

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

FYAMA DA SILVA MEDEIROS

A LEITURA DE MORTE E VIDA SEVERINA EM HQ

JAGUARÃO
2014/02

FYAMA DA SILVA MEDEIROS

A LEITURA DE MORTE E VIDA SEVERINA EM HQ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português/espanhol e suas respectivas literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Letras.

Orientador: Dr. Luís Fernando da Rosa Marozo

**Jaguarão
2014/02**

FYAMA DA SILVA MEDEIROS

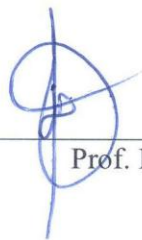
A LEITURA DE MORTE E VIDA SEVERINA EM HQ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português/espanhol e suas respectivas literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Letras.

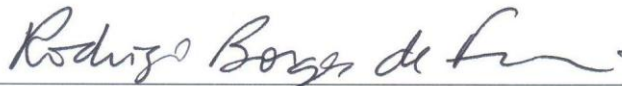
Área de Concentração: Letras

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 30 de Janeiro de 2015.

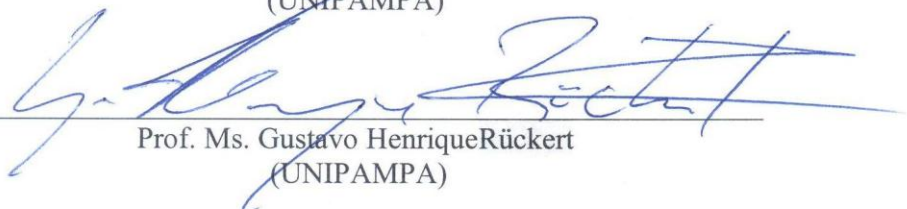
Banca examinadora:



Prof. Dr. Luís Fernando da Rosa Marozo
Orientador
(UNIPAMPA)



Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri
(UNIPAMPA)



Prof. Ms. Gustavo Henrique Rückert
(UNIPAMPA)

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

MM4881 Medeiros, Fyama da Silva

A Leitura de Morte e Vida Severina em HQ / Fyama da Silva Medeiros.

45 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade
Federal do Pampa, LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS/ESPAHOL E
RESPECTIVAS LITERATURAS, 2014/02.

“Orientação: Luis Fernando da Rosa Marozo”.

1. História em Quadrinhos. 2. Leitura. 3. Adaptação literária. I. Título.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me ajudou na caminhada até aqui e, aos professores e amigos que de certa forma contribuíram para a efetivação deste trabalho.

AGRADECIMENTO

Ao Prof. Dr. Luís Fernando da Rosa Marozo

Aos professores: Adriana N. Bodolay, Ana Lúcia M. Boéssio, Carlos Rizzon, Cristina Boessio e Geice Peres.

RESUMO

Apesar dos vários rótulos que se tem atribuído às diversas produções em quadrinhos, o termo novela gráfica tem sido usado para definir as adaptações literárias em quadrinhos, trazendo consigo a ideia de que é também um texto literário. Na adaptação literária em quadrinhos *Morte e Vida Severina* presencia-se o texto integral de João Cabral de Melo Neto que dialoga com os signos icônicos produzidos pelo adaptador. Essa seleção de signos icônicos (cor, traço, balões, quadros, etc.) revela a interpretação das imagens poéticas suscitadas pelo poema fonte. Nesse sentido, sugiro uma leitura na qual os quadrinhos são outra forma de arte e não literatura. Ocorre que ao adaptar uma linguagem poética e literária para a linguagem icônica dos quadrinhos, o adaptador recria imagens icônicas carregadas de símbolos e metáforas visuais particulares das histórias em quadrinhos (HQs) e produz outro texto passível de produzir uma leitura distinta da leitura do poema. Assim, os quadrinhos por possuírem uma progressão quadro a quadro, que lhe confere a função de contar histórias a partir da relação entre os signos verbais e icônicos, faz com que possua uma linguagem autônoma que dialoga com a literatura e outras artes, mas guarda uma identificação. É justamente essa identidade visual que será lida nesse trabalho.

Palavras-Chave: Leitura; Novela Gráfica; Morte e Vida Severina;

RESUMÉN

Aunque ha sido atribuido varios rótulos a las distintas producciones en cómics, el término novela gráfica ha sido usado para definir las adaptaciones en cómics, trayendo consigo mismo la idea de que es también un texto literario. En la adaptación literaria en cómics *Morte e Vida Severina* e presencia el texto integral de João Cabral de Melo Neto que dialoga con los signos icónicos producidos por el adaptador. Esa relación de signos icónicos (color, trazo, globos, cuadros, etc.) revela la interpretación de las imágenes poéticas suscitada por el poema fuente. En consecuencia, sugiero una lectura en la cual los cómics son otra forma de arte y no literatura. Ocurre que al adaptar de un lenguaje poético y literario para el lenguaje icónico de los cómics, el adaptador recrea imágenes icónicas cargadas de símbolos y metáforas visuales particulares de los cómics. Así, los cómics por poseer una progresión cuadro a cuadro, que le confiere la función de contar historias a partir de la relación entre los signos verbales e icónicos, hace con que posea un lenguaje autónomo que dialoga con la literatura y otras artes, pero guarda una identificación. Es justamente esa identidad visual que será leída en ese trabajo.

Palabras-clave: Lectura; Novela Gráfica; Morte e Vida Severina;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Quadrinho de Töpffer disponível no site <i>Text in Art</i>	14
Figura 2 – Página da xilogravura <i>Vertigo</i> de Lynd Ward.....	16
Figura 3 – Páginas 15 e 16 de <i>Um contrato com Deus</i> de Will Eisner	19
Figura 4 - Páginas 17 e 18 de <i>Um contrato com Deus</i> de Will Eisner	19
Figura 5 – Página 09 de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos	26
Figura 6 – Página 18 de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos	27
Figura 7 – Página 10 de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos	28
Figura 8 – Página 10 de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos	31
Figura 9 – Página 16 de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 Da arte sequencial à Novela Gráfica.....	14
2.1 O surgimento dos quadrinhos ocidentais	14
2.2 Que linguagem é essa?.....	21
3. A leitura de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos.....	25
3.1 A adaptação.....	25
3.2 Os personagens	25
3.2.1 O retirante	26
3.2.2 Senhora	27
3.2.3 A morte	28
4 A cena narrativa: o tempo e o espaço	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
6 REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

A escolha de pesquisar sobre as histórias em quadrinhos surgiu na disciplina de Prática de Linguagem II, em que a professora titular sugeriu a análise das tiras da Mafalda para a produção de um artigo acadêmico. Como leiga no assunto, via os quadrinhos como leitura para crianças, não sabia de sua intenção comunicativa, dos seus intertextos. Os quadrinhos de Mafalda, não eram meramente histórias de uma menina de aproximadamente seis anos de idade, que narrava seu cotidiano na Argentina, mas de uma personagem que implicitamente denunciava questões sociais, raciais e, principalmente, políticas de seu país. Não só Mafalda tinha sua relevância, mas também os outros personagens de sua turma, cujos estereótipos representavam os preconceitos que transcendem a sociedade argentina, na medida em que tratam de questões humanas. Tais informações formavam uma rede intertextual entre vestígios da ditadura argentina e outras questões sociais do mundo de Mafalda, que faziam parte do cotidiano do cartunista.

Esse trabalho sobre a Mafalda resultou em um artigo que foi apresentado em um evento da Unipampa (III SIEPE: Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, no ano de 2011). Até então, o único contato que tivera com essa forma de texto fora com a *Turma da Mônica* e com tirinhas avulsas presentes em livros didáticos (*Hagar, Calvin e Haroldo*). Como todo jovem do século XXI, tive contato com as adaptações para o cinema dos filmes de super-heróis da *Marvel*, mas nunca com os respectivos *gibis*. Nesse sentido, o estudo sobre a Mafalda abriu meus olhos para um mundo novo e resolvi ampliar a pesquisa com outros quadrinhos e tirinhas.

Reconheço, assim, naquele estudo do terceiro semestre o início pelo interesse que redundou neste trabalho de conclusão de curso. Eu não era uma leitora assídua de quadrinhos, e de lá para cá fui estudando e aprofundando meus conhecimentos em relação a esse gênero. Tive a oportunidade de me debruçar nas tirinhas de Calvin e Haroldo e de Hagar, com um olhar mais atento e, além das questões que tinha tratado na Mafalda, também refleti sobre o humor e a ironia como forma de denúncia.

Quando entrei no projeto de iniciação à docência no PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), aproveitei meu interesse pelos quadrinhos¹ e meu

¹ Quadrinho ou vinheta: Segundo Wergueiro (2006) apud Ramos (2012, p. 90) “constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento”.

conhecimento anterior para promover a leitura. Desenvolvi um projeto cujo objetivo principal era formar leitores através das histórias em quadrinhos e desenvolver o gosto pela leitura desses gêneros que relacionam palavra e imagem. Tal projeto se realizou em duas escolas da cidade de Jaguarão, RS, durante um ano letivo. Para a sua realização me amparei em teóricos e historiadores dos quadrinhos no intuito de averiguar como se dava o ensino desses gêneros na escola.

Foi também no PIBID que comecei a pesquisar sobre as adaptações literárias em quadrinhos, já que as prateleiras da biblioteca das escolas, pelas quais passei, estavam repletas de adaptações. Além disso, em rodas de leituras percebi que muitos alunos demonstraram interesse por essa forma particular de HQ². Li algumas dessas adaptações, como *Uns braços* de Machado de Assis, *A terceira margem do rio* de Guimarães Rosa, entre outras.

Durante o curso de Letras não foram ofertadas disciplinas relacionadas às histórias em quadrinhos. Isso se deu pelo fato de não existir nenhum professor no Campus de Jaguarão com formação na área de estudos sobre os quadrinhos. Portanto, busquei trabalhos acadêmicos com a temática das HQs e bibliografias específicas para iniciar minha pesquisa, leitura e análise desse gênero em sites de outras universidades.

A primeira vez que tive contato com a obra, *Morte e Vida Severina*, objeto desse trabalho de conclusão, foi através do canal de televisão TV Escola. Na época, esse texto estava na mídia devido ao fato de ter ganhado uma adaptação para desenho animado pela Fundação Joaquim Nabuco. Nas escolas em que estagiei não constava no acervo essa narrativa e nem consegui comprá-la nas livrarias da cidade de Jaguarão, mas estava disponível para download na internet.

