

**O IMBRICAMENTO DE *FLASHBACKS* NA  
ADAPTAÇÃO DO ROMANCE *O MARAVILHOSO  
MÁGICO DE OZ* PARA HQ**

**FLASHBACK EMBEDMENT IN *THE  
WONDERFUL WIARD OF OZ* ADAPTATION TO  
COMICS**

**LA IMBRICACIÓN DE FLASHBACKS EN LA  
ADAPTACIÓN DE LA NOVELA *EL  
MARAVILLOSO MAGO DE OZ* PARA CÓMICOS**

ANA CAROLINA LAZZARI CHIOVATTO<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> É mestra e doutoranda em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo, bolsista processo no 2017/02150-0, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

**RESUMO:** *O Maravilhoso Mágico de Oz*, de L. Frank Baum, recebeu diversas adaptações, sendo a maioria delas para sistemas semióticos sincréticos, como o cinema e os quadrinhos, cuja análise permite uma exploração dos recursos utilizados tanto pela obra original quanto pela adaptada. Este trabalho estuda como as memórias de algumas das personagens principais são apresentadas ao leitor tanto na obra original quanto na recente adaptação homônima para os quadrinhos.

**ABSTRACT:** *The Wonderful Wizard of Oz*, by L. Frank Baum, has had several intersemiotic translations, most of which to syncretic semiotic systems, like movies, and comic books, whose analysis allows us to better explore the resources used both by the original piece and the adapted one. This paper aims to compare how some leading figures' memories are presented to the reader both in the original piece and the its comic book intersemiotic translation.

**RESUMEN:** El Maravilloso Mago de Oz, de L. Frank Baum, recibió varias adaptaciones, siendo la mayoría de ellas para sistemas semióticos sincréticos, como el cine y los cómics, cuyo análisis permite una explotación de los recursos utilizados tanto en la obra original como en la adaptada. Este trabajo estudia cómo las memorias de algunos de los personajes principales son presentadas al lector en la obra original y en la reciente adaptación homónima para los cómics.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em Quadrinhos; Imbricamento; O Mágico de Oz; Semiótica

**KEY-WORDS:** Comic Books; Embedding; The Wizard of Oz; Semiotics

**PALABRAS CLAVE:** Cómics; Imbricación; El Maravilloso Mago de Oz; Semiótica.



Uma das preocupações verificadas ao longo do desenvolvimento da teoria semiótica foi a possibilidade de analisar textos que se valessem de várias linguagens em sua forma de expressão, chamados enunciados “sincréticos”. Antonio Vicente Pietroforte, que dedicou boa parte de seus estudos para esse tipo de objeto, explica:

Para a semiótica, há uma forma no conteúdo – ou seja, uma semântica – que realiza o sentido, e uma forma na expressão, que o manifesta. Nessa relação entre a forma do conteúdo e a forma da expressão, o sentido é construído nos textos. Partindo da hipótese de trabalho temporária de que é possível manifestar conteúdos semelhantes em planos de expressão distintos, nada impede que se separe plano de conteúdo para, em um primeiro momento, descrever o percurso gerativo do sentido apenas no plano de conteúdo. Essa hipótese de trabalho se justifica porque o mesmo conteúdo pode ser manifestado em planos de expressão fonológicos, plásticos, musicais ou *sincréticos*, *sem danos significativos à sua forma semântica*. É evidente que a expressão modifica o conteúdo, visto que uma HQ não é a mesma coisa que um poema, no entanto, em nome da

aspiração científica, deve-se isolar as variações da expressão e procurar aquilo que é sistemático na formação do sentido no plano de conteúdo (2009, p. 11, *grifos nossos*).

O presente trabalho propõe uma análise como a descrita por Pietroforte, a fim de estudar uma HQ – objeto sincrético, que une, em seu plano de expressão, as linguagens verbal e plástica, ditas “verbo-visuais” (DISCINI, 2009, p. 188) – em perspectiva comparatista com a obra original. A HQ em questão é *The Wonderful Wizard of Oz* [O Maravilhoso Mágico de Oz], de Eric Shanower e Skottie Young, publicada pela Marvel, adaptada da obra homônima de autoria de L. Frank Baum, a partir da qual discorreremos sobre a manifestação do passado ao programa narrativo de base, em contraste com o presente, que é a linha temporal principal, através do imbricamento de *flashbacks* enquanto programas narrativos de uso.

