



UEPB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB

CAMPUS I – CAMPINA GRANDE

FALLA - FACULDADE DE LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS PORTUGUÊS

ANNA KAROLINA DA SILVA PEREIRA

**“POUCO SE VIVE, E MUITO SE VÊ...”: UMA LEITURA DE GRANDE SERTÃO:
VEREDAS EM HQ A PARTIR DA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA**

CAMPINA GRANDE - PB

2024

ANNA KAROLINA DA SILVA PEREIRA

**“POUCO SE VIVE, E MUITO SE VÊ...”: UMA LEITURA DE GRANDE SERTÃO
VEREDAS EM HQ A PARTIR DA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Letras Português da
Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para
obtenção do título de Licenciada em Letras.

Área de concentração: Literatura e Intermidialidade.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Santos Melo

**CAMPINA GRANDE - PB
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

P436p Pereira, Anna Karolina da Silva.
"Pouco se vive, e muito se vê..." [manuscrito] : uma leitura de Grande sertão: veredas em HQ a partir da linguagem quadrinística / Anna Karolina da Silva Pereira. - 2024.
48 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Bruno Santos Melo , Coordenação do Curso de Letras - CEDUC."

1. Linguagem dos quadrinhos. 2. Linguagem quadrinística. 3. Romance. 4. Análise literária. I. Título

21. ed. CDD 801.95

ANNA KAROLINA DA SILVA PEREIRA

“POUCO SE VIVE, E MUITO SE VÊ...”: UMA LEITURA DE GRANDE SERTÃO
VEREDAS EM HQ A PARTIR DA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Letras Português da
Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para
obtenção do título de Licenciada em Letras.

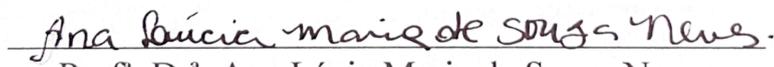
Área de concentração: Literatura e Intermidialidade.

Aprovada em: 18/06/2024.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Bruno Santos Melo (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.^a. Dr.^a. Márcia Tavares Silva
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)


Prof.^a. Dr.^a. Ana Lúcia Maria de Souza Neves
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha mãe, Celeide da Silva Vitorino, que sempre mostrou a importância do estudo, sem nunca deixar de acreditar no meu potencial, com todo o esforço diário de sempre querer o melhor para mim, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me sustentado nos momentos mais difíceis da minha vida e do curso, por ter ressignificado meus estudos quando nada mais fazia sentido para mim. Sou grata a Ele, por ter organizado e planejado o tempo certo para finalizar esse curso, e finalizá-lo exatamente com um trabalho de conclusão que, não só gostaria que fosse nessa temática, como foi prazeroso fazê-lo. Tê-lo pertinho, acompanhando cada passo meu e iluminando-me para que esse projeto não fosse um peso, foi a coisa mais perfeita e incrível do mundo. Obrigada, Senhor!

À Virgem Maria, Nossa Senhora das Graças, por tá sempre me guardando para o Senhor. Obrigada por ter sido intercessora na minha vida, e nos dias de escrita, foi tudo mais leve com sua companhia. Sou toda do Teu Filho, por tuas Mãos!

À minha mãe, Celeide da Silva Vitorino, que é minha maior inspiração de força, dedicação, humildade e perseverança. Mãe, obrigada por todo esforço que sempre fez para me dar a melhor educação possível: acadêmica, profissional e para vida. És meu maior orgulho, meu amor mais bem cuidado. Só a senhora e Deus sabem o quanto foi difícil psicologicamente, esses últimos semestres do curso. Todo meu esforço acadêmico foi para continuar sendo seu orgulho sempre, e para mostrar que seus esforços durante toda minha vida acadêmica, desde criança, nunca foram em vão.

Ao meu orientador, Bruno Santos Melo, que para além dos termos acadêmicos de professor e aluno, antes disso, o primeiro amigo que fiz ao ingressar na universidade. Esse trabalho jamais teria sido escrito com esse direcionamento, com foco nos quadrinhos, se não fosse por você, meu amigo. Sempre pude acompanhar sua vida acadêmica de perto e sempre o admirei, e também sempre sonhei teu sonho de ser Doutor em Letras e Professor na Universidade Estadual da Paraíba. E Deus é tão perfeito que te fez professor exatamente na época que precisaria de ti. Obrigada por poder dividir esse trabalho comigo, obrigada por toda a orientação e direcionamentos, o processo foi bem mais fácil na dinâmica que escolhemos para trabalharmos juntos. Foi corrido, desconsideramos a base de projeto que tinha, para realizar um novo trabalho, exatamente como eu tinha sonhado. Foi um mês e oito dias bastante corrido, mas eu consegui cumprir as datas e você sempre se ajustava para corrigir o mais rápido possível, me encaminhando aos caminhos certos de escrita. Nada disso teria acontecido sem você, Bruno. Obrigada por ter compreendido tantas coisas, obrigada por ter sido parte desse trabalho.

"Viver é muito perigoso...Querer o bem com demais força, de incerto jeito, pode já estar sendo se querendo o mal, por principiar. Esses homens! Todos puxavam o mundo para si, para o concertar consertado. Mas cada um só vê e entende as coisas dum seu modo" (Rosa, 1956, p. 19).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 AS LINGUAGENS DOS QUADRINHOS	12
2.1 Apresentando as linguagens dos quadrinhos.....	14
2.2 A Linguagem Visual (Icônica)	15
2.3 O Quadrinho ou Vinheta.....	18
3 DAS LINGUAGENS E DA ADAPTAÇÃO: ENTRE QUADRINHOS E LITERATURA.....	20
3.1 As Linguagens de Imagem	20
3.2 As Linguagens de Temporalidade	21
3.3 As Linguagens de Imagem e Temporalidade	22
3.4 Adaptação, literatura e quadrinhos: uma miscelânea de linguagens.....	24
4 UMA LEITURA QUADRINÍSTICA DE GRANDE SERTÃO VEREDAS EM HQ	27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS	48

RESUMO

O presente trabalho objetiva analisar a HQ *Grande Sertão: Veredas* ilustrada por Rodrigo Rosa e com roteiro de Eloar Guazzelli, focalizando os elementos da linguagem em quadrinhos presentes no texto, que foram discutidas em teoria. Além disso, pretendemos mostrar que a adaptação de *Grande Sertão: Veredas (2016)* é uma obra nova, uma "adaptação como adaptação", em que o foco não recai na busca pelas similaridades entre a obra original e a adaptada, mas sim na potencialidade da adaptação. Para tal abordagem metodológica baseamo-nos nos estudos teóricos sobre a Linguagem dos Quadrinhos e sobre Adaptação. A técnica de coleta utilizada é a documentação indireta, formada pela pesquisa bibliográfica (livros, textos acadêmicos, afins com o objeto e metodologia adotados) e a pesquisa documental (a análise da história em quadrinhos selecionada). Na obra em HQ, analisamos alguns elementos da linguagem dos quadrinhos, percebendo como a disposição de cada item para a narrativa tem uma contextualização para além de apenas uma imagem desenhada. A disposição das vinhetas; a cor das onomatopeias; o tempo (timing) e como os recortes de vinhetas são capazes de representar essa passagem de tempo; a perspectiva de luz e sombra; os planos de cena, especificamente o close-up, plano primeiro, plano médio, plano geral; os movimentos e afastamento; as linhas demarcatórias e, por fim, a página dupla que chamamos de splash-page, foram elementos observados na análise. Essa análise tem como objetivo perceber a poética do romance roseano sob uma construção da linguagem quadrinística, e mostrar que um requadro pode nos contar muitas histórias.

Palavras-Chave: Grande Sertão:Veredas. João Guimarães Rosa. Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa. Linguagem dos Quadrinhos.

ABSTRACT

The present work analyzes the comic book *Grande Sertão: Veredas* illustrated by Rodrigo Rosa and with a script by Eloar Guazzelli, focusing on the elements of comic language present in the text, which were discussed in theory. Furthermore, we intend to show that the adaptation of *Grande Sertão: Veredas* (2016) is a new work, an "adaptation as adaptation", in which the focus is not on the search for similarities between the original work and the adapted one, but rather on the potential of adaptation. For this methodological approach, we based ourselves on theoretical studies on the Language of Comics and on Adaptation. The collection technique used is indirect documentation, formed by bibliographical research (books, academic texts, related to the object and methodology adopted) and documentary research (the analysis of the selected comic book). In the comic book work, we analyzed some elements of the comic book language, realizing how the arrangement of each item for the narrative has a contextualization beyond just a drawn image. The arrangement of the vignettes; the color of onomatopoeia; time (timing) and how the vignettes are able to represent this passage of time; the perspective of light and shadow; the scene shots, specifically the close-up, close-up, medium shot, long shot; movements and separation; the demarcation lines and, finally, the double page that we call splash-page, were elements observed in the analysis. This analysis aims to understand the poetics of the Rosean novel under a construction of comic book language, and to show that a frame can tell us many stories.

Keyword: Grande Sertão:Veredas. João Guimarães Rosa. Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa. Linguagem dos Quadrinhos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O modo de leitura ocidental.....	16
Figura 2 - O corpo como vinheta	19
Figura 3 - As linhas cinéticas expressam movimento	23
Figura 4 - Primeira página da HQ	28
Figura 5 - A diferença entre olhares.....	29
Figura 6 - Primeira aparição de Diadorim	31
Figura 7 - Close-up nos olhos de Diadorim	32
Figura 8 - A travessia - ambiente sem vinheta	33
Figura 9 - Travessia e movimento	33
Figura 10 - Construção dos planos de afastamento	34
Figura 11 - Primeira aparição de onomatopeia	35
Figura 12 - Onomatopeias como representação visual da violência.	36
Figura 13 - Desfecho da luta e presença das onomatopeias	37
Figura 14 - A construção do timing.	38
Figura 15 - Jogo de luz e sombras	40
Figura 16 - Perspectiva de iluminação baixa	41
Figura 17 - Movimento e linhas demarcatórias	42
Figura 18 - Movimento e ausência de vinhetas	43
Figura 19- Splash page e a disposição de luz e sombras	44
Figura 20 - Última página da HQ.....	45

1 INTRODUÇÃO

Podemos dizer que a obra *Grande Sertão Veredas* é uma das mais extensa e mais importante produções de João Guimarães Rosa, um livro consagradíssimo pela Academia de Letras e pelos cursos de Letras. O romance assume o posto de um dos mais emblemáticos textos da literatura brasileira pela linguagem e estilo originais, se materializando a partir do relato de Riobaldo, que conta suas lutas, medos e amor reprimido por Diadorim.

