



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
DEPARTAMENTO DE LETRAS

Camila Farias da Silva

**SECA QUADRICULADA: Um estudo comparado entre *Vidas Secas* e uma
graphic novel homônima**

ITABAIANA/SE
2025

CAMILA FARIAS DA SILVA

**SECA QUADRICULADA: Um estudo comparado entre *Vidas Secas* e uma
graphic novel homônima**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Letras de Itabaiana (DLI), da
Universidade Federal de Sergipe (UFS), como requisito
obrigatório para obtenção do título de Licenciado(a) em
Letras – Português.

Orientador: Prof. Dr. Fábio José Santos de
Oliveira.

ITABAIANA/SE
2025

CAMILA FARIAS DA SILVA

SECA QUADRICULADA: Um estudo comparado entre *Vidas e uma graphic novel homônima*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras de Itabaiana (DLI), da Universidade Federal de Sergipe (UFS), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciado(a) em Letras – Português.

Orientador: Prof. Dr. Fábio José Santos de Oliveira.

Aprovado em 27 de Fevereiro de 2025.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Fábio José Santos de Oliveira (UFS)

ORIENTADOR

Prof. Dr. Franco Baptista Sandanello (AFA/ PGLB-UFMA/ UFSCar)

Dedico este trabalho aos meus pais, Gilson e Maria Joana, e às minhas avós, em especial, Dona Neuza, que sempre me incentivou a buscar o conhecimento e a conquistar meu diploma. Sob muito sol, fizeram-me chegar até aqui pela sombra e com água fresca.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todos aqueles que, em momentos difíceis, me impediram de desistir da graduação. Em certas ocasiões, o cansaço e os desafios quase me desviaram do caminho, mas a força de vocês me fez seguir em frente. Agradeço de coração às "tantas Marias" que compõem minha vida e me inspiram diariamente, em especial à minha mãe, que, apesar da distância, está cada vez mais presente, apoiando cada passo meu.

Aos professores, sou imensamente agradecida pela orientação e dedicação com que me transmitiram as mais valiosas lições, tanto de estudo quanto de vida. Esse aprendizado transformador marcou profundamente minha trajetória e me enriqueceu como estudante e como pessoa. Em especial, agradeço à Profa. Dr. Christina Bielinski Ramalho, que, com carinho e generosidade, me deu apoio, apresentou pessoas incríveis, me apresentou de várias formas e proporcionou experiências extraordinárias. Também sou muito grata a todos aqueles que acreditaram em mim e celebraram cada conquista.

Em especial, agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Fábio José Santos de Oliveira, cuja inspiração me acompanha desde o terceiro período da graduação. Seu empenho, paciência, contribuição, instrução e gentileza foram fundamentais na construção deste trabalho e serão lembrados para sempre.

Mãe, sua filha se formou pela Universidade Federal – essa conquista é nossa.

“Por que haveriam de ser sempre desgraçados, fugindo no mato como bichos? Com certeza existiam no mundo coisas extraordinárias. Podiam viver escondidos, como bichos? Fabiano respondeu que não podiam.

– O mundo é grande. “

Graciliano Ramos

RESUMO

Este trabalho investiga a adaptação em quadrinhos de *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, ilustrada por Eloar Guazzelli e roteirizada por Arnaldo Branco, com enfoque nos elementos visuais e semióticos que compõem essa narrativa gráfica. A metodologia utilizada é qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica e fundamentada em teorias que permitem compreender como a adaptação gráfica revisita e expande o sentido da obra literária original. Publicado em 1938, *Vidas Secas* conta a história de uma família de retirantes nordestinos, marcada pela seca, pela fome e pela opressão social, além das dificuldades de comunicação verbal, que agravam seu isolamento e reforçam a opressão. O estudo analisa como esses temas são traduzidos visualmente na HQ, através do uso de balões, rabichos, quadros, linha demarcatória, cor e linhas cinéticas, elementos que enfatizam a aridez do ambiente e a condição opressora dos personagens. A construção visual dos protagonistas – Fabiano, sinha Vitória, os meninos e a cadela Baleia – é explorada em detalhe, assim como o cenários e o uso de sombras e cores, que enriquecem a atmosfera narrativa e proporcionam uma nova experiência ao leitor. Para fundamentar o estudo, foram utilizadas obras teóricas centrais, como *A Theory of Adaptation* (2006), de Linda Hutcheon, que discute as dinâmicas e os desafios das adaptações; *Desvendando os Quadrinhos* (1995), de Scott McCloud, que aprofunda a análise sobre a linguagem e a construção narrativa em quadrinhos; *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), de Will Eisner, que apresenta a narrativa gráfica como forma de arte sequencial; e *Os Quadrinhos* (1975), de Antonio Luiz Cagnin, que destaca os aspectos semióticos das histórias em quadrinhos. Assim, a escolha dessa obra justifica-se pela importância histórica e social de *Vidas Secas* e pelo desafio inerente à adaptação de uma narrativa consagrada para o formato visual. A pesquisa contribui para o estudo das adaptações literárias em quadrinhos, demonstrando como a linguagem gráfica e multimodal pode aprofundar e ampliar a compreensão do texto de Graciliano Ramos, acrescentando camadas de sentido que dialogam com o contexto social e cultural da obra.

Palavras-chave: *Vidas Secas*, adaptação em quadrinhos, narrativa gráfica.

ABSTRACT

This present study seeks to investigate the comic adaptation of *Vidas Secas* by Graciliano Ramos, illustrated by Eloar Guazzelli and scripted by Arnaldo Branco, focusing on the visual elements and semiotics that compose this graphic narrative. The methodology used is qualitative, based on bibliographic research and theories that allow for an understanding of how the graphic adaptation revisits and expands the meaning of the original literary work. Published in 1938, *Vidas Secas* tells the story of a family of migrants from the northeastern region of Brazil, marked by drought, hunger, and social oppression, as well as difficulties in verbal communication, which worsen their isolation and reinforce their oppression. The visual construction of the protagonists—Fabiano, sinha Vitória, the kids, and the dog Baleia—is explored in detail, as well as the context settings and the use of shadows and colors, which makes the narrative atmosphere richer and provide a new experience for the reader. The study is based on key theoretical works, such as *A Theory of Adaptation* (2006) by Linda Hutcheon, which explores the challenges of adaptations; *Understanding Comics* (1995) by Scott McCloud, which examines the language and storytelling in comics; *Comics and Sequential Art* (1989) by Will Eisner, which looks at comics as a form of sequential art; and *Os Quadrinhos* (1975) by Antonio Luiz Cagnin, which focuses on the semiotic aspects of comic stories. The choice of this piece is justified by the historical and social significance of *Vidas Secas* and the inherent challenge of adapting a well-established narrative into a visual format, which offers new interpretative possibilities to the reader. This research contributes to the study of literary adaptations in comics, demonstrating how graphic and multimodal language can deepen and broaden the understanding of Graciliano Ramos's work, adding layers of meaning that engage with the social and cultural context of the work.

Keywords: *Vidas Secas*, comic adaptation, graphic narrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A ERA DA VELOCIDADE E A CULTURA DAS ADAPTAÇÕES	11
2 GRACILIANO RAMOS: O ESCRITOR QUE RETRATOU A REALIDADE DO SERTÃO E OS CONFLITOS DO BRASIL.....	19
2.1 Quadros.....	21
3 EXPLORANDO A LINGUAGEM VISUAL EM VIDAS SECAS	24
3.1 Quadros.....	24
3.2 Os Balões.....	25
3.3 Personagens.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS	44

INTRODUÇÃO

Com o avanço da área do *design* e das tecnologias digitais, a sociedade se tornou cada vez mais visual. Embora a interação entre o verbal e o não verbal já existisse anteriormente, os avanços tecnológicos, como o desenvolvimento de *softwares* de *design* e plataformas multimídia, intensificaram a fusão desses elementos visuais, sonoros e verbais, incorporando-os de forma inseparável ao cotidiano. Hoje, comunicamo-nos por meio de imagens, sons, cores e diversos recursos, além da fala e da escrita. Em textos jornalísticos, utilizamos fotografias, infográficos e podcasts; nos canais do YouTube, encontramos vídeos, propagandas e enquetes; nas redes sociais, como o WhatsApp, usamos memes, figurinhas, emoticons, mensagens e fotos. A multimodalidade, ou seja, a integração de diferentes modos de comunicação, reflete como as práticas comunicativas contemporâneas envolvem uma combinação de vários formatos.

As histórias em quadrinhos, por outro lado, surgiram na Europa, por volta do século XIX,¹ com o suíço Rodolphe Töpffer, e passaram por inúmeras transformações ao longo do tempo. Inicialmente compostas por tirinhas de sequências curtas, evoluíram para séries continuadas e abordaram gêneros diversos, como aventura, horror, super-heróis, narrativas autobiográficas, adaptações literárias, charges e cartuns, sendo publicadas em jornais, revistas e, mais recentemente, em sites e plataformas digitais. Essa versatilidade, tanto nas áreas com as quais dialogam quanto nas variadas formas de contar histórias, faz das HQs um gênero multifacetado e difícil de classificar rigidamente.

Para a análise, escolhemos como *corpus* a adaptação em quadrinhos de *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, ilustrada por Eloar Guazzelli e roteirizada por Arnaldo Branco. A escolha se justifica não apenas pela relevância incontestável de Graciliano Ramos para a literatura brasileira, mas também pelo fato de essa adaptação não utilizar o texto integral do romance.

A análise será dividida em algumas etapas. Inicialmente, focaremos nos elementos visuais da adaptação em quadrinhos, que serve como a primeira porta de entrada para o entendimento da temática abordada. Em seguida, será feita uma investigação detalhada das características visuais dos personagens principais — Fabiano, sinhá Vitória, o menino mais novo, o menino mais velho e Baleia —, com especial atenção para as expressões e traços que simbolizam suas emoções e papéis ao longo da narrativa. Além disso, serão considerados os cenários e o uso de cores e sombras, elementos que enriquecem a atmosfera e auxiliam na

¹ É relevante destacar que outra origem também é atribuída às histórias em quadrinhos: no final do século XIX, com a tirinha *The Yellow Kid*, que foi responsável por popularizar o gênero.

construção de sentidos.

Delimitar as principais características das histórias em quadrinhos possibilitou identificar elementos semióticos fundamentais que estruturam esse sistema, como o balão, o rabicho, o quadro, a linha demarcatória, a cor e as linhas cinéticas. Após reconhecê-los e refletir sobre seus possíveis usos, realizamos uma análise da HQ, levantando as seguintes hipóteses: (i) a irregularidade da linha demarcatória dos quadros altera as perspectivas de cada cena, influenciando a forma como o leitor percebe a narrativa; (ii) o uso exclusivo de rabicho para marcar os balões suaviza a indicação do discurso direto, tornando-o menos impositivo e mais integrado ao contexto visual; (iii) os personagens são apresentados com poucos detalhes para universalizá-los, favorecendo a identificação do leitor, mas também promovendo um apagamento de identidade, o que os torna mais simbólicos e menos específicos; (iv) a presença de poucos quadros por página exige maior envolvimento interpretativo do leitor, que precisa imaginar e preencher as lacunas narrativas que não estão explicitamente representadas.