É importante observar, previamente, que uma adaptação intersemiótica de uma obra literária para uma HQ não contém certas particularidades de uma obra originalmente criada como HQ, como exemplifica Norma Discini abaixo:

[...] como procedimento de fusão entre linguagens diferentes, o enunciado sincrético não apresenta marcas indicativas daquilo que veio antes ou depois no processo de sua construção, o visual ou o verbal. Esse procedimento faz parte da própria estratégia de sincretização (2009, p. 190).

Se, por um lado, a adaptação em análise não apresenta “marcas indicativas daquilo que veio antes no processo de sua construção”, por outro, por se tratar justamente de uma adaptação, poder-se-ia considerar de antemão que o verbal precedeu o visual, visto que boa parte das falas dos “atores enunciados no texto” (Cf. DISCINI, 2009, p. 44) é idêntica às da obra original, bem como as ocasionais narrações. Apesar disso, é possível considerar a questão da tradução intersemiótica por outro ângulo, sem trabalhar a evidente intertextualidade: apesar de a HQ basear-se em texto já existente, ocorre nela uma consecução do verbal ao visual, visto que, por ter outro plano de expressão, sincrético, o plano do conteúdo acaba por lhe ser próprio e outro (embora guarde relação fundamental com o romance que a originou).

Apontamos esse fato para frisar que nos utilizamos de teorias relativas à análise de HQs, uma vez que estas constituem um enunciado sincrético, independentemente de sua origem criativa, e é indiscutível que a obra de Eric Shanower e Skottie Young se trata de uma HQ, por

apresentar todas as características pré-estabelecidas desse gênero, segundo podemos apreender no trecho abaixo de Norma Discini:

Voltemos ao esquema fundante do gênero HQ. Acrescentamos que traz consequências para o estilo do gênero uma composição que supõe, no plano da expressão, recursos como: cenas encerradas em quadriláteros; falas contidas por balões; balões arrematados por linhas retas, sinuosas ou onduladas, estas duas últimas que costumam reconstruir sensorialmente o efeito de *flash-back* ou a anterioridade temporal do narrado [...] (2009, p. 193).

As características supracitadas, incontestavelmente, compõem tanto HQs de roteiro original como adaptações intersemióticas, portanto, tornam-se indispensáveis à presente análise. Há que se considerar ainda, os seguintes recursos presentes no gênero de HQ:

Traz consequências para o estilo do gênero a textualização manifestada sincreticamente. Também traz consequências o fato de que, do plano do conteúdo, possam emergir teatralmente atores que dialogam num tempo presente, passado ou futuro, todos em relação concomitante ao ato de enunciar, na delegação de vozes feita pelo narrador. Nos textos de HQ, a predominância desse fato da sintaxe discursiva orienta o estilo de gênero. Se pensarmos na fala dramatizada como traço distintivo do conteúdo dos textos concernentes ao gênero, veremos que a enunciação de segundo grau nos faz deparar com um narrador que raramente se assume como protagonista da própria história. Esse narrador costuma aparecer em terceira pessoa, restrito visualmente a algum vão entre os quadros, ou no topo deles, ou em tira lateral a eles. O deslocamento da voz do narrador para as margens, como solução visual, reforça a debreagem de segundo grau como elemento central do esquema composicional do gênero. Importa o relato da fala dos interlocutores feito por meio do discurso direto. Daí decorrem as falas encerradas nos balões (DISCINI *in* OLIVEIRA; TEIXEIRA, 2009, pp. 193-4).

Todas essas características aparecem bem marcadas na adaptação *The Wonderful Wizard of Oz* e algumas delas são fundamentais para o recorte deste estudo: a forma como ocorre o imbricamento de programas de uso por meio de *flashbacks* na HQ.

Tanto no romance original quanto na HQ adaptada, o programa narrativo de base e seus programas narrativos subordinados tratam da busca dos sujeitos Dorothy (que, após ter sido levada, dentro de sua casa, por um ciclone até a terra mágica de Oz, procura uma forma de retornar ao Kansas, seu lar), Espantalho (que busca um cérebro, figurativizando o valor “inteligência”), Homem de Lata (que busca um coração, figurativizando o valor “sentimentos”) e

Leão Covarde (que busca o valor “coragem”), com constantes fazeres emissivos e remissivos, que determinam um formato de narrativa episódica através do surgimento de diversos obstáculos, responsáveis pela remissividade e conseqüente desaceleração e fechamento do espaço, alternado com a superação de ditos obstáculos, trazendo emissividade e conseqüente aceleração e abertura do espaço.