A obra, publicada originalmente em 1956, chama a atenção dos leitores por sua dimensão - com mais de 600 páginas - e sua narrativa com ausência de capítulos. Guimarães Rosa conseguiu unir o experiencialismo linguístico da primeira fase do modernismo e a temática regionalista (o sertão de Minas Gerais) presente na segunda fase do movimento, criando uma obra única e inovadora.

No presente trabalho será analisada a obra homônima em quadrinhos, ilustrada por Rodrigo Rosa e de roteiro de Eloar Guazzelli. Assim, delineamos caminhos em torno de uma pesquisa sobre a adaptação em quadrinhos, percebendo que as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria e para além da literatura, ainda que seja uma adaptação de uma obra literária. Analisaremos a HQ *Grande Sertão: Veredas* sob a perspectiva de técnicas e estudos quadrinísticos.

A HQ não é literatura, e essa é justamente uma das grandes discussões nos estudos de quadrinhos porque durante muito tempo foi concebida como literatura para que houvesse um maior respeito e legitimação acadêmica. Essa associação com a literatura também é posta em prática devido a diversas obras literárias serem adaptadas para os quadrinhos, como ocorreu com a obra que é nosso corpus de análise.

Dessa forma, compreendemos a adaptação de *Grande Sertão Veredas* como uma obra nova, em que o foco não recai na busca pelas similaridades entre a obra original e a adaptada, mas sim na potencialidade da adaptação. Então, ao interpretarmos uma "adaptação como adaptação", desprendendo-nos na busca da fidelidade e a tratamos como um texto repleto de pluralidade, ecos, citações e referências, assim, afirmamos que a HQ não é uma obra literária, mas uma obra nova.

As Histórias em Quadrinhos possuem uma linguagem própria, chamada de Linguagens dos Quadrinhos, que se expande a diferentes tipos de linguagens: a linguagem de imagem, a linguagem de temporalidade e a linguagem de imagem e temporalidade. Assim, podemos observar diversos elementos que compõem o quadrinho, como a vinheta ou

quadrinho, o desenho, os balões, as onomatopeias, as metáforas visuais, as figuras cinéticas e de movimento, dentre tantas outras.

Sendo assim, as histórias em quadrinhos são difíceis de serem definidas porque nenhum dos seus elementos constitutivos são obrigatórios. Existem HQs sem balões, sem textos verbais e mesmo sem vinhetas. Podem ter várias vinhetas ou apenas uma, o que faz com que o quadrinho se aproxime ou até seja confundido com o cartum. Mas, no geral, e o mais importante, é que todas as HQs constituem-se como sequência narrativa. Na obra analisada nos debruçaremos a fim de perceber a função dos elementos e técnicas quadrinistas que foram construídos na obra analisada, e qual o sentido de cada um deles na HQ.

2 AS LINGUAGENS DOS QUADRINHOS

Quando pensamos em literatura e em HQ, é bem provável que automaticamente pensemos que os quadrinhos são um gênero literário. Essa ideia é posta em prática, principalmente nos tempos atuais, devido às diversas adaptações que já foram feitas, de clássicos literários para os quadrinhos – como ocorreu com *Grande Sertão Veredas*, de João Guimarães Rosa, *O Alienista*, de Machado de Assis e diversos outros.

Paulo Ramos em seu livro *A leitura dos quadrinhos* (2019), nos fala sobre os quadrinhos serem observados como literatura ou uma subcategoria/área de estudo dessa:

Chamar quadrinhos de literatura, a nossa ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário (Ramos, 2019, p. 17).

Com base no que foi dito por Ramos, temos uma ideia de que os quadrinhos não surgiram como uma linguagem mais fácil e prática, ou que se é literatura porque tem ligações com a literatura infantil devido às histórias de super-heróis ou ainda ao nosso clássico quadrinho brasileiro "A turma da Mônica". Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e Arte sequencial* (2010), traz uma definição de quadrinho que o compreende como:

[...] enquadramento, meio de controle, criação, contêiner, requadro, recurso narrativo, suporte estrutural, traçado, função emocional, página de apresentação, metaquadrinho, superquadrinho como página, função da perspectiva, realismo e perspectiva (Eisner, 2010, p. 39 - 101).

Para ele também "é de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto" (Eisner, 2010, p. 2), dessa maneira o autor comenta sobre as histórias em quadrinhos serem chamadas de "leituras" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.

Dito isso, é importante ressaltar que os quadrinhos não foram criados como um meio de justificar a literatura, pelo contrário, "quadrinhos são quadrinhos" (Ramos, 2019), possuem uma linguagem autônoma e singular, mesmo as que são adaptações de uma outra obra, e se tornam, automaticamente, uma nova obra (Hutcheon, 2011). Segundo Linda Hutcheon (2011), o processo do material adaptado expõe a novidade com que se faz o outro texto, ou seja, com a adaptação, e isso não está ligado à fidelidade com o texto original, visto que o consideramos uma nova obra, mas pode estar ligado à literatura em relação à narrativa;

então, isso não anula a proposta de que os quadrinhos "tem muitos pontos em comum com a literatura, evidentemente. Assim como também com cinema, teatro e tantas outras linguagens" (Ramos, 2019, p. 17).

É pertinente discutir a ideia de que quadrinhos e literatura são linguagens distintas, que possuem uma gama de gêneros diferentes, tendo em vista a constituição de uma linguagem quadrinística própria e autônoma. Ramos (2019), com base em análises de obras em quadrinhos e de estudos sobre a área, identificou algumas tendências concernentes às noções da História em Quadrinhos:

Diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos; Predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo; As histórias podem ter personagens fixos ou não; A narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero; Em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão; A tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias.(Ramos, 2019, p. 19)

Sendo assim, o autor as define como um grande campo que une características apresentadas anteriormente, valendo-se de uma diversidade de gêneros. Nesse sentido, "os quadrinhos são observados como hipergênero, ou seja, um espaço maior que agrega diferentes manifestações textuais e estéticas" (Ramos, 2016, p.20). Segundo Eisner (2010), os quadrinhos devem ser decompostos em segmentos sequenciados (e cada um desses segmentos é chamado "quadrinho"), que são parte do processo criativo. Porém, o autor pontua a existência de uma função fundamental da arte dos quadrinhos, que é "comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço" (Eisner, 2010, p.39).

Para que possamos melhor compreender os quadrinhos, é válido discutirmos, ainda que brevemente, acerca das linguagens que compõem o gênero: a linguagem visual, a linguagem verbal, e ainda a verbo visual. Vergueiro (2018), afirma:

Alguns desses elementos específicos foram criados dentro do ambiente próprio dos quadrinhos. Outros vão buscar sua inspiração em diferentes meios e formas de expressão, tomando emprestado e apropriando-se de novas linguagens, adaptando-as conforme a criatividade dos autores de HQs (Vergueiro, 2018, p. 31).

Em relação à apropriação da linguagem dos quadrinhos, é importante lembrar que o meio de comunicação que mais emprestou recursos linguísticos a essa manifestação artística

foi o cinema, permitindo uma aproximação tanto em termos históricos (ambos surgem como indústria no final do século XIX), quanto em preferência do público. Com isso, destacamos que muitos modos de linguagens e até elementos amplos do diálogo quadrinístico dialogam com o cinema, no qual concerne à "capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como visual, a partir de diferentes elementos, como pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação" (Eisner, 2010, p. 39).

2.1 Apresentando as linguagens dos quadrinhos

Não se tem um consenso na definição do que seriam histórias em quadrinhos, pois para cada conceito existe pelo menos um argumento que o contradiz. Chinen (2011), diz que "um exemplo disso é a definição de Eisner de quadrinhos como "arte sequencial", que pode ser refutada pelo cinema, sendo que o cinema também é uma arte sequencial. Desse modo, poderia se dizer que são "narrativas sequenciais desenhadas", mas desenhos animados também são".

Scott McCloud, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995), expõe essa dificuldade e algumas tentativas de arriscar a definição, percebendo-as como: "imagens pictóricas ou de outras espécies justapostas em uma sequência deliberada, com intenção de transmitir informações ou produzir uma reação estética no espectador/leitor." (McCloud, 1995, p. 9), mas para essa percepção também seria necessário incluir as fotonovelas, que tem todas essas características e não são quadrinhos.

As Histórias em Quadrinhos necessitam de alguns itens constitutivos para serem construídas, mas não significa que esses estarão todos presentes num mesmo quadrinho. Existe uma variedade de elementos que precisam de um ou de outro, na lista abaixo veremos os itens mais recorrentes, aqueles que são majoritariamente necessários conhecer para uma leitura mais extensiva da HQ, peças importantes para que a história seja lida com maior clareza. Esses itens, conforme aponta Nobu Chinen (2011) são:

- Vinheta ou quadrinho - que pode ser a área limitada onde a ação vai ocorrer, onde será situado cada pedaço/momento da sua história;
- O balão - elemento que mais diferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar sua linguagem; o recordatório - elemento usado para inserir textos nos quadrinhos;

- A onomatopeia - recurso utilizado nos quadrinhos para reproduzir sons, quase sempre servem para representar sons ambientais ou que não são reproduzidos pelas cordas vocais;
- As metáforas visuais - uma das invenções mais elaboradas dos quadrinhos, funcionam como as figuras de linguagem, com a função de palavras que substituem outras palavras para tornar um conceito mais claro ou exagerá-lo;
- As figuras cinéticas ou de movimento - para reforçar a impressão de mobilidade, os artistas se valem de linhas cinéticas ou da multiplicação de contornos, como se fossem rastros borrados, similares às fotos com superexposição.

Essa discussão das linguagens dos quadrinhos pode ser abordada de três perspectivas: as linguagens de imagem, as linguagens de temporalidade e as linguagens de imagens e temporalidade, no qual serão abordadas diferentes questões.

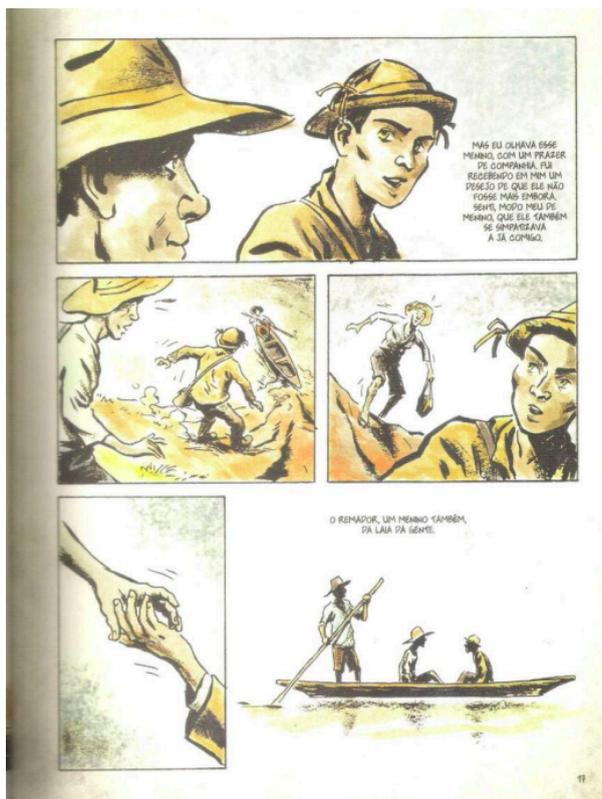
2.2 A Linguagem Visual (Icônica)

A linguagem icônica¹, segundo Vergueiro (2018, p. 34), está relacionada "às questões de enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais", possuindo uma menor unidade narrativa, que chamamos de quadrinho ou vinheta.