Meu interesse em pesquisar esse texto surgiu primeiramente, pelo diálogo entre poesia e quadrinhos, pois as adaptações eram quase sempre de romances de autores canônicos, um poema narrativo em quadrinhos me inquietou (mais tarde descobri que outras poesias narrativas foram adaptadas, porém eu naquele momento desconhecia). O segundo motivo que levou a escolher esse poema é que ao lê-lo percebi que Miguel Falcão com suas imagens produz uma interpretação de “Morte e Vida Severina”. O cartunista cria outra identidade ao poema de João Cabral de Melo Neto. Assim, o contato com *Morte e vida Severina em quadrinhos*, impulsionou-me a pesquisar mais atentamente os signos icônicos dessa adaptação de Miguel Falcão e apontou para um dos objetivos deste trabalho de conclusão de curso, qual seja: perceber como se deu a interpretação do adaptador e analisar como se configurou os

² Sempre que me referir a Histórias em Quadrinhos usarei a abreviação HQ.

versos do poema de João Cabral de Melo Neto em sintonia com as imagens da linguagem quadrinística.

O segundo objetivo não tem interesse de se fechar neste texto, e sim aponta para um estudo posterior; falando mais claramente, quero dar início à questão: qual gênero de quadrinhos “Morte e Vida Severina” se enquadra? Ocorre que atualmente os HQs possuem algumas designações e subgêneros, entre eles a novela gráfica³, mas ainda tais estudos são incipientes e possuem um caráter mais descritivo do que crítico.

Para desenvolver tais objetivos este trabalho está estruturado em quatro capítulos: a introdução no qual relato meu contato com os quadrinhos e o que me levou estudá-los. O capítulo dois, quando apresento o desenvolvimento histórico que parte da arte sequencial às novelas gráficas, os possíveis inícios das histórias em quadrinhos ocidentais⁴ e os conceitos das diferentes formas de quadrinhos conforme os autores: Eisner (1989 – 2005) e McCloud (1995 – 2006). Esta parte procura dar uma visibilidade do desenvolvimento histórico entre imagem e palavra e demonstrar que as adaptações de textos literários para textos icônicos geram outro tipo de leitura.

No capítulo três tratarei especificamente sobre *Morte e Vida Severina* em quadrinhos, pois descreverei e analisarei os signos icônicos (balões, quadros, etc.) e as personagens Severino, a Mulher e a Morte, a fim de observar a interpretação do adaptador. A intenção é sugerir que o texto de Miguel Falcão seja uma novela gráfica. Na conclusão serão retomadas as discussões iniciais para refletir sobre as adaptações literárias em quadrinhos e sua relação entre literatura e as artes visuais.

Enfim, na conclusão problematizarei o termo novela gráfica e a possibilidade de esse rótulo ser aplicável à adaptação literária em quadrinhos *Morte e Vida Severina* através da interpretação das imagens construídas por Miguel Falcão. Em suma, nesse Trabalho de Conclusão de Curso me posiciono como leitora da obra de Miguel Falcão, tendo, portanto, a escrita desse trabalho um caráter ensaístico.

³ Utilizarei o termo novela gráfica como tradução de graphic novel. O uso da expressão em inglês será usada conforme citações.

⁴ Nesse trabalho não mencionarei o surgimento dos quadrinhos orientais (Mangás).

2 Da arte sequencial à novela gráfica

2.1 O surgimento dos quadrinhos ocidentais

No início do século XIX, na Europa, já existiam criações que remetiam à linguagem quadrinística, como as imagens de Rodolphe Töpffer⁵. Segundo McCloud, Töpffer “empregava caricaturas e requadros⁶ em suas imagens satíricas – além de apresentar a primeira combinação interdependente entre palavras e figuras na Europa” (MCCLLOUD, 1995, p. 17). Isso pode ser visto, na imagem abaixo, retirada do livro “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck”, publicado em 1842 nos Estados Unidos:



(Fig. 1⁷)

Nessa história, não há a existência de balões, no entanto defende que se trata de uma história em quadrinhos devido ao enquadramento e a relação entre a imagem e as palavras contidas na legenda. Além disso, existe uma sequência entre os quadros, indicando a passagem do tempo para desenvolver a ação e narrar a história. Essa sequência entre os quadros é o princípio do que foi chamado mais adiante por Eisner (1989) e McCloud (1995) de arte sequencial.

Nos Estados Unidos, Frost e Howarth são considerados os pioneiros da arte sequencial, mas o mais importante é o alemão Wilhen Busch que em 1895, publicou uma história em quadrinhos intitulada *Max und Moritz*. Para García (2012) o trabalho de Busch

⁵Rodolphe Töpffer foi considerado o “pai” dos quadrinhos.

⁶Requadro: é a moldura do quadro ou vinheta.

⁷Figura retirada do site *Text in Art* in: Aventuras do Mr. Obadiah Oldbuck.

influenciou a produção inicial de quadrinhos americanos, que na segunda metade do século XIX foram publicados em revistas satíricas. Foi nessas revistas que A.B Frost publica no *Harper's New Monthly* a primeira HQ ou arte sequencial, em 1879 e que F.M Howarth publica seus quadrinhos a partir de 1880.

Os quadrinhos americanos ficaram conhecidos como *comics* e surgem, de acordo com Wergueiro (2004), primeiramente nos jornais dominicais, para posteriormente assumirem a forma de tiras publicadas diariamente nesse veículo. Sendo que, *Yellow Kid* de Outcault é considerado por muitos, um dos primeiros personagens de quadrinhos americanos. Nessa época, conforme as informações históricas de García (p. 66), a partir de 1895, os jornais *New York World* (do jornalista Pulitzer⁸) e *New York Journal* (do jornalista Hearst⁹) disputaram a autoria do personagem *Yellow Kid*, devido à popularidade e ao aumento do público leitor, pois a imprensa em cores era algo totalmente novo para aquele momento. Após, Outcault, surgem outros *comics*, cujos personagens comuns entre 1896 a 1900 são “vagabundos e crianças” (GARCÍA, 2012, p. 71) usados para a produção de humor.

A partir do século XX os quadrinhos atingem os formatos que conhecemos hoje, com o uso dos quadros sequenciais e o balão diálogo ou fala. A primeira manifestação do balão como recurso característico dessa linguagem ocorre em 25 de outubro de 1896 numa tirinha do *Yellow Kid* (Outcault) (GARCÍA, 2012, p. 74). Para García, outros gêneros que antecedem os quadrinhos, como as piadas, as caricaturas e as ilustrações também utilizaram os balões, porém esses gêneros não são considerados quadrinhos. Até esse momento, os quadrinhos americanos ainda apresentaram uma narrativa curta e um público leitor que variava entre o infante-juvenil e o adulto, ou seja, dependia do meio de circulação.

Em meados do século XX é formado um novo gênero dos quadrinhos: a série familiar que é “dirigida a um público mais adulto do que o da página Dominical” (p. 80-81). A série familiar *Bringing Up Father* (1913) de Georg McManus é considerado por García, como a mais importante da época. O surgimento desse gênero marca o início de uma narrativa em quadrinhos de longa duração, o que modifica a forma de leitura, já não processada de forma tão rápida como sugere o leitor de jornais dominicais.

A partir de 1920 aparecem as primeiras “novelas sem palavras” ou “história totalmente gráfica” (termo de Eisner¹⁰) isto é, as histórias contadas apenas com imagens, as quais

⁸Pulitzer: trata-se de uma premiação americana para trabalhos e publicações na área do jornalismo, literatura e música.

⁹ William Randolph Hearst: jornalista rival de Pulitzer.

¹⁰Eisner (2005) inicia sua pesquisa sobre o surgimento das narrativas gráficas através da análise das novelas sem palavras.

assumem a forma de xilogravuras, linogravuras ou gravuras em chumbo. A primeira que se tem registro é a obra de Frans Masereel com *25 images de La Passion d'un Homme* (1919), *Mon Livre d'heures* (1919), *Die Sonne* (1927), seguida são mencionadas as de Nüchel, *Das Schicksal. Eine Geschichte in Bildern* (1928) e *Destiny* (1930).

As imagens de Masereel, “serviram de inspiração para Lind Ward” (Eisner; García) com suas *pictorialnarratives*: *God's Man* (1929), *Madman's Drum*(1930), *Wild Pilgrimage* (1932), *Preludeto a Million Years* (1933), *Song Without Words*, entretanto sua obra-prima é *Vertigo* (1937).

Abaixo, a imagem do início do capítulo *The Girl* de *Vertigo* (1929):



(fig. 2 – Página de *Vertigo* de Lynd Ward)

Nessas xilogravuras, a única referência verbal que o autor deixa como pista é o título do capítulo, portanto é tarefa do leitor descobrir os símbolos e as metáforas visuais ¹¹para a apreensão do sentido.

No mesmo momento em que surgem essas novelas sem palavras, nos jornais a partir de 1920 surgem *os quadrinhos de aventuras*, tendo como principais representantes Harold Foster com *Tarzan* (1934), Dom Moore e Alex Raymond com *Flash Gordon* (1940) e Milton Caniff com *Terry and the Pirates* (1943). Com o surgimento dos chamados “comics sérios”, “em 12 de outubro de 1931 começava *Dick Tracy*, de Chester Gould”, que iniciou “o gênero policial nos quadrinhos” (GARCÍA, 2012, p. 107), porém, os quadrinhos ainda não tinham uma produção independente, um meio de comunicação próprio.

Garcia (2012) explica que é com a chegada do *Comic Book* em 1933, que os quadrinhos iniciam sua evolução rumo ao que conhecemos atualmente, sendo *Famous Funnies*, o primeiro desse tipo:

¹¹ O uso das palavras “Símbolos” e “metáforas visuais” são termos usados por Eisner (1989 – 2005).

“O comic book nasce, na verdade, como mídia ou suporte publicitária. Com diversos formatos, os livros recopilatórios de HQs haviam existido desde a segunda metade do século XIX. Nos primeiros trinta anos do século XX apareceram diversos proto-comic-books que normalmente reeditavam tiras de jornais” (p. 114).

Os *comics books* se popularizam com o uso dos *pulps*, uma forma de impressão barata: “(...) eram revistas sem corte que recebiam seu nome do papel mole salpicado de pedaços de fibras de madeira nos quais eram impressos”. (Steranko, 1970 p. 14 apud García, 2012 p. 114). Esse *pulps* segundo García “deram lugar a personagens coloridos que anteciparam os das páginas dos comics books: *The Shade, Doc Savage, Spiderman* (...)” (idem p. 115). Portanto, o *comic book* que mais se destacou foi o *Action Comics* (1º número em 1938), no qual aparece pela primeira vez o personagem *Superman* de Jerry Siegel e Joe Shuster, o que seria o início do gênero dos super-heróis.

