

**A TRANSTEXTUALIDADE EM *MORTE E VIDA SEVERINA*:  
SOLUÇÕES ESTÉTICAS NAS ADAPTAÇÕES**

**THE TRANSTEXTUALITY IN *MORTE E VIDA  
SEVERINA*: AESTHETIC SOLUTIONS IN ADAPTATIONS**

*Ana Lúcia Macedo Novroth*<sup>1</sup>

**RESUMO**

Este artigo, fundamentado nas bases teóricas de Gerard Genette, examina os processos de adaptação de *Morte e vida severina*: auto de Natal pernambucano (1955), de João Cabral de Melo Neto, para as obras homônimas do cartunista Miguel Falcão e do cineasta Afonso Serpa. Do primeiro criador se analisa uma *graphic novel* e, do segundo, uma animação. Neste trabalho se investiga, ainda, o modo como os textos dialogam entre si e que efeitos de sentido podem ser apreendidos das escolhas feitas nas releituras do poema dramático. Todas essas possibilidades de leitura visam a contribuir como sugestões para o trabalho docente para jovens leitores.

**Palavras-chave:** *Morte e vida severina*, literatura, adaptação, transtextualidade.

**ABSTRACT**

This article, based on the theoretical bases of Gerard Genette, examines the processes of adaptation of *Morte e vida severina: auto de Natal Pernambucano* (1955) by João Cabral de Melo Neto, for the homonymous works of the cartoonist Miguel Falcão and the filmmaker

---

1 Possui graduação em Letras (Língua Portuguesa) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1989) e mestrado em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2015). É doutoranda na Universidade Presbiteriana Mackenzie na área de concentração "Estudos discursivos e textuais", linha de pesquisa "Procedimentos de constituição dos sentidos do discurso e do texto".



Afonso Serpa. From the first creator is analyzed a graphic novel and from the second, an animation. This paper also investigates the way in which the texts interact with each other and what effects of meaning can be apprehended from the choices made in the rereadings of the dramatic poem. All these reading possibilities aim to contribute as suggestions for the teaching work for young readers.

**Keywords:** *Morte e vida severina*, literature, adaptation, transtextuality.

## **Introdução**

Uma obra literária é considerada canônica quando ultrapassa as fronteiras espaciais e temporais, atravessa gerações e ganha novas leituras e significações sem perder seu valor. Conforme a percepção de Antonio Candido: “a literatura é, pois, um sistema vivo de obras, agindo sobre as outras e sobre os leitores; e só vive na medida em que estes vivem, decifrando-a, aceitando-a, deformando-a” (2006, p. 84). Deste modo, pode-se dizer que o fazer literário é um olhar planeado e sensível sobre o mundo, voltado ao leitor, que apreende os sentidos do texto, em uma relação dinâmica.

A peça *Morte e vida Severina: auto de Natal pernambucano*, escrita em 1955 por João Cabral de Melo Neto, entendida aqui como texto literário, cumpre essa função. O olhar sensível do escritor captura a realidade árida e aflitiva do sertão e a tessitura narrativa descortina o conflito ontológico de que o meio imprime certas condições ao sujeito. A forma e o estilo conferem à obra cabralina uma apresentação pungente da miséria. As personagens representam tipos sociais, em referência aos migrantes do Nordeste. De acordo com a pesquisadora Maria Lúcia Sampaio “[...] João Cabral convive com a realidade da caatinga, com os engenhos e usinas, com os homens miseráveis e sujos de lama e graxa dos mangues e das fábricas, não fugindo de nada que diz respeito ao ser humano [...]” (1991, p. 87).

A temática do migrante nordestino que foge da seca para sobreviver fora explorada anteriormente na literatura por José Lins do Rego, Graciliano Ramos, Rachel de Queiroz e, posteriormente, algumas obras destes autores passaram por algum processo de adaptação, seja para o cinema, para televisão, ou quaisquer outras mídias, como foi o caso do *corpus* a ser examinado. Cabe salientar que muitas das obras adaptadas para o cinema ou para outras mídias provêm da literatura, gérmen da maioria das obras não originais. Segundo Maria Helena Curado (2007, p. 2), “o cinema é uma forma de interação entre mídias, a qual dá espaço a interpretações, apropriações, redefinições de sentido”. Como são produtos diferentes, os propósitos também o são, uma vez que escritor e adaptador têm apreciações distintas. A literatura, pois, serve de motivo à criação de outras linguagens e, no imbricamento de uma mídia a outra, deve-se ter em vista os objetivos e os valores do adaptador, sejam eles sociais, políticos, educacionais, econômicos. Ademais, deve-se considerar o público a que a obra se destina.

Diante de tais considerações, é propósito deste trabalho analisar os cruzamentos intertextuais da peça *Morte e Vida Severina: auto de Natal Pernambucano*, de João Cabral de

Melo Neto para a *graphic novel* assinada por Miguel Falcão, e para o cinema 3D, por Afonso Serpa. Tomando-se como ponto de partida o fato de que o objetivo desses criadores era manter o texto literário conforme os versos do texto fonte e em um formato mais apreciado pelos jovens estudantes, tenciona-se examinar que soluções estéticas foram encontradas a fim de transpor figurativizações presentes na obra literária a outras linguagens. Deste modo, a partir da combinação e transformação de uma linguagem para outra, objetiva-se investigar o processo de transtextualidade – termo cunhado por Gerard Genette, teórico que embasa esta análise –, explicitar de que forma os textos dialogam entre si e quais os efeitos de sentido produzidos.