No mundo ocidental, existe uma maneira de disposição das vinhetas que incide diretamente nos modos de leitura (figura 1): do alto para baixo e da esquerda para direita. Em exceção, nas produções orientais, essa leitura dá-se majoritariamente da direita para esquerda, acompanhando a leitura e escrita japonesa e chinesa, permitindo o entretenimento da leitura:2

¹ A fins de delimitação dos objetivos do trabalho, nos deteremos nas representações evocadas sobretudo a partir da linguagem visual.

Figura 1 - Os modos de leitura ocidental



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Assim, compreendemos que a produção de um quadro é permeada por uma série de sentidos e intencionalidades, tendo em vista que a "representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e sua relação com as outras imagens da sequência são a gramática básica a partir do qual se constrói a narrativa" (Eisner, 2010, p. 40), como percebemos na construção das cenas acima.

Há, também, a técnica de desenho utilizada nas histórias em quadrinhos, que é particular de cada quadrinista. Barbieri discute que em relação às técnicas existem quadrinhos que a sua composição é realizada unicamente a lápis, mas que essa fase do lápis é transitória, e o efeito final se deve pelo retoque com tinta nanquim ou em cores. McCloud (2006) nos fala também sobre três revoluções nas HQs, envolvendo as tecnologias digitais: a produção digital, em que histórias em quadrinhos são criadas com ferramentas digitais; a difusão digital, cuja os quadrinhos são distribuídos de forma digital; e por fim, as histórias digitais, referente à evolução dos quadrinhos em ambiente digitais.

Ao escolher a técnica para compor as imagens dos quadrinhos, naturalmente é determinado seu efeito definitivo. Escolher entre a pena e o pincel, o marcador, a tinta

nanquim e aquarela, aerógrafo ou até mesmo as técnicas mistas, é uma escolha entre diversos modos de representar. Pois, para o autor, "cada instrumento e cada técnica de ilustração destacam aspectos da imagem extremamente diversas se for finalizado com uma técnica ou com outra" (Barbieri, 2017, p.54). Porém, cada autor possui suas particularidades no que diz respeito ao fazer artístico quadrinístico. A seguir, uma breve descrição de algumas dessas técnicas, com base em Barbieri (2017):

Pena e Pincel - a pena foi o instrumento mais clássico do desenhista de quadrinhos, normalmente usada para fase de arte-finalização, finalizando o produto definitivo, e o pincel tem a mesma função, atualmente, mais utilizado que a pena, pois a pena era mais popularizada entre os desenhistas de quadrinhos a partir dos anos 1930. O pincel foi introduzido porque seu uso tornava possível obter linhas mais suaves e fundos em preto mais extensos, dessa forma, portanto, em geral utiliza-se a pena para obter efeitos muito mais tensos e dinâmicos e o pincel para "suavizar" as formas ou para tornar seu contraste cheio de luminosidade. Esses elementos produzem o que chamamos de desenho "a traço", fácil de reproduzir por meios tradicionais e de baixo custo de reprodução: esses instrumentos são comumente usados nas histórias em quadrinhos.

Tinta Nanquim e Aquarela - essa técnica era utilizada para obter os tons de cinza, e consiste em diluir a tinta nanquim com água e espalhá-la com um pincel, como se faz exatamente com aquarela. Porém, o efeito é mais aguado e dissoluto que a aquarela, podendo ser usada de maneira mais suave ou mais dura, ainda que permaneça uma certa suavidade em qualquer caso. Existem tinta nanquim colorida, que traz características muito semelhantes às aquarelas tradicionais.

Lápis de cor e pastéis a óleo - marcadores: os lápis de cor são instrumentos delicados que permitem maior definição e uma menor suavidade que as tintas nanquim e as aquarelas. Os efeitos dessa técnica são um pouco translúcidos, na qual frequentemente e raramente as imagens coloridas necessitam das linhas pretas de contorno. Entretanto, os pastéis a óleo são instrumentos de grande força expressiva, fazendo um uso intensivo e emotivo do efeito de desgaste físico que os caracteriza.

Aerógrafo - instrumento que permite efeitos de um realismo impressionante. Sua cor é pulverizada no papel e a distância com que se efetua a operação determina sua intensidade. Devido às suas máscaras provisórias é possível desenhar as linhas de contraste nítidas. Esse instrumento é bastante utilizado na imagem publicitária, ainda que seja apenas para retocar as fotografias. Nos quadrinhos, é uma técnica pouco utilizada.

Técnicas mistas: esse recurso é bastante comum, talvez seja mais raro o autor fazer uso apenas de uma das técnicas citada anteriormente.

No surgimento das histórias em quadrinhos, os desenhos eram predominantemente caricaturais. A representação da caricatura consiste em destacar certas características marcantes de personagens e objetos, deformando-os, para que alguns de seus aspectos sejam expressados em detrimento de outros. Para além do aspecto cômico, o que caracteriza as caricaturas é o grotesco, visto que pode ser utilizado para diversos fins expressivos: situações humorísticas; marginalmente irônicas; pesadelos; alucinações; e exageros expressivos. Foi só a partir do final da década de 1920 e nos anos 1930, com a popularização das histórias de super-heróis e aventuras que se evidencia a imagem não caricaturesca, e os quadrinhos com desenhos naturalistas tornaram-se bastante comuns. Antes disso, mesmo com a representação caricatural, nem todos os quadrinhos eram humorísticos, tendo em vista que também recorriam ao fantástico². Barbieri (2017, p. 69) nos fala que "existem três modos de utilizar a caricatura nos quadrinhos: no quadrinho humorístico tradicional (tanto no passado como no presente), no quadrinho de ação dos anos 1930 e 1940, e no chamado "quadrinho autoral" de nossos dias.

2.3 O Quadrinho ou Vinheta

Como observado, a linguagem icônica possui uma menor unidade narrativa que chamamos de quadrinho ou vinheta. A representação do quadrinho ou vinheta se dá por um instante específico ou uma sequência interligada de instantes, sendo essenciais para compreensão de determinados acontecimentos ou cenas.

Assim, o requadro³ comporta vários momentos, que, sendo vistos em conjunto, darão a ideia de uma ação específica e em acontecimento. Dessa forma,

[...] inicialmente, quando as histórias em quadrinhos começaram a surgir nos jornais dominicais e nas tiras diárias, as vinhetas costumavam ter sempre o mesmo formato. Até hoje, a grande parte das tiras diárias costuma utilizar-se desse estilo de apresentação, com poucas variações, principalmente devido às limitações de espaço nos jornais (Vergueiro, 2018, p. 36).

Mesmo com o desenvolvimento do gênero, as vinhetas mantêm alguns aspectos tradicionais de representação, visando obter dinamicidade nas narrativas, delineando os mais diferentes formatos. Tradicionalmente, as tiras eram veiculadas todos os domingos nos

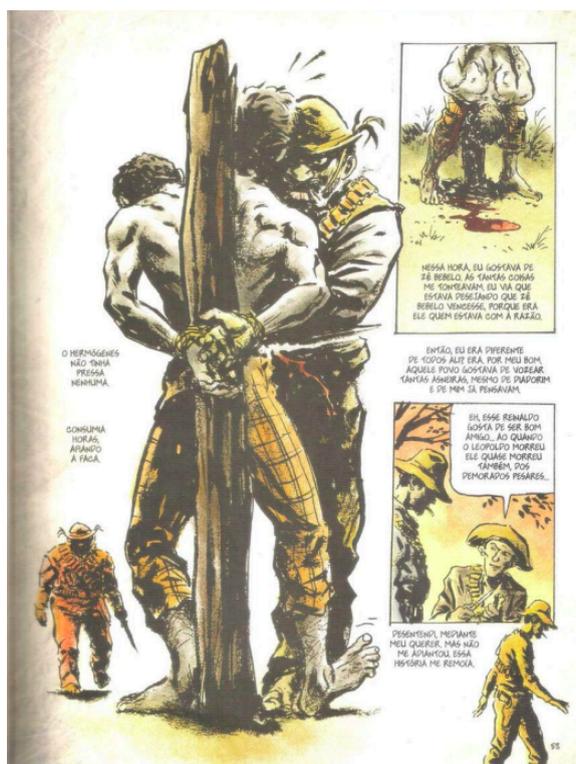
² A exemplo de um quadrinhos fantástico, a a saga de Little Nemo (1989), de Winsor McCay

³ Nos referimos a requadro para especificar apenas um quadro de uma página.

jornais,então, após as mudanças de apresentação como as histórias em quadrinhos serem publicadas em revistas atualmente, principalmente as do gênero de super-heróis, com isso "as páginas dominicais, por exemplo, rapidamente começaram a diversificar os formatos utilizados, criando verdadeiros mosaicos em quadrinhos, que até hoje deslumbram leitores" (Vergueiro, 2018, p. 36). Devido a isso, atualmente as histórias em quadrinhos publicadas em revistas, com foco especificamente nas revistas de super-heróis, utilizam os mais diversos formatos de vinheta, intercalando o formato de múltiplas maneiras.