Após os super-heróis, surgiram outros gêneros das revistas em quadrinhos: de romance com *Young Romance* de Joe Simon e Jack Kirby (1948), do crime com *Crime Does Not Pay* de Charles Biro (1942), entre outros dos anos de 1950 como: terror, ficção científica, western, HQs adolescentes, fantasia, aventura, etc. Com essa produção em massa, contendo temáticas de terror e crime, nos anos de 1950, a indústria de quadrinhos passou por um forte período de censura. Foi proibida a distribuição de quadrinhos que apresentassem conteúdos violentos, falta de respeito a autoridades, preconceitos raciais, entre outros aspectos que prejudicassem a moral do público infanto-juvenil.

Com a implementação do *Comics Code* pela *Comics Magazine Association of America*¹², os *comics books* que não apresentassem um selo de aprovação em suas capas, eram proibidos de circularem. Isso causou nos Estados Unidos e em outros países: queima de quadrinhos em lugares públicos, fechamento de muitas editoras, além de uma produção de HQs destinada apenas a crianças e jovens.

Na década de 60, antes do surgimento da novela gráfica, surgiram os *Comix* – os quadrinhos *underground* para adultos, com o objetivo de se opor às ideias defendidas pelo Código de ética dos quadrinhos. O pioneiro dos *Comix* é Robert Crumb – produtor da revista *Zap* (1967-1968), seguidos dos quadrinistas Gilbert Shelton e Jay Linch.

Os quadrinhos *underground* possuíam como tema: o sexo, as drogas, o homossexualismo, a violência e uma volta aos gêneros do passado: crime, ficção científica,

¹²*Magazine Association of America*: Código de ética dos quadrinhos.

como também, o espaço para a publicação de obras com personagens femininas, por exemplo, Trina Robbins com *It, Aint Me Babe* (1970) – “primeiro *Comix* de mulheres” (GARCÍA, 2012 p. 173). O gênero autobiográfico também foi introduzido com os *Comix*, autores como Crumb, Justin Green com *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1974) entre outros.

Os quadrinhos *underground*, além de se popularizarem nos Estados Unidos, nos anos de 1960, popularizaram-se na França com a revista *Pilote* (1959), na Itália, na Holanda, na Espanha e no Japão em anos anteriores. Porém, esses quadrinhos também tiveram pouca duração, sendo a revista *Arcade* de Bill Griffith e Art Spiegelman, uma das últimas revistas *underground*, o que deu início aos quadrinhos alternativos.

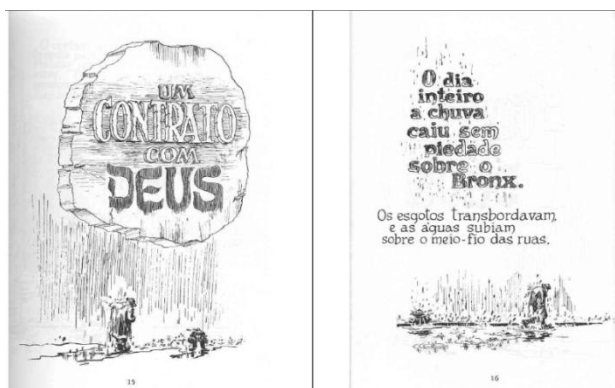
Os quadrinhos alternativos surgiram aproximadamente em 1980, editados por editoras independentes ou alternativas que se diferenciavam das editoras principais: Marvel Comics e DC Comics. Portanto, surge com a revista *Raw* de Spiegelman, cuja ideia era produzir quadrinhos diferentes dos *Comix* e para um público adulto cada vez mais seletivo. Os desenhistas que desenvolveram sua arte nessa revista “estavam inseridos num mesmo projeto que consistia em mudar o papel dos quadrinhos na sociedade, liberá-los da escravidão da produção industrial” (Garcia p. 200). Além disso, a mudança nos formatos, a maneira como a linguagem dos quadrinhos se mesclava com a linguagem literária, a ênfase em aspectos gráfico-visuais, contribuiu para o início das novelas gráficas atuais. Outra revista que serviu de mídia para os quadrinhos alternativos, foi a *Weirdo*. Ambas as revistas retomaram as temáticas dos quadrinhos *underground*, porém de formas distintas, procurando não seguir a temática dos super-heróis.

O primeiro *comic book* de quadrinhos alternativos, segundo García, é *Love and Rocketes* (1982) editadas pelos irmãos Hernandez (Gilbert, Jaime e Mario), conhecido como *Los Bros*. Os irmãos publicavam suas histórias individuais, as que mais se destacam são *Chelo's Burden* (1996) de Gilbert Hernandez e *Locas* de Jaime Hernandez, com narrativas em preto e branco, semelhantes às novelas. Assim, para García, os quadrinhos alternativos de *Los Bros* eram HQs livres que apenas se preocupavam em contar histórias.

Outros autores de *comic books* alternativos foram Bagge e Clowes (também novelista gráfico e criador da revista *Eightball*). De certa forma, o objetivo dos autores era abordar histórias e temas mais complexos com longa duração. Para isso era necessário uma mídia que conferisse característica de “sério” aos quadrinhos e, não de “leitura infantil” como eram tachados. Como o *comic book* não dava conta desses propósitos, coube à *Fantagraphics* o lugar de editora principal dos quadrinhos alternativos.

O gênero autobiográfico é outra forma de quadrinhos alternativos, pois fora utilizado anteriormente por quadrinistas *underground*. *Um contrato com Deus* (1978) de Will Eisner, de caráter autobiográfico, foi considerado uma das primeiras novelas gráficas por ser uma narrativa longa publicada em livro, parecida com pequenos contos; aproximando assim os quadrinhos do universo da literatura.

A seguir temos quatro páginas introdutórias do conto *Um contrato com Deus*:



(Fig. 3 – páginas 15 e 16 de *Um contrato com Deus* de Will Eisner)



(Fig. 4 – páginas 17 e 18 de *Um contrato com Deus* de Will Eisner)

Nesse conto e nos outros constituintes da obra, a forma como a história é contada é distinta devido à ênfase nos elementos gráficos dos quais fazem parte a palavra, a página, o quadro. Não há um limite e uma única forma de composição da história, essa liberdade artística fica a critério do autor, consolidando assim a ideia de que a novela gráfica é uma HQ literária.

Embora, haja estudos que sustentam essa concepção, concordamos com autores como García, Barbieri e Ramos, os quais defendem que os quadrinhos possuem uma linguagem

autônoma que dialoga com outras linguagens: o cinema, a fotografia, a literatura, a pintura, entre outras. Essas linguagens segundo Barbieri estão “estrechamente interconectadas, entrelazadas, y en contínua interacción recíproca” (BARBIERI, 1998, p. 11).

Em 1986, nos Estados Unidos é publicado o primeiro volume de *Maus* de Art Spiegelman, pela editora literária Phanteon. Nessa época ainda estavam surgindo os quadrinhos alternativos, porém, *Maus* foi considerada uma novela Gráfica por apresentar uma “estrutura completa” e possuir “uma obra fechada”. Além disso, a história apresenta um relato complexo que circula entre o ficcional e o real. Trata-se de um gênero autobiográfico ou de memória sobre “a história dos pais” de Spiegelman durante a Segunda Guerra Mundial (GARCÍA, 2012, p. 223-224). O segundo volume da “história do holocausto”, de 1991, ganhou o premio Pulitzer de literatura em 1992, o que conferiu um rótulo de narrativa literária.

Nesse mesmo ano foram publicadas duas obras que retomaram a temática do gênero super-herói: *Watchmen* – “uma série de 12 volumes em comic book em lombada canoa” (idem p. 229) – de Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins e, *Batman, The Dark Knight Returns* – “no formato *prestige*: 48 páginas em cores, em papel de qualidade superior, com capa cartão e lombada quadrada” (idem p. 230) – de Frank Miller, Klaus Janson e Lynn Varley. Essas duas obras junto com a obra de Spiegelman são apontadas por García (2012) como o *boom* da novela gráfica.

No entanto, é no século XXI que a novela gráfica se torna o veículo da arte sequencial a partir da publicação na França de *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi por L’Association e nos Estados Unidos de *Jimmy Corrigan* de Chris Ware pela Phanteon. No Brasil, de acordo com Ramos e Figueira (2011), o termo *Novela Gráfica* surge em 1988, primeiramente com a publicação da série *Graphic Novel*, da editora Abril, cujas edições traziam personagens da Marvel e DC Comics (editoras americanas), personagens vindos da Europa e também uma edição de *O edifício* de Will Eisner. Depois, em outubro de 1988, a editora Globo lança a série *Graphic Globo*, cuja história inicial era *Dreadstar* de Jim Starlim. A Nova Sampa é outra editora que utilizou esse termo com edições das histórias das *Tartarugas Ninjas*, cuja coleção foi rotulada como *Sampa Graphic Album*. Assim, segundo Ramos e Figueira (2011) o uso do termo *Novela Gráfica* mostrava “que aquele produto, tanto na forma como no conteúdo, era de uma qualidade diferenciada, mas artística e mais literária, e, por isso, tinha como leitor-alvo o adulto” (RAMOS, 2011, p. 07).

Ramos e Figueira aponta ainda que durante a década de 1990 o número de publicações com o termo *graphic novel* ou novela gráfica cai devido ao “cenário econômico instável no Brasil”. No entanto, a partir do século XXI, o termo se populariza novamente com as editoras Via Lettera, Opera Graphica e Conrad, cujas obras em quadrinhos são produzidas no formato livro e disponibilizadas para venda em lojas especializadas e livrarias (Ramos, ano, p. 11).

O termo novela gráfica também foi utilizado para nomear as adaptações literárias em quadrinhos a partir de 2006. Conforme Ramos “foi nesse ano que o governo federal incluiu obras quadrinísticas nas gordas seleções do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) (...)” (idem p. 14), com o nome de *Grandes Clássicos em Graphic Novel*. Além disso, outros quadrinhos nacionais ganharam a expressão, o que ampliou o seu uso, por exemplo, “o trabalho biográfico de *Morro da Favela* (2011) de André Diniz” (p. 16).