Por fim, é apresentada uma análise dos aspectos simbólicos presentes na obra, combinando esses elementos visuais com a construção textual das cenas-chave, a fim de proporcionar uma compreensão mais profunda e multifacetada da narrativa, ressaltando como a adaptação para quadrinhos enriquece e amplia as possibilidades de leitura de *Vidas Secas*, tanto do ponto de vista visual quanto textual.

1 A ERA DA VELOCIDADE E A CULTURA DAS ADAPTAÇÕES

O mundo contemporâneo é frequentemente descrito sob diferentes perspectivas, mas há uma palavra que resume um sentimento comum: velocidade. Vivemos em um ritmo constantemente acelerado, com impactos em todos os núcleos, onde tudo ocorre rapidamente, inundando-nos com uma carga constante de informações e nos fazendo sentir como se estivéssemos e precisássemos estar sempre correndo em todas as direções. As gerações mais recentes foram criadas em uma cultura consumista que muitas vezes nos compele a adquirir e descartar objetos e ideias, o que gera uma sensação de obsolescência invisível sobre a utilidade das “coisas” e a constante sensação de pressa.

Neste cenário, formas rápidas de consumir entretenimento são vistas como algo positivo para o século em que estamos inseridos. Plataformas como o TikTok, que oferecem vídeos curtos capazes de prender a atenção rapidamente, atendendo à demanda por consumo rápido de conteúdo, e os quadrinhos, que proporcionam uma leitura ágil, através de adaptações de livros clássicos ou não, ganham destaque. Como afirma Hutcheon (2006, p. 234), “a adaptação representa o modo como as histórias evoluem e se transformam para se adequar a novos tempos e a diferentes lugares”, e isso se reflete na maneira como buscamos e consumimos entretenimento na era da velocidade.

A priori, o surgimento do gênero histórias em quadrinhos, comumente conhecido por “HQ”, é localizado na linha do tempo em meados do século XIX, a partir de produções pioneiras do ilustrador suíço Rodolphe Topffer, como a publicação de *Histoire de M. Jabot* em 1833. Entretanto, de início, esse gênero não foi bem recebido, sendo considerado um gênero de qualidade inferior e uma arte limitada a pessoas de pouca ou nenhuma cultura, e isso por conta de suas características: presença de imagens e escrita simples. Conforme observado por Hutcheon (2006), esse contexto ganha uma nova narrativa, a partir das adaptações de HQs em telas, rádio, mídias eletrônicas e até na realidade virtual. No entanto, é fundamental considerar que a adaptação não se limita apenas às superproduções cinematográficas, mas também está profundamente enraizada na vida cotidiana, o que invalida a perspectiva de HQ enquanto “arte limitada”.

Essa prática de adaptação não é recente, remontando aos primórdios da história humana e das expressões culturais. Isso é evidenciado pelas pinturas rupestres e pelos hieróglifos egípcios, que testemunham a habilidade humana de reinterpretar e recontar histórias ao longo do tempo. Hutcheon procura contrapor as críticas que normalmente tratam a adaptação como um subproduto ou um produto inferior em comparação às obras originais. Hutcheon (2006, p.22) ressalta que: “a arte deriva de outra arte; as histórias nascem de outras

histórias”. A partir dessas breves ponderações, a cultura *geek*² emergiu como uma força poderosa, influenciando significativamente o sucesso das histórias em quadrinhos. Com o advento da *internet*, o acesso generalizado à tecnologia e o desenvolvimento das áreas de *design* e computação, os fãs de quadrinhos passaram a ter uma plataforma global para se conectar, compartilhar e adentrar no mundo pelo qual estão interessados. Estamos imersos numa era em que as imagens permeiam o cotidiano de todos, tanto no mundo físico – prédios, carros, jornais e revistas – quanto no ambiente digital – televisão, celulares e *internet*.

Além disso, o sucesso da franquia de filmes baseados em quadrinhos, como o universo cinematográfico da Marvel, tornou os super-heróis narrativas familiares para um público mais amplo, permitindo a fusão de elementos visuais que intensificam o contato no dia a dia. É evidente que os quadrinhos desempenham um papel significativo na indústria do entretenimento, especialmente devido aos valores que cada um deles carrega, como afirmado por Linda Hutcheon ao citar o desenhista Cameron Stewart:

Vários quadrinhos são feitos para atrair a atenção dos estúdios de Hollywood – eles são escritos e ilustrados com ares cinematográficos [...] Esses quadrinhos tentam antecipar o que pode ser feito dentro do orçamento de um filme [...] e, como resultado, você vê super-heróis que não são mais tão super heróis assim (Hutcheon, 2006, p. 128).

Essa popularização não apenas aumentou o número de leitores de quadrinhos, mas também incentivou a produção de conteúdo diversificado. Tendo uma base de fãs acalorados e crescentes, os quadrinhos não apenas conquistaram um lugar firme no cenário cultural, mas também moldaram a maneira como as narrativas são consumidas, apreciadas e restauradas com uma nova imagem, como é o caso de obras que foram remotamente esquecidas. Assim sendo, poderiam ser revisitadas através das adaptações em qualquer meio e engajamento.

Nessa ideia, as adaptações surgem de uma análise prévia que o seu autor realiza de um primeiro escrito como texto fonte. De acordo com a perspectiva de Linda Hutcheon (2006), embora derivem de outra obra, as adaptações não se limitam a uma simples reprodução do “original”, pois possuem uma autonomia intrínseca. Essa autonomia é evidenciada pelo próprio autor, que não é o mesmo da obra original e pode interpretar de formas distintas as adaptações de obras literárias clássicas. Elementos como a profundidade dos personagens, a mudança nas roupas, as paisagens e a intensidade das emoções são reinterpretadas sob uma nova luz, atraindo tanto os aficionados pelos livros, quanto os entusiastas da cultura *pop*.

² A cultura *geek* abrange interesses em tecnologia, jogos, ficção científica e fantasia, destacando-se pela dedicação dos seus adeptos e pelo impacto significativo na indústria do entretenimento e da tecnologia, moldando tendências e promovendo inovações.

Uma justificativa conveniente para o argumento da adaptação como uma mera cópia derivada, é apresentada pela autora:

A adaptação não é vampiresca: ela não retira o sangue de sua fonte, abandona-a para a morte ou já morta, nem é mais pálida do que a obra adaptada. Ela pode manter viva a obra anterior, dando-lhe uma sobrevivência que esta nunca teria de outra maneira (Hutcheon, 2006, p. 234).

A adaptação de obras literárias para outros formatos artísticos tem sido objeto de estudo e debates há décadas. Desde os primórdios da humanidade, o homem, no intuito de se comunicar, vem criando alternativas de demonstrar suas emoções, desejos, frustrações, como já foi citado anteriormente, com a saída das artes rupestres e indo diretamente para papéis, telas de celulares e entre outras formas de visualidade. Linda Hutcheon (2006) argumenta que as adaptações são formas de intertextualidade, em que novos textos são criados a partir da reinterpretação e reescrita de obras que são preexistentes.

Embora essa adaptação tenha sido criada, o que mais motiva a produção de uma adaptação? As adaptações de clássicos da literatura para as histórias em quadrinhos, partiram de que motivação? Segundo Linda Hutcheon, as adaptações podem partir do desejo de se beneficiar com o prestígio cultural que as obras literárias possuem, o que a autora chama de capital cultural, ao que se acrescentam também as motivações pessoais. É importante ressaltar que, o processo adaptativo pode ser uma atividade coletiva, especialmente em mídias performativas. Nele, uma gama de profissionais, como roteiristas, diretores e até mesmo os próprios autores, colaboram para dar vida à adaptação.

A autora também verifica a complexidade da definição de adaptação, ressaltando a dualidade existente entre produto e processo a que o termo está intrinsecamente ligado. Para esclarecer esse conceito multiforme, ela propõe uma análise sob três perspectivas distintas: a) a visão da adaptação como uma “entidade ou produto formal”, em que ocorre a transposição de uma obra para outra mídia ou gênero, permitindo mudanças significativas de foco e contexto; b) a abordagem que a enxerga como um “processo de criação”, implicando em “reinterpretação” e “recriação”; e c) a compreensão da adaptação como um “processo de recepção”, que a concebe como uma forma de intertextualidade com características palimpsésticas, capaz de conferir uma nova identidade à obra (Hutcheon, 2006, p. 27).

Linda Hutcheon (2006) afirma que há várias intenções por trás do ato de adaptar:

A adaptação é repetição, porém repetição sem replicação. E há claramente várias intenções possíveis por trás do ato de adaptar: o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar uma homenagem, copiando-o. Adaptações tais como as refilmagens podem inclusive expor um propósito misto: “homenagem contestadora” (Greenberg, 1998, p. 115), edipianamente ciumenta e, ao mesmo tempo, venerador (Hutcheon, 2006, p. 29).

Neste viés, a adaptação de *Vidas Secas* para HQ representa não apenas uma transposição de mídia, mas também uma forma de diálogo entre duas linguagens artísticas distintas. A comunicação nessa obra vai além das fronteiras da linguagem verbal, incorporando uma variedade de recursos que enriquecem a transmissão dos significados da obra para o leitor: “A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se prende às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoções e dar inflexão audível à voz do falante” (Eisner, 1989, p. 103).

É essencial considerar como as imagens influenciam a experiência do leitor. Na adaptação, as ilustrações não apenas complementam o texto, mas também estabelecem um contexto visual que amplia a interpretação e o impacto emocional da história. A disposição e o estilo das imagens podem sugerir o tom e o ritmo da narrativa, conduzindo o leitor através de emoções e atmosferas que as palavras, por si sós, talvez não conseguissem captar completamente: uma cena de desespero pode ser intensificada por meio de sombras escuras e traços robustos, enquanto momentos de alívio e esperança podem ser ilustrados com cores mais claras e linhas suaves.

Com isso, por seu caráter social, reconhece-se a necessidade comunicativa do ser humano, destacando que os textos abrangem não apenas palavras, mas também uma sinergia de sistemas de significação que irão imprimir à obra um aspecto mais vívido. De acordo com Hutcheon (2006, p. 32):

A maioria das teorias da adaptação presume, entretanto, que a história é o denominador comum, o núcleo do que é transposto para outras mídias e gêneros, cada qual a trabalhando em diferentes vias formais e, eu acrescentaria, através de diferentes modos de engajamento – contar, mostrar ou interagir. A adaptação buscaria, em linhas gerais, “equivalências” em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante.

A narrativa dos quadrinhos ultrapassa a mera interação verbal, incorporando uma fusão da linguagem verbal e não verbal. Scott McCloud (1995, p. 4), quadrinista americano premiado, destaca essa complexidade, observando que “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente”. O autor define que o termo “quadrinho” se refere ao meio, à linguagem, e não ao objeto específico em que é consumido, como revistas ou gibis. Ele também pontua a dificuldade que os quadrinistas encontram ao adaptar uma obra para o rol das artes visuais e a própria arte sequencial:

Histórias em quadrinhos s. pl., 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador. Sei que não é o tipo de coisa que surge num papo casual e, na maioria dos casos, esta é a única definição de que vamos precisar (McCloud,

1995, p. 9).