Segundo Barbieri (2017, p. 28) "a vinheta tende a ser uma imagem de leitura rápida, porque deve ser confrontada com a vinhetas que as seguem e precedem". Vale ressaltar que a decisão sobre o formato mais adequado de vinheta é determinada pelo artista, tendo em vista o que procura retratar na história. É comum, nos quadrinhos, a presença de sequências de diversos modos de vinhetas, pois cada uma tem uma função diretamente narrativa, inclusive aquelas com ausência de diálogos ou de legendas, contando apenas um momento da ação que constitui o todo da história, traçando caminhos à compreensão:

Figura 2: O corpo como vinheta



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

3 DAS LINGUAGENS E DA ADAPTAÇÃO: ENTRE QUADRINHOS E LITERATURA

3.1 As Linguagens de Imagem

Para um conceito mais definitivo é importante destacar as diferenças entre quadrinhos e ilustração, pois "apesar de essas diferenças serem evidentes, as semelhanças se encontram num nível tão básico que nem sempre é fácil distinguir uma vinheta (separada do contexto e sem balão) de uma ilustração" (Barbieri, 2017). Quando apresentamos o quadrinho por inteiro, não existe problema em realizar essa distinção, pois sua forma em sequência de vinhetas as distingue claramente da ilustração. Mas se retirarmos os elementos de confronto (traços delimitando a vinheta, balões, metáforas e etc) e deixarmos apenas as imagens, onde estariam as diferenças agora? Dessa forma, a autor nos dá a seguinte consideração sobre essas diferenças:

grosso modo, pode-se partir da seguinte consideração, nem sempre verdadeira, mas suficientemente comum para torná-la interessante: a imagem dos quadrinhos conta, a imagem da ilustração comenta. Em outras palavras, a ilustração de algo, e esse algo pode em geral existir até mesmo sem ilustração: seu papel é, portanto, proporcionar um comentário externo, que adiciona algo ao relato (ou ao texto em sentido geral) de partida. Nos quadrinhos, pelo contrário, cada vinheta tem uma função diretamente narrativa; inclusive com ausência de diálogos e de legendas (também chamadas de "recordatório" ou "texto em off") ou texto narrativo, a vinheta conta um momento da ação que constitui parte integrante da história, e prescindir dela supõe prejudicar em boa medida a compreensão (Barbieri, 2017, p. 27, grifos do autor).

Sendo assim, a imagem dos quadrinhos é uma imagem de ação, enquanto a imagem de ilustração, mesmo que possa parecer ação, não necessita de ser. Pois, em geral, as ilustrações são mais descritivas que narrativas, com o objetivo de expressar o ambiente, a conotação emotiva, o estilo e os detalhes de formas caracterizadoras, tendo em vista que a dinâmica da ação está ligada aos quadrinhos. A função da ilustração é comentar o relato, fazendo-nos observar aquilo que não está escrito no relato verbal, integrando-o e enriquecendo-o.

Desse modo, ao tratar-se do enquadramento, a ilustração de modo geral privilegia constantemente as vistas mais gerais, mais ricas e informativas - enquanto os quadrinhos possuem um foco no que convém no momento. Como já foi dito, a ilustração necessita de mais cuidado porque uma única imagem deve expor tudo que se vê, enquanto nos quadrinhos ser conciso faz-se necessário, pois cada vinheta pode-se apoiar em outras nas quais se podem

mostrar detalhes. Assim, enquanto para o quadrinho é conciso, a ilustração prefere a abundância de signos e remissões estilísticas, pois “a vinheta tende a ser uma imagem de leitura rápida, porque deve ser confrontada com as vinhetas que a seguem e precedem; a ilustração tende a ser uma imagem de leitura lenta, porque é única e deve trazer o máximo de informação possível (Barbieri, 2017, p. 28).

3.2 As Linguagens de Temporalidade

Normalmente, há uma ideia bastante difundida da linguagem dos quadrinhos: que se trata de uma justaposição da linguagem das palavras junto à linguagem das imagens. Mas não é tão simples assim, ainda que se trate de uma justaposição, o efeito resultaria em suas relações e não nas palavras ou imagens por si mesmas.

Dito isso, o uso do código escrito é naturalmente fundamental. Quando falamos em texto verbal dos quadrinhos, temos um termo comum usado pelos roteiristas: story line, que é a escrita de uma história ou a criação de um personagem em sua forma de planejamento. O story line contém: cenário ou introdução, o problema, a ação que mostra como o personagem lida com o problema, a solução e o desfecho.

Um aspecto escolhido para a linguagem temporal é a narrativa, como uma maneira de

[...] ir em busca de semelhanças ou aproximação entre formas de narração com palavras nos quadrinhos e as formas da narração com palavras lugar ideal de produção dessa forma - a literatura - tem pleno sentido; com a condição de ter presente a diferente função que pode ter as mesmas formas em contexto diferentes (Barbieri, 2017, p. 177).

Na literatura, as formas literárias possuem uma autonomia, enquanto nos quadrinhos essas formas são apenas componentes de algo mais amplo. Dessa maneira, as formas do quadrinho se desdobram em microformas, enquanto: "modos de expressar certas coisas, de contar, de intercalar, e assim por diante" (Barbieri, 2017). Porém, a semelhança entre a literatura e quadrinhos existe também nas macroformas, que são chamadas de formas narrativas. Segundo Alberto Pessoa (2016, p. 20), "os discursos são considerados uma forma de narrar uma história, e dentro das histórias em quadrinhos temos diversas formas de narração".

Essas formas de narração podem se dar de três maneiras: a primeira, é a narração subjetiva, que consiste em narrar a história em primeira pessoa, geralmente por uma personagem protagonista, esse tipo de narrativa possui uma simulação que acontece em

tempo real com ações ilustradas nas páginas ou no passado. Em segundo, a narração onisciente: nessa forma a história será contada em terceira pessoa e o narrador tem consciência de todos os elementos da história. O narrador sabe exatamente o que os personagens pensam, o que vão fazer e como vai terminar a história. E, por último, a narração complementar, que é fragmentada por diversos tipos de discursos, habitualmente interpretadas pelas personagens da história.

O último caso é uma narração mais complexa de ser produzida, necessitando que o autor possua um senso de organização, interpretação das expressões que usará cada personagem e busca pela unidade da história, dificilmente obtida, tendo em vista que é um tipo de história retalhada, com diversos discursos formados. Dessa forma, esse tipo de narrativa não é atraente para um quadrinista se não forem mobilizados conceitos de composição, design, perspectiva e referência da realidade do leitor para transmitir a ideia pretendida.

Consideramos o quadrinho como um palco onde serão dispostos objetos e personagens em harmonia, atendendo às necessidades do leitor para compreender a história dispondo de alguns elementos presentes na narrativa, como: o local, tempo, personagens centrais e secundários e etc. Se observarmos bem, acabaremos encontrando nos quadrinhos ecos do estilo de muitos gêneros literários, como por exemplo:, o romance, a novela, "mas os quadrinhos não são literatura e os textos não vivem uma vida própria em seu interior. São apenas materiais de construção para edifícios que precisam de muitos outros tipos de materiais" (Barbieri, 2017, p. 179). Com isso, conseguimos enxergar os quadrinhos como uma linguagem e não um gênero, e um ambiente onde são produzidos discursos, e não um tipo de discurso.

3.3 As Linguagens de Imagem e Temporalidade

Já falamos sobre a linguagem de imagem e a linguagem de temporalidade, a junção dessas duas formas para que se forme a terceira se faz a partir da expressão do movimento. Inicialmente, é bastante importante destacar que a linguagem dos quadrinhos possui algumas impossibilidades, ligadas a algumas características essenciais pelo fato de se tratarem de imagens sobre o papel, como a questão do movimento. Então, o que fazer para manter uma eficácia expressiva de uma linguagem mais utilizada e essencial no cinema? Barbieri (2017) responde dizendo que "trata-se, então, de inventar um modo de representar essas características em uma linguagem que não as pode reproduzir: trata-se, especificando, de

3.4 Adaptação, literatura e quadrinhos: uma miscelânea de linguagens

Diante do exposto acerca das linguagens que compõem os quadrinhos a partir de diferentes manifestações estéticas, temáticas e composicionais, faz-se relevante observarmos como os processos de adaptação valem-se dessa miscelânea na estruturação de suas obras, sobretudo *Grande Sertão: Veredas*.

Linda Hutcheon, no livro “*A teoria da Adaptação*”, afirma que quando falamos que um trabalho é adaptado, já atestamos que possui relações com outra ou outras histórias. Mas as adaptações podem ser encaradas como algo autônomo (Hutcheon, 2013). Desse modo, percebemos a adaptação de *Grande Sertão: Veredas* para os quadrinhos como uma "adaptação como adaptação" (Hutcheon, p. 24), compreendendo-a como algo novo, em que o foco não recai na busca pelas similaridades entre a obra original e a adaptada, mas sim na potencialidade da adaptação.

Ao discutir que uma obra é adaptada, automaticamente situamos sua relação com a obra original, fato que ocorre bastante quando se há uma adaptação de um livro para um filme e demais expressões. Quando melhor situamos a noção de adaptação, declaramos que possui relações com outra ou outras histórias, o que significa que estas constituem sua própria autonomia, ainda que façam menção a outras obras. Com a ideia enraizada de que os trabalhos adaptados não são autônomos e não podem ser interpretadas como tais, há um risco de uma compreensão reducionista, perdendo sua singularidade enquanto obra. Então, ao interpretarmos uma "adaptação como adaptação", nos desprendemos da busca da fidelidade, mensurando-a como um texto repleto de pluralidade, de ecos, citações e referências.

Desse modo, para Hutcheon, a adaptação sempre envolve um processo criativo de REinterpretar e REcriar; ela define, ainda, a adaptação nesses três termos: uma transposição consciente de um outro ou outros trabalhos reconhecíveis; um ato criativo ou interpretativo de apropriação ou resgate; um envolvimento extensamente intertextual com o trabalho adaptado. Assim, "a adaptação é uma derivação que não é derivada - um trabalho que não vem em segundo lugar sem ser secundário" (Hutcheon, 2006, p. 9).

Então, em primeiro lugar, a adaptação pode ser vista como entidade ou produto formal que é onde ocorre essa transposição consciente, envolvendo uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou de gênero (a exemplo, de um livro escrito para uma história em quadrinhos, como é o caso do objeto de estudo desta monografia), ou uma mudança de foco, portanto de contexto, com objetivo de recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, poder criar um interpretação visivelmente distinta. A transposição

também pode significar mudança do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada.

Em segundo lugar, a adaptação também pode ser vista como um processo de criação, que, dependendo da perspectiva abordada, pode ser chamada de apropriação ou recuperação, pois envolve sempre uma (re-)interpretação ou uma (re-)criação, isso traz uma perspectiva de que existem obras que precisam ser preservadas por relatos valiosos, mas que pouco comunicarão a um público mais jovem sem uma "reanimação" criativa e essa seria uma tarefa de recuperação, segundo Galloway (2004, in: Hutcheon).

Em terceiro lugar, a adaptação também é vista como um processo de recepção, pois é uma forma de intertextualidade, e "a maneira como experienciamos as adaptações (enquanto adaptações), são uma lembrança de outras obras que ressoam através dessa repetição com variação", conforme Hutcheon (2013, p. 30). Então, é um conceito que pode expandir ou contrair, e "grosso modo, a adaptação inclui quase toda alteração feita em certas obras culturais do passado, vinculando-se, pois, a um processo de recriação cultural mais amplo" (Fischlin; Fortier, 2000, p. 4 apud Hutcheon, 2013, p.30).