Devido ao complexo trabalho dos adaptadores em dar forma e significado às obras criadas, foram selecionadas apenas três cenas, enumeradas abaixo. Ressalta-se que, a fim de assimilar o caminho percorrido no processo de adaptação, cada hipertexto (texto adaptado, na acepção de GENETTE (2010, p. 15-16) será examinado **sempre** a partir do hipotexto (texto fonte, *idem*) no caso, a peça teatral, ou seja, as descrições, narrações, digressões, figuras de estilo, figuras de linguagem presentes naquele episódio do texto dramático. Em seguida, que soluções foram encontradas na transposição dos trechos da peça para a *graphic novel* e, por fim, como se deu a transposição da mesma cena para a animação. Assim, as três cenas (**1, 2, 3**) constarão, no item 3 do artigo, com análises de três obras, sempre seguindo a mesma ordem: da peça (**a**), da *graphic novel* (**b**), da *graphic novel para a animação* (**c**): **3.1 a; 3. 1 b; 3. 1 c; 3. 2 a; 3. 2 b; 3. 2 c; 3. 3a; 3.3b; 3.3c**. Tal sequência foi escolhida porque, a fim de chegar à última transposição – o cinema 3D – necessariamente os animadores transitaram por essa vereda, como se verá a seguir.

Vale observar que Ítalo Calvino (2003) considera a característica fundamental de uma obra clássica a sua inesgotabilidade. Na era digital, lê-se o mundo por meio de diferentes suportes que, por sua vez, estão sempre em transformação: TV, cinema, rádio, internet, HQs. Diante de tantas alternativas, é possível traduzir e ressignificar o canônico para diferentes formas de expressão, sem retirar-lhe a essência. A transposição de uma mídia para outra valoriza as diferentes formas de expressão, que, no âmbito do ensino, podem suscitar o interesse dos alunos pela literatura. Cabe ao professor orientá-los, agindo sobre seus principiantes leitores, ajudando-os a “decifrá-la [a obra literária], aceitá-la, deformá-la” (CANDIDO, 2006, p. 84).

## **2 O processo de criação: as gêneses e os seus objetivos**

### **2.1 A gênese dramática**

Para atender ao pedido de Maria Clara Machado, João Cabral de Melo Neto criou *Morte e vida severina*, concebida, exclusivamente, para ser encenada:

Maria Clara Machado me encomendou um “Auto de Natal”. Foi a coisa mais relaxada que escrevi. Pesquisei num livro sobre o folclore pernambucano, publicado no início do século, de autoria de Pereira da Costa. Eu era consciente de que não tinha tendência para o teatro, não sabia criar diálogos no sentido da polêmica. Meus diálogos vão sempre na mesma direção, são paralelos (SECCHIN, 1999, p. 330).

Talvez pelo fato de o poeta não ser também dramaturgo, o texto tem poucas características do gênero dramático. As didascálias introduzem o leitor a cada novo ambiente e assemelham-se a um título, não indicam, por exemplo, o nome ou que personagem introduz o diálogo. Não há rubricas de interpretação ou movimento em cena, tampouco orientam a época, os costumes, os gestos, os objetos ou as entonações de voz dos atores.

Dividida em dezoito cenas, *Morte e vida severina* conta a trajetória de um homem do Agreste, Severino de Maria, que foge da seca rumo ao litoral, em busca de uma vida mais digna. A narrativa de Severino muda conforme percorre as regiões pernambucanas: do Sertão, passa pelo Agreste, Zona da Mata e chega ao litoral na Região Metropolitana do Recife. Em todo o trajeto depara-se com a morte, personagem anônima e coletiva, até que, no último pouso, chega-lhe a alvissara do nascimento de um menino “signo de que algo resiste à constante negação da existência” (BOSI, 1994, p. 471). O nascimento de uma criança, como nos mistérios gloriosos, é ponto culminante da peça, pois representa um sopro de alento para uma vida tão sem perspectiva. Ressalta-se que esse episódio **não será analisado**, devido à extensão do artigo.

A peça teatral não é um discurso estático, estando sujeito a mudanças e revisões e, como tal, muitas foram as releituras e ressignificações dadas à obra desde a sua publicação. Em 1966, Chico Buarque entrega a versão em musical e é encenada pelo grupo de teatro TUCA da PUC de São Paulo. No cinema, em 1977, Zelito Viana dirige o filme; em 1981 a versão chega às TVs em um especial com produção da Rede Globo. Recentemente, recebe novos títulos como “Severina: da morte à vida”, representado pelo grupo Clariô de teatro em 2015; em 2016 “Hamlet na inflexão barroca de morte e vida severina”, pelo grupo Barroco de Teatro. Em outras linguagens, o texto transforma-se em *graphic novel* em 2005 pelas mãos do cartunista Miguel Falcão e, em 2010, ganha vida e movimento na animação com tecnologia 3D dirigida por Afonso Serpa.

Como se vê, a peça cabralina possibilita a contínua troca entre produtor e leitor, gerando a cadeia quase infinita de referências a outros textos aludida por Hélio Guimarães (2003), em “um exercício simbiótico entre a própria obra e a utilização que a sociedade faz desta” (EAGLETON, 2009).

## 2.2 A gênese das adaptações

É de fundamental importância discorrer sobre o percurso das adaptações para HQ e para a animação e sobre os respectivos adaptadores. Assim dizendo, o chargista e ilustrador pernambucano Miguel Falcão produz, em 2005, a versão em HQ para a Editora Massangana, da Fundação Joaquim Nabuco, em comemoração ao encerramento das Ligas Camponesas em Pernambuco. Segundo o artista, a *graphic novel* foi concebida em branco e preto, marcada por um estilo barroco. As linhas guardam características da xilogravura, lembrando os folhetos da literatura popular.

Em 2010 os traços do cartunista ganham vida na animação em 3D, produzida pela Massangana Multimídia, inaugurando a série “Poemas animados”, distribuídas às televisões educativas do Brasil, em especial à TV Escola, parceira do projeto. Em entrevista ao *Jornal do Commercio* (2013), Miguel Falcão explica que “os animadores fizeram estudos de texturas e traços, dos quais participei e acompanhei para ficar o mais fiel possível aos quadrinhos originais”. Acredita-se, portanto, que o trabalho ficaria incompleto se se optasse por descolar “as criaturas dos criadores”, isto é, se a atenção fosse direcionada somente ao cinema.