Essa busca será percebida com certo humor pelo enunciatário-leitor, pois, como se percebe ao longo do texto, os sujeitos já estão em conjunção com seus respectivos objetos de valor, apenas creem não estar. Pietroforte resume bem a tensão que permeia o programa narrativo de base no trecho abaixo:

Até a chegada de Dorothy e seus amigos na cidade de Oz, há tensões constantes entre o ser e o parecer das coisas. O Espantalho, que se julga tolo, é o mais sagaz; o Homem de Lata, que pensa ter perdido suas emoções, é o mais sentimental; e o Leão, que se considera covarde, age como verdadeiro herói. Os três vão a Oz para pedir ao mágico, respectivamente, um cérebro, um coração e muita coragem. Dorothy, por sua vez, quer voltar para casa, sem saber que traz consigo, o tempo todo, os sapatos encantados capazes de realizar o seu desejo (2008, p. 50).

Apesar da tensão provocada pelo conflito e pelas repetidas sequências remissivas, ao final há uma tendência ao relaxamento, com a conjunção dos sujeitos com seu objeto de valor ou, como se explicita ao enunciatário-leitor, com a eliminação da tensão entre ser e parecer apontada acima por Pietroforte, no momento em que os sujeitos começam a crer ser aquilo que queriam ser.

A partir desse programa narrativo de base, passemos ao imbricamento dos *flashbacks*, em que cinco programas de uso, em forma de micronarrativas, são inseridos em meio à narrativa principal, três das quais têm por finalidade explicar como os sujeitos Espantalho, Homem de Lata e Leão Covarde passaram a ter seus respectivos objetos de valor – inteligência, sentimentos e coragem –, dando origem a suas buscas.

Primeiramente, vejamos como se dá a construção do sentido na HQ:

A HQ é estabilizada por meio de mecanismos próprios à sintaxe e à semântica discursivas: a história é narrada predominantemente a partir do espaço de alhures; figuras visuais garantem o detalhamento topológico, a que se emparelha

o protocolo implícito da introdução do narrado: “Era uma vez...” (DISCINI *in* Oliveira; Teixeira, 2009, p. 197).

O “detalhamento topológico” a que se refere a primeira citação é parte da linguagem plástica, para cuja análise contribui o semissimbolismo, segundo Pietroforte:

Para os estudos do semi-simbolismo [sic] em outras semióticas [além da verbal], basta determinar aquelas categorias que são pertinentes à forma do plano de expressão realizado e examinar os modos de semi-simbolização possíveis entre elas e as categorias semânticas do plano de conteúdo (2009, p. 19).

Em semióticas plásticas, há três tipos das categorias de expressão, como mencionado acima por Pietroforte: as cromáticas, que se referem à cor, as eidéticas, que dizem respeito à forma, e as topológicas, que tratam da distribuição textual das cores e formas.

Entretanto, uma HQ é uma construção sincrética, e não apenas plástica, de forma que as categorias de expressão cromáticas, eidéticas e topológicas fazem parte de um conjunto maior de categorias de análise. Norma Discini aponta:

Na HQ, temos um referente, cuja veridicção está relacionada aos mecanismos de construção do sentido segundo o sincretismo verbovisual. Se um romance [...] é retomado por uma HQ [...], ficam demonstrados procedimentos diferentes de ancoragem actorial, espacial e temporal, em função da manifestação sincrética na HQ, bem como em função das diferentes esferas de comunicação pressupostas” (DISCINI *in* Oliveira; Teixeira, 2009, p. 186).

Como é possível apreender da citação acima, se apenas o plano de conteúdo guarda semelhanças entre as adaptações, como já afirmado por Pietroforte, há que se considerar os diferentes procedimentos de ancoragem que ocorrem na manifestação sincrética para efeitos de análise.

Na HQ *The Wonderful Wizard of Oz*, notam-se diversos esquemas de cor na composição das cenas que dão forma à narrativa. Em uma análise geral, tais esquemas correspondem à oposição entre o Kansas (cores escuras, insaturadas, com predominância de cinza e marrom) e Oz (cores mais vivas e diversificadas), e entre os períodos do dia na Terra de Oz (cores claras com domínio de azul e verde nos ambientes externos durante a manhã e o começo da tarde, e marrom claro e amarelo, que referencializam a luz solar nos raros ambientes internos; tons

escuros, porém vibrantes, com predominância de azul, durante a noite; tons insaturados, puxados para o pastel e com predomínio de tons alaranjados durante o fim da tarde ou crepúsculo).