Assim, a adaptação é vista como processo e produto (Hutcheon, 2013, p. 39); quando restrita, aproxima-se mais do uso comum da palavra, e, quando abrangente, permite que sejam abordados não somente filmes e peças de teatro, mas também arranjos musicais e covers de canções, revisitações de obras passadas no campo das artes visuais e, para esse trabalho como objeto de estudo, as histórias recontadas em versões de quadrinhos.

A ideia, novamente, não é fazer comparação entre o romance original e a obra em HQ, mas existem outras adaptações de *Grande Sertão: Veredas* que valem a pena ser citadas, como por exemplo a minissérie homônima (1985), roteirizada por Walter George Durst em parceria com diretor Walter Avancini.

A minissérie pode ser vista como uma adaptação que se encaixa no processo de transposição de mídias de Hutcheon, temos a passagem de um texto para uma nova audiência, considerando as conversões estéticas de um novo processo totalmente diferente. Dessa forma, Leite (2015) afirma:

A minissérie segue uma sequência cronológica que nos permite acompanhar o desenvolvimento temporal de Riobaldo. Entretanto, ela é interrompida pela interpolação de eventos anteriores ou posteriores, introduzidos por meio das mais variadas técnicas. Nos direcionando para o tempo e para o espaço, analisamos o modo como as sequências são organizadas em certas condições de ordem e de duração e para a maneira como são estabelecidos certos paralelismos, simetrias entre o começo e o final e a repetição de determinados motivos de caráter temático ou de caráter (Leite, 2015, p. 5).

No romance literário há uma sobreposição psicológica, expressando uma visão pessoal dos acontecimentos narrados por Riobaldo. O tempo em que ele tenta ressignificar suas ações de quando era jovem, e a descrição da duração (timing) não é constituída por um desenvolvimento simples. Retomando a discussão anterior, a linguagem de temporalidade é bastante presente, pois a história exige que tenha-se consciência dos caracteres da temporalidade. Pois, segundo Leite (2015) em seu artigo “O tempo no romance e na minissérie: o processo de adaptação de *Grande Sertão: Veredas*”,

O conhecimento do personagem é o conhecimento de uma duração e não de um instante. O leitor capta o personagem em sua vida, sabe o que ele é observando-o ele está a fazer-se. No romance, para se exprimir esse conhecimento, faz-se necessário exprimir a temporalidade (Leite, 2015, p.3).

Sendo assim, podemos melhor situar a adaptação de *Grande Sertão: Veredas* para os quadrinhos. Em relação ao foco narrativo, mantendo a mesma hierarquia dos programas narrativos da obra original, a observação é feita sobre a perspectiva do olhar de Riobaldo e sua narrativa sobre a vida, mas explicitamos o romance entre Riobaldo e Diadorim como um enredo principal no qual todas as outras narrativas se organizam. Mancini (2019) mostra uma diferença entre o romance e a HQ:

A diferença do romance para a HQ é a quantidade de programas coadjuvantes, que no romance vão traçando uma teia intrincada e densa de sujeitos, suas metas, suas motivações, seus ajudantes e seus obstáculos - no jargão semiótico, sujeito, objeto-valor, destinado, adjuvante e antissujeito, respectivamente -, na versão em quadrinhos, essa vereda narrativa se abre em poucos programas, escolhidos com muita perspicácia para que não se desfizesse a meabilização axiológica original que faz esmorecer a separação nítida entre o bem e o mal (Mancini, 2019, p. 107).

Do ponto de vista do leitor do romance, existe uma trama densa de muitos programas dentro de programas, construindo as veredas narrativas que “levam o leitor a um estado de indefinição contínua, uma exacerbação sensível por não conseguir estabilizar os polos” (Mancini, 2019, p.108). Já na HQ, esse feito é reduzido por conta da coerção da agilidade de leitura, pelas ilustrações mostradas e a maneira como se dispõem na narrativa quadrinística, porém exige uma leitura observadora e atenta sobre a trama, para que se entenda o que a síntese narrativa quer mostrar, com clareza.

4 UMA LEITURA QUADRINÍSTICA DE GRANDE SERTÃO VEREDAS EM HQ

A adaptação da obra de João Guimarães Rosa de *Grande Sertão: Veredas* (2016) produzida por Eloar Guazzelli (roteiro) e Rodrigo Rosa (ilustração) lançada pela Globo Livros Graphics, foi premiada com o troféu HQmix 2015 de melhor adaptação para os quadrinhos. Como a linguagem dos quadrinhos é diferente, Guazzelli na montagem do *storyline*, precisou trabalhar sobre a história do jagunço protagonista do livro, Riobaldo, para que não precisasse fazer cortes sobre a obra de João Guimarães Rosa, recortes estes, que são bastante comuns em histórias adaptadas.

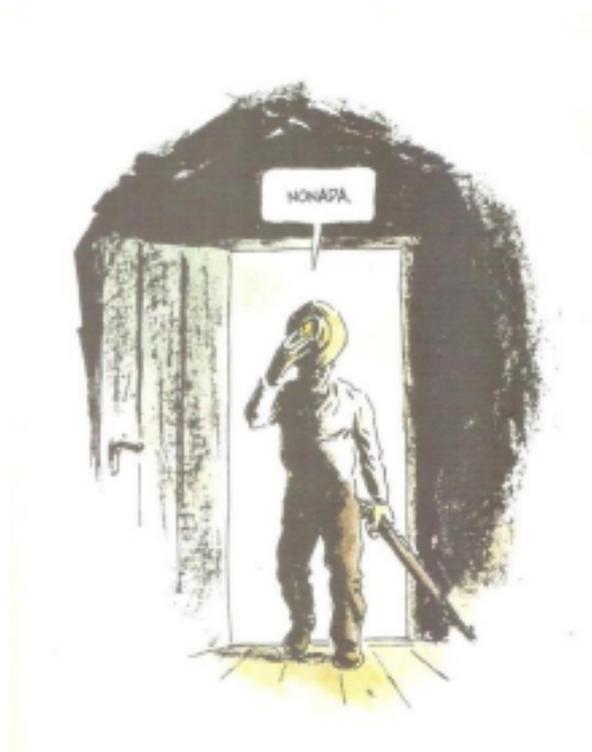
Dessa forma, na adaptação podemos encontrar a ordem cronológica descrita na obra original, por isso a famosa cena em que Riobaldo e Diadorim se conhecem ainda crianças, está no início da HQ. Já que a obra apresenta os fatos cronologicamente, começaremos a análise como se inicia o livro.

“Nonada”: o personagem narrador entra, e assim começa toda uma narrativa gráfica em recordatório, porque a obra *Grande Sertão Veredas* de João Guimarães Rosa é isso: recordatória. Segundo Chinen, este elemento é pensado como

[...] uma forma de inserir textos nos quadrinhos. Alguns autores, inclusive, fazem uso do recordatório para incluir falas ou lembranças dos personagens, mas seu uso mais comum é o de passar alguma informação como se fosse um narrador externo. É muito usado para orientar o leitor em relação a tempo transcorrido ou mudança de ambiente (Chinen, 2011, p. 19).

Tendo em vista esse termo, podemos observar durante toda a narrativa em quadrinhos que existem os textos em recordatório, não inseridos em balões e nem são falas dos personagens, mas uma narração recordativa, muitas vezes até mesclando com falas dos personagens.

Figura 4: Primeira página da HQ.



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Podemos observar na figura um elemento bastante interessante, que é a vinheta de uma forma diferente, nessa página há apenas um requadro, que nem sempre está delimitado numa estrutura comum. Como visto no capítulo anterior, a vinheta possui diferentes aspectos e também a ausência dela constrói significados, pois "uma imagem pode ser mais informativa no sentido de que nos proporciona uma maior possibilidade de envolvimento, de que nos joga na situação com maior intensidade" (Barbieri, 2017, p.36). Dessa forma, há a entrada do narrador a partir de uma página inteira, em que os limites físicos da página podem ser vistos como o próprio requadro, representando um personagem de aspecto tranquilo, um caminhar mais leve ou talvez com a sensação de ter chegado em casa. A representação desta cena dá início ao que afirmamos ser a narrativa recordatória, pois o narrador sentará para começar a contar toda a história da qual ele viveu, se dirigindo ao leitor.

Ainda se tratando de vinheta, observemos a figura 5:

excluindo outras, havendo uma razão para essa escolha ter sido feita. Normalmente esse tipo de ideia, segundo Barbieri (2017.p.115), compreende que "o enquadramento destaca de alguma forma as figuras enquadradas, reclamando sobre elas nossa atenção e deixando que outras figuras sugeridas eventualmente sirvam de fundo, de ambiente", que na figura 4 foi algo que aconteceu. Esse corte para olhos exige uma atenção maior e a paisagem exposta num enquadramento livre serve de fato como um fundo. Acrescentando à imagem um destaque, que se não olharmos atentamente, talvez não percebamos que são dois olhares diferentes, um mais velho e um mais novo, acompanhando a narrativa.

Na próxima figura, o autor traz de volta a ausência de vinheta para apresentar uma construção estética do personagem Diadorim. Essa ausência de vinheta nos mostra uma extensão narrativa, de onde inicia toda a trama entre ele e Riobaldo. Vale destacar também a primeira aparição do personagem em sombras escondendo aspectos de traços femininos que serão descobertos na trama, como, por exemplo, uma cintura mais fina, ombros menos largos, pescoço escondido, calças mais folgadas para disfarçar as pernas mais desenhadas, e tudo isso são características postas em oposição ao semblante masculino. Mas como reconhecemos um busto feminino nesse conjunto de traços que constitui a imagem? Segundo Barbieri (2017, p.30)

[...] a imagem reproduz algumas características do objeto real da maneira que normalmente percebemos. Reproduz, por exemplo (por meio das linhas), os contornos e as sombras, e, apesar de que esses sejam apenas uma pequena parte dos aspectos que de fato percebemos, são evidentemente suficientes - em um contexto adequado - para nos dar uma ideia de figura (Barbieri, 2017, p.30)

Figura 6: Primeira aparição de Diadorim



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

A técnica de sombras intencionalmente não nos mostra exatamente o objeto como deveríamos ver em uma primeira leitura, mas depois de tê-la visto de forma mais clara, ao retornarmos à imagem, percebemos detalhes importantes para a compreensão da imagem.

Retornando à ideia de *close-up* ou plano detalhe, na figura 7 temos um foco nos olhos de Diadorim, com traços andróginos, sem que seja possível identificar que seja uma figura feminina. Na mesma página, o próximo requadro traz um plano próximo, retirando foco do olhar e mostrando os dois próximos um do outro se olhando. Nessa perspectiva, podemos analisar o enquadramento nas duas cenas, um enquadramento amplifica a expressão e enfatiza as emoções (o *close-up*; plano detalhe), e o outro enquadra o personagem do ombro para cima (plano primeiro), recurso muito utilizado em diálogos para enfatizar as expressões

e gestos corporais que compõem a cena. É interessante observar, ainda, a relação com a vinheta: no *close-up* a vinheta é o próprio rosto, enquanto que no plano próximo a vinheta é construída de maneira comum, com traços simples delimitando a cena.