Para dar vida às linhas de Falcão, o escolhido é o cineasta Afonso Serpa, conjuntamente com uma equipe de artistas digitais os quais se reuniram na produtora Ozi, em Brasília. O estafe trabalhou com o intuito de encontrar uma linguagem que transpusesse para a computação gráfica o trabalho do cartunista Miguel Falcão. Em entrevista ao jornal *O Globo* (2011), Serpa justifica que pretendia fazer uma peça que despertasse o interesse da geração digital e preservasse as características do Nordeste presentes na obra cabralina. Para tanto, serviram-se dos traços da pintura e do cinema expressionistas. Ressalta-se que ambos, quadrinhos e animação, mantiveram-se muito próximos do texto de João Cabral, traduzindo as cenas ao ambiente pictográfico.

Quando estávamos produzindo “Morte e vida severina”, mostrei uma sequência do desenho para um sobrinho de 11, 12 anos para saber sua opinião. Ele disse: “Tio, está parecendo ‘Resident evil 3’ para PlayStation 2.” Percebi que estávamos indo pelo caminho certo: despertar visualmente o interesse de uma geração conectada em games e internet para o poema de João Cabral, preservando o texto em primeiro lugar. Levantamos toda uma tradição de pintura expressionista para construir o filme. Severino parece personagem de cinema expressionista. O uso da computação gráfica no filme subverte elementos convencionais do 3D, dialogando também com citações à pintura de artistas como Lasar Segall. (SANTANA, 10.07.2011)

A animação conta também com a trilha sonora de Lucas Santtana, Rica Amabis e Marcelo Janeci, a qual foge um pouco dos clichês das músicas nordestinas, porque ao lado da tradicional sanfona e do zabumba (tambor de duas peles) são introduzidos outros instrumentos, como chocalhos e violas, que inovam e preservam o caráter sensorial e minimalista do texto. Acrescenta-se que uma equipe de dubladores/atores pernambucanos encarna as vozes destoantes do texto original.

Salienta-se que o cartum e a animação tiveram como idealizador a Fundação Joaquim Nabuco, instituição pública com regime de direito privado, sem fins lucrativos, vinculada ao Ministério da Educação, cujo intento é divulgar a cultura brasileira. A animação seria conteúdo exclusivo das TVs educativas, principalmente do canal TV Escola o que pressuporia um público-alvo de crianças e adolescentes. A mídia estaria a serviço da educação no sentido de propagar, por meio do texto cabralino, valores e ideias da região nordeste. O objetivo de didatizar o texto literário, deve-se à tentativa de conquistar o público jovem e de despertar o interesse para os cânones:

A TV Escola reforça seu compromisso de disponibilizar em sua programação conteúdos que enriqueçam e divulguem a cultura regional e possibilitem seu uso em sala de aula como elemento de reflexão e fomento das práticas multidisciplinares, enriquecendo também assim, o processo de ensino/aprendizagem (prefácio da edição em HQ, 2009).

Os variados recursos tecnológicos tornam a peça cabralina mais convidativa para os jovens. A animação remete ao universo dos jogos de videogame, permitindo um texto mais atraente e dinâmico à geração multitarefa, acostumada à rapidez propiciada pela era cibernética. Os discursos verbovisuais se tornaram bastante populares porque os dois sistemas sógnicos surgem simultaneamente, conferindo maior rapidez:

a visualidade presente no signo literário talvez seja o primeiro impulso, estímulo, motivação à sua transformação em filme. Uma cena de um minuto supriria, no cinema, o que o romancista levou mais de uma dezena de páginas para compor e comunicar ao seu leitor (BOSI, 2002, p. 249).

A visualidade está relacionada à “natureza da imagem, enquanto elemento portador de qualidades plásticas” (ALVAREZ, 2011, p. 415), características que estão presentes tanto no texto verbal quanto naquele que se componha da linguagem visual, como a animação e a *graphic novel*. Discutindo sobre a transposição de um texto visual (pintura) para um verbal (poema), situação inversa daquela aqui tratada, mas com possibilidades semelhantes em relação às potencialidades dos suportes, Alvarez afirma que a visibilidade se realiza de modos diferentes: “Na pintura, a imagem é captada pelos sentidos; no poema, ela é imaginada; na primeira, o objeto é representado visualmente [...] dá a conhecer como *presença*; no segundo, o objeto da enunciação [...] é uma *ausência* [...]”. (ALVAREZ, 2011, p. 415, grifos do autor).

Considerando as razões acima mencionadas, o procedimento de transposição da peça de João Cabral para a animação também se tornou factível e material atrativo na sala de aula. Acerca da relevância da obra de Afonso Serpa para a Educação, destaca-se que a produção ficou entre as nove finalistas na categoria Educação Continuada do *Japan Prize 2013*, concurso internacional voltado à mídia educativa.

Embora resguarde propósitos idênticos – de aduzir o problema do migrante, de impactar o maior número de leitores, de ter um cunho religioso devido à tradição ibérica, e de conter um formato de literatura popular – a transposição de uma linguagem estética para outra é capaz de provocar efeitos tanto contíguos quanto dissonantes. Destarte, mesmo preservando o sentido do texto de Cabral, pode-se dizer que os artistas criam um novo produto por meio da linguagem verbocovisual. Tal fato se deve em função do uso de diferentes meios expressivos, possibilitados pelas novas tecnologias.

### **3 Da morte e a vida, para a vida e a morte: as transposições.**

*Uma história contada não é o mesmo que uma história mostrada*

Linda Hutcheon

A partir daqui, verificar-se-ão de que maneira as pretensões estéticas perseguidas por João Cabral de Melo Neto ao “contar” **(a)** são “mostradas” por Falcão, na *graphic novel* **(b)**, e por Serpa, no filme animado **(c)**, respectivamente. Para análise serão consideradas apenas três cenas: a apresentação do retirante **(1)**, o encontro com dois homens carregando um defunto **(2)**, o retirante entra em uma casa onde cantam excelências a um defunto **(3)**. As imagens do filme foram extraídas e estão disponíveis no portal TV Escola, ligado ao Ministério da Educação e Cultura. Todas as figuras serão apresentadas após as explicações; nem todas as cenas da animação estarão dispostas. Os endereços da *graphic novel* e da animação encontram-se dispostos no rodapé desta página.<sup>2</sup>