Por isso, é essencial para a compreensão do meio, já que a interpretação não se limita à palavra escrita ou à imagem isolada. O autor também descreve como as narrativas que transcorrem em uma leitura sequencial, com uma divisão em “cenas”, mesmo que, em alguns casos, sem a divisão gráfica dos quadros. Os personagens interagem não só por meio das palavras, mas também através dos próprios gestos, expressões faciais e ultrapassam essa linha para serem impulsionados por cores, dando ênfase às imagens representadas durante os diálogos. Desse modo, mesmo em cenários diversos, esses elementos fundamentais ultrapassam simplesmente a sua representação visual.

De acordo com Will Eisner (1989), as histórias em quadrinhos são um excelente exemplo da Arte Sequencial, caracterizada pelo uso do encadeamento de imagens para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente. McCloud (1995) não considera charges e cartuns como quadrinho. Brevemente, esta definição apresentada pelo autor preserva o pensamento de Eisner (1989), que traz os quadrinhos como uma arte sequencial. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos são essencialmente formadas por dois elementos que se tornam principais para sua criação, ou códigos de sinais visuais: “a imagem, criada pelo desenho” e “a linguagem escrita” (Cagnin, 1975, p. 24).

Chama a atenção o fato de que, ao contrário de outras formas de comunicação, como textos exclusivamente verbais, as histórias em quadrinhos não precisam obrigatoriamente de balões de fala para transmitir significado. Através de gestos sutis e escolhas de cores, elas conseguem expressar claramente a mensagem que desejam comunicar. Por isso, a experiência de ler quadrinhos exige a integração contínua entre imagem e palavra.

Do mesmo modo, o quadrinho encapsula a visão do leitor, sendo o quadro em si uma parte importante da comunicação na arte sequencial. Da mesma forma, o quadro pode funcionar como um recurso narrativo para expressar elementos como tempo (presente e passado), som, emoção ou pensamento. Apesar disso, em alguns momentos, a imagem pode não estar enquadrada, o que pode ser feito para ganhar mais espaço em determinadas cenas que precisam de ênfase em algum ponto, sentimento ou até mesmo um drama maior.

Essa integração desafia os leitores a interpretarem e decifrarem não apenas o que é dito, mas também o que é mostrado, criando uma experiência heterogênea na narrativa visual. No livro *Narrativas Gráficas* (1996), de Will Eisner, quadrinista de grande sucesso e uma das maiores autoridades no assunto, acentua o grau de importância que o leitor representa diante da obra: “A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas

na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia” (Eisner, 1996, p. 21). A imagem visual pode ultrapassar a representação literal ao ir além da simples reprodução de uma realidade visível, atingindo uma grandeza de significado e emoção. Isso acontece quando a imagem não se limita a representar, mas também relembrar sentimentos, estimular reflexões e trazer à tona interpretações que ultrapassam o que está explicitamente apresentado, circunscrevendo desde os traços até os detalhes do balão que contém a fala. Isso porque a principal função do quadrinho é servir como uma moldura para os objetos, ações e cenas inseridas dentro dele.

Em seu prefácio, na mesma obra, ele também destaca a essência dos quadrinhos como um meio visual constituído principalmente por imagens. Embora reconheça a importância das palavras como elemento importante, Eisner destaca que a descrição e a narrativa dependem principalmente das imagens sendo conectadas, principalmente, com gestos e o cenário como um todo, já que a própria HQ possui pequenas semelhanças com o cinema, sendo importante ressaltar que as imagens são colocadas uma após a outra, havendo a necessidade de incluir tempo e espaço.

Essa perspectiva é compartilhada por vários estudiosos do assunto, como Scott McCloud, que concorda que as imagens têm um papel fundamental nos quadrinhos, ultrapassando em importância a linguagem verbal. Com efeito, é possível encontrar quadrinhos sem diálogos ou com ausências de balões, mas não é possível conceber histórias em quadrinhos sem imagens, já que perderia sua característica principal.

Nesta linha, a linguagem corporal é uma peça fundamental na comunicação humana, composta por gestos e posturas que excedem as palavras. Os gestos são movimentos sutis, carregados de significado cultural, que se manifestam em partes específicas do corpo. Por outro lado, as posturas são escolhas deliberadas dentro de uma sequência de poses, cada uma selecionada para expressar uma determinada ação ou sentimento. No universo das histórias em quadrinhos (HQs), a linguagem corporal desempenha um papel tão considerável que, em certos casos, pode até mesmo sobrepor-se ao texto escrito. A forma como os gestos e posturas são empregados pode alterar significativamente o significado das palavras, conferindo-lhes nuances emocionais e até mesmo uma inflexão auditiva, como observado por Eisner (1989, p. 103).

A ficcionalidade da HQ explora essa dualidade, hibridizando as duas formas de expressão. McCloud (1995, p. 4) destaca que “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente”. Essa fusão exige do leitor a habilidade de integrar tanto a imagem quanto a palavra, reconhecendo que a imagem vai além

do simples desenho da cena ou dos personagens, englobando desde o traço demarcador da vinheta até o rabicho do balão que contém o diálogo.

Como Eisner (1989, p. 75) enfatiza, “a menos que os leitores de quadrinhos sejam capazes de reconhecer as imagens ou fornecer os eventos necessários que a disposição das imagens propõe, nenhuma comunicação é estabelecida”. Will Eisner (1985, p.8) também comenta: “a leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”. Essas reflexões sublinham a importância de se entender a complexa relação entre elementos visuais e textuais na construção do significado das histórias em quadrinhos.

Por fim, ele argumenta que, mesmo em uma adaptação, a narrativa precisa dialogar com o público, trazendo elementos que estimulem a imaginação do leitor em cada parte da obra, seja ela próxima da obra em que se inspirou conforme o foco para os propósitos desta pesquisa. Esse desafio enfrentado pelos autores de quadrinhos reside na necessidade de manejar de forma hábil os signos verbais e visuais, buscando uma integração concordante entre ambos. Eisner (1989, p. 16) esclarece essa dinâmica ao explicar:

[...] é aqui que o potencial expressivo do artista de quadrinhos se evidencia mais nitidamente. É isso, afinal, a arte da narração gráfica. A codificação nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional.

Ao explorar a adaptação de *Vidas Secas* para HQ, por exemplo, notamos como a disposição dos quadros e a escolha estilística dos balões contribuem para uma experiência de leitura mais envolvente. A variedade de formatos de balões e a substituição da linha convencional por rabiscos refletem uma intenção de suavizar a demarcação do discurso indireto livre, aproximando o narrador onisciente das emoções e pensamentos dos personagens. A escolha das fontes e a utilização de cores e iluminação também desempenham um papel valioso na transmissão de emoções e na criação de uma base específica. A adaptação visual, com sua atenção aos detalhes como sombras, traços e cores, não apenas complementa o texto, mas também intensifica a interpretação e o impacto emocional da história. Ao abordar essas técnicas no capítulo de análise, aprofundaremos nossa análise sobre como esses elementos visuais e textuais interagem para criar uma narrativa mais rica, oferecendo ao leitor uma compreensão mais profunda das complexidades emocionais e simbólicas presentes na obra.

2 GRACILIANO RAMOS: O ESCRITOR QUE RETRATOU A REALIDADE DO SERTÃO E OS CONFLITOS DO BRASIL

Graciliano Ramos de Oliveira, um dos grandes nomes da segunda fase do modernismo brasileiro, denominada pela crítica de fase regionalista (1930-1945). Nessa fase, a literatura brasileira retomou traços do Realismo-Naturalismo do século XIX, com um olhar renovado sobre as questões socioculturais regionais. Paralelamente, a ideologia socialista ganhava força e influenciava muitos escritores, que produziram obras conhecidas como romances de 30 ou romances socialistas.

Além disso, sua trajetória pessoal influenciou diretamente sua produção literária. Graciliano Ramos nasceu em 1892, na pequena cidade de Quebrângulo, Alagoas. Aos dois anos de idade, mudou-se com a família para a Fazenda Pintadinho, em Buíque, no sertão pernambucano. Esse período inicial, marcado pela aridez e pelas dificuldades da vida rural, deixaria uma marca indelével em sua trajetória e em sua obra literária. Em 1899, a família retornou a Alagoas.

Em 1905, Graciliano foi enviado a Maceió para estudar no tradicional Colégio Quinze de Março, mas seu percurso educacional foi breve; ao voltar para sua cidade, completou o segundo grau, sem seguir para o ensino superior. No entanto, a limitação formal de sua educação não impediu que se destacasse como um autodidata. Aos 12 anos, fundou seu primeiro jornal, o “Dilúculo”, voltado para o público infantil, e, posteriormente, começou a trabalhar como redator no “Echo Viçosense”, em Viçosa, Alagoas, onde conheceu Mário Venâncio, uma figura importante para sua formação intelectual.

A experiência de Graciliano Ramos no jornalismo também moldou sua visão crítica. Em 1914, Graciliano mudou-se para o Rio de Janeiro, onde deu os primeiros passos em sua carreira jornalística, colaborando em jornais como “Correio da Manhã”, “O Século”, “A Tarde” e “Paraíba do Sul”. No entanto, a notícia da morte de três irmãos devido à febre bubônica o trouxe de volta a Palmeira dos Índios. Nessa cidade, ele assumiu o papel de comerciante, deu continuidade à escrita e ingressou na política. Seus pais, Sebastião Ramos de Oliveira e Maria Amélia Ferro Ramos, tiveram ao todo 16 filhos, e, em meio a essa grande família, Graciliano desenvolveu seu olhar crítico sobre as dificuldades sociais e as injustiças vividas pelo povo nordestino.

Após seu casamento com Maria Augusta Ramos, com quem teve quatro filhos, Graciliano enfrentou mais uma tragédia em sua vida: a morte da esposa em 1920. Naquela época, assumiu o cargo de prefeito de Palmeira dos Índios, posição que ocupou entre 1928 e 1930. Embora tenha renunciado ao cargo, sua passagem pela prefeitura evidenciou seu

compromisso com uma gestão rígida e austera, o que despertou atenção fora do estado. Graciliano assumiu a direção da Imprensa Oficial em Maceió e, nesse período, casou-se novamente, com Heloísa Medeiros.

Durante seu tempo em Palmeira dos Índios, começou a escrever *S. Bernardo* (1934), um dos maiores clássicos da literatura brasileira. No entanto, sua primeira obra publicada foi *Caetés* (1933), seguido pelo consagrado *Vidas Secas* (1938), que trouxe ao público a crua realidade do sertão nordestino, marcada pela luta silenciosa do homem do campo pela sobrevivência. Graciliano não apenas narrou o sertão, mas também deu voz a personagens como Fabiano e sua família, que vivem em meio à miséria e ao abandono.

Como foi observado por Alfredo Bosi (2017,p. 432):

Do mesmo realismo clássico de *Infância* é o estofo das *Memórias do Cárcere*, um dos mais tensos depoimentos da nossa época e, por certo, o mais alto da nossa literatura. Graciliano aí narra as vicissitudes de sua prisão política em 1936-37. Mas as *Memórias* não se devem ler só como testemunho histórico. Elas desenvolveram, até certo limite de rigidez, alguns traços do estilo do romancista. Hoje a pesquisa estrutural tem confirmado com a precisão das suas análises o que a crítica mais atenta sempre vira na linguagem de Graciliano: a poupança verbal; a preferência dada aos nomes de coisas e, em consequência, o parco uso do adjetivo; a sintaxe clássica, em oposição ao à-vontade gramatical dos modernistas e, mesmo, dos outros prosadores do Nordeste.