2.2 Que linguagem é essa?

Cada país possui uma expressão própria para rotular suas histórias em quadrinhos. Conforme García (2012) na França, *Bande dessinée*; na Espanha, *Tebeo* o *Historieta*; em Cuba, *Muñequitos*; no Japão, *Mangá*; em Portugal (tradução do termo francês), *Banda desenhada*; na Itália, *Fumetti*; na Alemanha, *Bildgeschichte*; no Brasil; *Gibi* e *Viñeta ou comics* no Uruguai e na Argentina. Contudo, não é possível afirmar que todas essas expressões se referiam a um mesmo conceito de história em quadrinhos, pois se tratam de produções distintas cujos contextos culturais são completamente diferentes.

Os quadrinhos se caracterizam pela diversidade de formatos, conteúdos, estilos, autores, leitores e, também, possui um repertório de gêneros. Por isso, McCloud afirma que “a melhor definição para quadrinhos é a que for mais expansiva” (MCCLOUD, 1995, p. 199).

Talvez o termo mais amplo seja a arte sequencial que segundo Eisner (1989), é uma forma de expressão artística que está presente em revistas em quadrinhos, em tirinhas jornalísticas, em novelas gráficas, em *storyboards* e em manuais de instruções ilustrados, cujas funções são entreter ou instruir. O elemento definidor e que diferencia a arte sequencial de outra forma de arte como a literatura, é o quadro ou segmento sequenciado¹³. Além disso, outros elementos caracterizadores é a moldura do quadro (requadro), o balão (responsável pelo som e a fala), o tempo e/ou timing, os símbolos e as imagens que constituem a linguagem dos quadrinhos. Imagens essas que formam a identidade do personagem, suas emoções e sua

¹³ Segmento sequenciado: espaço em que ocorre a narrativa.

postura gestual. Para Eisner (1989) “a postura do corpo e o gesto tem primazia sobre o texto” (EISNER, 1989 p. 103), pois a linguagem do corpo, principalmente focada na expressão facial é um dos elementos fundamentais para gerar sentido nessa forma de arte.

McCloud (1993) a partir da leitura de Eisner (1989) baseou sua discussão na *arte sequencial* e defende que as HQs são: “imagens pictóricas a outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no interlocutor” (MCCLLOUD, 1993, p. 09). Esse conceito também é aplicado às tiras jornalísticas e às revistas dos quadrinhos, gêneros em circulação no século XX. Para McCloud, a arte sequencial apareceu muito antes de 1900 (ano do surgimento dos quadrinhos apontados por grande parte dos estudos). Para o autor, o início seria “uma peça da história épica contido num manuscrito em imagem pré-colombiana, descoberto por Cortês em torno de 1519” (MCCLLOUD, 1995, p. 10). Ele defende que tal peça é uma história em quadrinhos, pois apresenta uma sequencia de imagens que narram uma história; além disso, reforça seu argumento a possibilidade de ler da esquerda para direita e de cima para baixo, como nas HQs ocidentais. Outro exemplo trazido pelo autor é de uma tapeçaria francesa chamada *Bayeux Tapestry*, também considerada uma história em quadrinhos devido à sequencia deliberada de imagens.

No conceito de McCloud de arte sequencial esses exemplos são viáveis e, portanto, são quadrinhos. No entanto, não considera um único quadro como história em quadrinhos, mesmo que possua seus elementos principais (balão, onomatopéia, tempo e espaço, requadro), pois falta o principal, ou seja, não apresenta uma sequencia. Logo esse conceito não abrange os gêneros charge e cartum, formas em quadrinhos que dispomos atualmente.

Eisner (1989) deixa implícito o que possa ser a arte sequencial, embora apresente conceitos variados que apontem para diferentes caminhos. A primeira pista aparece no prefácio, quando descreve os propósitos do livro: “examinar a singular estética da arte sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER, 1989, p. 05). Aqui de certa forma o autor apresenta as diferentes perspectivas sobre as manifestações da arte sequencial.

Primeiro, a arte sequencial é o veículo, o meio de circulação dos quadrinhos, que também pode ser compreendido como o gênero discursivo, pois dão forma aos enunciados descritos pelo autor: os símbolos, as imagens e os balões (idem p. 28). Na perspectiva dos gêneros discursivos, esses elementos seriam os “enunciados relativamente estáveis”

(BAKHTIN, 2000 p. 179) que dependem da intenção do autor na seleção da forma e do estilo para os elementos narrativos nos quadrinhos e do público leitor.

Em segundo lugar, para Eisner a arte sequencial é uma disciplina distinta, ou seja, é uma aprendizagem necessária, “é uma forma de discussão acadêmica”, é uma arte a ser pesquisada, pois possui elementos importantes que dialogam entre si: “design, desenho, cartum e a criação escrita” (EISNER, 1989, p. 05). Nesse aspecto, o argumento é de que os quadrinhos dependem de uma forma de leitura. Essa perspectiva fica evidente quando explica que apesar das revistas terem passado por mudanças em suas composições, em sua qualidade de produção e em sua recepção (de leitores infanto-juvenis para os leitores adultos), tais mudanças exigiram dos leitores “um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (Eisner, 1989, p. 8) devido à relação cada vez mais elaborada entre imagens e palavras, desconstruindo a ideia de que os quadrinhos possuíam uma leitura fácil, o que justificaria a arte sequencial como disciplina.

Em terceiro lugar, a arte sequencial para Eisner (1989) é: “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1989 p. 05).

Depois do conceito de arte sequencial, as histórias em quadrinhos assumem a forma de narrativas gráficas. Dessa maneira, passa-se a definir esse gênero pela sua característica particular: narrar histórias através de imagens. Eisner (2005) define a narrativa gráfica como “uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas” (EISNER, 2005, p. 10). Nas HQs, as imagens são narradas quadro a quadro, não possuem o movimento real como no cinema, pois se utilizam de uma “plataforma estática impressa” (idem p. 65), cuja participação do leitor é essencial para a construção de sentido.

Para o autor, a imagem é “a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho)” (idem p. 19). Esse objeto ou experiência representado pelo desenho nos quadrinhos geralmente é simplificado para que o leitor reconheça essa representação como algo real, por isso, o cartunista usa imagens impressionistas, simbólicas e estereotipadas. Desta maneira, se espera que o leitor entenda “o tempo implícito, o espaço, o movimento e as emoções” (idem p. 53). Além disso, na narrativa gráfica a palavra está sempre submetida à imagem, é apenas um complemento, pois a imagem sozinha precisa dar conta de narrar a história.

De acordo com Eisner, a narrativa gráfica pode ser narrada de diferentes formas segundo o formato escolhido pelo narrador:

Há uma enorme diferença estrutural entre a narrativa de tiras de jornal e as revistas em quadrinhos. Nas revistas em quadrinhos, as histórias seguem para uma conclusão definida, uma tradição que começou quando as primeiras revistas em quadrinhos anunciaram que todas as histórias eram completas. As revistas são independentes, enquanto os jornais estão conectados ao padrão da vida diária. Numa continuidade diária, entretanto, o narrador precisa apenas dar seqüência até a aventura seguinte. (EISNER, 2005, p. 136)

Essas tiras de continuidade diária são chamadas de “tiras seriadas”(RAMOS, 2012 p. 25-26). Por conseguinte, as narrativas gráficas de acordo com Eisner (2005) podem conter a história de enredo curto, de uma página ou ser totalmente gráfica (novela gráfica).

Em suma, com o conceito de história em quadrinhos como narrativa gráfica, Eisner (2005) amplia a noção de arte sequencial, pois as imagens não são apenas dispostas em seqüência para simular a passagem do tempo, mas para narrar uma história. Portanto, além do movimento quadro a quadro, saber como se constrói o enredo também é um elemento de análise das HQs como um gênero autônomo, pois possui seu modo próprio de narrar.

No entanto, mesmo com diferentes conceitos para o mesmo objeto, definir as HQs ainda é problemático, pois sua circulação não é apenas no meio impresso, mas também nas mídias eletrônicas. Ramos (2012) ressalta que é preciso ter uma noção do que são os quadrinhos e seus gêneros e do que eles não são. Do contrário, as questões sobre se os quadrinhos são uma forma de literatura, se são uma extensão do cinema ou se são o mesmo que ilustração e etc. não ficam claras. A resposta para essas questões é uma só: “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, 2012 p. 17).

Os quadrinhos são outra forma de comunicação, que dialoga com outros gêneros. A ideia de confundir com gênero literário advém das adaptações de clássicos literários para os quadrinhos e também da produção de novela gráfica, pois suas narrativas são densas, com temas mais complexos e não giram em torno da produção de humor.

Embora, a narração predomine nos quadrinhos, a história é narrada pelas imagens em relação com a palavra, nesse caso, caricatura e ilustração não são quadrinhos, pois não narram (Ramos, 2012, p. 20). A caricatura é um modo de representação de objetos e personagens, que também está presente nos quadrinhos segundo Barbieri (1998) e a ilustração apenas ilustra ou repete o que é dito pela palavra. Assim sendo, essa linguagem chamada história em quadrinhos é segundo Barbieri (1998) um ambiente interconectado e em contínua interação com outras linguagens.

3 A Leitura de “Morte e Vida Severina” em quadrinhos

3.1 A adaptação

A estrutura da adaptação em quadrinhos de *Morte e Vida Severina* de Miguel Falcão confirma a adaptação/leitura da obra fonte porque é dividida em dezoito partes assim como no poema de Cabral de Melo Neto. Além disso, há também a repetição do texto integral do poema que é complementado pelos signos icônicos ¹⁴das histórias em quadrinhos (HQs). Na adaptação, permanecem os versos, ou seja, não são passados para a prosa, como é característico nos quadrinhos.

Dessa forma, o ato interpretativo do adaptador se dá através da seleção e organização dos signos visuais e dos elementos gráficos dentro dos quadros, quadros/vinhetas e das páginas.

3.2 Os personagens

Em *Morte e Vida Severina* em quadrinhos, temos personagens tipos (representam sujeitos sociais) e personagens alegóricos (personificações) que se apresentam como adversários. Os personagens tipos representam a luta pela vida: Severino retirante, uma senhora, os dois coveiros, o José Mestre Capina, as duas ciganas, os vizinhos e amigos, o menino. Os personagens alegóricos são a personificação da morte: a figura da morte, os cactos, os esqueletos, o corvo e, as pás, enxadas, foices, ganchos e cabides. No entanto, será

¹⁴ O uso da expressão “signos icônicos” é usada por Will Eisner em seus estudos sobre os quadrinhos (1989 – 2005).

analisado especificamente Severino, imagem do retirante nordestino; a senhora, imagem daqueles que se alimentam da morte; e a personificação da Morte.