#### **3.1 Cena da apresentação do retirante**

##### **3.1.a Da peça teatral**

No início do texto, a personagem principal, Severino, apresenta-se, em primeira pessoa do singular, pelo nome de batismo “Meu nome é Severino” e explica que é um nome bastante comum no agreste. A mãe da personagem lhe deu esse nome, por ser de santo o que revela a devoção do povo com a fé cristã, como uma maneira de resignação. O jogo entre o substantivo Severino e o adjetivo severina está presente na totalidade da peça, criando um efeito de generalizar o que é para ser particularizado. Severina, do latim *severus*, é a variante masculina de Severino, que significa severo, difícil. Dessa maneira, usando a primeira pessoa do plural, ao contrário do ser compreendido como um sujeito único, o protagonista torna-se coletivo: ele partilha não só o nome, mas também a indigência e a desventura. A personagem antecipa as dificuldades quando tenta se diferenciar dos outros Severinos, filhos de outras Marias que, além de possuírem o mesmo nome e compleição física, estão predestinados à mesma vida e morte severinas: “Somos muitos Severinos/ iguais em tudo na vida”. [Referência?]

Em seguida, ao se dirigir ao público, o faz com uma oração adversativa e um pronome de tratamento: “Mas, para que me conheçam melhor Vossas Senhorias”. Esses recursos enfatizam a distância social entre enunciador e enunciatário e marcam o grau hierárquico entre ambos: Severino é inferior, igual a tantos outros Severinos. Desse modo, na tentativa de se apresentar, expõe a sua sujeição, o seu exílio imposto para “além dos limites da sociedade,” assumindo a “identidade da subclasse” a qual, segundo o sociólogo Zygmunt Bauman, é constituída por indivíduos que “tiveram negado o acesso à escolha da identidade, se veem oprimidos por

---

<sup>2</sup> *Graphic novel*: <https://cdnbi.tvescola.org.br/contents/document/publications/1402921167454.pdf>  
Animação: <https://tvescola.org.br/tve/video/morteevidaseverina>

identidades aplicadas e impostas *por outros*, da qual não têm permissão de abandonar, nem das quais conseguem se livrar” (2005, p. 44, grifos do autor).

— O meu nome é Severino, [...]  
Como há muitos Severinos,  
que é santo de romaria,  
deram então de me chamar  
Severino de Maria;  
[...]  
Somos muitos Severinos  
iguais em tudo na vida:  
na mesma cabeça grande  
que a custo é que se equilibra,  
no mesmo ventre crescido  
sobre as mesmas pernas finas,  
e iguais também porque o sangue  
que usamos tem pouca tinta.  
[...]  
Somos muitos Severinos  
iguais em tudo e na sina  
(CABRAL, 1994, p.29-30).

O título “morte” é euforizado em oposição à vida, revelando a luta constante entre vida e morte e a busca pela sobrevivência ao logo da narrativa. Logo, na jornada de Severino em busca da vida, da água, de melhores condições, só encontra a morte. Dessa mudança do ciclo de vida, depreende-se que morte e vida coadunam-se diuturnamente. Como a personagem representa todos os nordestinos, pode-se dizer que todos estão sujeitos à mesma “severinidade”, devido à ineficiência do Estado. No entanto, o povo frágil do Agreste busca, entre os seus e na fé religiosa, forças para garantir a vida.

Cabral expõe o drama da seca, partindo das dicotomias: ser *versus* não ser, homem *versus* animal, morte *versus* vida, escassez *versus* abundância, já que onde há morte não há vida, onde há escassez não há abundância, onde se é tratado como animal, afasta-se da condição humana. Por fim, onde não há nada, o indivíduo deixa de *ser*.

### **3.1.b Da *graphic novel***

O desenho é a concretização da imagem proposta no hipotexto. Tal assertiva resgata a metáfora do *palimpsesto* proposta por Genette (2010), um hipertexto deriva de um hipotexto o qual também implica novas interpretações. Pode-se dizer que o mérito do ilustrador consiste na apreensão não só das imagens do texto, como também do espírito, pois materializa os interpretantes e os efeitos interpretativos como as sutilezas, os paradoxos, a ironia e o lirismo de algumas cenas. O uso inusitado da linguagem cabralina toma forma e feições na *graphic novel*.



O cartunista, tal como no hipotexto, transpõe para os quadrinhos as rubricas que abrem cada cena e, para isso, usa uma fonte em estilo gótico, com o intuito de resgatar a caligrafia do medievo. As molduras dos quadrinhos foram concebidas sem a ajuda de régua, os contornos são irregulares, o que dá um aspecto bastante rudimentar, como se fosse única, sem reprodução.

A rubrica recebe as mesmas fontes em estilo gótico presentes na capa que se mantêm até o final da *graphic novel*, em uma mistura de gêneros. No primeiro enquadramento, Severino apresenta-se. Somente ele e sua sombra na cena, ao fundo, o traçado lembra a aspereza do sertão e a ilustração dos cordéis. A personagem ganha os traços da descrição que faz de si, instaurando um parecer/ser veridictório. O migrante usa um chapéu gasto para se proteger do sol; as mãos e os pés ganham dimensões desproporcionais: as mãos trabalham e os pés caminham. É o estereótipo do nordestino oprimido pela seca, pela fome e pela exclusão social.

No segundo quadrinho, ao explicar como os demais o reconhecem, ele aparece como um menino, com outras crianças, para fazer referência aos outros Severinos meninos, filhos de outras Marias os quais nascem, crescem e morrem naquele local. A terceira imagem concretiza os muitos outros severinos que recebem as mesmas características físicas – tal como no programa da peça de teatro distribuído em 1966. São severinos multiplicados em 13 imagens idênticas, só mudando os gestos e a posição: um fuma, outro tem a barba por fazer, outro caminha em direção oposta.

No quarto quadrinho aparece a imagem de um homem gordo, sinônimo de fartura e opulência, bem vestido, pois está de gravata e paletó. É uma figura imponente, ocupa todo o cenário, como se tivesse sido fotografado. Trata-se da figuração do coronel Zacarias, dono da propriedade em que Severino nasceu. O simulacro de uma foto enfatiza as distâncias física e social existentes entre os habitantes.