Figura 7: *Close-up* nos olhos de Diadorim



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

A partir dessa página (16) até a página 21 (Figura 10) podemos observar a ausência de vinheta na construção do ambiente, como se o ambiente se misturasse com a cena ou até que os personagens diminuíssem de tamanho para que o ambiente seja ressignificado e semanticamente ampliado. Segundo Ramos (2019),

o espaço varia: pode ser uma imagem de paisagem ou até do espaço sideral. Em geral, utiliza personagens para poder contar a narrativa e é cercado pela linha de concordo (embora existam casos, já vistos, de quadrinhos sem a linha). Os quadrinhos possibilitam a percepção de uma série de elementos, como distância, proporção, volume (Ramos, 2019, p. 136).

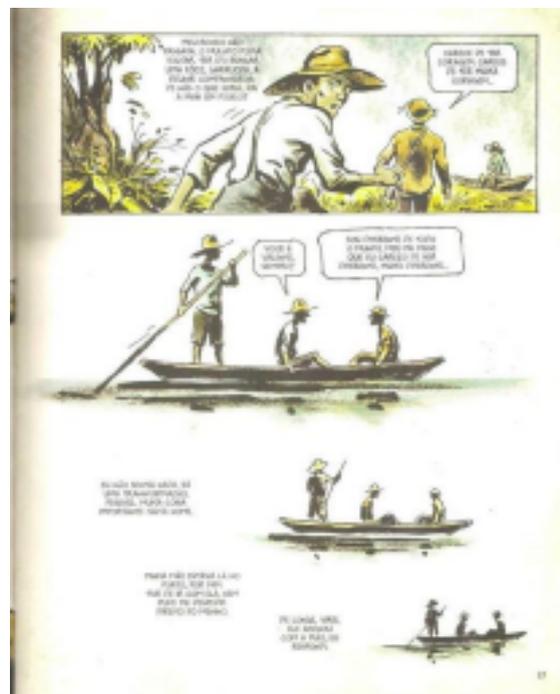
Nas figuras 8 e 9 podemos observar isso exposto, no momento em que eles estão navegando no rio e as construções dos detalhes do ambiente vão se mostrando, como por exemplo, já na primeira vinheta, que traz as tartarugas no pedaço de terra em que eles estão partindo, dando ênfase a esse movimento de afastamento:

Figura 8: A travessia e a ausência de vinheta



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Figura 9: Travessia e movimento



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Ainda nessa perspectiva de afastamento e de ambientação, na figura 9 podemos observar diferentes planos de ação, mostrando movimento e afastamento, pois segundo Barbieri (2017, p. 90) “não esqueçamos nunca que os quadrinhos são muito mais que a pintura e a ilustração. Um modo de representar o tempo no espaço, o tempo do relato no espaço da página”. Dessa forma, temos uma perspectiva de um meio primeiro plano partindo para um plano geral, destacando cada vez mais os personagens para sobressair o ambiente. A primeira vinheta está bem delimitada por linhas, o primeiro plano consegue mostrar o rosto do personagem e seus diálogos. Em seguida, a cena já é outra e já não há uma vinheta delimitando as cenas, mostrando um afastamento e ressaltando o ambiente.

Figura 10: Construção dos planos de afastamento



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

No primeiro quadro do barco o plano é médio ou total, pois as figuras humanas erguidas possuem uma dimensão significativa em relação à altura da imagem, mas respeitando o espaço que constitui a vinheta. É possível observar que nesse plano ainda há diálogo entre os personagens, e da segunda vinheta em diante, há apenas o recordatório dos pensamentos de um dos personagens. O segundo enquadramento já é um plano conjunto, está mais próximo do plano médio, mas ainda é menor que toda a imagem. E o terceiro enquadramento constitui um plano geral, aparecendo muito distante dos personagens, não sendo capaz de

identificá-los. A representação desta página nos mostra a travessia, as mudanças que começariam a ocorrer na vida de Riobaldo, na qual seria um caminhar cheio de dificuldades, perdas, dores, emoções, confusão de sentimentos e muito "remendar-se".

Um outro aspecto importante da linguagem quadrinística é a presença das onomatopeias, na obra, a primeira a aparecer é vermelha, indicando uma relação de violência na cena, e no decorrer da HQ, as onomatopeias sempre tornam a aparecer em vermelho ou tons seus variados tons (mais forte, ou mais claro), e normalmente é em cenas de violência. Segundo Heller (2015, p.106), "o simbolismo do vermelho está marcado por duas vivências elementares: o vermelho é o fogo e o vermelho é o sangue. Em muitas línguas, entre os babilônios e também entre os esquimós, a tradução ao pé da letra de "vermelho" é "sangue"”. Nesse caso, na HQ, de fato o vermelho é utilizado para representação de sangue. Percebe-se que a cena de violência está sem as linhas de delimitação de uma vinheta, e a cena em que mostra a faca com sangue também, com um foco maior no personagem Diadorim, sua expressão e posicionamento, sobressaindo a cena.

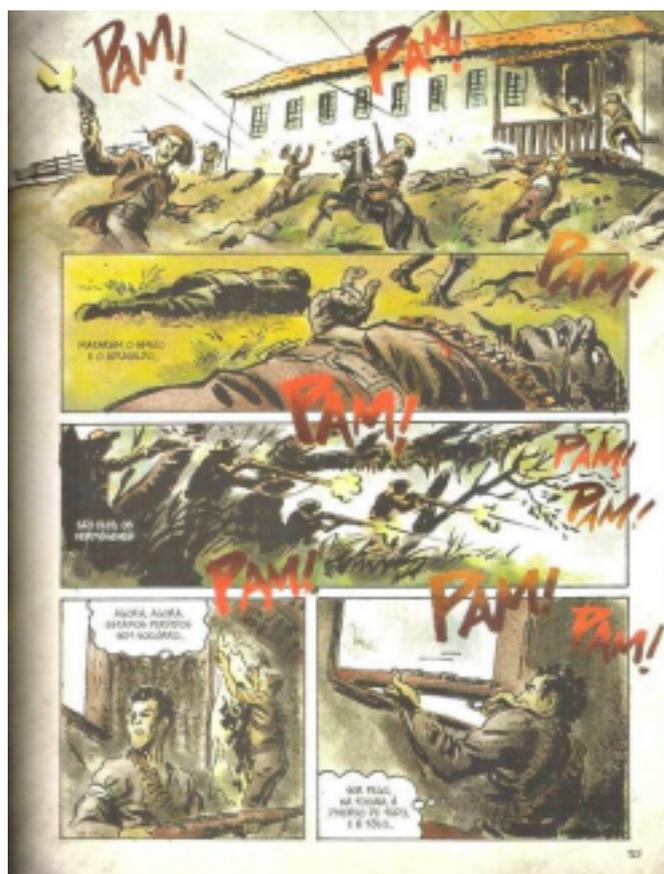
Figura 11: Primeira aparição de onomatopeia



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

À medida que o enredo se desenrola, outras vozes mesclam-se às onomatopeias, que segundo Chinen (2011), é um recurso "usado nos quadrinhos para reproduzir sons", servindo para representar imageticamente sons ambientais ou que não podem ser reproduzidos pelas cordas vocais. Sendo assim, as onomatopeias nos quadrinhos podem ser reproduzidas como explosões, latidos, freadas, pancadas, tiros, enfim, qualquer ruído natural ou criado pelo homem. Na figura 12 elas estão pela página inteira, representando sons de tiros (PAM), dando início a um enredo que perdura por algumas páginas de constante violência. As onomatopeias saltam pelas páginas, ultrapassando as vinhetas, se misturando com o cenário, demonstrando que a violência é tamanha que não cabe apenas em um requadro, refletindo um simbolismo de tamanha barbaridade exposta nesse cenário. Finalizando esse episódio violento, na Fig. 13 e em todas as páginas em que se passa a cena, as onomatopeias se apresentam saltando pelas páginas.

Figura 12: Onomatopeias como representação visual da violência



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

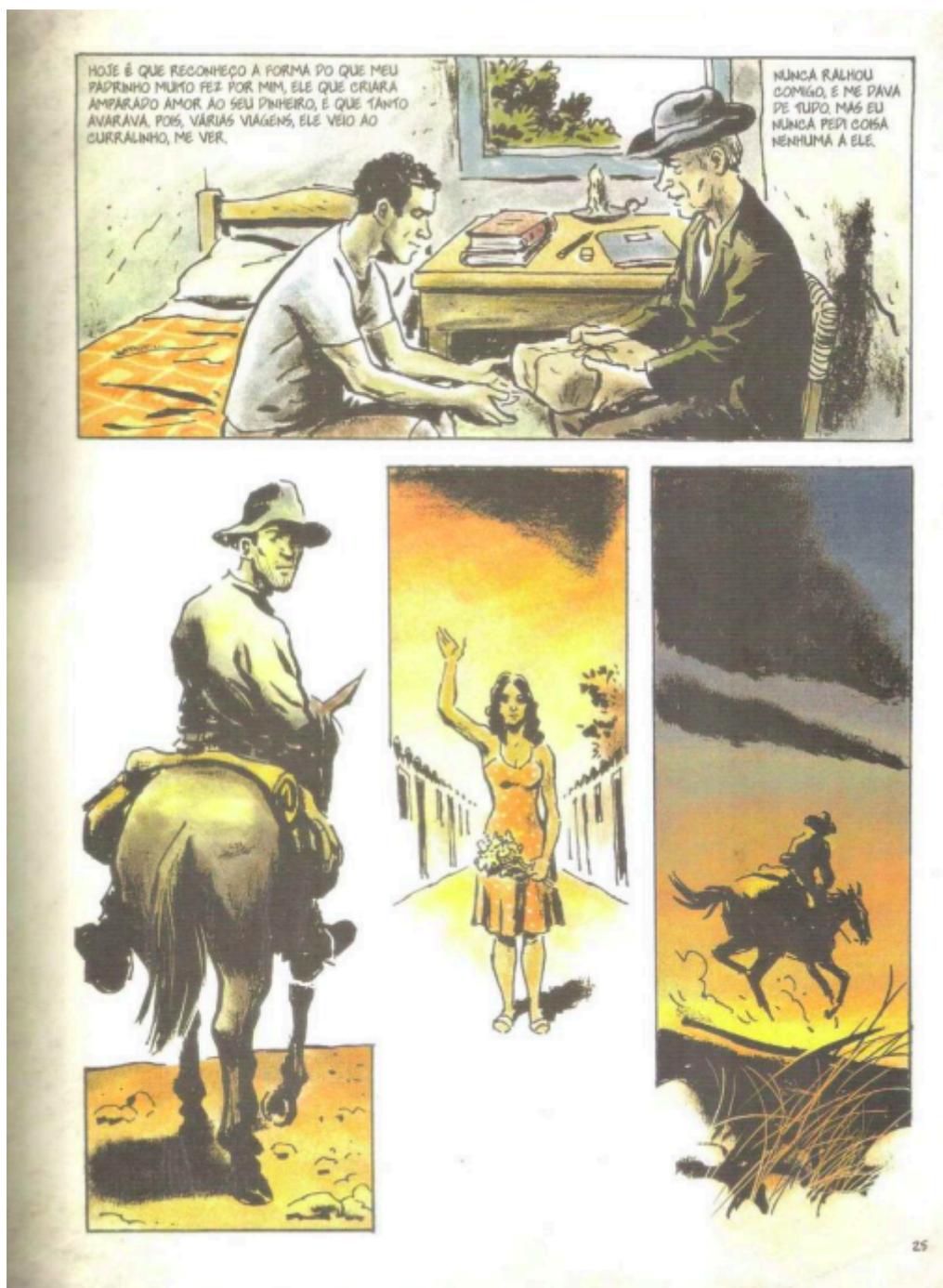
Figura 13: Desfecho da luta e presença das onomatopeias



