



**Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Teoria Literária e Literatura
Curso de Letras - Bacharelado em Língua Portuguesa e Respectiva
Literatura**

**A linguagem dos quadrinhos na adaptação de *Justine* por
Crepax.**

ANANDA MARTINS DE SOUSA

Brasília
2023

ANANDA MARTINS DE SOUSA

A linguagem dos quadrinhos na adaptação de *Justine*, por Crepax

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da Universidade de Brasília como requisito obrigatório para conclusão do curso de Bacharelado em Letras Português.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Barreto Machado Rezende

Brasília

2023



Universidade de Brasília
Curso de Letras - Bacharelado em Língua Portuguesa e Respectiva
Literatura

SOUSA, Ananda Martins de¹
REZENDE, Luciana Barreto Machado²

A linguagem dos quadrinhos na adaptação de *Justine*, por Crepax

RESUMO

Houve, nos últimos anos, um aumento considerável na criação de adaptações de obras literárias para histórias em quadrinhos. Esse aumento deixou em evidência temas relacionados à adaptação, o que impulsionou os estudos na área de quadrinhos voltados para esse assunto. Para observar essa transposição intermediária é indispensável, primeiramente, o conhecimento sobre ambas as obras e sobre sua autoria, além de um entendimento mais aprofundado a respeito das especificidades que envolvem o gênero dos quadrinhos e a sua linguagem. Com base no romance *Justine* do Marquês de Sade, na adaptação dessa obra por Guido Crepax e em estudos sobre HQ, adaptações e autoria, esse trabalho faz uma análise comparativa buscando evidenciar a maneira como Crepax utilizou os recursos que a arte sequencial dispõe para transpor o texto literário para a linguagem imagética.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; HQ; *Justine*; Marquês de Sade; Guido Crepax; adaptação; linguagem dos quadrinhos; intermedialidade.

¹ Graduanda do curso de Curso de Letras - Bacharelado em Língua Portuguesa e Respectiva Literatura, da Universidade de Brasília, UnB.

² Professora-Doutora, da Universidade de Brasília – UnB, Orientadora da Matéria “Monografia em Literatura”.

ABSTRACT

The creation of comic book adapted from literary works has seen a significant increase in recent years. The increase has brought attention to issues related to adaptation, which has fueled research in the comics field that focuses on this topic. To observe this cross-media transposition it is necessary to be aware of both works and their authors, as well as a deeper understanding of the specificities surrounding the comic book genre and its language. Based on the novel *Justine* by the Marquis de Sade, adapted by Guido Crepax, studies on comics, adaptations and authorship. The aim of this study is to perform a comparative analysis and emphasize how Crepax employed sequential art resources to translate literary text into imaginary language.

Keywords: Comics; *Justine*; Marquis de Sade; Guido Crepax; adaptation; comic book language; intermediality.

Introdução

Há, no meio acadêmico e na mídia, uma recorrente discussão se as Histórias em Quadrinhos são literatura ou não. Muitos estudiosos ressaltam o fato de as HQs terem sua linguagem própria e utilizarem recursos singulares, para defenderem que não compõem um gênero literário. Will Eisner (1996) a estipula como a principal aplicação da arte sequencial sobre papel e alega ser ela uma forma singular de leitura, em todos os sentidos. A respeito da sua singularidade, Cirne (2000, p. 176) afirma que “um texto quadrinhístico, afinal, só pode ser um texto quadrinhístico, com sua grafia própria, com seu ritmo próprio, com sua especificidade própria”. Sobre o gênero dos quadrinhos, Eisner (1989) explica: "Quando palavra e imagem se 'misturam', as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem mais para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação." (EISNER, 1989, p. 127). O autor destaca que as Histórias em Quadrinhos constituem uma arte essencialmente visual, e que apesar de as palavras serem indispensáveis, a narração e a descrição da história estão contidas nas imagens universalmente compreendidas, criadas com o intuito de imitar a realidade ou exagerá-la. (EISNER, 2005, p.5).

Considerando que as HQs formam um gênero próprio, diferenciado da literatura, contendo elementos atrativos aos olhos, que prendem a atenção e causam diversas emoções em quem os vê/lê, muitos autores, ou mesmo editoras, têm usufruído disso. Com o intuito de alcançar novos públicos e, talvez, aproximar alguns da literatura, têm-se, há algum tempo, investido em adaptações de clássicos do gênero literário para os quadrinhos. No entanto, essas adaptações vêm sendo criticadas por especialistas tanto da área de literatura, quanto de HQ, os quais sustentam que, com a redução da obra literária às adaptações, muitos detalhes são perdidos, impossibilitando um aprofundamento nos sentidos da obra, por parte leitor. Por outro lado, ao serem fiéis às obras originais, com o intuito de estimular a leitura destas, a liberdade criativa do autor é deixada de lado em prol da fidelidade aos textos originais. De acordo com Cademartori (2003), duas coisas devem ser consideradas na transposição de uma obra literária para uma HQ: que os principais componentes da obra não sejam perdidos e que a linguagem gráfica não seja coibida em benefício da fidelidade à obra original. A autora defende que o artista se aproxime do texto literário, e apropriando-se dele, crie algo diverso. (CADEMARTORI, 2003, p.61).

O leitor, ao entrar em contato com uma obra adaptada, deve dispor da consciência que nunca uma história será contada da mesma forma que a original. Faz-se necessário

compreender que uma adaptação é uma releitura produzida de acordo com o ponto de vista do artista, que são obras distintas, mesmo que próximas – e é exatamente esse processo semiótico de transposição que avulta como esteticamente legítimo. Essa nova obra guarda certa independência da original, diferenciando-se, em determinado nível, do seu referente, mas criando um diálogo criativo com ele, pois é preciso priorizar as características da HQ e não apenas a narrativa literária. A esse respeito, Arcuri (2013) afirma que adaptar não consiste apenas em criar desenhos e preencher os balões e legendas com fragmentos da obra. Além disso, a narração não deve ficar totalmente dependente do texto do balão, devendo, por muitas vezes, a imagem por si só ser o bastante.

Quanto ao termo intermedialidade, que usaremos aqui, trata-se da transposição de uma mídia (literatura) a outra (HQ). De acordo com Moser (2006), “(...) a relação entre as artes, por implicação, comporta sempre, também, questões intermediáticas, mesmo que estas não sejam assim explicitadas, considerando-se que toda arte inclui a “midialidade”. É de extrema importância que o leitor reconheça essa aproximação intermediática para entender que, na HQ, os personagens se ajustam de acordo com o estilo do artista que faz a adaptação, e o texto se molda ao público-alvo. Dessa forma, Almeida (2016) explica que a “transposição intersemiótica é uma das formas de intermedialidade que possibilita a apropriação de elementos de uma obra para a adaptação e transformação dos mesmos na formação de um novo texto, criando uma nova produção. Ou seja, ocorre a “interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais””. (ALMEIDA, 2016, p. 8). Portanto, podemos entender intermedialidade como “um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem entre as mídias” (RAJEWSKY, 2012, p. 18).