Esses recursos cromáticos por si só transmitem, na HQ, a passagem do tempo, que precisa ser descrita verbalmente na obra literária.

Como o espaço é majoritariamente aberto, sobretudo durante o percurso de Dorothy a caminho da Cidade das Esmeraldas, temos predominância de quadros em plano aberto (cf. Figura 1, em que a vemos minúscula no quadrante inferior esquerdo), alguns ocupando o espaço equivalente a dois, três e até a seis quadros do tamanho padrão da HQ. Assim, no plano da expressão, a aceleração do sujeito se manifesta e a abertura do espaço se dá, não apenas pelo plano, como pela angulação do desenho, pelo tamanho e forma dos quadros.

Figura 1: apresentação de Dorothy e o Kansas



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 1.

Durante a jornada, Dorothy pausa para descansar, o que pode ser considerado um antissujeito átono (TATIT, 2010, p. 53), uma vez que não corresponde a um fazer remissivo do sujeito, posto que não prejudica verdadeiramente o programa de base, mas é quando começa a conhecer os amigos que a acompanharão durante a aventura, tendo buscas próprias, mas procurando seguir o mesmo caminho.

O primeiro encontro é com o Espantalho, momento em que ocorre a desaceleração de Dorothy e o conseqüente fechamento do espaço para um milharal. Naquele instante, talvez, o Espantalho configure momentaneamente um antissujeito átono da protagonista, uma vez que é o causador de seu fazer remissivo: ele se encontra preso no alto de uma haste de madeira, chamando a atenção da menina e provocando sua parada. Após breve interação, Dorothy o liberta,

tornando-se, nesta ação, sua destinadora por ter lhe doado a competência de poder caminhar livremente (SHANOWER, 2014, p. 26).

Juntos continuam a jornada, voltando à aceleração emissiva e recobrando a abertura do espaço. Em dada ocasião, ocorre o primeiro imbricamento de *flashback* (idem, pp. 30-2, cf. Figura 2): o Espantalho começa a contar a Dorothy como foi criado e por que busca o objeto de valor inteligência.

Figura 2: *flashback* do Espantalho



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 30.

Conforme observamos a partir da Figura 2, até então, as cores das cenas contidas nos quadros seguem o esquema relativo à manhã, como descrito anteriormente. A cena do quadro que antecede o imbricamento (SHANOWER, 2014, p. 30) é a que vemos no quadro superior. É possível constatar que a fala do sujeito<sup>2</sup> está contida em dois balões de traço contínuo e contorno oval, emendados verticalmente com leve desalinho à direita.

O quadro seguinte traz um esquema monocromático, com sobretons insaturados entre o marrom e o laranja. A partir desse quadro e pelos próximos, a cena segue esse esquema de cores, o

<sup>2</sup> Utilizamos uma tradução do romance, visto que a fala do sujeito na HQ reproduz à risca a da obra original, com alguns cortes: “Minha vida foi tão curta que não sei nada de qualquer coisa. Eu só fui feito anteontem. [...] Felizmente, quando o fazendeiro fez a minha cabeça, uma das primeiras coisas que ele fez foi pintar minhas orelhas, de modo que eu ouvi o que se passava [...]” (BAUM, 2014, pp. 37-8).

espaço é outro e o tempo é anterior ao do resto da narrativa, com a presença de dois sujeitos que não haviam aparecido antes. Quando o trecho termina (idem, p. 32), o *flashback* se encerra.

Durante essa micronarrativa, que é um programa de uso, o Espantalho assume o papel de narrador, tornando-se um narrador temporário, e suas falas passam a vir encerradas em caixas brancas ou soltas em um canto do quadro. Diferentemente do que ocorre com o narrador em terceira pessoa, as falas do Espantalho aparecem entre aspas, demonstrando que aquela posição é uma concessão e será breve. De fato, isso só dura até o fim do *flashback*.

Os novos sujeitos, os fazendeiros que fizeram o Espantalho e o corvo velho dos últimos três quadros da narrativa imbricada, recebem falas em balões, características do discurso direto em HQs, como já observado (vide Figura 3 abaixo).

Sabemos tratar-se de outro espaço porque o vemos retratado na cena, e a anterioridade do tempo narrado fica explicitada pelo contexto e pelas falas do narrador-Espantalho.

A fala do Espantalho que antecede o *flashback* vem seguida de duplo hífen (“--”) o que indica interrupção do discurso. O quadro seguinte, em que se inicia o *flashback*, já traz o discurso direto dos sujeitos fazendeiros, que pertencem àquele espaço e tempo diversos, conforme a Figura 2.