Nos quadrinhos, a imagem icônica tende a ter diferentes níveis de abstração, que pode ser observado na representação de personagens e cenários de forma realística e de forma cartunizada (MCCLLOUD, 1995) ou caricata e estilizada (CAGNIN, 1975).

Os personagens de *Morte e Vida Severina* possuem um estilo de desenho estilizado, que em alguns casos se aproxima do estilo caricato, por exemplo, o personagem Severino possui mais traços realistas do que a personificação da Morte. Os outros ícones como as pás, as enxadas, as foices, os ganchos e os cabides, que na HQ são personificados, possuem traços cada vez mais realistas.

3.2.1 Retirante

Segundo Barbieri (1998, p. 79) a “caricatura” ou o desenho caricato “ponen en evidencia los rasgos más significativos” na caracterização do personagem. Assim, Severino Retirante é representado como um homem magro, com pernas e braços finos, porém suas mãos e pés são grandes. A cabeça, o nariz, o queixo de Severino também são salientes e possui olhos escuros e profundos. Tal imagem reflete os versos do poema fonte: “Somos muitos Severinos/iguais em tudo na vida/na mesma cabeça grande/ que a custo se equilibra/no mesmo ventre crescido sobre as mesmas pernas finas, e iguais porque o sangue que utilizamos tem pouca tinta”.



(Fig. 5 – página 09)

3.2.2 Senhora

Outro personagem dessa adaptação é a senhora (sexta parte da HQ):



(Fig. 6 – página 18)

No poema fonte não é explicitada na figura de uma senhora, de aparência gorda e bem vestida como é observado na HQ – o que revela a leitura de Falcão. No poema, Severino dirige-se a essa senhora e pergunta se há algum trabalho naquela região. A Mulher pergunta a Severino no que sabe trabalhar, porém seus ofícios não são necessários, pois nessa região só há trabalho para rezadores, cantadores de ladainhas e coveiros, profissões que fazem da morte o seu ofício.

No poema e na adaptação em quadrinhos, Severino se retira do sertão nordestino com a esperança de encontrar vida no litoral pernambucano. Pelo fato de a morte ser tão presente no sertão, não há como ganhar a vida sendo lavrador, nesse caso, a Mulher representa as pessoas que ganham a vida se beneficiando do número constante de mortes que há naquela região, morte essa que é descrita por Severino na primeira parte do poema “que é a mesma morte que se morre de velhice antes dos trinta,/ de emboscada antes dos vinte,/ de fome um pouco por dia/ (de fraqueza e de doença/ é que a morte Severina ataca em qualquer idade,/ e até gente não nascida)”. A imagem dessa mulher que é fisicamente gorda, as suas roupas e a sua aparência de anciã indicam que possui fartura, dinheiro e experiência no ofício de rezadora. Pela sua idade, que não está explícita no poema, mas sim na imagem, depreende-se que essa senhora trabalha há alguns anos como rezadora e que, portanto é uma sobrevivente, pois não foi surpreendida pela mesma morte Severina que tantos Severinos retirantes têm sofrido. Além da aparência física, sua expressão facial indica satisfação e contentamento ao contrário de Severino.

3.2.3 A Morte

A personificação da morte não está presente no poema de João Cabral de Melo Neto, é uma criação do adaptador Falcão. Na HQ ganha expressividade na seguinte imagem:



(Fig. 7 – página 10)

O desenho da morte é de certa forma mais caricato do que o desenho dos outros personagens. O corpo aparentemente humano é envolto num manto com listras horizontais nas cores: preto e branco. A cabeça é o crânio de um gado com chifres, cujos dentes estão intactos e nas mãos é carregada uma foice. Essa imagem construída por Falcão retoma a construção simbólica do mito do Ceifador (aspecto nacional), que possui essas mesmas características físicas, com a exceção de a cabeça ser de um crânio de gado e não de um crânio humano. Ao usar o crânio de um gado, que de certa forma simboliza a morte no sertão, o adaptador cria uma figura híbrida que se torna um ceifador da vida Severina.

Em outras partes da HQ, a morte assume outras formas. Primeiro na imagem de um padre, pela batina e a cruz trazida ao pescoço, no momento em que é narrado o enterro de um trabalhador de eito. A morte, nessa parte da HQ, observa o enterro segurando nas mãos a cruz que trás ao pescoço. O defunto é enterrado pela personificação das pás e enxadas que preparam e fecham a cova. Ao misturar a figura do padre com a figura da morte, tem-se uma ligação entre a morte e a religião católica. Nesse caso, é como se o padre fosse o responsável por fazer a transição da vida para a morte, que é a mesma função do Ceifador ou também conhecido como anjo da morte em outras crenças populares.

E, segundo, a morte assume a imagem de um corpo de mulher nua aparentemente gorda, com a mesma cabeça de gado. A imagem da mulher na HQ está relacionada ao verso “Se abre o chão e te envolve,/ como mulher com quem se dorme”. Em um sentido amplo, a “mulher” com quem o trabalhador do eito vai dormir é a própria Morte.

De certa forma a aparência física dessa “mulher” presente na página vinte e cinco da adaptação em quadrinhos remete à mesma aparência física da senhora com que Severino conversa nas vinhetas anteriores.

Diante disso, percebe-se que Falcão ao eleger determinadas imagens para a formação de seus personagens em *Morte e Vida Severina* utiliza estereótipos que recuperam na memória do leitor as sociedades que estão representadas na obra fonte, que giram em torno da figura do retirante. Nesse caso, o uso do desenho cartunizado e estilizado auxilia na compreensão dessas imagens, que representam os Severinos.

A personificação da Morte está presente na construção da imagem de Severino, pois tanto um como o outro possuem os mesmos olhos profundos e vazios e se comparados, suas cabeças possuem o mesmo formato. Falcão ao desenhar as duas personagens com traços aparentemente semelhantes revela que o próprio Retirante é a presença da Morte em vida.

Já o formato do corpo da Morte é semelhante à aparência gorda da Senhora, sendo que o manto que a Morte veste se assemelha ao vestido que a Senhora está vestida. Na HQ tanto a Senhora quanto a personificação da Morte se beneficiam da morte dos Severinos.

Além disso, o fato de Severino ser magro e a senhora ser gorda já revela a leitura de Falcão sobre o poema fonte, que narra a luta entre a vida e a morte. As duas personagens possuem objetivos diferentes, Severino se retira para encontrar vida, a senhora continua no sertão, pois ali consegue sobreviver cultivando os roçados da morte. Portanto, ao criar a personagem Morte, Falcão reforça a antítese morte x vida presentes no poema, sendo esta a hibridez, a junção entre o estereótipo do Retirante e do rezador, dos que se retiram e dos que permanecem. Sendo, ela mesma, a Morte e a Vida Severina.

4 A cena narrativa¹⁵: o tempo e o espaço

A primeira parte da HQ “O retirante explica ao leitor que é a que vai” é narrada em duas páginas e divide-se em 12 quadros ou vinhetas relacionados à obra fonte. Logo no primeiro quadro aparece a imagem de Severino que se apresentará ao leitor nos quadros seguintes. Sua fala é representada pelo uso de balões-fala com contorno simples, porém a partir do quarto quadro há uma ausência da linha do balão e de seu apêndice¹⁶, nesse caso o cartunista situa a fala do personagem em partes brancas do quadro que produz diferentes formatos tem-se, portanto o balão-zero.

Na primeira página, inicia-se a narração com duas vinhetas de um mesmo tamanho, em que há apenas um balão em cada uma indicando a fala de Severino. Sequencialmente, o

¹⁵ A expressão cena narrativa é usado por Ramos (2012).

¹⁶ Apêndice: de acordo com Ramos (2012, p. 42) “é uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem.

tempo de leitura entre uma vinheta e outra se dá rapidamente. Na vinheta seguinte, o tamanho da vinheta é alterado para uma forma retangular (esticada), o que diminui o ritmo de leitura. Nesse quadro, há onze projeções distintas do personagem Severino, no entanto, o único balão presente na cena é direcionado a um dos Severinos. Mesmo assim, o tempo em que o leitor leva para perceber os diferentes Severinos e para a conclusão da ação se torna lento. Nessa vinheta, o plano em perspectiva¹⁷, trás imagens próximas e distantes do personagem, em que se misturam o plano americano¹⁸ e médio¹⁹. Nas três vinhetas que fecham a página, os formatos pequenos apressam a ação.

Na segunda página, as quatro primeiras vinhetas de tamanhos e formas diferentes dão um ritmo rápido à conclusão da cena narrativa. O processo elíptico que ocorre na passagem de um quadro ao outro indica uma quebra entre o tempo e o espaço, pois de um quadro a outro há mudanças nas cenas narrativas, que acabam por não apresentar uma sequência lógica entre as vinhetas.

Nos quadros finais, tem-se uma passagem de ação para ação²⁰, em que o personagem Severino, no primeiro quadro, observa a vegetação segurando uma pá e no seguinte inicia seu caminho até o litoral pernambucano. Na primeira cena, tem-se um plano total ou de conjunto pelo fato de que o personagem é mostrado de corpo inteiro e mais próximo do olhar do leitor, cuja visão é de ângulo de visão superior ou *plongé*²¹, na segunda, o ângulo é de visão média.

A estratégia discursiva adotada por Falcão nesses quadros finais faz com que um quadro se complemente no outro por possuírem formatos que indicam a passagem do tempo e do espaço em relação à ação do personagem. O formato inicial, em esquadro e a posição do personagem que se encontra na parte inferior e direita da vinheta indicam uma inversão no processamento da leitura e sequência da ação, que já não é da esquerda para direita como ocorre nos quadrinhos ocidentais e nem de cima para baixo. Nessa vinheta, a leitura e sequência da ação, em um mesmo quadro, ocorrem de baixo para cima e da direita inferior para a direita superior até chegar ao quadro seguinte. Nos dois quadros Severino está posicionado na parte direita do quadro, indicando assim, o início do seu retiro até o litoral pernambucano:

¹⁷Plano em perspectiva: “é uma soma de diferentes planos” (RAMOS, 2012, p. 141).

¹⁸ Plano americano ou de conversão: “mostra o personagem dos joelhos para cima” (RAMOS, 2012, p. 138).