Esses romances tinham como foco principal as questões sociais, funcionando como instrumentos de denúncia das desigualdades e das injustiças. Entre os temas mais explorados estava a seca no Nordeste, um problema constante que impactava profundamente a vida da população e tornava-se uma representação recorrente nas narrativas literárias. Entre 1930 e 1945, escritores nordestinos, como Graciliano, trouxeram à tona as dificuldades do sertão e a exploração enfrentada pelas populações locais.

Enraizada nas características dessa fase, a narrativa aborda as desigualdades sociais e as condições adversas enfrentadas pelas populações marginalizadas do sertão nordestino. Inserida em um contexto de intensos debates sobre o impacto da seca e a representação do Nordeste, a obra distingue-se pela linguagem objetiva e precisa, que reflete tanto a aridez física do cenário quanto a emocional dos personagens. A fragmentação em capítulos autônomos e a recorrente animalização dos protagonistas destaca a dureza da luta pela sobrevivência em um ambiente inóspito.

É interessante ressaltar que, Graciliano não inventava completamente suas narrativas. O processo de criação tinha como influência a observação que o autor fazia de pessoas ao seu redor. O próprio Graciliano afirma de si mesmo em uma entrevista a Homero Senna em 1948: “Só posso escrever o que sou. E se os personagens se comportam de modos diferentes, é porque não sou um só.” Analisando bem, é notório que o autor escrevia suas obras

transmitindo assuntos vinculados a problemas que eram excluídos pela sociedade da época.

Nesse sentido, as características de uma personagem podem ser justificadas a partir das observações do autor sobre as pessoas com quem convive, assim como podem representar aspectos de sua própria identidade. Dessa forma, embora uma obra possa refletir traços de seu criador, isso não constitui uma regra na composição de um romance. Afinal, ao mesmo tempo em que pode resultar da análise de comportamentos humanos, a construção de personagens também pode ser uma criação transformada a partir da perspectiva do autor sobre a realidade.

Sob essa perspectiva, sua escrita realista retratou com profundidade as contrariedades e resistências do povo nordestino, em uma época marcada por desigualdades e injustiças sociais. Graciliano, por meio de sua literatura, deu voz aos silenciados e registrou a saga de um Brasil esquecido, eternizando em suas páginas o sertão, a seca e a força de um povo.

Conforme discutido por Candido (2006, p. 17):

Para ler Graciliano Ramos, talvez convenha ao leitor aparelhar-se do espírito de jornada, dispondo-se a uma experiência que se desdobra em etapas e, principiada na narração de costumes, termina pela confissão das mais vívidas emoções pessoais. Com isto, percorre o sertão, a mata, a fazenda, a vila, a cidade, a casa, a prisão, vendo fazendeiros e vaqueiros, empregados e funcionários, políticos e vagabundos, pelos quais passa o romancista, progredindo no sentido de integrar o que observa ao seu modo peculiar de julgar e de sentir. De tal forma que, embora pouco afeito ao pitoresco e ao descritivo, e antes de mais nada preocupado em ser, por intermédio da sua obra, como artista e como homem, termina por nos conduzir discretamente a esferas bastante várias de humanidade, sem se afastar demasiado de certos temas e modos de escrever.

O título da obra já sintetiza essa condição, como destaca Graciliano em seu depoimento, onde menciona que "o que me interessa é o homem, e o homem daquela região aspérrima" (Ramos, *apud* Barbosa, 1958, p. 71). A obra articula a relação entre homem e ambiente de forma singular, empregando recursos como a animalização e a coisificação para destacar o impacto social e existencial das condições enfrentadas pelos retirantes.

Sua obra pode ser dividida, conforme Antonio Candido (NICOLA, 1998, p. 363), da seguinte forma: a) romances narrados em primeira pessoa (*Caetés*, *São Bernardo e Angústia*); b) romance narrado em terceira pessoa (*Vidas Secas*); e c) autobiografias (*Infância e Memórias do Cárcere*). No entanto, ainda que narrado em terceira pessoa, *Vidas Secas* apresenta uma particularidade: a voz do narrador se mistura com a voz do personagem, assimilando o registro linguístico local.

Neste romance, o narrador é muito importante para a compreensão da obra e também para a reflexão do leitor. A forma que ele narra faz com que identifiquemos a crítica social apresentada na obra.

Vidas Secas é um romance regionalista inspirado em vivências do próprio Graciliano Ramos. A trama retrata o percurso de uma família de retirantes que atravessa o sertão em busca de um lar, enfrentando uma realidade de extrema pobreza. A obra consegue apresentar um enredo que condiz com uma realidade que é o próprio sertanejo.

Inicialmente, o autor idealizou a obra como uma coletânea de contos, o que justifica a estrutura não linear dos capítulos. O título original, *O Mundo Coberto de Penas*, foi modificado para evitar interpretações que desviassem do conceito principal do livro:

Vidas secas (para alguns a obra-prima do autor) pertence a um gênero intermediário entre romance e livro de contos, e o estudo da sua estrutura esclarece melhor o pouco êxito de Graciliano neste gênero. Com efeito, é constituído por cenas e episódios mais ou menos isolados, alguns dos quais foram efetivamente publicados como contos; mas são na maior parte por tal forma solidários, que só no contexto adquirem sentido pleno. Quando se aproxima das técnicas do conto, Graciliano cria “histórias incompletas”, subordinadas a um pensamento unificador, que pôde aqui reunir sem violência sob o nome de romance embora, na qualificação excelente de Rubem Braga, “romance desmontável” (Candido, 2006, p.63).

No entanto, a adaptação em *graphic novel* apresenta uma leitura visual que ressignifica por meio de enquadramentos, cores e texturas, os autores traduzem a atmosfera opressiva do romance, adicionando camadas interpretativas. Os recursos gráficos permitem explorar, por exemplo, a "relação homem/ambiente" sob uma perspectiva imagética, em que as tensões entre figura e fundo se imbricam de forma significativa (Oliveira, 2019, p. 22).

A adaptação de *Vidas Secas* para o formato de *graphic novel*, publicada em 2015 pela editora Galera, representa um marco no diálogo entre a literatura brasileira clássica e os quadrinhos contemporâneos. Com roteiro de Arnaldo Branco e ilustrações de Eloar Guazzelli, esta edição é a única autorizada pelo Instituto Graciliano Ramos e tem parte dos direitos autorais destinados à ONG Innocence Brasil. Essa transposição verbo-visual preserva a essência crítica da obra original, e também utiliza os recursos próprios dos quadrinhos para enriquecer a experiência narrativa, ampliando seu alcance e relevância.

Enquanto Graciliano Ramos constrói sua narrativa a partir da força das palavras, criando um texto reflexivo, a *graphic novel* acrescenta camadas por meio da linguagem visual. O uso de cores e sombras intensas reforça a aridez do sertão e o peso existencial dos personagens. A disposição dos quadros, aliada ao silêncio gráfico, evidencia a solidão, a introspecção e a alienação que permeiam a vida de Fabiano e sua família.

Mais do que descrever as condições adversas enfrentadas pelo povo do sertão, suas obras oferecem uma crítica contundente às desigualdades sociais e à exploração. Graciliano apresenta um tom de pessimismo em suas histórias, mas, ao mesmo tempo, destaca a resistência e a capacidade de sobrevivência diante de um ambiente hostil.

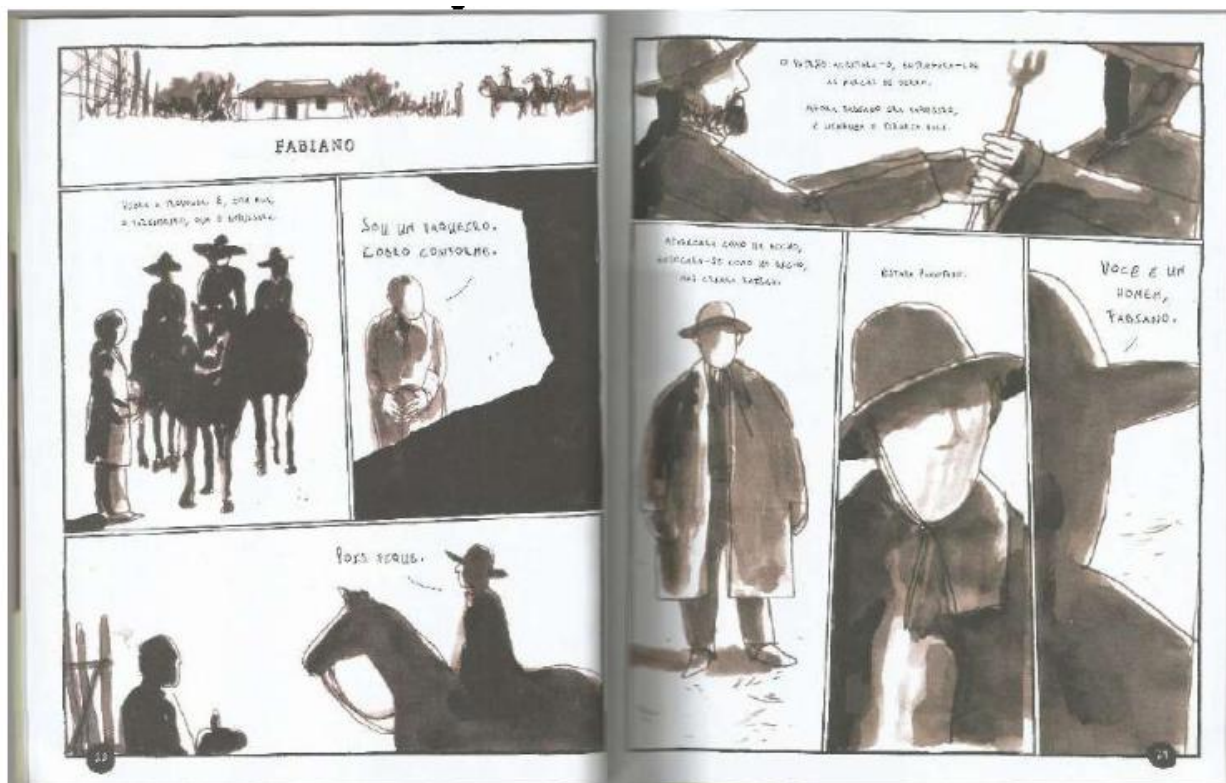
3 EXPLORANDO A LINGUAGEM VISUAL EM VIDAS SECAS

Neste capítulo, será apresentada uma análise da composição visual dos quadrinhos, com ênfase na disposição dos quadros, na ausência significativa de balões de diálogo e no uso expressivo de diferentes tonalidades. Esses elementos visuais não apenas enriquecem a estética da narrativa, mas também intensificam a profundidade emocional de cada cena, permitindo uma interpretação mais rica dos personagens e dos cenários.