No quinto quadrinho Severino dirige-se diretamente ao público por “vossa senhoria” e arrisca esclarecer, mais uma vez, quem ele é. Para isso, gesticula com os dedos das mãos como se enumerasse – imagem retomada por Serpa – no esforço de se diferenciar dos demais, mas não encontra nem as palavras apropriadas, nem a maneira correta.

No sexto enquadramento a personagem/ homem se corporifica em cactos, uma das poucas vegetações que vingam no solo infértil do sertão. Os elementos humanos tomam as aparências daquilo que é representativo no agreste. O indivíduo integra-se ao meio, simbolicamente incorporando as qualidades vitais dele para a sua subsistência. Deste modo, plantas, animais e seres humanos têm o mesmo *status* naquele ambiente. Os severinos nascem *da* e *na* mesma terra, vivem a mesma vida e têm o mesmo destino.

No sétimo quadrinho o rosto de Severino funde-se à tinta da pena, figurativizando a imagem de “sangue com pouca tinta”. A referência à tinta pode levar às seguintes interpretações: devido à falta de nutrientes os severinos são anêmicos; os severinos têm a mesma aparência, já que foram pintados com o mesmo pincel e com a mesma tinta; o destino de todos está traçado

com as mesmas linhas, *pela* mesma tinta. O sétimo enquadramento deste estudo destaca o espectro da capa, já explicitado anteriormente.



(FALCÃO, 2010, p. 9 - 10)

### 3.1.c Da animação

Os sentidos conotativos da peça de João Cabral são transpostos para a animação. Há um cruzamento entre o literal e o figurado, gerando duas novas leituras, já que uma interpretação requer outra uma interpretação. A sintaxe fílmica organiza a animação: plano geral, plano médio, primeiro e primeiros planos, plano de detalhe, ângulo frontal, perfil, quase-perfil.

A par da sintaxe que vai sinalizando a aproximação da personagem, ainda no início do filme, um ruído incômodo retumba, gradativamente na paisagem excessivamente branca: as privações de Severino, assim como a escolha dessa sonoridade incomodam. Esse recurso também foi usado no Cinema Novo, especificamente no filme *Vidas secas*, de 1963, dirigido por Nelson Pereira dos Santos. O preto e o branco lembram o expressionismo na recriação do Agreste nordestino, conforme o propósito da *graphic novel* e conforme intenção de Afonso Serpa, observado anteriormente.

Retomando o exame do som na animação, o ruído remete à circularidade do trajeto, à monotonia, à solidão e ao abandono. Ao longo da animação, tambores, sanfonas e chocalhos ecoam na vastidão da caatinga. Percebe-se a superioridade do sertão sobre o homem. Paradoxalmente, o crocitar dos urubus e o zunido dos insetos deixam mais intenso o silêncio. Para mostrar o cenário, a tomada de cena é em plano aberto, urubus voam ao redor da carcaça e a vegetação típica do local são apresentados. Urubus são pássaros que se alimentam de carne em decomposição, vivem em locais onde há animais com grandes chances de morrer. Essa ave está ligada, por conseguinte, à morte.

Sob a claridade intensa do sol, vão surgindo, paulatinamente, os contornos da personagem Severino que se funde ao cenário. A brancura contínua cria o efeito de perda da noção temporal, uma vez que há poucas alterações no cenário que marquem diferentes horários do dia. Dessa forma, o tempo da peregrinação tona-se “um imutável presente”: “Dá-se a impressão de que o personagem caminha sempre no mesmo lugar, no tempo presente imutável. Sua viagem é como um círculo, em que o ponto de chegada é o mesmo da partida.” (MEYER, 1993, p. 112).

Severino aproxima-se, em seguida se distancia da câmera, revelando que caminha há muito tempo, sem parar. Neste instante, os créditos são dispostos e, o que era somente ruído, torna-se música. A compleição física é apresentada em uma gradação: plano americano, meio primeiro plano, primeiro plano, primeiríssimo plano. Na transposição da HQ para filme animado, Severino ganha feições mais exatas, seu rosto adquire o formato de uma caveira. Os pés e mãos são descritos em um plano de detalhe. Aos poucos, as linhas diagonais vão formando uma trama e integrando o fundo do cenário. Essa textura vai compondo o chão de modo a representar a aridez do Agreste.

Ao som de um instrumento de corda, e em plano americano seguido de primeiro plano, Severino apresenta-se com voz mansa e com os mesmos gestos de enumeração usados na *graphic novel*. Inicialmente, só a voz de um Severino; aos poucos, outras vozes se incorporam ao cenário, os cactos falam “[...] se ao menos mais cinco havia”. Ao som de um clique, o coronel é fotografado, seu busto emoldurado e colocado na parede: o que *parecia* na HQ, *torna-se* na animação. Depois de se apresentar, a personagem distancia-se novamente e retoma a sua jornada.



### 3.2 Cena do encontro com dois homens carregando um defunto.

#### 3.2.a Da peça teatral

A rubrica “**Severino encontra dois homens carregando um defunto em uma rede aos gritos de: ‘ó irmão das almas’**” (MELO NETO, 1994, P. 36) antecipa a ação da cena. Em seu primeiro encontro com a morte, o retirante se depara com dois homens carregando, em uma rede, o corpo de mais uma vítima das desigualdades sociais do sertão. Severino dirige-se a eles pela expressão popular nordestina “irmãos das almas”, em referência ao fato de não serem do mesmo pai e/ou mãe, mas compartilharem da mesma miséria. É o primeiro diálogo de Severino com algum habitante. Durante a conversa, descobre que o homem fora assassinado e que o motivo fora a vontade dele em expandir um pouco suas terras improdutivas. Não é revelada a identidade do assassino, o que generaliza e torna banal os muitos crimes cometidos naquele local; as personagens não demonstram qualquer indignação com o fato. Ao se referir ao crime, o autor fez uso inusitado da palavra, na imagem das “aves-balas.” Visto que se trata

de um diálogo, o emprego da linguagem oral é bastante expressivo, pois ao indagar se o homem morrera de causas naturais, Severino diz “foi morte morrida ou morte matada?”, o que deixa o texto explícito no que tange às condições de desvalimento do trabalhador pobre diante do poder e da impunidade dos ricos proprietários de terra.