No romance, não ocorre interrupção da fala do Espantalho. O discurso prossegue: “Havia outro Munchkin com ele, e a primeira coisa que ouvi foi o fazendeiro dizendo: *O que acha dessas orelhas?*” (BAUM, 2014, p. 38). Assim, toda a narração que explica como surgiu o Espantalho e a origem de seu querer saber, que é seu objeto de valor, se dá dentro das falas do sujeito.

Nota-se que, na HQ, há maior ênfase na *performance* dos atores durante o *flashback*. As narrações do Espantalho suprem a eventual incapacidade de os quadros retratarem movimentos bruscos e as paixões experimentadas pelo sujeito naquele tempo dado. Na obra literária, misturam-se a *performance* dos atores de outrora, os pensamentos do Espantalho, e o discurso dele e a reprodução das falas dos fazendeiros dentro do próprio discurso direto do sujeito, configurando uma debreagem de terceiro grau (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p. 112).

Figura 3: *flashbacks* do Espantalho

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 31.

A diferença entre o romance e a HQ é, nesse caso, bastante pronunciada, pois, no primeiro, ocorre uma continuidade narrativa e o relato do Espantalho acontece num contexto de diálogo com Dorothy, enquanto na HQ, embora tal fato esteja implícito, ocorre um imbricamento: há uma interrupção no programa narrativo que vinha sendo apresentado até então e a inserção de outra narrativa, dando origem a uma aparente descontinuidade, que só não se completa porque a fala interrompida é retomada na narração durante o *flashback*.

Um processo semelhante ocorre quando o sujeito Homem de Lata conhece Dorothy e o Espantalho e resolve contar sua história. Há, da mesma maneira, alteração do esquema cromático, precedida de um quadro em *close* – exatamente como ocorre no *flashback* anterior –, com o sujeito alinhado à esquerda do quadro estreito e comprido na horizontal (conforme a Figura 4, a seguir).

Figura 4: *flashbacks* do Homem de Lata

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 39.

Após o quadro que traz essa fala, ocorre a mudança do esquema cromático que caracteriza o início do *flashback*. Diferentemente do que ocorreu no *flashback* do Espantalho, não há interrupção da fala do Homem de Lata no quadro anterior e os novos atores apresentados na narrativa imbricada não possuem falas. De forma semelhante ao *flashback* do Espantalho, o Homem de Lata torna-se o narrador temporário deste programa de uso e suas falas também aparecem dentro de quadros brancos e entre aspas.

Há três atores apresentados nesse *flashback*: a moça com quem o Homem de Lata pretendia se casar, que tem o papel actancial de objeto valor; uma bruxa, o antissujeito; e um ferreiro que, aos poucos, constrói o corpo de estanho do sujeito, permitindo que ele sobreviva às repetidas perdas de seus membros, assumindo o papel de destinador.

Depois que a transformação do Homem de Lata se completa, há uma pausa no *flashback*, seguindo-se um quadro intercalado, com o esquema cromático do programa narrativo de base associado à noite, em que figuram os três sujeitos em plano distante, com silhuetas recortadas contra o cenário, e dois balões de fala do Homem de Lata concluindo sobre sua infelicidade pela disjunção com o objeto de valor. Seguem-se dois quadros verticais de *flashback*, em que as falas do

Homem de Lata voltam à narração, e ele explica como tem sido sua vida desde então, encerrando o imbricamento com a asserção da busca por seu novo objeto de valor (cf. Figura 5) – o poder sentir, figurativizado pelo coração.

Figura 5: *flashbacks* do Homem de Lata



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 41.

Nesse caso, a diferença entre o romance e a HQ é consideravelmente menor. Na HQ, a descontinuidade narrativa causada pelo imbricamento é antes de tudo visual. Os quadros em *flashback* ilustram os acontecimentos narrados, mas a ausência de falas dos novos atores mantém

uma continuidade da fala do Homem de Lata, mudando apenas seu caráter eidético: na linha temporal principal, balões de fala; no *flashback*, quadros de narração. No romance, há uma pausa entre a apresentação do relato e o relato propriamente dito, além de não ocorrer no mesmo momento da passagem para o *flashback* na HQ, mas antes, conforme o trecho a seguir:

– Vou contar minha história, e então vocês vão saber.  
Enquanto andavam pela floresta, o Homem de Lata contou a seguinte história:  
*Eu nasci filho [...]* (BAUM, 2014, p. 46).