3.1 QUADROS

Em uma primeira análise, os quadros, são dispostos de forma irregular na linha demarcatória. A escolha parece rústica, mas é, na verdade, intencional. Essa irregularidade, que se mantém durante toda a narrativa, permite que o leitor seja guiado a olhar para pontos específicos da trama ou para cenas que merecem maior atenção. O formato e a disposição dos quadros não são meros detalhes técnicos; eles servem como recursos narrativos fundamentais, controlam o ritmo da leitura e destacam momentos-chave da história, de acordo com o que o autor quer enfatizar em determinado momento.

Figura 1 – Exemplo de planos fechado, médio e aberto em *Vidas secas*



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 20-21).

3.2 OS BALÕES

Ao se considerarem diferentes quadrinhos, nota-se uma diversidade de formatos de balões. No entanto, na *graphic novel* de Guazzelli e Branco, essa convenção é subvertida, substituindo-se a linha convencional do balão por um sutil rabisco. Essa escolha estilística provavelmente está associada à tentativa de suavizar a demarcação do discurso indireto livre, permitindo que o narrador onisciente se aproxime mais intimamente dos pensamentos e emoções dos personagens. Além disso, o uso desse recurso pode levar também ao reconhecimento da própria seca. Will Eisner (1996, p. 64) observa que “por causa da ausência de som, o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo do letramento e a simulação de entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador”. Essa perspectiva reforça a ideia de que a escolha dos rabiscos em vez dos balões convencionais não só influencia a percepção dos pensamentos e emoções dos próprios personagens, mas também enriquece a experiência de leitura, ao proporcionar uma nova forma de interação com o texto.

Como destaca Will Eisner (1989, p. 26), “[...] à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu comportamento passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa”. Will Eisner (1989, p. 28) define que a passagem de tempo pode ser delineada por meio dos balões, e para isso existe uma preocupação por parte do quadrinista no modo de posicionar os quadros, pois estes determinam a duração das falas contribuindo para a narração e sequência da leitura. Este mesmo autor aponta algumas classificações básicas de categorização dos balões: fala normal, fala não pronunciada, pensamento e som emitido por uma máquina (rádio, televisor). Nesse contexto, a subversão da forma convencional do balão pode ser interpretada como um reflexo das complexidades do cenário retratado, evidenciando como a *graphic novel* explora a relação entre texto e imagem. O sertão e a vida dos retirantes são elementos intrínsecos à narrativa, moldando e interagindo diretamente com os personagens e suas experiências.

O rabisco, ao invés da linha nítida, sugere uma fluidez, uma interconexão mais profunda entre a voz narrativa e a experiência dos personagens. Além disso, dentro desta construção, alguns dos elementos fundamentais das ilustrações nas histórias em quadrinhos são: as linhas e os traços. De acordo com McCloud (1995), ambos podem ser utilizados para representar sentimentos, sons e até mesmo temperatura. Além disso, “uma figura pode evocar uma resposta emocional ou sensual no espectador” (McCloud, 1995, p. 121), de modo que,

apesar de em situações diferentes elas representarem fenômenos distintos, tais elementos fundamentais já não seriam apenas imagens, mas, sim, uma metáfora visual, um símbolo para que o leitor compreenda o que está sendo apresentado dentro da narrativa.

3.3 PERSONAGENS

A narrativa apresenta cinco personagens principais: Fabiano, sinha Vitória, o irmão mais novo, o irmão mais velho e a cachorrinha Baleia. A seguir, vamos analisar como esses personagens são representados visualmente:

Figura 2 - Fabiano



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 33)

Figura 3 - sinha Vitória



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 15)

Figura 4 – Menino mais novo

Figura 5 – Menino mais velho



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 41).



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 48).

Figura 6 - Baleia



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 54).

É fundamental ressaltar que esse cenário árido não se limita apenas à estética do quadrinho. No início do capítulo “Mudança”, no livro *Vidas Secas*, o narrador diz: “O voo negro dos urubus fazia círculos altos em redor de bichos moribundos.” (Guazzelli, 1938, p. 28). Os personagens da HQ de *Vidas Secas* são representados de uma maneira que reforça o apagamento social que os envolve. Com pouca iluminação e jogos de sombra intensos que contrastam em preto e branco, o estilo visual enfatiza a precariedade e o contexto de seca e miséria em que estão inseridos, além de transmitir a invisibilidade social que sofrem. Esse traço marcado, porém, sem muitos detalhes individuais, torna a diferenciação entre eles difícil, especialmente entre o irmão mais velho e o mais novo, cuja distinção só é possível pela organização narrativa que dedica um capítulo a cada um. A ausência de características próprias e a desolação visual remetem à trágica realidade de uma elevada taxa de mortalidade infantil e das adversidades enfrentadas no sertão, criando uma junção ao nome da própria obra e trazendo a seca representada pela própria família.

A ausência de características distintivas entre os filhos de Fabiano e sinha Vitória

sugere uma notável perda de identidade para esses personagens. Nesse cenário, torna-se difícil diferenciar um irmão do outro, o que ecoa as condições adversas da história. A fome e as constantes migrações induzidas pela seca contribuem para uma sensação de anonimato e uniformidade entre as crianças, refletindo um apagamento de identidade característico desse contexto. McCloud (1995) afirma que esses personagens foram desenhados de maneira mais simples, icônica (trazendo alguns poucos detalhes que remetem ao estereótipo do sertanejo, como, por exemplo, o uso do chapéu).

É interessante notar, por outro lado, que mesmo diante das adversidades, Fabiano e sinha Vitória, quando tristes ou abstraídos em pensamentos, não perdem suas características. A narrativa revela nuances sutis que os diferenciam, mesmo em momentos difíceis. Ao contrastar essa diferenciação pessoal de Fabiano e sinha Vitória com a falta de características em seus filhos, poderemos analisar esse apagamento da identidade deles na figura 6, cuja única distinção aparente é o tamanho, emerge uma reflexão sobre a perspectiva de futuro dessas crianças. A superfície do rosto, como alguém disse certa vez, é “uma janela que dá para a mente” (Eisner, 1989, p. 111). Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. A partir da leitura de um rosto, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam o seu dinheiro, o seu futuro político e as suas relações emocionais (Eisner, 1989, p. 111). A falta de características próprias e até mesmo de nomes individuais as coloca em um grupo homogêneo, sugerindo uma certa resignação diante de uma sorte incerta. Essa ausência de singularidade ressoa como uma representação simbólica das limitações impostas pela dura realidade do sertão, onde a perspectiva de futuro é obscurecida pela falta de oportunidades.

Figura 7 – Cena de “Baleia”

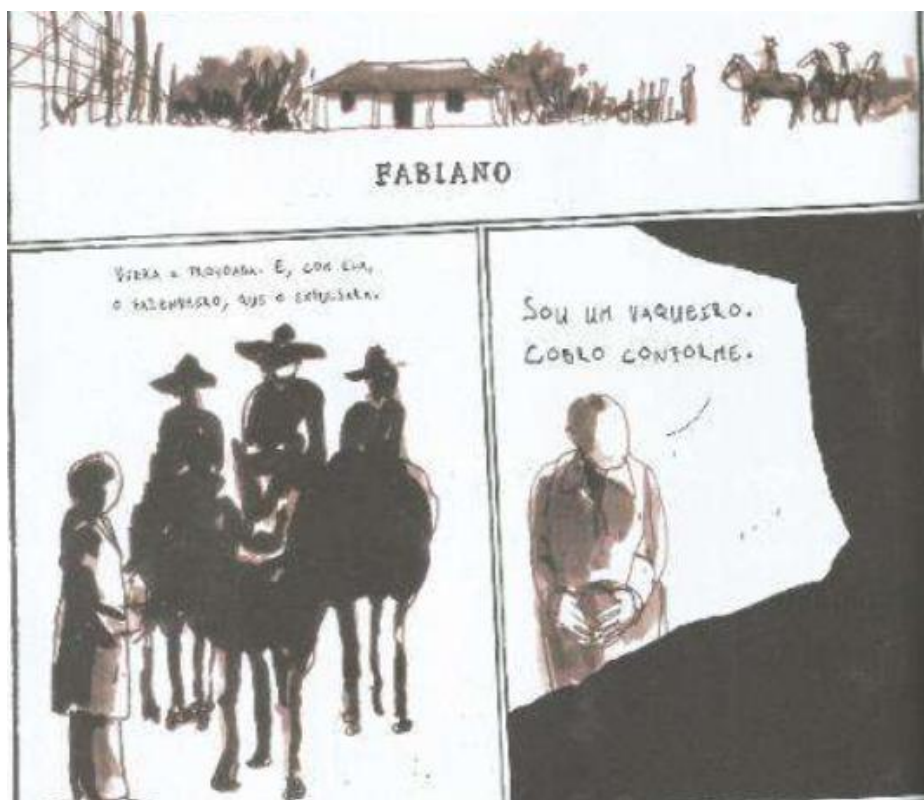


Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 65).

A paisagem árida do sertão, impregnada de calor sufocante e poeira, desempenha um papel intrínseco na narrativa, moldando as emoções dos personagens e conferindo profundidade à trama. A descrição do ambiente, desde a vegetação ressequida até as casas desgastadas pelo tempo, é como um pincel que delineia a atmosfera e define o tom da cena. Dessa forma, a ambientação torna-se uma aliada, capaz de enriquecer a experiência do leitor, adicionando planos de imagens para as cenas que seguem na HQ.

Assim, existem três planos de imagem fundamentais nas técnicas cinematográficas para a gravação de cenas, oferecendo uma rica perspectiva visual. No primeiro plano, aberto, a narrativa se expande para abranger a vegetação, as residências e os personagens, proporcionando uma visão panorâmica do ambiente. O plano médio, por sua vez, direciona o olhar para os personagens em sua totalidade, destacando seus corpos e interações de maneira mais detalhada. O plano fechado, concentra-se exclusivamente em um personagem e sua expressão de forma mais profunda nas emoções do protagonista.

Figura 8 – Exemplo de planos aberto e fechado em *Vidas secas*.



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 20).

Esse exemplo mostra a versatilidade dos três planos de imagem, frequentemente associados ao cinema e à fotografia. Aqui, a escrita se torna uma tela onde o autor constrói e organiza a narrativa visualmente. O plano aberto na literatura equivale a descrições detalhadas do cenário, o plano médio se reflete na caracterização minuciosa dos personagens e o plano fechado destaca a introspecção e as emoções individuais. A aplicação desses conceitos à literatura nos mostra a possibilidade de o autor manipular a perspectiva do leitor, conduzindo-o por diferentes "planos" narrativos.

Observam-se, ainda, as nuances nas combinações de cores e iluminação presentes nos quadrinhos de Guazzelli, as quais desempenham um papel fulcral na representação das emoções dos personagens. No que tange à iluminação, o ilustrador destaca a utilização do claro-escuro como uma estratégia formal para alcançar expressividade de longa duração nas artes, prática que ganhou relevância notável no cinema a partir do Expressionismo Alemão (Gamba Junior; Senna, 2016, p. 128). Essa abordagem estilística enriquece visualmente a narrativa e aprofunda a compreensão das emoções dos personagens ao empregar contrastes marcantes de luz e sombra. Essa técnica, fundamentada em princípios cinematográficos, evidencia a influência interdisciplinar na construção de significados visuais dentro do

contexto da história em quadrinhos.