Entendemos até aqui que adaptar significa produzir um novo produto, para um outro público, para uma época diferente – “novo produto de mídia, cuja formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermediático” (RAJEWSKY, 2012, p. 24). Segundo Zeni (2009),

Adaptação é uma obra que pretende rerepresentar de alguma forma outra obra, mesmo que essa adaptação seja em um meio diferente, com mais ou menos personagens, em outra língua, em espaço diferente, em outro tempo.” [...]”embora o ponto de partida seja a obra literária e a história em quadrinhos esteja próxima ao texto matriz, ela consegue ser uma obra autônoma e o resultado final é sempre uma obra nova. (ZENI, 2009, p.131).

As obras escolhidas para o *corpus* de estudo deste trabalho são o livro *Justine*, do Marquês de Sade, e a sua adaptação homônima para HQ, por Guido Crepax. Logo adiante, em um primeiro momento, discorreremos sobre a importância do autor e contaremos um pouco

sobre ambos os autores e suas obras, para que possamos entender o contexto em que se inserem antes de partir para uma análise mais prática e visual. Em um próximo momento, falaremos sobre a linguagem singular dos quadrinhos e, logo após, discutiremos mais sobre o que envolve a intermedialidade entre literatura e HQ, com o intuito de construir uma base na qual poderemos sustentar a nossa análise. Diante da complexidade do tema abordado por Sade na obra original e da polêmica associada, por fim, como nosso foco é a linguagem dos quadrinhos, observaremos de que forma Crepax utiliza os recursos disponíveis dessa linguagem para representar o texto. Faremos isso por meio da comparação entre as duas criações e analisando o estilo, escolhas e especificidades do autor da adaptação em relação à obra de Sade, com base em todo o embasamento teórico feito anteriormente.

Sobre autoria, obra, gênero e adaptação – domínios interpenetráveis

Ao lermos qualquer obra, dispormos do conhecimento de quem a escreveu não deixa de assumir alguma importância, porém, na História Literária, essa informação nem sempre foi evidenciada. Em muitos escritos antigos, a autoria não alcançava relevância, e as obras circulavam sem qualquer identificação, sem assinatura, sem dono. Nos séculos XVII e XVIII, há uma mudança, porém, nesse sentido, e o autor torna-se essencial na literatura, sendo fundamental para a interpretação das obras. Por esse entendimento, a vida do autor torna-se intrínseca ao texto, mesmo que de forma subjetiva, e, dessa forma, torna-se crucial para a compreensão da obra - a credibilidade desta torna-se de responsabilidade do autor. O conhecimento da autoria de um texto traz consigo outros fatores essenciais para a compreensão e a análise de uma obra literária, como a sua biografia, a data/época em que foi escrita, o lugar (cidade, país), as circunstâncias e o objetivo. Tais dimensões tornam-se indispensáveis, a partir dessa perspectiva hermenêutica, para a compreensão de uma obra literária. De acordo com Calvão, “a valorização do autor, para Michel Foucault, está ligada à busca da verdade” (2011, p. 1), e que, para Roland Barthes e Maurice Blanchot, não deveria haver traços do autor na obra de forma que não fosse possível identificá-lo, pois “os livros são bens universais, não pertencem a uma pessoa, ou ao autor, logo esse não deveria ter propriedade sob esse bem”. (CALVÃO, 2011, p. 2). Barthes, em seu ensaio *A morte do autor* (1988), alega que não é o autor quem fala, mas sim a linguagem.

Para o estudo comparativo da adaptação de uma obra de um determinado escritor para outra mídia composta por outro autor, essa discussão sobre a importância da autoria assume total relevância. Quando alguém tem a intenção de adaptar um texto literário para outro gênero – como cinema, HQ, teatro, música – é necessário compreender contexto, propósito, estilo, significações daquela obra, para, dessa forma, empreender suas escolhas formais – especialmente no sentido de o que sacrificar do conteúdo semântico em detrimento da valorização de outros aspectos do texto, ou mesmo adição de camadas significantes. Pois tal autor, com o domínio da obra original em todos seus detalhes, terá a liberdade de escolher entre assimilar ou se distanciar dela em suas especificidades, aproximando-se das características da obra original ou se apropriando do texto e inserindo seus traços próprios. Obviamente, não é simples assim como parece, pois nem sempre o autor tem a autonomia e a liberdade para isso, visto que, muitas vezes, há algo (a indústria cultural), ou alguém por trás, controlando isso. O que queremos sublinhar

é que cada autor dispõe de sua personalidade artística, assim como toda obra tem autenticidade e identidade próprias, e, em nossa análise, precisamos reconhecê-las para que possamos compará-las.

Tendo já explicado a relevância em se conhecer a identidade do escritor, devemos, agora, apresentar os dois autores responsáveis pelas obras que serão, aqui, analisadas, com a intenção de focar em suas singularidades, as quais são observáveis em nossa análise.

Marquês de Sade: biografia controvertida, obra transgressora

Primeiramente, discorreremos sobre o autor da obra original *Justine*, na qual a adaptação foi baseada. Donatien Alphonse François de Sade, mais conhecido como Marquês de Sade, é um autor francês do século XVIII, da Era das Luzes. Nascido em Paris, França, no dia 2 de junho de 1740, foi um nobre, político, filósofo e escritor conhecido pela sua escrita libertina, que feria a moral e os bons costumes da sua época. Foi criticado e perseguido, passando anos de sua vida em prisões e calabouços, onde escreveu parte de sua obra. Em meio a uma sociedade moralista e cristã, em um período em que a Igreja católica exercia grande influência e poder, os seus escritos eram considerados uma afronta ao catolicismo. A sua principal forma de expressão foi o romance, a partir do qual desenvolveu o seu pensamento filosófico, influenciado por pensadores que lhe eram contemporâneos. Conhecido como um autor libertino, as suas críticas e as suas proposições filosóficas causam discussões e inquietações úteis até os dias atuais.