¹⁹ Plano médio ou aproximado: “dá cintura para cima. Há reforço nos traços do rosto do personagem” (RAMOS, 2012, p. 139)

²⁰ Ação para ação: é a transição entre quadros de um único tema em progressão (MCCLLOUD, 1995, p. 72).

²¹ De visão superior ou *plongé*: “visão de cima para baixo” (RAMOS, 2012, p. 143).



(Fig. 8 – página 10)

A segunda parte, intitulada “Encontra dois homens carregando um defunto numa rede, aos gritos de “o irmão das almas! Irmão das almas! Não fui eu que matei não!””, é dividida em oito quadros referentes ao poema, narrados em duas páginas e meia. No poema, o personagem Severino encontra dois homens carregando um defunto cujo nome também é Severino, que morreu com um tiro de espingarda enquanto lavrava sua lavoura de palha. Os “irmãos das almas” seguem para o cemitério de Torres e no percurso vão conversando sobre a vida e a morte desse lavrador, Severino (retirante) decide acompanhá-los. A fala do Severino e dos irmãos das almas é descrita em vinte e nove balões, ora compostos ora balões comuns.

Na primeira página, as três vinhetas, os personagens são representados no plano total ou de conjunto²², a ênfase é no diálogo de Severino retirante com os irmãos das almas. O fundo branco da cena narrativa dá uma falsa ideia de ausência de cenário, apenas reconhece-se o chão pela cor preta. Pelo formato esticado dos quadros e a utilização de vários balões em cada um, o tempo dá-se na conclusão de um balão a outro, sendo a passagem de um quadro a outro de ação para ação. Na terceira vinheta surge um quarto personagem – a Morte – que segura uma espingarda no ombro esquerdo. O posicionamento à frente dos outros personagens e o tamanho maior indica que a Morte possui poder e domínio sobre a vida desses Severinos.

Na segunda página, tem-se no plano do detalhe ou *close-up*²³ a ave-bala, o primeiro signo icônico que representa a Morte. A ação nessa vinheta ocorre no movimento da ave-bala, que só é possível pelo uso de signos icônicos como a linha cinética que sai da parte inferior da bala, indicando o percurso percorrido, e também a velocidade com que atinge o alvo. Na vinheta seguinte, pelo uso da linha cinética, depreende-se pelo contexto que Severino

²² Plano total ou de conjunto: “o ser é representado de maneira mais próxima. Reduz-se a importância do ambiente que o cerca e o personagem passa a ganhar mais atenção” (RAMOS, 2012, p. 138)

²³ Plano do detalhe ou *close-up*: “a atenção é para detalhes do rosto ou de objetos” (RAMOS, 2012, p. 140).

Lavrador foi atingido pela ave-bala enquanto lavrava. Até esses dois quadros não se sabe ao certo quem foi o responsável pelo tiro, somente na vinheta seguinte, vê-se no plano médio, a Morte atirando com a espingarda.

As vinhetas finais, com o uso do plano geral ou panorâmico²⁴ ao representar o distanciamento dos personagens indicam o final do percurso e a chegada ao cemitério de Torres, sem que seja necessário mais uma vinheta para mostrar como isso ocorreu. Portanto, a participação do leitor torna-se importante para a apreensão dos sinais deixados pelo autor. Essa utilização de signos icônicos nos quadrinhos, devido também ao formato do gênero, utiliza-se da linguagem implícita dos signos para narrar uma ação, que na linguagem verbal teria que ser mais descritiva e explicitada para que o leitor a compreenda-se.

Na terceira parte “O retirante tem medo de se extraviar porque seu guia, o rio Capibaribe, cortou com o verão”, tem-se o momento em que Severino produz seu primeiro monólogo. O texto verbal presente nas sete vinhetas são divididos em estrofes com ausência da linha de contorno de balão

A primeira vinheta é maior do que as seguintes. No cenário branco, encontra-se o personagem Severino, em um plano total, ajoelhado segurando um rosário de pequenas vilas como os versos do poema “sei que há vilas pequeninas,/ todas formando um rosário”. Na segunda vinheta, apenas há a presença de um corvo pousado sobre um cercado e Severino ao longe seguindo seu caminho. Na terceira vinheta, o mesmo traço usado no desenho da caatinga é usado para representar Severino, o que dialoga com o verbo emaranhar usado nos versos do poema-fonte.

Na quarta vinheta, tem-se Severino num plano panorâmico, em que a ênfase está no solo pedregoso em que antes era o Rio Capibaribe. Na seguinte, apenas a imagem de Severino e sua sombra ocupam a vinheta que tem um formato esticado verticalmente. Observa-se que o espaço entre essa vinheta e quarta é maior do que os outros, que também proporciona a mudança total de cenário entre uma a outra. Nessa sarjeta, depreende-se pelo contexto o tempo que Severino levou para passar o corte do Rio Capibaribe e seguir outra direção, já que o rio já não pode mais guiá-lo. Entre a sexta e a sétima vinheta há uma mudança de aspecto para aspecto²⁵. Na primeira, Severino se aproxima de um vilarejo e na segunda, o plano do detalhe foca no corvo pousado em cima do telhado de uma casa, desenhada ao fundo na

²⁴ Plano geral ou panorâmico: “vê-se a figura humana por completo”, sendo a ênfase dada no cenário em que está representado a personagem (RAMOS, 2012, p. 137).

²⁵ De aspecto para aspecto: é a transição entre quadros que mostra “diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera” (MCCLLOUD, 1995, p. 72)

vinheta anterior. Pelo contexto, existe a possibilidade de que esse corvo do último quadro é o mesmo que aparece em quadros anteriores.

Nessa parte da adaptação, o medo de se extraviar do personagem é representado pelo adaptador não na figura expressiva de Severino, mas sim na cena narrativa, em que há o predomínio de um cenário branco, que indica a ausência, a incerteza e que explicitamente mostra o deserto desse sertão pernambucano com uso de signos que caracterizam esse lugar em sua visão: o corvo, os vilarejos, a caatinga, o solo pedregoso. Falcão em cada uma dessas sete vinhetas representa um desses signos, apenas a figura do corvo é repetida, o que reforça a presença da morte Severina.

Na quarta parte “Na casa a que o retirante chega estão cantando excelências para um defunto, enquanto um homem ao lado de fora, vai parodiando as palavras dos cantadores” não há uma linha demarcatória como há nos quadrinhos convencionais, há uma ausência de vinheta, a cena narrativa ocorre na página. Nesse caso, o tempo não é marcado pela mudança de quadro e sim pelos balões, que possuem a linha torta e a forma da letra em itálico, já que os personagens encontram-se em um velório, esses signos icônicos sugerem voz trêmula e tristeza.

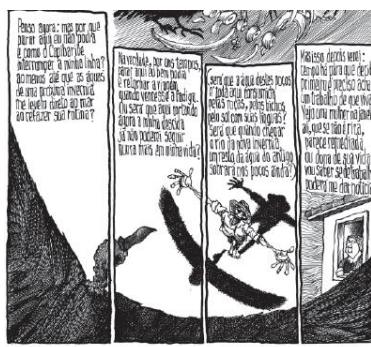
Nessa parte da HQ, Falcão representa com a personificação de um corvo, a fala que encerra a ladainha “...que a terra vai colher a mão”. O velório está sendo observado pelo corvo do alto da casa, nesse caso temos o ângulo de visão *plongé*, assim, o leitor é levado a observar a cena a partir da visão do corvo. Porém, pela angulação *plongé* utilizada nessa página, vê-se Severino ao lado de fora a observar toda a ação.

Na quinta parte “Cansado da viagem, o retirante pensa interrompê-la por uns instantes e procurar trabalho ali onde se encontra”, o requadro²⁶ também se difere dos outros pelo fato de que a página é dividida em duas cenas narrativas.

Na primeira, há ausência da linha demarcatória do quadro, porém depreende-se tratar de uma vinheta retangular e alargada pelo sombreamento empregado na cena. O balão-zero narra os primeiros versos do poema em que Severino em seu monólogo comenta sobre apenas encontrar a morte ativa em seu caminho. Nessa cena, também há diferentes planos, Severino em um plano total ou de conjunto, com os ombros caídos e com o corpo encurvado indicando cansaço, observa os corvos ao redor de uma carcaça de ossos secos. Nessa cena, os corvos são desenhados no plano do detalhe. Essa angulação reforça a presença constante da morte.

Na segunda cena, uma mesma ação é fragmentada em quatro quadros:

²⁶Requadro: moldura do quadro ou vinheta (termo usado por Will Eisner).



(Fig. 9 – página 16)

Como se observa, tempo e espaço ultrapassam o limite de cada quadrinho. Nessa cena, têm-se diferentes visões sobre a morte Severina: a visão do corvo que observa Severino do alto, a visão de Severino que observa e com os seus braços abertos imita o vôo do corvo, e a visão da mulher na janela, que segundo a disposição dos quadros, observa os dois. A visão *plongé* mais uma vez é empregada a fim de mostrar que o corvo, símbolo da morte, está acima da vida Severina, representada por Severino, o qual durante o poema apresenta verbalmente e iconicamente o predomínio da morte sobre a vida.

A sexta parte “Dirigi-se à mulher na janela, que depois descobre tratar-se de quem se saberá” é adaptada em cinco páginas com vinte e cinco quadros/vinhetas para narrar a conversa de Severino com uma mulher.

Na primeira vinheta, Severino se aproxima da mulher com a postura do corpo encurvada e com o chapéu na mão. Esses sinais indicam uma postura de humildade e respeito, devido também ao tema da conversa ser busca de emprego e, também à idade aparente de senhora. Essa vinheta inicial é larga, as seguintes são pequenas, o que acelera a conclusão dos quadros, aumentando assim o ritmo de leitura entre um quadro e outro.

Embora, a conversa dos dois seja no presente da narração, toda vez que Severino comenta sobre os ofícios que desempenhou (páginas 17, 18 e 19), suas ações são representadas no passado. Por isso a vinhetas são mais fragmentadas, pois se não houvesse essa mudança de representação do tempo dentro do quadro, não seria necessário um quadro para a fala de Severino e outro para a fala da Mulher, já que há uma situação de diálogo.