Figura 9 – Cena de “Cadeia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 34).

A análise da figura 9, presente no capítulo "Cadeia", revela uma estética que dialoga com o Expressionismo para intensificar a expressividade dos personagens em determinados momentos da história. O personagem de Fabiano é retratado com poucos detalhes, como uma grande sombra, sem expressividade facial evidente. No entanto, sua angústia e emoções são sugeridas pela iluminação de certos pontos e pelo contraste entre luz e sombra, que, juntamente com planos médios e fechados, aproximam o leitor de sua subjetividade e criam um envolvimento emocional.

No romance, é descrito como Fabiano se sentiu após aquela grande injustiça que estava vivendo:

Era bruto, sim senhor, nunca havia aprendido, não sabia explicar-se. Estava preso por isso? Como era? Então mete-se um homem na cadeia porque ele não sabe falar direito? Que mal fazia a brutalidade dele? Vivia trabalhando como um escravo. Desentupia o bebedouro, consertava as cercas, curava os animais — aproveitara um

casco da fazenda sem valor. Tudo em ordem, podiam ver. Tinha culpa de ser bruto? Quem tinha culpa? (RAMOS, 1938, p.33)

A angústia de Fabiano é reforçada pela injustiça de sua prisão, refletida em sua própria reflexão: "Afinal, para que serviam os soldados amarelos? Fossem perguntar a seu Tomás da Bolandeira, que lia livros e sabia onde tinha as ventas. Ele, Fabiano, bruto, não contava nada." (Ramos, 1938, p. 69). Esse sentimento de impotência diante da situação injusta agrava seu sofrimento. No primeiro quadro, o fundo completamente preto, sem nenhuma variação, sutilmente é refletido no rosto de Fabiano, onde já se percebe uma maior modulação. No quadro seguinte, Fabiano se transforma em uma grande sombra, enquanto a luz se desloca para seus companheiros de cela. Esse jogo de iluminação, que alterna entre claro e escuro, somado à irregularidade dos quadros, direciona o olhar do leitor e constrói uma atmosfera sombria, espelhando o estado emocional perturbado de Fabiano na prisão.

Um outro momento que reafirma essa leitura de diálogo com o expressionismo surge no capítulo "Baleia".

Figura 10 – Cena de “Baleia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 66).

Ao contrário dos filhos, sinha Vitória apresenta uma expressão facial detalhada, embora apática, mas claramente visível. Na figura 10 é exposto que ela assume uma postura

de observadora e, no quadro seguinte, a narrativa adota o ponto de vista da personagem, fazendo com que o leitor também se torne um mero espectador. Essa escolha cria tensão, pois o plano fechado e a perspectiva marcada nos aproximam de sinha Vitória, enquanto nos afastam de Fabiano, gerando uma sensação de inércia diante do que está para acontecer. O desespero dos filhos contrasta com a imagem serena e calma de sinha Vitória. Mesmo com essa expressão controlada, o narrador revela o que ela sentia naquele momento: “lamentava que o marido não houvesse esperado mais um dia para ver se realmente a execução era indispensável” (Ramos, 1938, p. 167).

Guazzelli rompe o limite da linha demarcatória, e esse fato pode ser visto através das linhas da cama e dos próprios personagens, valendo-se de diversos elementos expressionistas com o objetivo de intensificar a narrativa. Ele constrói um ambiente que desafia as convenções da realidade. É interessante notar que as mesmas silhuetas escuras e linhas onduladas que dominam parte da cena, encontraremos na pintura da figura 11: *O grito* (1893), de Edvard Munch (1863-1944), uma obra expressionista. Um diferencial entre as duas obras são as cores que atravessam a tela com as colorações que dominam a parte superior da composição. Nesse contexto, as emoções e experiências dos personagens são acentuadas para que o leitor saiba do sofrimento e sentimento de perda que principalmente as crianças sentem ao saber que Baleia não estará entre elas. Enquanto na tela, o céu vermelho vibrante, mesclado a tons de amarelo e verde, intensifica a atmosfera angustiante. Ao fundo, duas silhuetas escuras caminham pela ponte, indiferentes ao desespero da figura central. Mas o que se destaca, nesse momento, é a posição das mãos perto da orelha. Assim como na pintura, o desespero dos meninos é silencioso e solitário.

Figura 11



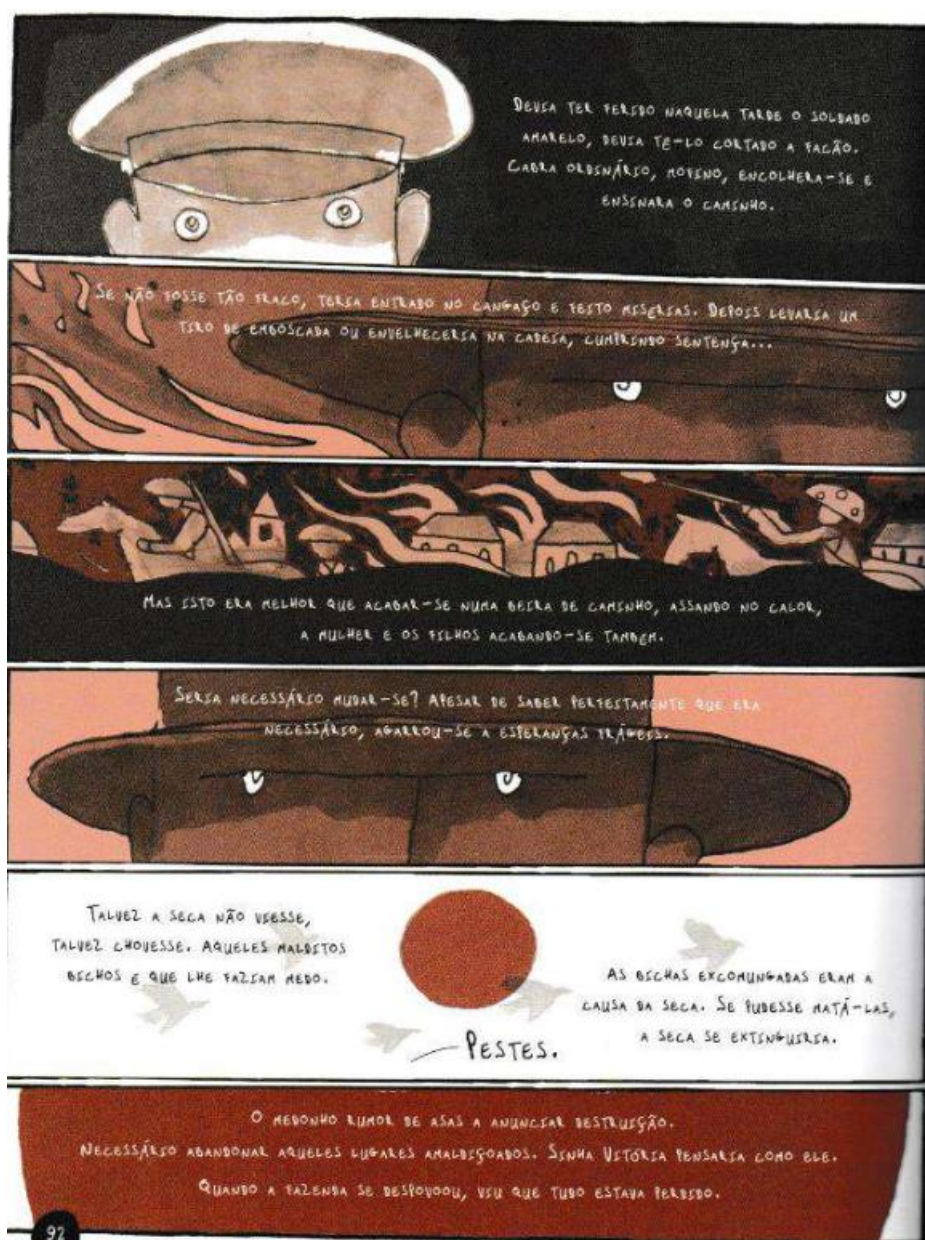
MUNCH, Edvard. *O grito*. 1893. Óleo sobre tela, 91 cm x 73,5 cm. The National Museum. Oslo, Noruega.

Além disso, destaca-se o uso do vermelho na paleta de cores, como no caso da expressão de raiva de Fabiano. Esta coloração intensa é empregada de maneira estratégica ao

longo das cenas, criando uma poderosa simbologia para demonstrar os motivos que causam a raiva. Aqui, podemos notar a mudança do tom mudando ao passar de cada cena. No entanto, as cores também são empregadas para obscurecer, criar sombras e representar os pensamentos dos personagens, especialmente no que diz respeito ao pensamento de Fabiano ao cogitar ingressar no cangaço e causar destruição. Esse aspecto sai do túnel da mera representação visual, adentrando na construção psicológica dos personagens e revelando a intensidade da raiva que permeia a narrativa do personagem.

No primeiro quadro (figura 12), temos o soldado que prendeu Fabiano. Nesse momento, há a seguinte fala: “Devia ter ferido naquela tarde o soldado amarelo, devia tê-lo cortado a facão” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 92). No segundo quadro, o vermelho concentra-se nos olhos de Fabiano, deslocando-se para a expressão “sangue nos olhos”, uma representação visual da raiva que o personagem experimenta ao recordar o soldado amarelo. No terceiro, o vermelho se entrelaça ao negro, visualmente traduzindo a destruição iminente das casas e a contemplação de Fabiano sobre entrar no cangaço para causar estragos. Finalmente, no quarto momento, Fabiano, ao ponderar a mudança de local, testemunha a transição da cor viva para tonalidades mais suaves, refletindo sua própria calma interior. “Mas isto era melhor que acabar-se numa beira de caminho, assando no calor, a mulher e os filhos acabando-se também” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 92). Isso se manifesta no quadro seguinte, quando Fabiano volta a se questionar sobre continuar sua jornada ou não.