A sua escrita transgressora confundia-se com a sua história pessoal. Para diversos especialistas, a sua vida era usada como base para as interpretações da sua obra, impelindo o leitor a ser privado da prerrogativa de analisar a obra por outro prisma. Discute-se, ainda, a influência de sua biografia em seus escritos e vice-versa, desse modo, não se pode examinar a literatura do Marquês sem considerar acontecimentos relevantes que atravessaram a sua trajetória, da mesma forma que a sua jornada conturbada não pode ser a única razão de sua escrita. A vida de Sade foi cheia de controvérsias, tanto por suas opiniões políticas polêmicas quanto por sua literatura erótica – daí ter sido tão perseguido, preso e visto como louco, encerrando os seus dias em um manicômio. Muitas de suas obras foram perdidas, além daquelas que ele publicou, outras foram deixadas para trás em suas prisões, e queimadas após a sua morte. Dizem até que algumas foram publicadas anonimamente, as quais foram por ele negadas a autoria. Entre as mais famosas estão:

Juliette; Os 120 dias de Sodoma; A Filosofia na Alcova e Justine, obra em que foi baseada a adaptação aqui utilizada. O caso do Marquês de Sade nos faz voltar ao assunto sobre autoria de uma obra ser ou não conhecida, e a influência que isso pode causar sobre o leitor. Nesse caso, a influência é nítida. O nome “Marquês de Sade” carregava, e carrega ainda, por si só, uma carga muito pesada e pejorativa, no passado muito negativa, tanto que a sua postura de libertino, acompanhada da fama de perverso, acabou por originar o adjetivo “sádico”. A sua má-fama era colocada à frente da sua obra, que, ao ver dos outros, era limitada às descrições de uma vida imoral e desregrada.

A complexidade da obra de Sade, que já sabemos não se resumir apenas a erotismo gratuito, verte-se desafio a quem se aventura a fazer uma adaptação, correndo o risco de focar no erótico e não conseguir encampar e repassar a dimensão simbólico-semântica da obra, resumindo-se a algo estrita e praticamente pornográfico. O autor que enfrentou esse desafio, e que iremos analisar a sua adaptação neste trabalho, é Guido Crepax.

Nascido em Milão, Itália, em 15 de julho de 1933, Crepax, desde cedo, mostrava o seu talento para os quadrinhos, desenhando as suas primeiras HQs aos doze anos de idade. Era diplomado em arquitetura, mas não dava muita importância à sua formação, e, influenciado por seu irmão, trabalhou desenhando capas de discos. Depois, já na literatura, compôs ilustrações para autores como Edgar Allan Poe e Moravia. Um estilo original conferiu-lhe a fama de revolucionário nesse campo artístico. A esse respeito, Marco Giovanini declarou que “o desenho surpreendia por ser absolutamente inédito e revolucionário” (GIOVANINI, 1982, P. 6). Em abril de 1965, a obra *Linus* é criada, sendo a primeira HQ para adultos, a partir da qual Crepax estreou oficialmente nesse universo. Mas o artista ficou conhecido mesmo por meio de suas personagens femininas: Valentina, uma das personagens de maior importância nos quadrinhos eróticos e uma das primeiras a se mostrar ousada e com ideias feministas, diferenciando-se das “donzelas” comumente criadas; Dunlopella; e Anita, além de suas adaptações Emanuelle, “O” e Justine – esta última em nosso escopo investigativo. Muitos acreditam que ele influenciou outros autores, também conhecidos por seus quadrinhos eróticos, como Milo Manara e Serpieri. A respeito do artista, o crítico de arte Maurizio Fagiollo dell’Arco afirma:

Crepax faz um preciso discurso analítico sobre seu meio (os quadrinhos): um discurso sobre a linguagem da comunicação, conduzido com os mesmos ‘instrumentos do comunicar’ (McLuhan ensina). Aí está por que o comparam a alguns jovens artistas como Giulio Paolini ou a outros como De Chirico que fazem a mesma operação autoanalítica. O que entendo por análise dos quadrinhos? Crepax começa por redesenhar (além de tudo, é formado em

arquitetura) a planta da página dupla que aparece aos nossos olhos, faz transposições com linguagem fotográfica, cita com nonchalance os 'clássicos' do gênero (Krazy Kat, Dick Tracy...), inclui imagens da pintura e da arquitetura, altera as estruturas do quadrinho (a imagem que se torna quadrinho numa outra, um blow-up sobre a sucessão temporal, o positivo-negativo...) até decretar a síntese na página que se torna acumulação (coito) de strips. (DELL'ARCO apud GIOVANINI, 1982, p. 8)

Assim como o seu autor, Sade, a obra *Justine* esteve cercada de polêmicas e foi frontalmente repugnada pela sociedade à época de sua publicação, prosseguindo duramente criticada até os dias atuais por conta de seu conteúdo erótico e violento. Pois o livro mais famoso do autor traz a história de duas irmãs que, após perder seus pais, ainda adolescentes, precisam se separar para tentarem ganhar a vida. *Justine*, a mais nova, segue uma vida pautada na virtude e em suas crenças religiosas, e *Juliette* opta pelo caminho inescrupuloso da perversão. *Justine* sofre por toda sua vida por causa de sua virtude, e *Juliette*, por meio suas maldades, tem uma vida confortável. Resumidamente, a história discute se vale a pena ser uma pessoa virtuosa em meio a um mundo cruel, onde pessoas más e sem escrúpulos conseguem tudo o que querem e alcançam uma vida tranquila. As duas irmãs representam os lados opostos dessa questão. A obra não é polêmica somente pelo seu conteúdo erótico, mas também por questionar algo que sempre foi nos ensinado, pela tradição, por nossos pais, pela sociedade e pela igreja: a virtude.

Linguagem dos quadrinhos: especificidades, expressão, recepção

Chegamos aqui ao ponto crucial do nosso trabalho, a especificidade da linguagem dos quadrinhos. A nossa análise tem como foco principal observar como Crepax recorreu a linguagem singular dos quadrinhos, a qual recorre a texto e a imagens, para contar uma história que, na obra original, faz uso apenas do texto escrito.

A linguagem quadrinística tem uma forma interessante e única de nos fazer entender o que se passa em uma cena por meio da imagem, a qual, por sua vez, não dispensa o texto – seja na forma dialogada quanto na narrada. Não nos referimos apenas ao desenho em si, mas também dos recursos constantes no texto do balão e do próprio formato do balão. Por meio desses recursos imagéticos, o leitor pode depreender quando a personagem está, por exemplo, gritando, cochichando, com a voz trêmula, falando pausadamente, etc, sem que o narrador precise dizer. No texto teatral, existem as didascálias, que operam no sentido de orientar os atores nas cenas, a partir das quais é

possível visualizarmos mentalmente as sequências dramáticas por meio de tais descrições. Na HQ, tudo isso, que rege o leitor no texto teatral, é convertido em imagens pela mancha gráfica e pela letreirização nela contida. As onomatopeias, entre outros sons, são utilizadas para reforçar as manifestações sensoriais-auditivas. A esse respeito, Jean-Bruno Renard (RENARD, 1978 apud DUARTE E SILVA, 2020) entende que:

A revista em quadrinhos – que obedece a uma ordem de leitura igual, na maioria dos casos, à literária (da esquerda para direita); o leitor reconstitui em sua mente os sons e os movimentos dos personagens, possibilitando um tipo de percepção semelhante à da leitura de um livro, ao poder demorar o tempo que achar necessário numa página ou voltar atrás (RENARD, 1978 apud DUARTE E SILVA, 2020).