Quem estais carregando,  
irmãos das almas,  
embrulhado nessa rede?  
dizei que eu saiba.  
A um defunto de nada,  
irmão das almas,  
que há muitas horas viaja  
à sua morada.  
E sabeis quem era ele,  
irmãos das almas,  
sabeis como ele se chama  
ou se chamava?  
Severino Lavrador,  
irmão das almas,  
Severino Lavrador,  
mas já não lavra.  
E foi morrida essa morte,  
irmãos das almas,  
essa foi morte morrida  
ou foi matada?  
– Até que não foi morrida

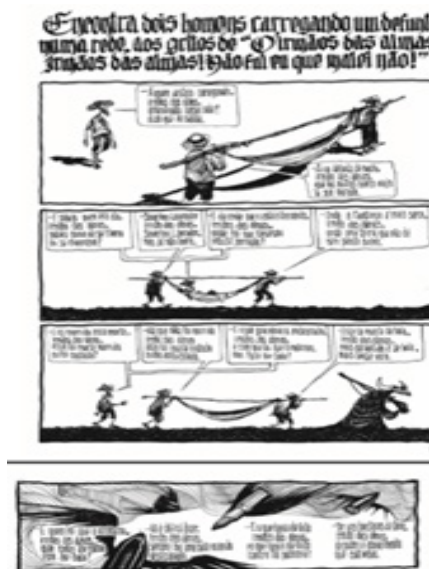
irmão das almas,  
esta foi morte matada,  
numa emboscada. [...]  
E o que guardava a emboscada,  
irmão das almas  
e com que foi que o mataram,  
com faca ou bala?  
– Este foi morto de bala,  
irmão das almas,  
mas garantido é de bala,  
mais longe vara.  
– E quem foi que o emboscou,  
irmãos das almas,  
quem contra ele soltou  
essa ave-bala?  
– Ali é difícil dizer,  
irmão das almas,  
sempre há uma bala voando  
desocupada. [...]  
(CABRAL, 1994, 30-31).

### 3.2.b Da *graphic novel*

No primeiro enquadramento, Severino aparece visto de cima, como se o sol fosse testemunha daquele encontro; a sombra projetada revela que está a pino. Severino aproxima-se dos irmãos das almas, pelo lado. No processo de adaptação para HQ, as falas estão envoltas pelos balões. No segundo quadrinho, Severino, que antes se aproximava, é o próprio defunto, afinal, além da aparência, a morte de todos é idêntica.

No terceiro quadrinho, Severino não mais está na rede, acompanha, logo atrás, os irmãos das almas. Nessa cena, quem guia o cortejo é o espectro da morte. Ele não carrega a foice e sim uma espingarda, em referência ao tipo de morte daquele Severino insepulto.

A espingarda que a morte carrega, concretiza a ideia de que aquele lavrador fora assassinado, não por uma faca ou qualquer outro objeto, e sim por uma bala. As “aves-balas” são figurativizadas no desenho de vários projéteis alados cruzando o céu, como pássaros. Elas concretizam a ideia dos muitos assassinatos por posse da terra que acontecem na região.

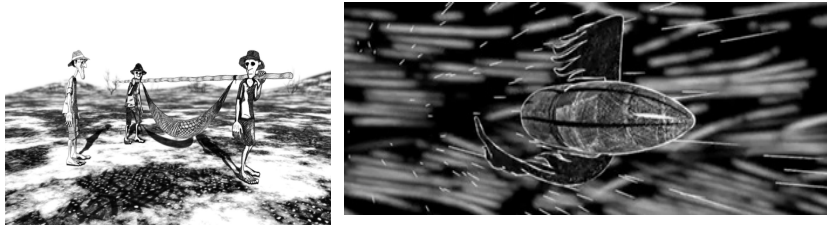


(FALCÃO, 2010, p. 11)

### 3.2. c Da animação

Nesse momento a trilha sonora se modifica, dando destaque ao som da sanfona. A cada cena, uma nova trilha sonora. Em plano de detalhe, os pés caminantes e descalços de Severino pisam o chão árido, de vegetação rasteira e repleto de pedras. A personagem avista, ao longe, os “irmãos das almas”. Aos poucos se aproxima, não há cortes, e os homens param para conversar. Todos têm a mesma aparência encovada e um chapéu, na tentativa de se proteger do sol escaldante. O espectador acompanha a viagem dos homens. No diálogo, diversas tomadas de câmera: meio primeiro plano, primeiro plano, primeiríssimo plano.

O espectro da morte, ao contrário da *graphic novel*, não acompanha os viajantes, é ele quem atira, com a espingarda, naquele indivíduo, representando todos os assassinatos por causa da posse da terra. Essa bala alada corta o cenário, em animação 3D, o espectador acompanha o trajeto do projétil, como em um *videogame*. O movimento da bala é primeiro focalizado em *close* e em seguida a câmera se afasta abruptamente, criando um efeito de velocidade e enfatizando a magnitude do objeto.



### **3.3 Cena do retirante ao entrar em uma casa onde cantam excelências a um defunto.**

#### **3.3.a Da peça teatral**

A rubrica “**Na casa a que o retirante chega estão cantando Excelências a um defunto, enquanto um homem ao lado de fora, vai parodiando as palavras dos cantadores**” (MELO NETO, 1994, P. 35) explica a ação que se dará. Seguindo o seco rio Capibaribe, Severino perde o rumo. Ao adentrar o vilarejo, a personagem depara-se mais uma vez com a morte: escuta excelências a um defunto, vindo do interior de uma casa. Novamente a religiosidade se faz presente no texto, já que Excelências são rezas em forma de canto pelas quais o defunto é oferecido a Deus, trazendo alento para aqueles que têm fé. No entanto, uma voz vinda do lado de fora põe em dúvida a crença daquele povo, ao responder, de maneira irônica, às Excelências. A pessoa que puxa a reza, pergunta, repetidas vezes – prática comum na devoção católica – o que Severino levará ao além-mundo. A voz responde que se o defunto não conquistou nada na sua vida desgraçada, nada poderá levar consigo.

