobre as características e simbologia dos animais

https://www.bbc.com/portuguese/ciencia/2009/05/090512_hiena_risada_mv.

Consultado em 31 dez. 2021.

<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/javali/>.

Consultado em 25 nov. 2021.

<https://www.mikatani.com/boutique/animaux-culture-japon>.

Consultado em 18 ago. 2021.

<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/leao/>.

Consultado em 2 set. 2021.

<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/serpente/>.

Consultado em 8 set. 2021.

Site com reprodução da pintura Madonna e criança, de Salvi Giovanni Battista:

<https://www.slam.org/collection/objects/4289/>.

Consultado em 14 dez. 2021