EISNER (2005) sustenta, em seu livro *Narrativas gráficas*, que a História em Quadrinhos é, em todos os sentidos, uma forma singular de leitura e explica que:

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem. Existe uma relação facilmente reconhecível com a iconografia e os pictogramas da escrita oriental.

Nesse sentido, corroboramos que a leitura de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8). Isso porque faz-se necessário que o leitor use as suas habilidade de interpretação verbal e visual, pois imagens e textos se sobrepõem formando uma unidade imagético-semântica. É essa sobreposição de elementos, dispostos em uma determinada ordem, que forma um significado, que confere sentido ao que poderia ser apenas um desenho, constituindo uma linguagem por meio da conjugação do verbal com o não-verbal. Acerca da utilização dessa sequência de imagens e de símbolos para expressar ideias, Eisner (1989, p. 8) diz ser “essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial.” (EISNER, 1989, p. 8).

O termo “Arte Sequencial”, formulado e difundido por Eisner (1989), já traz consigo o conceito sintético de História em Quadrinhos: trata-se de uma forma de arte modulada em sequência. Ademais, expressa que os quadrinhos vão além de imagens organizadas, as quais contam uma história, mas são também um tipo de arte literária e, principalmente, uma forma de arte. É por isso, entre outras coisas, que a HQ é um gênero distinto do gênero literário, exigindo, assim, que a sua linguagem mereça ser estudada de maneira específica, pois:

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos

pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2010, p. 17)

Em *As linguagens dos quadrinhos*, Barbieri (2017) afirma que os quadrinhos atravessam e são atravessados por muitas linguagens. A sua perspectiva foi importante na relação entre HQ e o meio literário, pois desmistificou a ideia de que os quadrinhos são uma leitura menor.

Na HQ, cria-se uma forma de orientação para o texto visual em que se determina o sentido da história entre as imagens. Esse sentido imaginário de direcionamento da narrativa exprime as ações, os acontecimentos, as mudanças de espaços, de tempo, explicitando que a imagem de um enquadramento está ligada a determinado evento.

Do gênero literário para os quadrinhos: os riscos e a eficácia na transposição

As adaptações de literatura para quadrinhos têm chamado atenção devido ao espaço que vêm ocupando atualmente, não apenas como entretenimento, mas também no uso pedagógico e no meio acadêmico. Desde que as HQs foram incluídas no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), em 2006, pelo governo federal, com o intuito de incentivar a leitura de obras originais, a quantidade de adaptações teve um crescimento significativo. Conforme o assunto cria notoriedade, mais estudiosos se interessam pelas questões que envolvem esse universo. A transposição intermediária gera estudos e discussões a respeito da ressignificação de textos canônicos para leitores contemporâneos.

Intermedialidade refere-se a “um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem entre as mídias” (RAJEWSKY, 2012, p. 18). Adaptar significa singularizar algo, a partir de uma matriz autoral de outrora, para um público de outra época. No entanto, essas adaptações recebem diversas críticas de especialistas em literatura, que acreditam que as narrativas são reduzidas, em tamanho e em sentido, para caberem nesse novo modelo, e que os autores da HQ têm a sua criatividade podada em favor do texto original.

As mídias estão frequentemente se adaptando às mudanças do meio e às necessidades e exigências dos públicos. A Internet trouxe dinamismo ao mundo, e esse dinamismo vem gerando constantes velocidade e pressa, as quais, inclusive, turvam uma apreensão mais adequada de conteúdos mais elaborados. Vídeos curtos, textos resumidos, ideias rasas,

notícias atualizadas em tempo real, novidades a todo segundo. As novas gerações estão crescendo com ansiedade e impaciência derivadas da volatilidade e da rapidez das redes sociais e pelos imediatismo e facilidade que as tecnologias proporcionam. Com isso, houve uma significativa redução no consumo de livros, mas não apenas na troca do livro físico pela sua versão digital, como também na diminuição da leitura como hábito. Percebendo essa mudança e entendendo as novas necessidades do público consumidor, o mercado tem procurado se adaptar, bem como as escolas recorrido a meios para evitar grandes prejuízos pedagógicos e intelectuais às novas e futuras gerações. A inserção das Histórias em Quadrinhos no PNBE é, nesse sentido, uma tentativa de incentivar a leitura a uma geração apressada e preguiçosa, (mal) acostumada à celeridade. Belmiro e Martins (2013, p. 687) defendem que

se considerarmos os quadrinhos apenas um simples instrumento didático de estímulo à leitura, espécie de — degrau rumo a um nível mais elevado, não atribuiremos a eles valor intrínseco e contribuiremos para que eles permaneçam submetidos e ofuscados por outros produtos culturais. Os quadrinhos devem ser vistos como uma forma própria de linguagem ligada a uma forma de leitura, não necessariamente melhor ou pior do que outras. (BELMIRO e MARTINS, 2013, P. 687).

Contudo, a inclusão de HQs nesse programa fomentou a discussão sobre os quadrinhos serem um tipo de literatura, ou um gênero próprio. Vergueiro e Ramos (2009) apontam que o empenho em defender os quadrinhos como literatura pode indicar a busca de um rótulo social e academicamente conceituado, como a literatura, para justificar a sua inclusão na lista do PNBE nas escolas, e a falta de conhecimento da área de HQ. A respeito de estudos sobre o gênero dos quadrinhos, os autores afirmam já existir "um número suficiente para afirmar que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura." (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 36).

Relembrando o que foi brevemente citado anteriormente, fazer uma adaptação para quadrinhos não é apenas criar desenhos e adicionar partes do texto-base nos quadros (ARCURI, 2013). É preciso que se estabeleça com a obra um diálogo criativo, a partir de um uso consciente e efetivo dos recursos que a linguagem quadrinística proporciona ao autor, de forma que os elementos narrativos do texto-fonte sejam utilizados, mas voltados para esse gênero. O quadrinista precisa dominar as especificidades dessa linguagem para poder usufruir dela da melhor maneira possível, fazendo com que as imagens sejam capazes de se expressar independentemente dos textos dos balões ou de narrações. Não significa que o autor deve dispensar os textos, mas somente que a narrativa esteja mais atrelada aos desenhos, que devem ser interpretados pelo leitor, como reitera Clüver:

[...]as ilustrações são, entre outras coisas, interpretações que necessitam elas mesmas de interpretações; mas, como quer que as leiamos, elas afetarão o modo como leremos os textos que ilustram, mesmo quando sua maneira de reescrita acaba na verdade por subverter os textos. Há críticos que tendem a considerar qualquer forma de ilustração como forma de subversão. (CLÜVER, 1997, p.40)

Na transposição intermediária, é essencial, então, que o leitor compreenda que, na adaptação, os personagens originais se moldam ao estilo do autor, e o texto se adapta ao público alvo, tornando-se, assim, independente do texto-fonte. Essa autonomia confere mais liberdade ao criador do texto-alvo no sentido de criar uma obra mais autoral, com traços e escolhas pessoais do adaptador.