No entanto, o texto verbal sugere que os dois estejam conversando face a face, mas as imagens revelam ações diferentes e desconexas em cada quadro. Enquanto, os ofícios de Severino são representados nas vinhetas da parte esquerda da página, a mulher, na vinheta ao

lado, desempenha diferentes movimentos em cada quadro, que observados em conjunto revelam a mudança da ação da narrativa da vinheta de cima para a de baixo. Assim, da página 17 a 19, enquanto Severino conta seus ofícios, a Mulher entra em casa, busca um vidro com sementes e retorna até a frente da casa. Essa alteração na continuidade das ações desempenhadas pela Mulher inova a forma de narrar o tempo e o espaço nos quadrinhos.

Nas páginas 20 e 21, Severino e a Mulher são colocados na mesma cena, a mudança entre as vinhetas dá-se de ação para ação, cujas falas dos personagens são representadas em balões de contorno simples. A forma retangular/esticada das vinhetas prolonga o tempo da ação em cada vinheta, cuja mudança de ações implícitas pelos signos visuais empregados ocorre no espaço entre os quadros.

Na sétima parte “O retirante chega à Zona da Mata, que o faz pensar, outra vez, em interromper a viagem”, o monólogo do retirante é narrado em uma página com três quadros/vinhetas retangulares e esticadas. O plano panorâmico utilizado faz com que o leitor tenha a mesma visão da Zona da Mata do que Severino ao refletir sobre essa paisagem.

O balão composto usado na primeira vinheta revela vários momentos de fala do personagem, que também indica o ritmo acelerado de leitura entre um e outro, pois nessas vinhetas a maior parte da ação dentro do quadro ocorre na fala. Na vinheta seguinte, o balão-zero com uma forma esticada apenas complementa a fala de Severino. Na última vinheta, o balão-duplo^o empregado acompanha o percurso de Severino até o um cemitério. Nessas vinhetas, as mudanças que ocorrem de uma para outra, se dá de ação para ação, porém há uma grande elipse²⁷, ficando a critério do leitor as inferências de como foi a sequência da ação.

Na oitava parte da HQ “Assiste ao enterro de um trabalhador de oito e ouve o que dizem do morto os amigos que o levaram ao cemitério” a ação ocorre em três páginas. A primeira página não apresenta uma divisão convencional entre as duas vinhetas. Sabe-se que se trata de duas vinhetas pela sequência da ação e pela cor preta que as separa. Os amigos do defunto são representados por personificações de pás, Severino e a personificação da morte com roupas de um padre observam ao enterro. Na vinheta seguinte, o plano geral empregado centra-se na ação do enterro, as pás que representam iconicamente os coveiros derramam a terra sobre o defunto. O tempo para o termino da ação de enterrar dá-se na passagem da página 23 a 24. Na página 23, depreende-se pelo contexto, o tempo que falta para que a pá preencha a cova. Nessa vinheta, não há linhas cinéticas que indiquem movimento, mas a

²⁷ Grande elipse: “indica um corte maior tanto no espaço quanto no tempo narrativo” (RAMOS, 2012, p. 146).

forma como a pá está desenhada e o desenho das pedras preenchendo a cova são signos que indicam a ação.

As quatro vinhetas da página 24 apresentam formatos distintos. O cenário em branco, na primeira vinheta esticada horizontalmente, tem-se um balão-fala direcionado a cada uma das duas pás, que observam a cruz sobre a cova, tem-se assim o primeiro plano. Na vinheta esticada verticalmente, o cenário em preto, trás as imagens das personificações das pás, em um plano médio ou aproximado. As pás desenhadas de costas seguem seu caminho. As duas vinhetas finais dessa página possuem o mesmo tamanho. Na primeira, têm-se a personificação da enxada e na segunda a da foice, ambas desenhadas no plano médio ou aproximado. A mudança temporal e de um quadro a outro se dá pelos balões-fala.

A página 25 apresenta duas vinhetas esticadas verticalmente, cuja linha divisória é a fumaça do cigarro de uma mulher, cuja cabeça é um crânio de um gado, mesma cabeça usada na personificação da morte. O cenário em preto das vinhetas, apresenta no plano *close-up* a personificação dos amigos do defunto em ganchos e cabides, de onde se direcionam os balões-fala.

Na nona parte “O retirante resolve apressar os passos para chegar logo ao Recife”, os versos iniciais são adaptadas em um balão composto, em uma página, em que o espaço narrativo apresenta-se no plano geral ou panorâmico. Com esse plano é possível olhar a paisagem do litoral pernambucano que Severino observa (o personagem encontra-se no lado esquerdo dá página), o que faz com que o leitor acompanhe a visão do personagem e leia seu monólogo nos balões que seguem.

Na décima parte “Chegando ao Recife, o retirante senta-se para descansar ao pé de um muro alto e caiado e ouve, sem ser notado, a conversa de dois coveiros” são utilizadas quinze vinhetas para narrar a conversa. O formato quadrado da primeira vinheta ocupa meia página, na cena está Severino sentado na calçada a ouvir a conversa dos coveiros. O primeiro balão-fala da cena tem a apêndice em direção ao outro lado do muro, em que se encontram os coveiros. O apêndice do segundo balão-fala sai da primeira vinheta e atravessa a segunda até o personagem. Ambas as vinhetas da página 27 apresentam seus personagem no plano total ou de conjunto.

As páginas 28 e 29 são compostas de vinhetas que apresentam tamanhos semelhantes, porém nas cenas narrativas, há apenas túmulos, a fala dos coveiros são representadas em balões-zero²⁸, sendo em média, um balão em cada vinheta. Portanto, a passagem de uma

²⁸ Balão-zero: é o balão sem a linha de contorno (RAMOS, 2012, p. 39).

vinheta a outra pode ser considerada de aspecto para aspecto, em que cada elemento da cena narrativa, nesse caso, os túmulos são representados em cada quadro. A mudança de tempo ocorre na sequência de balões, nesse caso a imagem dos túmulos são apenas ilustrativas²⁹.

Na página 30, na última vinheta surge os coveiros num plano médio, suas falas são expostas em balões compostos. Na página 31, as duas vinhetas iniciais que são esticadas horizontalmente e finas, também apresentam elementos presentes no cemitério e a voz dos coveiros novamente surge em balões-zero. A terceira vinheta, num formato quadrado trás os coveiros num plano total, cujas falas estão em balão-composto.

A página 32 diferencia-se das anteriores, pelo fato de que a cena narrativa é narrada na página inteira, não há, portanto vinhetas. Os versos finais do poema-fonte são colocados na parte clara da página, representada em um balão sem contorne esticado, que acompanha a versificação. A personagem Morte, presente na cena, está conduzindo um barco. Pelo contexto depreende-se que o barco é conduzido por baixo da ponte. A imagem da Morte também é ilustrativa.

Na décima primeira parte “O retirante aproxima-se de um dos cais do Capibaribe”, os versos são adaptados em três quadros, cuja presença do personagem Severino, em seu monólogo, é pouca enfocada pelo adaptador, a ênfase está na paisagem desse espaço com balões-fala que quase ocupam todo o quadro. Na última vinheta dessa página, o plano panorâmico apresenta a visão que Severino possui das margens do Rio Capibaribe. Nesse quadro, não há personagens, porém a fala é representada em forma de legenda na parte esquerda da cena.

Na décima segunda parte “Aproxima-se do retirante o morador de um dos mocambos que existem entre o cais e a água do rio”, a primeira página possui três cenas narrativas que não são divididas por linhas demarcatórias³⁰, mas sim pelo contraste entre o claro e o escuro.

Primeiramente, temos a cena narrativa no plano em perspectiva, que apresenta diferentes planos, nos quais tantos os elementos mais distantes quanto os personagens mais próximos são percebidos pelo leitor (ver Ramos, 2012).

Segundo, a divisão feita pela parte em preto, que se localiza na parte superior do final da cena anterior, apresenta um plano de conversação, assim o foco já não é mais a paisagem e sim a conversa entre eles. O espaço dessa cena está todo em branco, apenas os personagens e os balões-fala estão presentes.

²⁹ Imagem ilustrativa: é uma imagem que repete o que foi dito no texto verbal (Ver Barbieri 1998)

³⁰ Linha demarcatória: é a borda do quadrinho, representada por um signo de contorno (RAMOS, 2012, p. 98)

Terceiro, a demarcação da última cena dá-se no contraste entre o branco (cena anterior) e o preto (cena atual). A cor desse espaço é preta e os personagens aparecem em primeiro plano. Observando-se a página de um caráter geral, nota-se que o adaptador dispõe as cenas de uma perspectiva geral a uma específica, o que dá a ideia de um triângulo invertido, em que o olho do leitor é direcionado à última cena, em que o personagem Mestre Carpina termina seu diálogo em defesa da vida e não da morte.

Na segunda página dessa parte da HQ, encontram-se os três quadros restantes em que as imagens dos personagens aparecem todas em branco, apenas identifica-se o contorno de seus corpos. Na última vinheta da página 35, o cenário escuro, e o formato esticado verticalmente da vinheta, indica um abismo em que Severino cai, a linha ondulada do balão indica medo e sua apêndice também ondulada acompanha a queda do personagem, indicando que sua voz devido à queda está trêmula.

Na décima terceira parte “Uma mulher, da porta de onde saiu o homem, anuncia-lhe o que se verá”, temos apenas um requadro com dois quadros em que um personagem à porta anuncia o nascimento do filho do Mestre Carpina. O recurso gráfico utilizado pelo adaptador nessa vinheta é sair do limite do primeiro quadro e deslocar o balão-fala para o outro quadro, mesmo havendo a linha divisória entre um quadro e outro. A mulher a porta está desenhada em um plano americano°.

A décima quarta parte “Aparecem e se aproximam da casa do homem vizinhos, amigos, duas ciganas, etc.” é adaptada em um quadro, no plano total. O desenho usado por Falcão remete à simbologia do nascimento do menino Jesus, pois o menino está ao centro da cena narrativa, dentro de um “berço” apoiado sobre madeiras, com pessoas à sua volta com um olhar de admiração que cantam seu nascimento. Pode-se afirmar, portanto, que trata-se, em primeira instância, de uma releitura do nascimento de Jesus, já que a obra fonte além de ser um texto poético é também um auto de natal natalino, que é trazido para a linguagem icônica de uma forma que o leitor perceba a esperança que a vida trás àquele lamaçal.

A décima quinta parte “Começam a chegar pessoas trazendo presentes para o recém nascido” é adaptada em uma página. O requadro serve como vinheta para a narrativa. A marcação temporal dá-se através dos versos do poema nas laterais esquerda e direita da página. As imagens ilustrativas presentes na página são a do boneco de barro de Severino de Tacunhaém e um caranguejo que sai do lamaçal, desenhadas no plano do detalhe ou *close-up*.