Severino, na passagem, encontrará os demônios, em referência à vida infernal que teve. A disotopia que se faz do inferno é o da temperatura muito quente devido ao sol escaldante, a do fogo do inferno e das privações sofridas. Os demônios que aquele Severino encontra, indagam o que ele carrega da vida. A resposta “cera, capuz e cordão” faz menção aos objetos usados para professar a fé, ou seja, poucos bens materiais, posto que suas aquisições foram “as coisas de não”.

O parodiador também diz que está na hora de enterrar o desvalido, pois “o corpo quer ir embora”, assim como a alma, já a caminho do além. Excelências sugerem que Severino voltará à terra e geminará como uma semente, em outros Severinos que ficaram, os herdeiros das mesmas privações, em um processo cíclico.



– Finado Severino,  
quando passares em Jordão  
e os demônios te atalharem  
perguntando o que é que levas...  
– Dize que levas cera,  
capuz e cordão  
mais a Virgem da Conceição.  
– Finado Severino, etc...  
– Dize que levas somente  
coisas de não:  
fome, sede, privação.  
– Finado Severino, etc...  
– Dize que coisas de não,  
ocas, leves:  
como o caixão, que ainda deves.  
[...]  
(CABRAL, 1994, p.35).

### 3.3.b Da *graphic novel*

O chão rachado penetra na casa do falecido. Há uma mulher, na ponta no caixão, que puxa as orações e espera as respostas. Os participantes olham para o defunto e há um deles que olha para ela.

Severino não entra na casa, fica ao lado de fora, observando a cena; não obstante, o ângulo de visão é do urubu, de cima, é ele o parodiador, como se observa no balão de fala que sai do bico da ave – a qual aparece em muitas cenas da HQ e da animação. O urubu é personificado, é o único ser que tem seu alimento garantido: a carcaça dos animais – os corpos dos severinos; logo, há uma equalização dos seres vivos. O urubu ronda a carniça do “animal” que está sendo velado. A imagem da ave agourenta não aparece no hipotexto, é uma informação acrescida, isto é, uma nova interpretação. Quando não aparece o espectro da morte, aparece o urubu. As Excelências encomendam a alma de Severino de dentro (o falecido), na crença de que existe vida após a morte. O Severino de fora prevê o seu destino.



(FALCÃO, 2010, p. 15)

### **3.3.c Da animação**

O rio seco é ilustrado pelas ranhuras do chão. O urubu acompanha, do alto, Severino, como se a perspectiva fosse a da própria ave. Nesse contexto, o pássaro está associado às crendices populares, visto como mau presságio ao voar sobre casas e/ou pessoas, simbolizando infelicidade e morte. Há, pois, ao longo da animação, dois ângulos de visão: o de Severino, que narra, e da ave, que o acompanha. Simulando um *travelling*, a câmera explora o ambiente e leva a personagem à próxima cena.

Ninguém na vila, a música cessa, ouve-se o latido de dois cães, personagens incluídas no cenário, diferindo-se do original. Em *zoom in*, uma casinha vai despontando ao longe. Severino escuta, vindo de lá, o canto de Excelências a um defunto. Em primeiro plano, a câmera focaliza o urubu pousar no teto e observar, soturnamente, a cena. Ao invés de os homens parodiarem ao lado de fora, como sugerido no hipotexto, o desenho o faz com o escurecimento da tela e com as vozes assonantes que pairam no ambiente. Com passos lentos, Severino sai do ofuscamento do sol e entra na sala sombria, em um choque entre claro e escuro. Uma tomada completa focaliza o cenário, podendo-se observar Severino e as outras personagens, cabisbaixas, recitando as Excelências. O primeiro plano presencia Severino observar o defunto, em seguida, retirar o chapéu e fazer o sinal da cruz. O primeiríssimo plano testemunha o olhar embotado de Severino na contemplação das mãos cruzadas do falecido e no próprio reconhecimento. Ao fundo, as recitações: “dize que [levas] coisas de não, ocas, leves: como o caixão, que ainda deves”, em seguida, respeitosamente, vai embora. A cena não é vista de cima, como na HQ, o ângulo é pela visão de Severino, em meio primeiro plano.

O auto e animação dialogam com diversos outros textos e gêneros do discurso no que diz respeito a sua composição, por isso, retomando a proposta de Kristeva (2005, p. 68), a narrativa se compõe de um “mosaico” de textos. O texto de partida é um auto publicado em livro que posteriormente chega aos palcos. O auto mistura características do teatro vicentino e da literatura popular do Nordeste. Na transposição para HQ adquire traços pictóricos oriundos da xilografia e dos cartuns. Para a animação, os traços do cartunista ganham um apelo da pintura expressionista, além de recursos da computação gráfica e filmica, enfim, diversos sistemas de signos dialogam entre si. Na transtextualização, a *graphic novel* e a animação dialogam com o conteúdo do hipotexto, o que Genette (2010) designa de “transformação séria”. Outrossim, o auto e as adaptações também dialogam com a cultura nordestina e, por extensão, com o teatro medieval. Vale lembrar que a HQ e a animação não existiriam sem a peça dramática em uma teia de relações intertextuais, cabendo ao leitor desfiá-las.

### **Considerações Finais**

Em um simulacro da realidade, João Cabral de Melo Neto, em *Morte e vida severina*, apresenta a vida do povo nordestino e as questões mais complexas da natureza humana: a luta



pela sobrevivência dentro do universo sensível e inteligível que permeia as mentes, as almas e as ações do povo em relação aos problemas sociais que levam à miséria e à fome, decorrentes da seca e da falta de gestão política. Neste contexto, é apresentado o caminho percorrido pelo sertanejo Severino, em busca de melhores condições de vida, revelando a angústia do migrante nordestino, por meio das vivências e memórias da personagem. Ao longo da trajetória são reveladas situações de mudança de estado e transformação, para finalmente atingir um estado de plenitude em um percurso que parte da indignação sobre as precárias condições de vida no sertão nordestino à constatação da morte iminente.