"Adaptação" é o termo usado para tais conversões [...]. Mas o termo veio a adquirir o sentido de "reelaboração livre", transformação, desvio deliberado da fonte a fim de produzir algo novo. Nos primórdios dos estudos cinematográficos, [...] a adaptação cinematográfica de textos literários era um dos tópicos centrais, abordada exatamente tal como se abordava a questão da tradução - isto é, com a expectativa de que a adaptação fosse tão "fiel" quanto possível ao texto-fonte. Hoje em dia, digo aos meus alunos que comecem sempre pelo texto-alvo e tomem-no como criação independente: pode ser fascinante observar a partir daí o texto-fonte, estudando as omissões e persistências, as transformações e expansões - mas também as interferências do texto-fonte, nos casos em que a nova obra não logrou adaptar suficiente ou satisfatoriamente o material inicial à nova linguagem e ao novo meio. Nada disso nos impede de perceber em alguns casos a extraordinária proximidade entre o velho e o novo texto, por vezes tão grande que podemos ser tentados a novamente ler o segundo texto como tradução intersemiótica. (CLÜVER, 1997, P. 45)

É necessário, ainda, que, no processo de adaptação, estabeleça-se uma relação de integralidade entre imagens e texto a partir de meios imagéticos. Nesse processo de transposição, há claramente uma quantidade de perdas e ganhos quanto ao conteúdo original. Em muitos casos, é notável uma tentativa do autor da adaptação de imitar a obra original, principalmente quando há exigências por parte da editora, que delimita as suas escolhas criativas. Caputo (2003) destaca alguns pontos, que são primordiais ao adaptar um texto literário para HQ. São eles: 1) Clareza na utilização de recursos de enquadramento e sequenciamento das imagens da narrativa. Todos os elementos devem ser justificáveis e dar sequência à história; 2) Realismo é a peça principal de coesão da narrativa; 3) Dinamismo: transcorre por meio de expressões gestuais dos personagens em na continuidade visual criando fluidez e dinamismo ao invés de figuras estáticas; 4) Continuidade: refere-se à utilização de componentes de transição visual,

Há, para McCloud (1995), na arte sequencial, o que ele chama de um "ato de fé", que consiste no leitor entender um todo por meio de partes, ou seja, não é necessário que

todos os elementos de uma história estejam representados para que compreendê-la, pois as lacunas são preenchidas por seus conhecimentos e experiência de mundo. Isso é chamado de “sarjeta” no texto em quadrinhos, sendo indicada como um espaço entre enquadramentos, como um salto no espaço-temporal. É nesse ponto que o leitor contribui com a narrativa por meio da interpretação dessas lacunas com base no que está visualmente explícito a partir da coesão e da coerência do texto não-verbal. McCloud (1995) acredita que esse evento equilibra o visível e o invisível, ou o dito e o não dito, o que é desenhado e o que deve ser imaginado.

No texto quadrinizado, semelhante ao texto traduzido, nota-se a presença do artista por seus traços nos desenhos, bem como as suas escolhas de enquadramento, assim como se percebem as decisões do tradutor, desde que este não esteja preso a contratos ou a roteiros limitantes. Para Pereira (2012),

[...] as metodologias implementadas por ilustradores são na maioria dos casos as mesmas que utilizadas por tradutores durante a tradução de textos. Como produtos, ilustrações desempenham um papel significativo na recepção de uma obra literária, ao ponto que a criação visual de um desenho seja muito similar à criação verbal de um texto durante a tradução. [...] (pp. 105).

Como já referido, certas adaptações escapam à limitação assumidamente criada pelo texto original, tanto na tradução quanto na criação de uma HQ. Com base no que foi observado, é razoável afirmar que tais adaptações têm uma real preocupação em manter o sentido que o autor busca dar ao texto e seu estilo estético, mesmo que, para esse propósito, seja preciso delimitar a criatividade e as escolhas de outros autores.

Do texto literário à malha gráfica: breve análise dos efeitos gráfico-sensoriais em Justine, de Crepax

Nota-se, de imediato, nos quadrinhos de Crepax, incluindo este aqui analisado, o seu traço marcante, o seu estilo ao desenhar os corpos femininos. Diferentemente das HQs norte-americanas, observa-se, em seu desenho, certa verossimilhança no corpo de suas personagens. Isso o difere também de Serpieri e de Manara, que criam mulheres mais voluptuosas. Além das mulheres em suas obras, o seu estilo, no geral, chama atenção pelo uso do preto e branco, de modo distinto desses artistas, que, somando-se ao fato de terem traços mais realistas, também recorrem às cores. Sobre o estilo de Crepax, Cirne (2000) comenta:

Percebemos também nas histórias em quadrinhos de Guido Crepax o seu estilo em preto e branco com uma iluminação predominante no branco, iluminação que marca a estética da voluptuosidade: “uma voluptuosidade que não é só sensual, é também formal” (CIRNE, 2000, p.163).

Seu traço enfoca na expressão do desenho nos proporcionando uma “leitura múltipla e simultânea” e ao mesmo tempo muito realista (CIRNE, 2000, p. 163).

Ao examinar a HQ, detendo-se nos elementos em relação à obra de Sade, é possível observar que o autor vale-se semântica e plasticamente do erotismo, mesmo quando o livro não aponta nessa direção. Depreende-se que a escolha de Crepax é no sentido de preencher determinados espaços visuais, em que faltam detalhamentos das cenas romanescas. Por ser um grande nome nos quadrinhos eróticos, é compreensível, e até justificável, que utilize desse recurso de forma que essa expressão não seja somente um detalhe, mas a tônica de sua linguagem. Isso não significa que a história seja deixada como segundo plano, pois esta é uma adaptação, logo o enredo precisa ser o foco principal. Ladurie (2017) diz que “Guido Crepax participa desta tradição do livro erótico onde a imagem responde ao impulso de ver, confortando o leitor em uma posição de *voyeur* mais do que o texto já faz.”³ (LADURIE, 2017, p. 5, tradução nossa).

Apesar do enfoque no erotismo e dos acréscimos imagéticos para ilustrar as cenas não detalhadas, o autor italiano é bastante fiel ao texto e, mesmo tendo de resumir bastante algumas partes, consegue sintetizar o essencial da narração e de longas falas em curtos trechos que cabem em balões e dentro das vinhetas. “Em termos de diegese, Guido Crepax respeita

³ Guido Crepax participe à cette tradition du livre érotique où l’image répond à la pulsion de voir, confortant le lecteur dans une position de *voyeur* plus que le texte ne le fait déjà.

fielmente os romances, a tal ponto que cada detalhe pode ser referido a uma menção textual.”⁴ (LADURIE, 2017, p. 6, tradução nossa).