A décima sexta parte “Falam duas ciganas que haviam aparecido com os vizinhos” que trazem previsões sobre a sina do menino. Os quadros dessa página são dispostos

verticalmente acompanhando assim, os versos do poema. As duas ciganas são desenhadas no plano médio ou aproximado^o para que a ênfase esteja em suas previsões dispostas em um balão largo, sem contorno. Portanto, a expressão facial das personagens torna-se fundamental para compreender quem é o produtor do texto verbal já que não há um apêndice direcionado em suas direções.

A décima sétima parte “Falam os vizinhos, amigos, pessoas que vieram com presentes, etc.” adaptada nas páginas 39 e 40. Na primeira página, a passagem do tempo e do espaço entre um quadro e outro se dá de cena a cena^o, pois as imagens são representadas conforme o tempo narrado nas legendas em cada vinheta, que vai desde o menino na barriga de sua mãe até sua infância. Nas primeiras vinhetas tem-se no plano total a mãe (Q. 1) e o menino recém-nascido (Q. 2). Nas quatro restantes, tem-se a imagem do menino no plano geral ou panorâmico a fim de mostrar também o cenário em que está o personagem.

Na página 40, a primeira vinheta esticada trás apenas a imagem do menino, em sua adolescência, que estuda em uma escrivaninha. A passagem dessa vinheta para a seguinte é considerada *non-sequitur*,³¹ pois não dialoga com as cenas narrativas das vinhetas seguintes. As quatro vinhetas finais tem a conclusão dos quadros de ação para ação em que são narrados a Morte afundando no lamaçal. A Morte é representada desde o plano médio até o plano do detalhe em que aparece apenas a ponta de seus chifres sobre a lama.

Por último, a décima oitava parte “O Carpina fala com o retirante que esteve de fora sem tomar parte em nada” temos cinco quadros em que “a explosão da vida Severina” é narrada com a conversa do Carpina com Severino Retirante em diálogo com a imagem do menino já crescido que corre pelo lamaçal e pisa sobre a Morte que ainda bóia.

A primeira vinheta, maior do que as seguintes, apresenta o Mestre Carpina e o Severino no plano total ou de conjunto. Nessa vinheta apenas há um balão-fala com seu apêndice direcionada ao Carpina, assim, Severino apenas escuta sua fala. As três vinhetas seguintes são menores pelo fato de o tempo da ação entre uma e outra dar-se de forma rápida, pois é a ação de correr do menino que é narrada. A conclusão entre um quadro e outro, nesse caso, dá-se de ação para ação e os planos utilizados vão desde o plano close em que aparece o caranguejo saindo da lama ao total ou de conjunto em que há a imagem do menino de corpo inteiro a correr sobre a lama até o plano do detalhe e que aparecem os pés do menino pisando sobre a Morte.

³¹ Non-sequitur: é a transição que “não oferece nenhuma seqüência lógica entre os quadros” (MCCLLOUD, 1995, p. 72)

Esses signos visuais empregados pelo adaptador, mostra sua leitura sobre a vitória da vida sobre a morte expressada pela força e vitalidade do menino que sobrevive nesse lamaçal, confirmando assim as previsões anteriores das ciganas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos por se tratarem de um texto que mistura linguagem verbal com linguagem visual é um gênero que propicia o diálogo com outras formas de arte, como a poesia. Em *Morte e Vida Severina* em HQ o que é adaptado do texto fonte são os seus sentidos possíveis, embora haja a repetição do texto fonte, a forma como foi posicionado cada verso gera sentidos em quem lê, pois as palavras e as imagens se interrelacionam. E como nos quadrinhos a imagem assume a função de narrar a história, as palavras muitas vezes são representativas de signos visuais, portanto palavras viram imagens.

Na análise da adaptação *Morte e Vida Severina* em quadrinhos de Miguel Falcão constatou-se que o adaptador construiu sua interpretação do texto fonte por meios da produção de signos icônicos. Entre eles, a imagem da Mulher, da personagem Morte e, as personificações, entre outros recursos visuais não são explicitadas no poema de João Cabral de Melo Neto, são construções simbólicas do adaptador. E são construções possíveis pelo fato de que retomam em diferentes momentos e aspectos a antítese morte e vida presentes na obra.

Não se pode esquecer que o poema de Cabral de Melo Neto é um auto de natal e ao observar a narrativa quadrinizada, em vários momentos percebe-se a representação de signos religiosos como a cruz presente na postura como Severino se apresenta em algumas partes da HQ, as rezadoras e cantadoras de ladainhas, o padre e o nascimento do menino, cuja cena reconstrói o nascimento do menino Jesus.

Em suma, a adaptação literária em quadrinhos *Morte e Vida Severina* é considerada como um texto que surgiu para complementar, adicionar novos significados ao poema de João Cabral de Melo Neto, ampliando sua percepção e apreciação a outras comunidades de leitores, nesse caso os leitores de histórias em quadrinhos.

Como tantos outros rótulos que as HQs foram nomeadas ao longo das décadas, o termo novela gráfica está ligado às questões estéticas da narrativa em quadrinhos, além da mudança de formato, há a mudança de tempo de leitura. Não se trata de uma leitura tão rápida, pois a densidade em que as imagens são representadas leva o leitor a desenvolver seu olhar interpretativo de forma mais detalhista e perspicaz. O objetivo dessas obras em quadrinhos é a narração, desenvolver um enredo com início, meio e possível fim. Nesse sentido, têm-se as imagens a serviço da narração – signos que fazem parte da sintaxe da linguagem quadrinística.

É possível dizer que *Morte e Vida Severina* em quadrinhos faz parte da tradição da novela gráfica³², pois como afirma Garcia (2012):

A novela gráfica contemporânea representa, portanto, e mais do que qualquer outra coisa, essa consciência de liberdade do autor, um movimento – seguindo Campbell – que estabelece uma tradição irmã das demais, porém distinta. Falaremos claramente: nem melhor, nem pior, apenas diferente. Não é, por conseguinte, um formato nem um gênero, nem tampouco um conteúdo. Não é necessário desenhar duzentas páginas para fazer uma novela gráfica, assim como o fato de fazer um gibi de duzentas páginas não o converte em novela gráfica. (GARCIA, 2012 p. 305)

Nesse trabalho de conclusão de curso, apresentei como surgiram as histórias em quadrinhos ocidentais e em específico o surgimento do termo novela gráfica pelo fato de que a obra *Morte e Vida Severina em HQ* apresenta características relativas ao uso desse rótulo. Ainda não há estudos que comprovem que as adaptações literárias em quadrinhos são novelas gráficas, por se tratar de algo novo no mercado quadrinístico. No entanto, na obra de Miguel Falcão há essa liberdade de autoria. Falcão faz sua leitura do poema de João Cabral de Melo Neto e o representa em imagens em forma de HQ, porém é uma história livre, não se prende a formatos convencionais. Em suas imagens há um diálogo explícito com outras artes, como o cinema. Embora seja uma adaptação, a história em quadrinhos é de sua autoria. O poema é apenas um plano de fundo. De acordo com as características apontadas por García (2013), *Morte e Vida Severina em HQ* pode ser considerada uma novela gráfica.

Como todos os gêneros discursivos segundo Bakhtin (2000) são “enunciados relativamente estáveis”, as histórias em quadrinhos também mudam, também assumem novos estilos, outros enunciados e, conseqüentemente, novas intenções comunicativas. É o caso, por exemplo, de um novo gênero que tem sido estudado pelo pesquisador Paulo Ramos, as tiras livres³³.

Por fim, o uso do termo novela gráfica, todavia é novo. Não há estudos que definam precisamente do que se trata. O que existe é um mapeamento das características comuns compartilhadas por um grupo de produções em quadrinhos do século XXI que se diferenciam das produções anteriores. Não se pode descartar a questões comerciais que estão por trás desse nome, pois o interesse é a venda, é a distribuição desse produto. Sendo que, o público leitor e consumidor atual são as escolas (professores e alunos). No entanto, o que deve ser

³²Novela gráfica: termo usado por Garcia (2013), tradução de *Novela Gráfica*.

³³Tiras livres: tiras em quadrinhos com outras temáticas que não o humor, com “experimentações gráficas”, por exemplo, as tiras de Laerte – Ramos (2014).

esclarecido é que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura, dialogam entre si, porém são diferentes.

Este trabalho de conclusão de curso não se encerra por aqui, ainda há muito no campo dos estudos sobre as HQs para pesquisar e aprofundar, pois a todo o momento surgem novas formas discursivas que necessitam de um olhar mais atento para que não ocorra equívocos. Além disso, nesse trabalho me posicionei como leitora da obra *Morte e Vida Severina* em HQ, portanto precisam ser realizadas novas pesquisas sobre as novelas gráficas. Sendo assim, meu objetivo ainda é futuramente seguir pesquisando sobre a relação das adaptações literárias em quadrinhos com a expressão “novela gráfica” assim como o papel desempenhado pelo adaptador dentro da obra.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. Os Gêneros do Discurso. In: *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000 p. 279-287.
- BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. 1reimpr. Barcelona: Paidós, 1998.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. Trad. Leandro Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- _____. **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço por Will Eisner**. RJ: Brasiliense, 1995.
- FALCÃO, Miguel. **Morte e Vida Severina** (auto de natal pernambucano) em quadrinhos. Recife: Fundaj, Editora Massangana, 2009.
- GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da Adaptação**. 2º Ed. Florianópolis: UFSC, 2013.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1995.
- _____. **Reinventando os quadrinhos**. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M. Books, 2006.
- MELO NETO, João Cabral de. **Morte e Vida Severina e outros poemas**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1reimpr. São Paulo: Contexto, 2010.
- _____. **Tiras Livres: um novo gênero dos quadrinhos**. Paraíba: Marca da Fantasia. 2014.
- RAMOS, Paulo & FIGUEIRA, Diego (2011). **Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo**. In: Grupo de Estudos em Literatura Contemporânea/TEL, Brasília, UNB. Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos 2011, GELC.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: __. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 07-30.

Sites:

TEXT IN ART. As aventuras de Mr. Obadiah Oldbuck Por Rudolph

Topffer. **Textinart**, [s.l.], [s.d]. Disponível em:

<<http://textinart.wordpress.com/2012/11/19/the-adventures-of-mr-obadiah-oldbuck-by-rudolph-topffer/>>. Acesso em 20 nov. 2013.