O cartunista Miguel Falcão, a pedido da Fundação Joaquim Nabuco, promove a transposição do texto literário *Morte e Vida Severina* para *graphic novel*, figurativizando as imagens atreladas à morte, tanto eufóricas quanto disfóricas. Para tanto, recorre às imagens comuns à literatura de cordel e às cores preto e branco, em uma contraposição da vida *versus* morte. Mais tarde, Afonso Serpa, transpõe para a animação 3D o texto original e os desenhos de Miguel Falcão. Preservando o hipotexto, a animação dá vida e movimento aos personagens, mantendo o mesmo tom dramático e melancólico sugerido no poema dramático. A fim de concretizar os efeitos pretendidos por Cabral, Serpa serve-se dos recursos do cinema, da tecnologia 3D e da arte expressionista. Revestida pela figuratividade e pela tematização, a obra trabalha com as sensações por meio da escolha dos sons, das cores e dos traços. Os efeitos verbocovisuais utilizados minuciosamente em todo o percurso, concretizam gradativamente o estado de sabedoria, de consciência e de reflexão sobre a própria existência do protagonista, mostrando a necessidade humana de sobrevivência, assim como a busca pela superação das dificuldades por meio da religiosidade, da esperança de uma nova perspectiva de vida.

Em uma época de tantos recursos tecnológicos, urgem novas formas de representação artística como instrumentos aliados à ampliação do repertório dos alunos. As adaptações de *Morte e vida severina* podem capacitar os alunos na apreensão da realidade concreta, estimular a reflexão e despertar o senso crítico. Conforme assevera Marcos Napolitano (2009, p. 15): “Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura, ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte.” O objetivo de didatizar o texto literário cumpre a função de conquistar o público jovem e de despertar o interesse para os cânones. Ao disponibilizar conteúdos que enriqueçam e divulguem a cultura regional, a TV Escola, de fato, cumpre “o compromisso de possibilitar o uso [desses materiais] em sala de aula como elemento de reflexão e fomento das práticas multidisciplinares, enriquecendo o processo de ensino/aprendizagem”. São as várias mídias a serviço dos educadores.

## REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Aurora Gedra Ruiz. A pintura e o poema: processos de criação e de leitura. **Letras & Letras**. Revista do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia: Editora da Universidade Federal de Uberlândia. v. 27, n. 02, p. 413-422, jul/dez. 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BAZIN, Andre. **Por um cinema impuro**. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1999.

BOSI, Alfredo. **História concisa da literatura brasileira**. São Paulo: Cultrix, 1994.

\_\_\_\_\_. Os estudos literários na era dos extremos. In: **Literatura e resistência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo, Companhia das Letras, 1993.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.

CURADO, Maria Eugênia. **Literatura e cinema: adaptação, tradução, diálogo, correspondência ou transformação?** *Temporis[ação]*, Goiás, v. 1, nº 9, Jan/Dez, 2007.

*DICIONÁRIO DE NOMES PRÓPRIOS*. Severina (Verbetes). *Dicionário de nomes próprios*. Disponível em: < <https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/severina/>>. Acesso em 26 ago. 2018.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. Tradução de Waltensir Dutra. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FALCÃO, Miguel. Pelo segundo ano seguido. Anima Mundi não terá longas brasileiros. *Cultura. Globo*. Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/cultura/pelo-segundo-ano-seguido-anima-mundi-nao-tera-longas-brasileiros-2718543#ixzz4wSRMvSIP> >. Acesso em: 26 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. Adaptação de *Morte e vida Severina* concorre a prêmio na terra do mangá. In: *Jornal do Commercio*. 07/09/2013. Entrevista. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cultura/cinema/noticia/2013/09/07/adaptacao-de-morte-e-vida-severina-concorre-a-premio-na-terra-do-manga-96638.php>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

FONSECA, Rodrigo. Pelo segundo ano seguido, Anima Mundi não terá longas brasileiros. O GLOBO. Rio de Janeiro, *Cultura*, 10/07/2011. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/pelo-segundo-ano-seguido-anima-mundi-nao-tera-longas-brasileiros-2718543>.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Tradução de Cibele Braga *et al*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os Maias. In: PELLEGRINI, Tânia et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Ed. Senac. São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003: 91-114.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005

LITERATURA de Cordel (Verbetes). In: *ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo9658/literatura-de-cordel>>. Acesso em: 03 nov. 2017.

MARTIN, Macel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MELO NETO, João Cabral. **Morte e Vida Severina e outros poemas para vozes**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

\_\_\_\_\_. *João Cabral: O engenheiro do verso*. Entrevista. Disponível em: <http://medei.sites.uol.com.br/penazul/geral/entrevis/cabral.htm>. Acesso em 01 nov. 2017.

MELO NETO, João Cabral de; FALCÃO, Miguel. **Morte e vida severina**. Recife: Fundaj/Massangana, 2009. 42 p.: il. Edição em quadrinhos.

MEYER, Marlyse. **Mortes Severinas**. Caminhos do Imaginário no Brasil. São Paulo: EDUSP, 1993

MITRY, Jean. A forma e o objetivo do cinema. In: ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Tradução de Tereza Otton. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

*MORTE E VIDA SEVERINA*. Direção: Afonso Serpa. Produção: Alexandre Fischgold. Roteiro: Afonso Serpa. Música: Lucas Santtana, Macedo Jeneci, Rica Amabis, Siba Siba. Brasil: Fundação Joaquim Nabuco/TV Escola. 2010. Animação, Drama. P&B. HD (56 min.). Disponível em: <<https://tvescola.org.br/tve/videoteca/serie/interprograma-morte-e-vida-severina>>. Acesso em 26 ago. 2018.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2009.

SAMPAIO, Maria Lúcia Pinheiro. **História da poesia modernista**. São Paulo: João Scortecci Editora, 1991.

SECCHIN, Antonio Carlos. **João Cabral**: a poesia do menos. São Paulo: Duas cidades; Brasília: INL, Fundação Nacional Pró-Memória, 1999.