Como já apontado, o foco do nosso trabalho é a linguagem dos quadrinhos, que emprega características específicas unindo imagem e texto, somando-se a efeitos visuais e auditivos decorrentes desses recursos. Vejamos, agora, determinados exemplos para atestarmos como Crepax manuseou essa linguagem para que o texto original fosse traduzido para os quadrinhos de forma eficaz.

Começemos pelo início, no qual, em um discurso, o narrador reflete sobre a filosofia e o comportamento humano, logo após a história das personagens principais, Justine e Juliette.



Imagem 1

Percebemos, nesta primeira imagem, que o autor da adaptação destacou as partes que ele julgou mais importantes do início da narração e as colocou dentro de balões separados, ao

⁴ Au niveau de la diégèse, Guido Crepax respecte fidèlement les romans, au point que chaque détail puisse être rapporté à une mention textuelle.

invés de um texto corrido. Além disso, trouxe-nos a imagem do narrador e de um ambiente, sugerindo, assim, que a história se passa em uma época passada, quando usavam-se perucas, penas para escrever e velas para iluminar.

Quanto aos balões, Crepax não seguia regras. Os balões, que geralmente recebem formatos variados para diferentes representações e intenções (arredondados para fala, em forma de nuvem para pensamento e pontiagudo para grito), na arte de Crepax parece ser usado de forma mais livre. As narrações, falas e gritos, às vezes, são colocadas dentro dos balões e outras vezes fora.



Imagem 2



Imagem 3



Imagem 4

Nas imagens acima, confirmamos essa variação no uso dos balões, em que algumas onomatopeias são dispostas dentro, (imagem 4) e outras, fora (imagens 2 e 3). O uso desses

sons nas imagens serve para nos trazer a sensação auditiva, como já citado. Servem ainda para complementar a cena gráfica dando um significado específico, matizando a dramaticidade. A união da cena desenhada mais os balões e sons demonstrados em uma mancha gráfica formam o contexto da vinheta, aliando-se ao conhecimento do leitor a respeito desses sons, movimentos, expressões, entre outros. Por isso, Eisner (1989, p. 8) afirma que ler quadrinhos é um esforço intelectual. O que nos é descrito no texto literário, nos quadrinhos, é-nos mostrado, mas faz-se necessário uma certa familiaridade prévia para compreender.

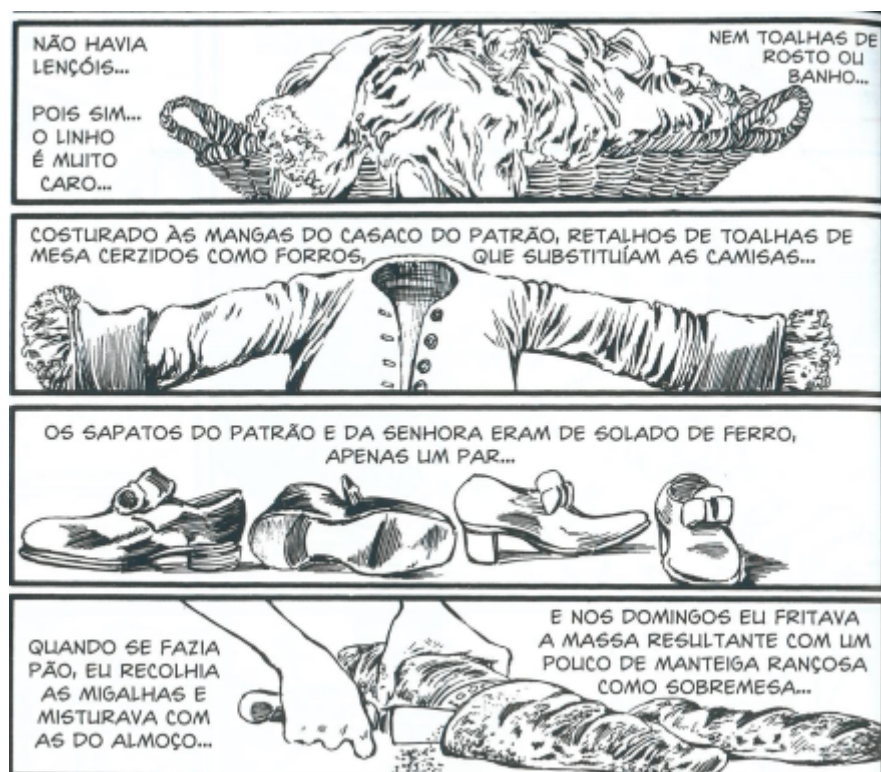


Imagem 5

Na imagem 5, há falas de uma personagem colocadas fora de balões, assim como algumas do narrador. Talvez devêssemos considerar que, nesse momento da história, a personagem está sendo a narradora, no caso, de sua própria história. Conforme ela narra, o quadrinista vai inserindo as cenas dispostas ao longo das páginas para que possamos acompanhá-las, ao invés de vermos apenas a imagem da mulher enquanto relata os seus infortúnios.

Ainda acerca dos textos como representação de sons, as onomatopeias não são as únicas figuras de linguagem que cumprem esse papel, mas qualquer palavra pode denotar visualmente uma intenção sonora, desde que motivadas por certas características.



Imagem 6



Imagem 7

Ao lermos esses escritos em letras maiores e em negrito, automaticamente “ouvimos” gritos em nossas cabeças, ao menos os leitores que já têm algum contato com HQs. Na imagem 6, além de entendermos os brados por meio das palavras em negrito, notamos também que, na segunda vez, a palavra vem graficamente maior que na primeira, o que nos impele a entender que o grito é mais alto, além de respeitarmos e percebermos a pausa na segunda incidência. Outros recursos são usados na letreirização das HQs para sugerir diferentes sons e formas de expressão. Crepax, porém, não faz um uso extenso desses meios, atendo-se aos mais básicos.