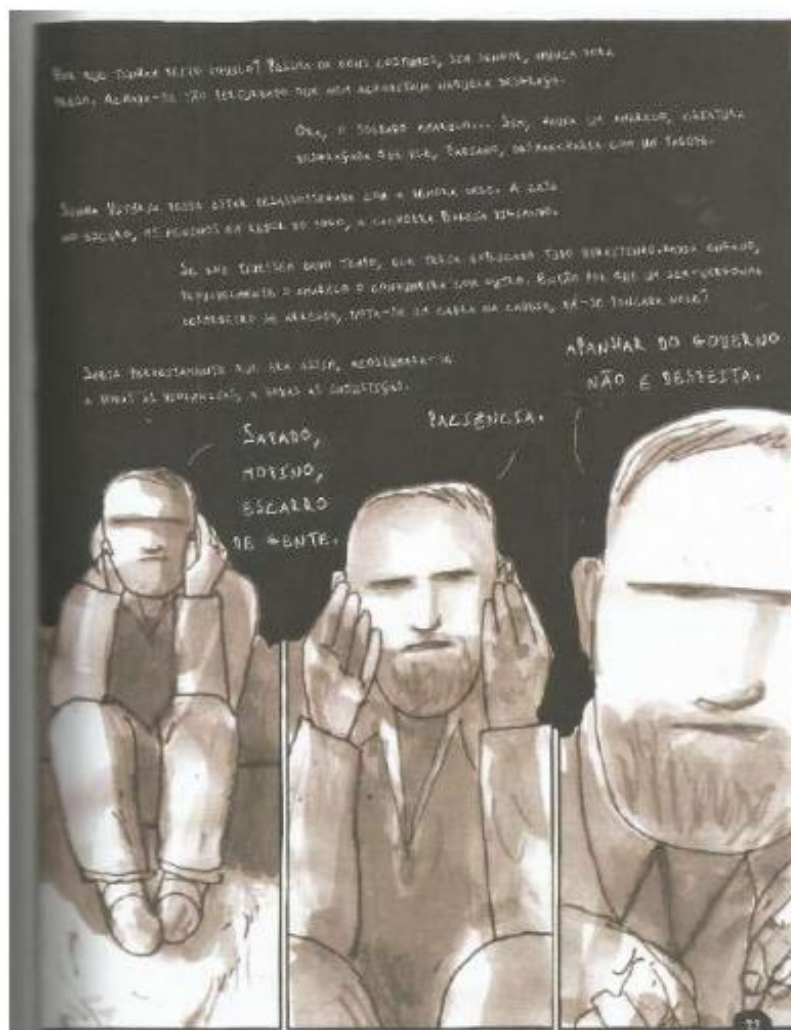
Figura 12 – Cena de “O mundo coberto de plumas”



Guazzelli e Branco (2017, p. 92).

Nesse momento, visto na figura 13, há uma mudança na paleta de cores: os três quadros anteriores, dominados pelo vermelho, cedem espaço a um quadro totalmente branco, onde vemos o sol, e que concentra toda a raiva de Fabiano, trazendo um novo significado: o da destruição causada pela seca. Além disso, esses tons intensos refletem a luta interna de Fabiano, que, ao confrontar suas emoções, é forçado a retornar à realidade e a pensar nas necessidades e no bem-estar de sua família, destacando a complexidade de suas responsabilidades e o peso de suas decisões: “Mas isto era melhor que acabar-se numa beira de caminho, assando no calor, a mulher e os filhos acabando-se também” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 92)”.

Figura 13 – Cena de “Cadeia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 33).

Na cena da figura 13, a descrição de Fabiano confinado revela um estado emocional nitidamente abalado. A escuridão que envolve tudo ao seu redor vai além de um mero aspecto visual, funcionando como um poderoso recurso narrativo que destaca a profunda tristeza que o acomete. Ela também simboliza tanto sua situação social desfavorecida quanto o apagamento social em relação ao próprio Governo, que, em vez de representar uma fonte de auxílio, tornou-se paradoxalmente uma fonte de aflição e raiva. Afinal, o próprio expressa esse sentimento na seguinte fala: "Paciência. Apanhar do governo não é desfeita" (Guazzelli; Branco, 2017, p.33). Ele também comenta sobre sua própria vulnerabilidade diante daquela situação: "Vivia tão agarrado aos bichos...Nunca vira uma escola. Por isso não conseguia defender-se, botar as coisas nos seus lugares", "Se lhe tivessem dado ensino, encontraria meio de entendê-la." (Guazzelli, 1938, p. 73).

Fabiano não entendia o motivo pelo qual estava sendo preso. Nesse sentido, é perceptível

que ouve um abuso de autoridade ao prender alguém que não havia cometido algum delito. Como foi dito no romance:

Então por que um sem vergonha desordeiro se arrelia, bota-se um cabra na cadeia, dá-se pancada nele? Sabia perfeitamente que era assim, acostumara-se a todas as violências, a todas as injustiças. E aos conhecidos que dormiam no tronco e aguentavam cipó de boi ofereciam consolações: — “Tenha paciência. Apanhar do governo não é desfeita.” Ele, Fabiano, um bruto, não contava nada. Só queria voltar para junto de sinha Vitória, deitar-se na cama de varas. Por que vinham bulir com um home que só queria descansar? Deviam bulir com os outros. (RAMOS, 1938, p.31)

A narrativa destaca a tristeza profunda vinculada à condição de classe de Fabiano, evidenciando como as barreiras sociais são vivenciadas de maneira angustiante por ele. A história revela o sofrimento individual como também a sensação de impotência diante das limitações impostas pela sua situação. A presença do soldado amarelo, que usa sua força para causar humilhação e intensificar o sofrimento, em meio à pobreza e à miséria. Reflete a opressão e a crueldade inerentes às relações de poder: “Paciência. Apanhar do governo não é desfeita” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 33).

A situação em que Fabiano e sua família vivia, fazia-o acreditar que era um animal, um sujeito totalmente excluído da sociedade. Como foi descrito no romance:

era apenas um cabra ocupado em guardar coisas dos outro. Vermelho, queimado, tinha os olhos azuis, a barba e os cabelos ruivos; mas como vivia em terra alheia, cuidava de animais alheios, descobria-se, encolhia-se na presença dos brancos e julgava-se cabra. – Você é um bicho, Fabiano. Isto para ele era motivo de orgulho. Sim senhor, um bicho, capaz de vencer as dificuldades. (Ramos, 1938, p.16-17)

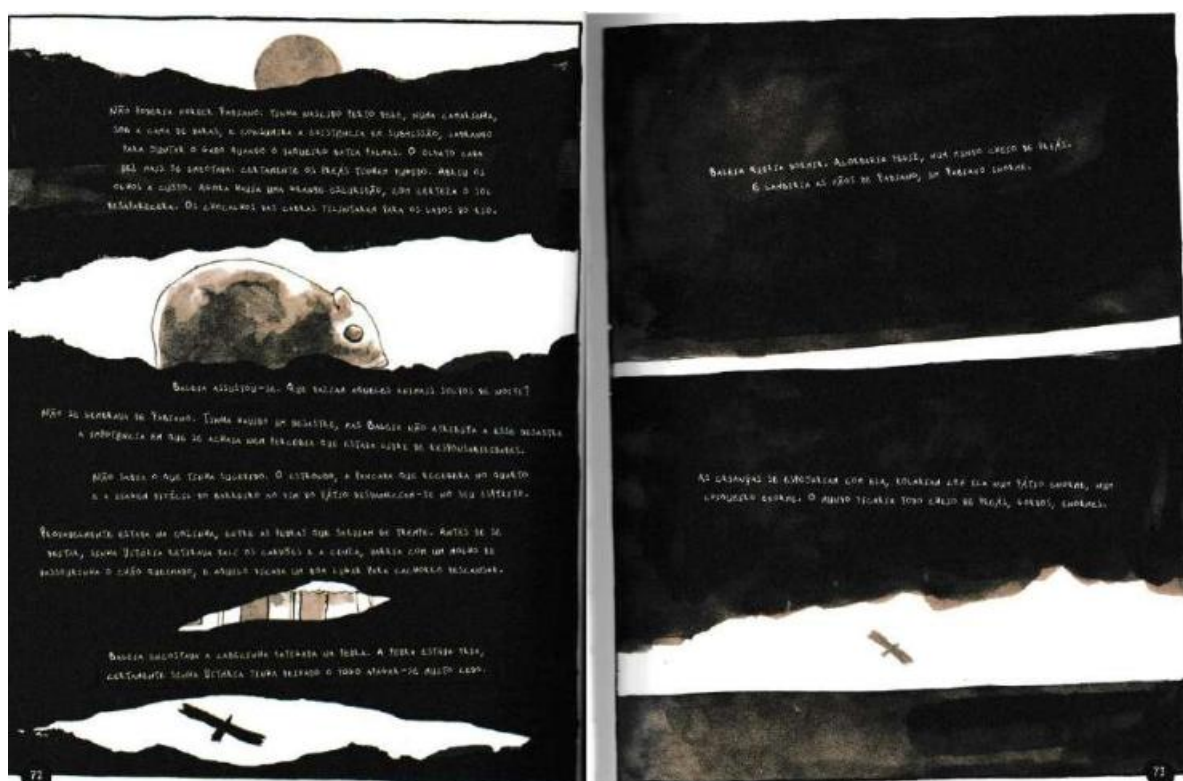
Fabiano acreditava ser um bicho, pois estava abandonado. Ou seja, teria que enfrentar aquele sofrimento sozinho, já que não recebia ajuda de sua comunidade. Para a sociedade, era como se Fabiano não existisse, o que reforça a maneira como as minorias são tratadas no mundo atual. *Vidas Secas* é um romance publicado em 1938 e, ainda assim, mantém-se extremamente atual.

Na figura 13, o soldado é retratado inicialmente contra um fundo preto, sugerindo um cenário de tensão e angústia. No quadro seguinte, o fundo escuro rapidamente se transforma em tons avermelhados, evocando uma atmosfera de violência e a possibilidade de uma vida no cangaço. O texto verbal sugere o que Fabiano poderia ter feito — ingressar no cangaço — como uma alternativa às agruras de sua existência. No entanto, a raiva expressa em seu rosto traz o espectador de volta à realidade brutal de sua condição atual. No terceiro quadro, o cangaço aparece novamente como ideal, mas o pensamento de Fabiano se volta para a realidade, refletindo: “Mas isto era melhor que acabar-se numa beira de caminho, assando no

calor, a mulher e os filhos acabando-se também” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 92). Aqui, o termo “isto” faz referência à dura realidade de Fabiano e sua família, marcada pela luta constante contra a seca e pela precariedade da sobrevivência.

Essa cena constitui uma representação contundente das injustiças sociais e do abuso de autoridade, delineando um retrato expressivo das tensões e desigualdades que permeiam a sociedade. A composição visual e narrativa promove uma reflexão profunda sobre as complexidades e os desafios enfrentados pelos indivíduos marginalizados, revelando um contexto onde a esperança é frequentemente ofuscada pela opressão e pela dureza das relações desiguais. A obra ilustra a realidade de Fabiano e também apresenta uma crítica social que derrama a história individual, lançando luz sobre as disparidades e a violência estrutural que afetam os mais vulneráveis.

Figura 14 – Cena do capítulo “Baleia”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 72-73).

Dentro da narrativa, Baleia foi uma vítima de desigualdade e, ao examinar essas duas páginas (Figura 14), é evidente que o uso intensificado do preto desempenha um papel significativo, tornando-se um recurso visual para simular o abrir e fechar dos olhos de Baleia. Essa escolha de cor não apenas acentua a dramaticidade da cena, mas também conduz o leitor

bruscamente para uma proximidade intensa com o que está ocorrendo. A perspectiva adotada permite que literalmente vislumbramos o mundo através dos olhos da cachorra, testemunhando seu processo de abrir e fechar de olhos, enquanto contempla preás e gradualmente sucumbe. Além disso, a simbologia dos animais se faz presente, especialmente com a aparição do pássaro, possivelmente um urubu, associado a elementos espirituais e à própria morte. Este momento, com o pássaro em um plano mais aberto, pode ser interpretado como a libertação de Baleia do sofrimento, indicando sua transição para a liberdade. No plano mais próximo, essa imagem sugere a partida final da cachorra, adicionando camadas simbólicas à narrativa e proporcionando uma reflexão profunda sobre a vida e a morte no contexto da história.