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa

A figura 14, por sua vez, agrega outros aspectos relevantes à narrativa, sobretudo concernentes à passagem do tempo:

Figura 14: A construção do *timing*



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra *Grande Sertão: Veredas* (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Percebemos, na figura, a questão do timing (tempo) e o movimento exposto também na mesma cena. Segundo Chinen (2011, p. 42), "numa história em quadrinhos, uma das maiores dificuldades é dosar a passagem do tempo", por isso para que esse tempo seja

expresso os autores utilizam de artifícios para expressá-lo de forma clara; um bom exemplo é dividir uma única cena em vários quadros, estendendo o tempo, fazendo com que o leitor sinta-o passar mais devagar. Isso é bastante claro nesta cena, em que o Riobaldo se despede da Rosa 'Uarda.

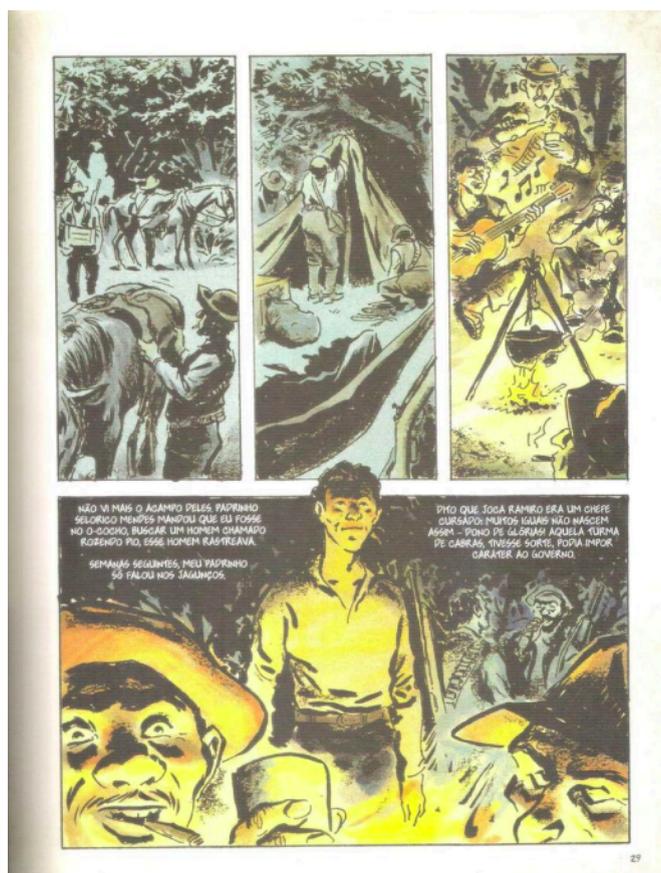
No primeiro quadro Riobaldo está em cima do burrinho de costas se despedindo, o céu ainda não está refletindo o pôr-do-sol, significando que ele está movendo-se devagar e sem querer partir, e aqui também podemos notar o movimento que podemos chamar de tempo representado: significando que é um instante que conta algo muito mais longo. No segundo quadro, Rosa 'Uarda está de pé acenando, demonstrando tanto um distanciamento entre os personagens, pois o céu já reflete as cores do pôr-do-sol, quanto a despedida, em que os personagens ainda estão se vendo, o que também seria um tempo representado.

No terceiro quadro, já não há mais despedida, Riobaldo já está sozinho, cavalgando rapidamente para acompanhar o bando, precisando acelerar porque perdeu muito tempo se despedindo, e isso está bem claro nas cores do céu, que já está se assemelhando ao anoitecer, aqui há uma representação de um tempo contado, pois ainda que seja somente um instante, conta uma longa duração. Segundo Barbieri (2017, p. 200), movimento contado "é a típica imagem em movimento, que representa também - além de contar - uma duração".

Se tratando de luz e sombras, o *corpus* como um todo apresenta muitas cenas que revelam essa técnica, sobretudo pela construção de silhuetas, dispondo o que está mais iluminado e o que não, trazendo o foco para a iluminação ou para a sombra. Segundo Hogarth (1999), existem 5 tipos de luz e correspondentes tipos de sombras, sendo elas: luz de uma só direção, luz de duas direções, luz plana e difusa, luz da lua e luz escultural.

Na Fig. 15 (p.29), podemos observar essa técnica de luz e sombras como uma fonte de "luz baixa" nos dois primeiros quadros, em que os personagens estão sendo vistos sob a luz da lua, pois "num ambiente iluminado pela luz da lua, o volume de escuridão é sempre maior que qualquer área iluminada" (Hogarth, 1999, p. 74). No terceiro e no quarto quadro já podemos perceber uma luz diferente, vinda de baixo pra cima, que será a fonte de luz baixa. Segundo Hogarth (1999, p.48), "a luz direta vindo de baixo normalmente parece luz de fogo num ambiente escuro, quer no interior quer no exterior", e isso perfeitamente está presente nessa cena, na qual o fogo está vindo de baixo, iluminando o ambiente que antes estava escuro, mas como é um ambiente externo, não ilumina o todo, mas o que se está próximo a luz, podendo observar que existem personagens por trás de Riobaldo que não estão sendo iluminados.

Figura 15: Jogo de luz e sombras



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Esse tipo de luz sugere uma atmosfera melodramática, e é um tipo de luz impossível de se obter durante o dia. No caso da cena, a ideia de melodrama está exposta na sensação de felicidade, até pelo sorriso exposto do personagem, que demonstra que aquela situação é rara, em que todos estão reunidos se divertindo, cantando, bebendo e conversando.

Ainda sobre a mesma perspectiva de iluminação baixa, pela luz do fogo, a figura 16 também mostra esse jogo de luz e sombras, a diferença é que nos três últimos quadros há um deslocamento dos personagens, mostrando também uma passagem de tempo representado, misturando-se com a luz. Enquanto os personagens estão mais próximos da luz, conseguimos enxergá-los mais claramente, e partir do momento em que vão se movendo, vão se apagando as formas, até o último quadro, em que já não aparece nenhum personagem, ficando só à mostra uma breve iluminação do caminho pelo qual eles tenham seguido. Cada quadro é um tempo em que se leva caminhando e observando o caminhar.

Figura 16: Perspectiva de iluminação baixa



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Retomando a ideia de vinheta, na figura 17 inicialmente podemos observar que a página inteira seria uma vinheta, na qual a ambientação não está delimitada por traços, tendo como uma vinheta principal a cena do cavalo, trazendo a ideia movimento devido aos signos de movimento, que são as linhas que expressam deslocamento da figura. Para além do movimento, também podemos observar novamente a presença das onomatopeias, presentes em cenas de violência e em tons de vermelho.

Figura 17: Movimento e linhas demarcatórias



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

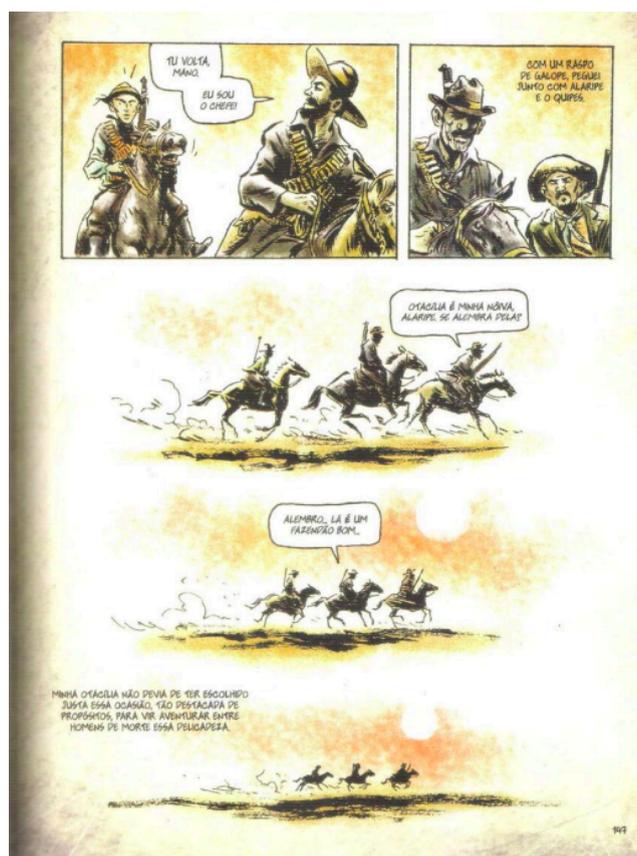
A observação principal dessa cena se dá a partir da disposição das vinhetas traçadas, o que as duas linhas demarcatórias representam e a maneira como elas estão expostas na cena. Para Ramos (2019, p.98), a linha demarcatória possui dupla função: 1) marca gradativamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que se passa aquele trecho da história".

Dessa forma, percebemos que as três vinhetas apresentam linhas lineares mais rústicas (feitas à mão, demonstrando um estilo do autor ou da obra, para que possa expressar o efeito de movimento) e essa escolha é feita normalmente para se demarcar o espaço ou tempo no quadro. Observando de maneira clara, podemos perceber que existem três momentos representados pelas vinhetas, o primeiro é uma cena de tiroteio, seria os contra tiros para os personagens da cena dos cavalos; o segundo já é uma cena de briga com facões; e o terceiro representa os mortos. Então, a função da linha demarcatória nas vinhetas dessa

página é, sobretudo, representar os distintos momentos e a duração das cenas.