Na descrição de uma das personagens, por exemplo, o narrador escreve:

A sra. condessa de Lorsange era uma dessas sacerdotisas de Vênus cuja fortuna é obra de um lindo rosto e de um mau comportamento, e cujos títulos, por mais pomposos que possam ser, encontram-se apenas nos arquivos de Citera, forjados pela impertinência que os assoma e mantidos pela imbecil credulidade que os oferece: morena, com um belo corpo e olhos de uma singular expressão; essa

incredulidade de moda que, por emprestar tempero às paixões, faz com que se busque mais atentamente as mulheres que suspeitamos tê-lo; um pouco má, sem qualquer princípio, não vendo maldade em nada, e, no entanto, sem depravação suficiente para lhe extinguir a sensibilidade do coração; orgulhosa, libertina: assim era a sra. de Lorsange. (SADE, 2019, p. 22)

A interpretação de Crepax para essa cena mostra-nos as características físicas da personagem conforme descrito, e o que não pode ser traduzido para o visual é colocado em um pequeno texto fora de qualquer balão. No livro, modula-se um certo mistério até se revelar quem é a sra. De Lorsange, mas Crepax nos adianta a informação já nessa parte, provavelmente para antecipar a história, que, nos quadrinhos, demanda ser mais dinâmica e direta do que o texto literário. Abaixo, vemos a imagem que representa essa parte do texto:



Imagem 8

Como sustentado por Ladurie (2017, p. 5, 6), Crepax cumpre uma notável fidelidade ao texto-fonte e, para além disso, faz-nos mais *voyeur* do que o texto já faz por meio de suas sugestões imagéticas, as quais fogem à nossa imaginação. O final do livro de Sade talvez seja a parte mais chocante da história, na qual a protagonista é atingida por um raio e acaba morrendo, de forma fulminante. O mais curioso é a forma específica em que descreve o modo que o raio a atingiu, pois fica difícil entender e visualizar mentalmente a imagem. No romance:

Quanto a Thérèse, assim que descobriu tantas coisas aprazíveis, quase morreu de felicidade; durante vários dias consecutivos ela derramou as lágrimas mais doces do mundo na casa de seus protetores, mas de repente seu humor mudou, sem que fosse possível descobrir a causa. Ela se tornou sombria, inquieta, sonhadora: algumas

vezes, ela chorava entre seus amigos, sem conseguir explicar o motivo de seus sofrimentos. — Nasci para tantas felicidades — dizia ela à sra. de Lorsange... — Ó minha querida irmã, é impossível que elas durem muito. Cansaram de lhe garantir que todas as suas histórias tinham acabado, que ela não devia mais se preocupar: mas nada era capaz de acalmá-la; poderse-ia dizer que aquela triste criatura, destinada unicamente à infelicidade e sentindo a mão do tormento sempre suspensa sobre sua cabeça, já previa os últimos golpes com que seria abatida. O sr. de Corville ainda morava no campo; era o fim do verão, e organizavam uma caminhada que a aproximação de uma tempestade ameaçava atrapalhar; o excesso de calor obrigara a deixar tudo aberto. O relâmpago brilha, chove granizo, os ventos sopram, o fogo do céu agita as nuvens, ele as perturba de um modo terrível; parecia que a natureza, entediada de seus feitos, estava prestes a confundir todos os elementos, obrigando-os a ganhar novas formas. A sra. de Lorsange, assustada, pediu para a irmã fechar tudo o mais rápido possível; Thérèse, apressada em acalmar a irmã, correu para as janelas que começavam a se quebrar; por um instante, ela tentou lutar contra o vento que a impelia: nesse momento, um raio a abateu no meio da sala. A sra. de Lorsange soltou um grito horrível e desfaleceu; o sr. de Corville chamou socorro; os cuidados se dividiram, eles trouxeram a sra. de Lorsange à luz, mas a infeliz Thérèse foi atingida de forma que a própria esperança não pôde mais sobreviver para ela; o raio entrou por seu seio direto; depois de ter queimado seu peito, seu rosto, ele saiu pelo meio do ventre. Era terrível olhar aquela miserável criatura: o sr. de Corville ordenou que a levassem. (SADE, 2019, p. 323, 324).

Com maestria, Crepax transforma toda essa cena em uma página fartamente rica de variados recursos da linguagem dos quadrinhos:

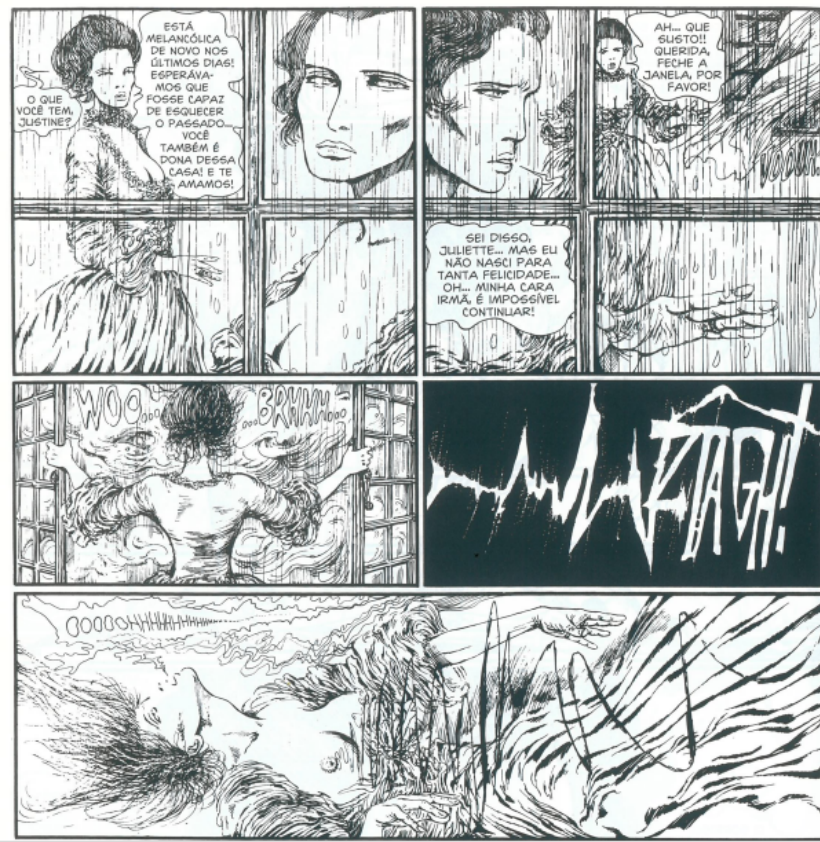


Imagem 9

Nesta sequência, dramaticamente concentrada em uma página apenas, o autor recorreu a várias estratégias específicas da linguagem quadrinística. Nas duas primeiras vinhetas, vemos a personagem com expressões faciais, que mostram tristeza, como descrito na obra literária. Na sequência, observamos-la fechando as janelas em um quadro, que contém dois sons graficamente apresentados por letras desenhadas, caracterizando, assim, os barulhos do vento e do trovão. Ao lado, de maneira interessante, Crepax conjuga o desenho da forma do raio e o som gerado à escrita da onomatopeia, como se esta fizesse parte do desenho do raio. Logo abaixo, a imagem da personagem sendo atingida pelo raio e caída ao chão. O balão contido na imagem com um grito já é da outra personagem –e isso é compreendido por causa do desenho do balão, que não está direcionado à boca da mulher quedada, mas à outra direção.