Já se pode perceber que a construção visual desempenha um importante papel na transmissão da intensidade emocional e simbolismo da narrativa. O primeiro quadrinho, ao apresentar o sol no fundo, revelando uma transformação sutil na paleta de cores. A cor, uma vez vívida e radiante, agora é obscurecida, assumindo tons mais sombrios e melancólicos. Essa alteração na tonalidade do sol não apenas reflete a iminência da morte, mas também estabelece uma conexão simbólica com o destino trágico a cachorra Baleia: “As crianças se espojariam com ela, rolariam com ela em um pátio enorme, num chiqueiro enorme. O mundo ficaria todo cheio de preás, gordos, enormes” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 73).

A narrativa transmite uma sensação de esperança ao insinuar que a morte e o pássaro poderiam representar a libertação de Baleia, possibilitando a ela a fuga da seca. Contudo, o pássaro é mostrado em um plano mais aberto e distante, e, como a cena é vista através dos olhos de Baleia, esse afastamento também se reflete na percepção do leitor, ampliando o sentido de partida e desolação.

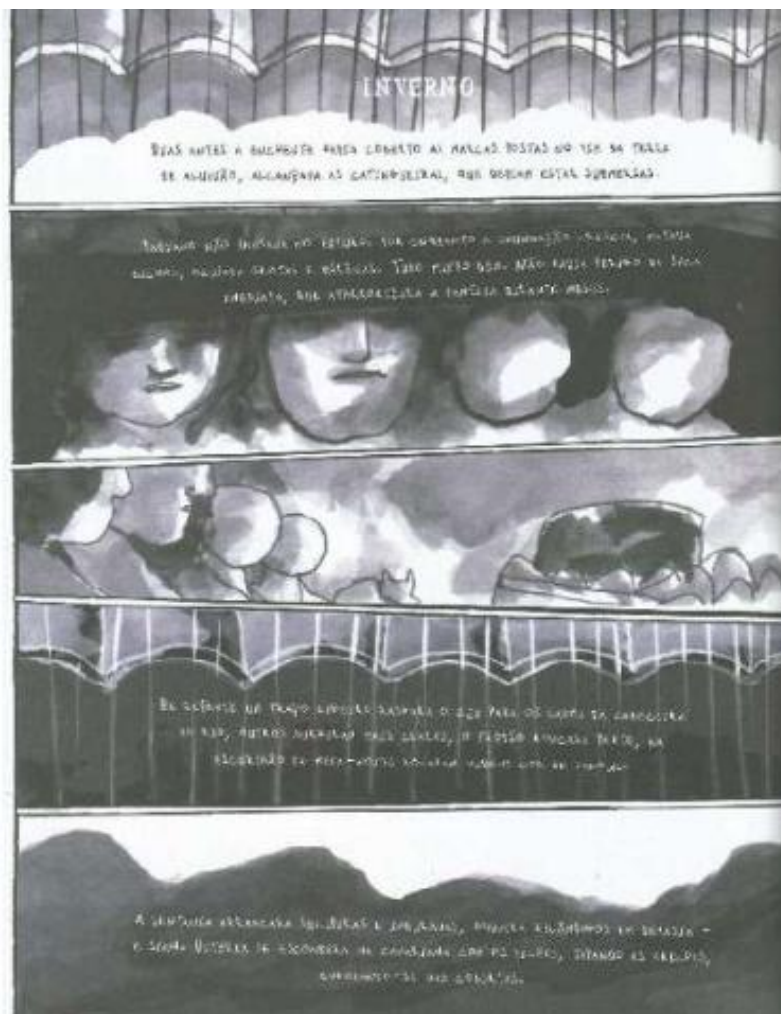
Nos dois momentos em que o pássaro aparece — primeiro próximo de Baleia e depois mais afastado — sugere uma transição, intensificando a ideia de desapego. O pássaro se transforma em um emblema de despedida da cachorra da vida e da realidade marcada pelo sofrimento e pela seca. A morte, então, não é apenas uma partida; é uma promessa de paz, longe do ambiente seco e hostil.

No capítulo “Inverno”, os recursos semióticos são cuidadosamente utilizados para construir uma atmosfera de tensão e ameaça, sem espaço para ambiguidade. A chuva simboliza destruição e desespero, e esse simbolismo é reforçado por escolhas visuais que empregam tons frios e sombrios, intensificando o clima ameaçador e escurecendo a composição. A imagem é enquadrada em um plano fechado, focando nas gotas de chuva que caem pesadamente, acentuando a sensação de opressão e inevitabilidade da tempestade. A

expressão facial de sinha Vitória é representada com traços detalhados para comunicar seu medo e apreensão: a boca entreaberta e os olhos arregalados expressam sua inquietação e desamparo. Essa construção visual é complementada pelo texto verbal, que reforça seu estado de alerta e temor diante da destruição iminente: “sinha Vitória andava amedrontada. Seria possível que a água topasse os juazeiros? Se isso acontecesse, a casa seria invadida, [...]” (Guazzelli; Branco, 2017, p. 51).

A cor vermelha nas cenas de Fabiano adiciona uma camada de tensão e perigo, sugerindo a violência da natureza. O verde, por sua vez, representado na figura 14, é utilizado para intensificar o medo da família, transmitindo uma opressão que não remete à esperança, mas a um presságio sombrio, como se a natureza estivesse se fechando ao redor deles. O texto verbal complementa essa atmosfera de angústia crescente: “[...] mas Fabiano não pensava no futuro. Por enquanto a inundação crescia, matava os bichos, ocupava grotas e várzeas.” (Ramos, 1938, p. 126). Apesar da aparente ausência do “perigo da seca imediata, que aterrorizara a família durante meses,” (Ramos, 1938, p. 126), a ameaça agora vem da força descontrolada das águas, simbolizando uma destruição diferente, mas igualmente devastadora.

Figura 15 - Cena de “Inverno”



Fonte: Guazzelli e Branco (2017, p. 50).

Os autores fazem escolhas cuidadosas ao usar signos com novas camadas de significação. Um exemplo é o pássaro, que passa a significar não apenas liberdade, mas também o prenúncio da seca, enriquecendo o contexto narrativo. As cores, por sua vez, atuam como recursos semióticos essenciais, sendo usadas para criar um efeito de sombra nas imagens, destacar elementos específicos ou obscurecer detalhes, ampliando o impacto emocional das cenas.

Além disso, o enquadramento em planos fechados aproxima o leitor de momentos específicos, focando em expressões e detalhes simbólicos, como os rostos apreensivos dos personagens. Assim, a combinação de cores e enquadramentos constroem uma narrativa visual que complementa o texto verbal, transmitindo as emoções profundas dos personagens e a hostilidade do ambiente que os cerca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho evidencia como o uso de elementos visuais engrandece e amplia o entendimento da narrativa original, e como cada seção analisada oferece uma perspectiva única para compreender essa transposição entre linguagens.

A análise fundamenta-se nas teorias de Linda Hutcheon, que, em *Uma Teoria da Adaptação*, defende a adaptação como um processo criativo autônomo, e não uma mera réplica do original. Hutcheon argumenta que, ao reimaginar uma obra para outro meio, o adaptador cria novas camadas de significado.

A *graphic novel* utiliza uma abordagem estética que transforma a aridez do sertão em um elemento narrativo essencial, unindo visual e emoção. A escolha de paletas monocromáticas, o uso de sombras intensas e traços irregulares reforçam a simbologia do ambiente e revelam a profundidade emocional das personagens.

Na análise dos elementos visuais dos quadrinhos, autores como Will Eisner e Scott McCloud foram fundamentais. Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, explora a capacidade dos quadrinhos de comunicar emoções complexas e interações visuais que vão além das palavras. Essa análise foi primordial para entender como a adaptação de *Vidas Secas* usa sombras, linhas e cores para transmitir a aridez do sertão e o sofrimento dos personagens. A decisão de usar traços rústicos, quadros irregulares e sombras intensas, como Eisner descreve, destaca visualmente a precariedade e a desumanização, permitindo que o leitor sinta as dificuldades do sertão sem precisar de uma descrição textual detalhada.

Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, complementa a análise de Eisner ao descrever o poder das imagens e palavras combinadas nos quadrinhos. Segundo McCloud, a sequência de quadros, as transições e o uso de cores são capazes de transmitir estados emocionais e narrativas visuais de forma única. Na adaptação de *Vidas Secas*, os quadros que enfatizam as expressões de desolação dos personagens são um exemplo dessa integração de elementos verbais e não verbais. A simplicidade dos traços, como McCloud destaca e reforça a universalidade da experiência de opressão e isolamento do sertão nordestino.

Além disso, ao realizarmos a leitura da HQ de *Vidas Secas*, foi possível identificar e aprofundar a análise dos principais recursos semióticos presentes no universo dos quadrinhos. Tais recursos incluem o quadro, a linha demarcatória, a sarjeta, o balão, o rabicho e a cor, elementos indispensáveis para a construção de sentido na narrativa visual. A análise atentou-se ao fato de que esses recursos não seguem regras universais, mas são possibilidades semióticas que, quando bem utilizadas, alargam a expressividade da história e transmitem os sentimentos e reações dos personagens de forma mais intensa.

Esses recursos semióticos, responsáveis por representar emoções e pensamentos dos personagens, são substanciais para criar a atmosfera de *Vidas Secas*. O quadro, por exemplo, delimita o espaço e organiza a narrativa, enquanto o balão e o rabicho são usados para expressar as falas e os pensamentos dos personagens, auxiliando para a construção da voz interna e externa da história. As cores e o uso de sombras, como discutido, também desempenham papel primordial na comunicação das atmosferas e emoções, reforçando as tensões e as dificuldades enfrentadas pelos personagens já que a comunicação entre a família é escassa. A análise comparativa entre o romance e a *graphic novel* evidencia o uso da linguagem gráfica para transmitir o silêncio, a introspecção e o isolamento das personagens

Conclui-se, portanto, que *graphic novel* de *Vidas Secas* oferece uma releitura rica do romance de Graciliano Ramos. Ao integrar elementos verbais e visuais, a obra gráfica propõe novas possibilidades de interpretação, contribuindo para que os desafios e as tensões do sertão nordestino sejam percebidos de maneira mais visceral entre literatura e artes visuais..

REFERÊNCIAS

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**: estudos de teoria e história literária. 7.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1985.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Alexandre Boide; Luis Carlos Borges; São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GUZZELLI, Eloar; BRANCO, Arnaldo. *Vidas secas*: **graphic novel**. Adaptado da obra de Graciliano Ramos. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Hércio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro; São Paulo, Makron Books, 1995.

MOYA, Alvaro. Breve história dos quadrinhos no Brasil. In: MOYA, Alvaro. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, Fábio de. **As trilhas do torrão comum**: um estudo comparado entre Graciliano Ramos e Candido Portinari. São Luís: EDUFMA, 2019.

RAMOS, Graciliano. *Vidas secas*. BARBOSA, Francisco de Assis. Graciliano Ramos. Rio de Janeiro: Livraria São José, 1958, p. 66-69.

RAMOS, Graciliano. *Vidas Secas*. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2018.