Na HQ, a pausa entre “vão saber” e “eu nasci” é dada pela troca de um balão para o seguinte. No romance, há a inserção de um trecho do narrador, que é completamente desnecessário na HQ, pois o enunciatário vê tal ação na linguagem plástica. O *flashback* inicia-se depois que o Homem de Lata anuncia que tinha intenção de casar-se, já apresentando visualmente a moça que é objeto de valor do sujeito.

Já no caso do Leão Covarde, não há qualquer sinal de narrativa imbricada ou indício de narração estendida no romance; toda a razão da busca por seu objeto valor é dada em uma fala, durante um diálogo com os demais sujeitos.

Na HQ, há um *flashback*, introduzido por breve fala de apresentação do Leão, em *close* num quadro da altura padrão, e dois terços da largura da página (SHANOWER; YOUNG, 2014, p. 46), em balão duplo (dois balões ovais emendados, conforme a figura 6). É interessante observar que tal preâmbulo é dado no final da página e o imbricamento do programa de uso inicia-se no topo de nova página.

**Figura 6:** narrativa do Leão Covarde



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 46.

A seguir (idem, p. 47), aparece o esquema cromático de *flashback*, narrado em quatro quadros, com o Leão alinhado à esquerda em *close* em todos eles e a silhueta recortada de animais variados, ao fundo, conforme vemos abaixo, na figura 7.

Figura 7: *flashbacks* do Leão Covarde



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 47.

Como se pode observar, em todos eles, a fala em discurso direto assume a posição de narração, como no *flashback* do Homem de Lata, num quadro branco com duas linhas escritas na parte inferior da cena, alinhados à direita. No terceiro quadro, o Leão traz uma expressão triste que condiz com a última frase da narração: "I'm such a coward"<sup>3</sup> (idem, p. 47). Nesse *flashback*, o enfoque não recai sobre a *performance*, mas sobre uma paixão: a frustração. O Leão sabe que não deve ser covarde, mas é, ou, antes, crê ser.

O *flashback* do Leão tem a mesma função dos outros dois: surgir em momentos da história quando os sujeitos ora estão em trânsito, ora em descanso, e trazer explicações narrativas que

<sup>3</sup> "Eu sou tão covarde" (tradução nossa).

poderiam, de outro modo, tornar a leitura da HQ, tradicionalmente dinâmica, lenta, como observou Norma Discini no texto citado:

Ao constituir o programa narrativo privilegiado pelo discurso da novela gráfica, a *performance* expande o efeito de movimento na simulação da ocorrência dos fatos. Na textualização, verificamos o privilégio dessa fase da narrativa, na longa extensão da sequência de quadros de variados tamanhos e tipos de cercadura, dedicados à expressão das ações em confronto. Tais narrativas narram, com apoio na saturação figurativa verbovisual, a ação do sujeito (DISCINI *in* OLIVEIRA; TEIXEIRA, 2009, p. 190).

O recurso de imbricamento de *flashbacks* parece ter permitido à HQ manter essa dinamicidade pela ênfase na *performance*. Tal recurso poderia, talvez, ser utilizado no romance com sucesso, uma vez que a linguagem verbal permite tipos diversos de experimentação. No entanto, considerando as características particulares de enunciados sincréticos e, em especial, as da HQ, torna-se possível reconhecer que o imbricamento de *flashbacks* ganha possibilidades múltiplas pela sincretização das linguagens verbal e plástica e faz cumprir seu papel na narrativa.

## REFERÊNCIAS

- BAUM, L. Frank. *O Maravilhoso Mágico de Oz*. Trad. Carol Chiovatto. Rio de Janeiro: Vermelho Marinho, 2014.
- BAUM, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1903.
- DISCINI, Norma. “História em Quadrinhos: Um Enunciado Sincrético” in OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (orgs.). *Linguagens na Comunicação – Desenvolvidos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- \_\_\_\_\_. *O Estilo nos Textos*. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. Vários tradutores. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2013.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. *Análise Textual da História em Quadrinhos – Uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume, 2009.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Tópicos de Semiótica – Modelos Teóricos e Aplicações*. São Paulo: Annablume, 2008.
- SHANOWER, Eric; YOUNG, Skottie. *The Wonderful Wizard of Oz*. 2ª Ed. Nova York: Marvel, 2014.
- TATIT, Luiz. *Semiótica à Luz de Guimarães Rosa*. Cotia, SP: Ateliê, 2010.