A imagem 9 resume bem o que aqui buscamos mostrar sobre a linguagem dos quadrinhos, a qual emprega meios próprios para se expressarem, mesclando imagens com textos, suscitando sensações auditivas e a tudo condensando em imagens sequenciadas em uma narrativa gráfica.

Considerações finais

Os estudos associados às histórias em quadrinhos são relativamente novos e ainda há muito o que se explorar nesse campo, o que acaba por representar, certamente, um atrativo a pesquisadores de diferentes áreas. Apesar do descrédito ainda existente a respeito desse campo no meio acadêmico, sabemos que “a exclusão dos quadrinhos ocorreu, durante muito tempo, em função de sua presumida falta de importância como objeto de estudo acadêmico: raríssimos professores e pesquisadores ousavam considerá-los dignos de sua atenção [...]” (VERGUEIRO, 2017, p. 6).

Como exposto ao longo desta monografia, os quadrinhos aportam variados e diversos aspectos singulares, que merecem uma exploração mais detidamente aprofundada e analítica. Já existem, nesse meio, alguns nomes muito conhecidos, com credibilidade no assunto, referenciados como guias para aqueles que desejam iniciar-se nesses temas. O gênero dos quadrinhos, a linguagem quadrinística e as adaptações de obras literárias configuram somente alguns dos muitos assuntos a serem esmiuçados e desdobrados em meio a tantos outros nesse campo.

Ainda, hoje, impera uma discussão sobre se a 9ª arte constitui um tipo de literatura ou se um gênero próprio. A compreensão acerca da sua linguagem específica instrumentaliza-nos no sentido de refletirmos e discutirmos esse assunto de maneira menos superficial, baseando-nos em pesquisadores que se dedicam os seus estudos especificamente para as histórias em quadrinhos. O horizonte sólido e extenso no campo da interartes possibilita-nos uma visão crítica e analítica de tudo que envolve esse gênero. Ao analisarmos uma determinada adaptação, observamos cada detalhe escolhido pelo autor para representar, adaptar, transpor um determinado texto e tentamos desdobrá-los a contento, considerando as especificidades da obra.

Por meio da nossa análise, foi possível compreendermos como cada obra assume a sua singularidade, com efeitos estéticos distintos. E, nos estudos comparativos, isso é o mais interessante: a percepção de como o autor tornou única a sua obra, inserindo traços seus, bem como o adaptador diferenciou-se da matriz, mas sem se desvencilhar completamente da obra-matriz. Notamos que, apesar da fidelidade ao texto original, cortes e omissões são necessários, mesmo que alguns detalhes do texto literário sejam, conscientemente, suprimidos pelo caminho, já que as adaptações sempre são releituras, variantes independentes e criativas baseadas em uma estrutura original com uma linguagem diferente.

Nesse arco adaptativo, observamos, contudo, que a intermedialidade não é um processo simples no qual determinado produto de mídia transforma-se em outro. Esse processo demanda um conhecimento aguçado a respeito dos componentes do texto-base, a fim de que a readaptação não transcorra de forma aleatória, mas de maneira harmonizada e coerente, especialmente, valendo-se do domínio estético-formal a partir do qual o HQ seja recepcionado como uma linguagem igualmente elaborada, mas sempre em consonância simbólico-imagético-semântico com o texto original, vertendo-se e sustentando-se, porém, em uma obra com suas próprias e admiráveis singularidades.

Referências

- ALMEIDA, Amauri Fernando de. *Dois Irmãos: a adaptação da obra de Milton Hatoum em quadrinhos, vista pela perspectiva da intermedialidade, um breve relato*. 2016.
- ARCURI, Mariana Conde Morais. Literatura em quadrinhos hoje. SOLETRAS, n. 26, 237-250, jul.-dez. 2013. Disponível em: < <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras> >. Acesso em: 15 de dez. 2023.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Petrópolis, 2017.
- <https://www.infoescola.com/biografias/marques-de-sade/>
- CADEMARTORI, Lígia. “Criança e quadrinhos”. In: JACOB, Sissa. *A criança e a produção cultural*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003. p. 45-61.
- CALVÃO. Rafaela Nichols. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, São Paulo, julho 2011.
- CAPUTO, Tony C. *Visual Storytelling: the art and technique*. Watson-Guption Publications, 2003.
- CIRNE, M. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CLÜVER, Claus. Publicação do artigo “Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos”, na Revista “Literatura e Sociedade”, No 2, 1997, ISSN: 2237-1184, da USP. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/lis/issue/view/16>>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.
- DA SILVA, Fernando. Literatura e quadrinhos: adaptações de Edgar Allan Poe. *Tradterm*, v. 27, p. 137-154, 2016.
- DE SOUZA TEIXEIRA, Claudia. ADAPTAÇÕES EM QUADRINHOS DE OBRAS LITERÁRIAS. *Revista (Con) Textos Linguísticos*, v. 9, n. 13, p. 25-38, 2015.
- DUARTE, Renan; DA SILVA, Anderson Pires. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FENÔMENO LITERÁRIO: PROBLEMAS, IMPASSES E DESAFIOS. *fólio-Revista de Letras*, v. 12, n. 2, 2020.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. Tradução Leandro Luigi del Manto. São Paulo: Devir. 2005
- EISNER, Will. *Arte sequencial*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

- FOUCAULT, M. *O que é um autor?*. In: _____. Ditos & Escritos III. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. p. 264-298.
- GIOVANINI, Marco. “As mulheres de Guido Crepax”. In: *CREPAX, Guido. Anita - Uma história possível*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1982.
- GOMES, Ivan Lima; DE LUCENA LUCAS, Ricardo Jorge. *Relações entre literatura e quadrinhos no Brasil: estudos de caso*. Organon, v. 31, n. 61, 2016.
- MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOSER, Walter. “Aletria: Revista de Estudos de Literatura ISSN 1679- 3749 (impressa) / ISSN 2317-2096 (eletrônica)”. In: *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*. Belo Horizonte. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1358>. Acesso em: 12 dez. 2023
- PEREIRA, N. M. Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words*. *Revista Érudit*. Canadá, 2012.
- RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. Trad. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: UFMG, 2012, p. 15-45.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.
- RENARD, Jean-Bruno. *La bande dessinée*. Paris: Editions Seghers, 1978.
- VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: _____. (Orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo, Contexto, 2009. p.9-42
- VIEIRA, Valdinei Pedro Sales; VIEIRA, Erika Viviane Costa. *Intermidialidade na adaptação de Romeu e Julieta para a HQ da Turma da Mônica*. *De Letra em Letra*, v. 3, n. 1, p. 242-254, 2016.
- ZENI, Lielson. “Literatura em quadrinhos”. In: VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo. (Orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 127-158.