Na figura 18, para além da ausência de vinhetas, que assim como na figura anterior, traz a ideia de movimento, podemos observar o distanciamento entre os requadros (ainda que estes não estejam delimitados):

Figura 18: Movimento e ausência de vinhetas



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Barbieri fala que, "o tempo representado e contado por cada vinheta não depende apenas de seu conteúdo, mas de maneira fundamental da relação que mantém com as vinhetas que a precedem e as que seguem". Sem a ideia de movimento, podemos pensar que os requadros representam somente um instante, o que não é errado, se observássemos apenas como imagens em si, independentes do contexto. Mas, devido a posição que se encontram, representam uma duração mesmo sem sinais gráficos de duração, pois é o contexto que as caracteriza.

Na figura 19 temos novamente uma página dupla ou *splash page*, termo utilizado para requadros de página inteira. Nesse momento, temos a revelação do gênero de Diadorim, mostrando-a completamente como mulher. Nessa cena, podemos observar os sentidos construídos a partir do jogo de luz e sombras, principalmente a sombra de Riobaldo sobre Diadorim. Pelos princípios de sombra, segundo Hogarth (1999), a sombra de Riobaldo está relacionada a luz de uma só direção (de cima para baixo); contextualizando o cenário, é uma luz artificial que está no teto, uma lâmpada.

Figura 19: *Splash page* e a disposição de luz e sombras



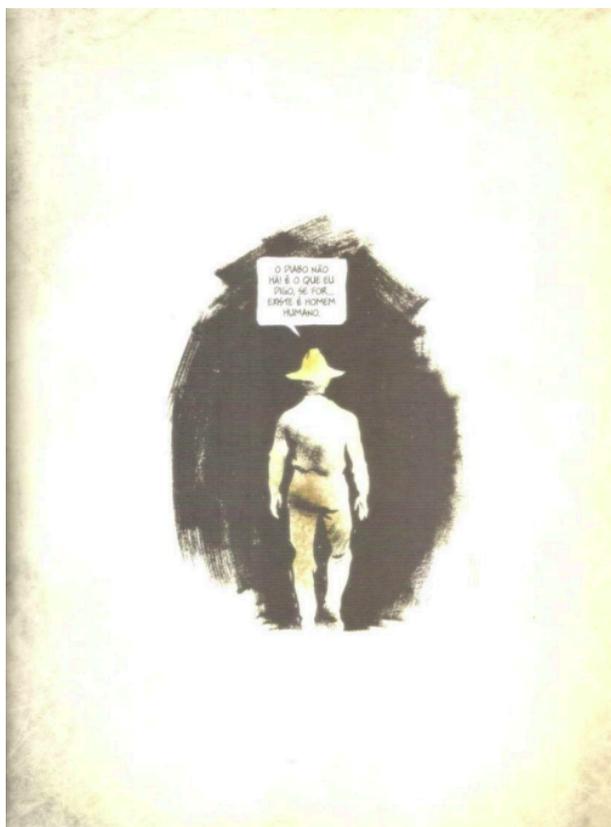
Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Diante disso, concordamos com Hogarth ao afirmar que:

O mais importante tipo de luz vem de uma só fonte, como a luz radiante do sol num dia quente de Verão ao fim da manhã, meio-dia ou início da tarde. A luz de uma só fonte - ou luz direta - pode também aparecer num interior onde há uma luz forte e artificial de uma fonte alta sobre a cabeça. Qualquer que seja a estação ou hora do dia e qualquer que seja o cenário interior ou exterior, o efeito final é uma luz brilhante com uma profunda e definida sombra correspondente. Assim, a luz directa, de uma só fonte, pode também significar uma iluminação forte de um flash, lâmpada fluorescente, chama, arco voltaico, fogo de artifício, dinamite, relâmpago, e assim por diante (Hogarth, 1999, p. 26).

Nessa cena, relevam-se todas as características femininas de Diadorim (o rosto, o corpo, os seios), e a função estilística da sombra do Riobaldo é esconder o sexo dela, pois em toda a obra o objetivo dela era esconder seu sexo de todos. Assim, a construção imagética da cena corrobora todos os esforços de Diadorim em todo o enredo para não deixar que o vissem como mulher, finalizando sem que descobrissem, apenas a "legista" e Riobaldo, o seu grande amor e a pessoa em que sempre confiou.

Figura 20: Última página da HQ



Fonte: ROSA, João Guimarães. Adaptação da obra Grande Sertão: Veredas (2016), roteiro de Eloar Guazzelli e ilustração de Rodrigo Rosa.

Por fim, na figura 20 há o encerramento da narrativa a partir de uma perspectiva cíclica, do mesmo modo como começamos, com o narrador, por isso afirmamos que a obra se trata de uma narrativa-recordatório. Na figura, temos a representação do narrador personagem saindo, observando novamente a vinheta como a própria página física do quadrinho. A diferença entre o início e o fim, é que o narrador já não tem o mesmo semblante e não há um cenário na direção em que o vai, apenas sombras, construindo uma ideia de que, agora ele iniciará outra travessia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando tratamos de Histórias em Quadrinhos podemos notar que possuem dimensões muito maiores do que imaginamos, para além de imagens que contam uma história. Quando unimos a literatura e os quadrinhos, é provável que automaticamente pensemos que os quadrinhos são literatura ou uma subcategoria desta, principalmente pelo fato de que se tornou popular a adaptação dos clássicos da literatura brasileira. Muitas vezes, também associamos as HQs como uma forma de leitura simples, sendo uma base para o processo de hábito de leitura ou servindo como ponte para que possa abrir caminhos a leituras mais densas.

Como pudemos enxergar nesse trabalho, as Histórias em Quadrinhos possuem uma estrutura tão maior que não há uma definição exata, construindo uma linguagem autônoma, que é bastante pertinente à discussão de que Quadrinhos não são literatura. Com base nas discussões acerca da linguagem dos quadrinhos, discutimos sobre a linguagem visual, a linguagem verbal e a linguagem verbo visual. Pudemos identificar também que em relação à apropriação da linguagem de quadrinhos, o meio que mais emprestou recursos linguísticos para essa manifestação artística foi o cinema. Com isso, destacamos que muitos modos de linguagens e até elementos amplos do diálogo quadrinístico dialogam com o cinema, no qual concerne à "capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como visual, a partir de diferentes elementos, como pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação" (Eisner, 2010, p. 39).

Para a Linguagem de Imagens, em termos teóricos, há sempre uma confusão entre quadrinho e ilustração, onde concluímos que a imagem dos quadrinhos é uma imagem de ação, enquanto a imagem de ilustração não necessita de ser. Pois, em geral, as ilustrações são mais descritivas que narrativas, com o objetivo de expressar o ambiente, tendo em vista que a dinâmica da ação está ligada aos quadrinhos. A função da ilustração é comentar o relato, fazendo-nos observar aquilo que não está escrito no relato verbal, integrando-o e enriquecendo-o. Desse modo, ao tratar-se do enquadramento, a ilustração privilegia constantemente as vistas mais gerais, mais ricas e informativas, enquanto os quadrinhos possuem um foco no que convém no momento.

Em relação à Linguagem de Temporalidade, a associamos ao texto verbal dos quadrinhos, percebendo as microformas, que são "modos de expressar certas coisas, de contar, de intercalar, e assim por diante" (Barbieri, 2017), e as macroformas, sendo estas as formas narrativas, o que podemos chamar também de *story line*, que é a escrita de uma história ou a criação de um personagem em sua forma de planejamento. O *story line* contém:

cenário ou introdução, o problema, a ação que mostra como o personagem lida com o problema, a solução e o desfecho. Dessa maneira, consideramos o quadrinho como um palco onde são dispostos objetos e personagens em harmonia, atendendo às necessidades do leitor para compreender a história dispondo de alguns elementos presentes na narrativa, como: o local, tempo, personagens centrais e secundários e afins.

A junção entre a Linguagem de Imagem e a Linguagem de Temporalidade reflete no que observamos como expressão de movimento. Para representar esses movimentos nos quadrinhos faz-se uso necessário dos *signos de movimento*, que são linhas que expressam o deslocamento da figura. Segundo Barbieri (2017, p. 201), "essas linhas não representam, na verdade, nenhum objeto, mas precisamente o movimento e, portanto a duração; são conectivo temporal que mantém juntas uma série de figuras imóveis, captadas cada uma em um momento crucial". Dessa forma, a partir dessas linhas, também chamadas de linhas cinéticas, a imagem em seu conjunto não *conta*, apenas, mas representa também uma *duração*, podendo ser conceituado por alguns teóricos como *timing* (Eisner, 2010), ainda que a figura seja reproduzida em um só instante.

Esse trabalho foi construído a partir de uma adaptação vista como uma produção formal, na qual se dá uma transposição consciente, nesse caso, de um romance literário para os quadrinhos. Dessa forma, o objeto dessa pesquisa não foi utilizado para fazer uma análise comparativa entre as adaptações, e sim para que pudéssemos enxergar a pertinência de uma leitura mediante a óptica das linguagens dos quadrinhos, analisando suas disposições dentro da obra. Assim, a análise consistiu em observar as formas de vinhetas e suas disposições e representações, as onomatopeias, os planos de perspectiva, os movimentos e os signos de movimentos, a representação do tempo na obra, que ao analisar requadros específicos, podemos chamar de duração, e a disposição de luz e sombra. Com base na análise conseguimos perceber a poética de Grande Sertão: Veredas transpassada pela linguagem dos quadrinhos, sem que perdesse o sentido do texto original, pelo contrário, podemos enxergar muito mais além o romance roseano, com cenas e perspectivas que poderiam não passar a mesma ideia na leitura da obra original.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Traduzido por Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Petrópolis, 2017.

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial: linguagem HQ: conceitos básicos**. 1.ed. São Paulo: Criativo, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**; tradução Luis Carlos Borges, Alexandre Boide - 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

HOGARTH, Burne. **Luz e Sombras sem dificuldade**. Tradução de João Bernardo Paiva Baléo. Lisboa: Atelier de Imagem, 1999.

LEITE, Tamiris. **O tempo no romance e na minissérie: o processo de adaptação de Grande Sertão Veredas**. São Paulo, 2015.

MANCINI, Renata. **Os modos de engajamento do leitor de Grande Sertão: Veredas em Quadrinhos**. TODAS AS LETRAS, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 100-113, jan./abr., 2019.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ltda, 2006.

MOORE, Alan. **Watchmen**. Traduzido por Jotapê Martins. 4.ed. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2019, p. 381.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Conceito, 2019.

ROSA, Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Roteiro Eloar Guazzelli; Ilustração Rodrigo Rosa. 2.ed. São Paulo: Globo Livros Graphics, 2016.