

ESCOLA DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
MESTRADO EM TEORIA DA LITERATURA

JEFERSON DE MORAES JACQUES

**A IMAGEM DA CRIANÇA MARGINALIZADA NAS NOVELAS GRÁFICAS  
*A INFÂNCIA DO BRASIL*, DE JOSÉ AGUIAR,  
E *CASTANHA DO PARÁ*, DE GIDALTI JR**

Porto Alegre  
2021

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

JEFERSON DE MORAES JACQUES

**A IMAGEM DA CRIANÇA MARGINALIZADA NAS NOVELAS GRÁFICAS  
*A INFÂNCIA DO BRASIL*, DE JOSÉ AGUIAR,  
*E CASTANHA DO PARÁ*, DE GIDALTI JR**

Dissertação apresentada à Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
como requisito para a obtenção do grau de  
mestre em Teoria Literária.

**Orientador(a): Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Tereza  
Amodeo**

Porto Alegre

2021

## Ficha Catalográfica

J19i Jacques, Jeferson de Moraes

A imagem da criança marginalizada nas novelas gráficas A infância do Brasil, de José Aguiar, e Castanha do Pará, de Gidalti Jr / Jeferson de Moraes Jacques. – 2021.

133 p.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Maria Tereza Amodeo.

1. Imagem. 2. Infância. 3. Linguagem. 4. Novela Gráfica. 5. Quadrinhos. I. Amodeo, Maria Tereza. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

JEFERSON DE MORAES JACQUES

**A IMAGEM DA CRIANÇA MARGINALIZADA NAS NOVELAS GRÁFICAS  
*A INFÂNCIA DO BRASIL, DE JOSÉ AGUIAR,  
E CASTANHA DO PARÁ, DE GIDALTI JR***

Dissertação apresentada à Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
como requisito para a obtenção do grau de  
mestre em Teoria Literária.

Aprovada em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Tereza Amodeo – orientadora

---

Prof. Dr. Alexandre Linck Vargas

---

Prof. Dr. Bernardo José de Moraes Bueno

Porto Alegre

2021

## AGRADECIMENTOS

A palavra escrita e o desenho estão presentes em minha vida até onde minha memória alcança. Desenhar e ler, precisamente nessa ordem, sempre foi o que mais gosto de fazer; estudar os dois é a maior realização que posso ter. E, o que dizer sobre pesquisar uma linguagem tão fascinante que faz uso do desenho e tem a escrita atuando em cooperação?

Agradeço à minha mãe, por sempre ter me encorajado a estudar e por ter me dado gibis, mesmo antes de eu ter aprendido a ler. Por nunca ter deixado me faltar lápis, borracha, canetinhas e papel para desenhar e ter deixado que eu colasse desenhos nas paredes do quarto. À minha irmã, Josi, simplesmente por existir e ser minha irmã, menos quando rasgava meus gibis! À minha esposa, Andressa, por todo amor e tudo que vivemos e conquistamos! Ao meu gato, Ikki, que foi meu supervisor durante toda a escrita deste trabalho! À minha terapeuta, Jocelaine, pelo maravilhoso acompanhamento, tão importante nestes últimos anos! À Jessica, pelas revisões e formatações, mas principalmente por segurar minha mão, mesmo à distância, neste ano tão complicado! À Vanessa, pelas constantes traduções, mas principalmente pela amizade e pelas conversas! À Bruna, pelas valiosas dicas de escrita acadêmica! Ao Thomas, pela amizade desde o ensino fundamental e parceria de escrita que ainda permanece!

À secretaria do Programa de Pós-graduação em Letras da PUCRS e à Biblioteca Central Irmão José Otão, pelo profissionalismo e excelente atendimento ofertado. Aos professores do PPG em Letras da PUCRS: cada um, a seu modo, contribuiu muito para a expansão e a diversificação do meu repertório teórico, tão útil para a minha pesquisa. Um agradecimento especial ao professor Altair Martins, pelas excelentes aulas na disciplina de Artes e Ilustração e pelas importantes conversas, e principalmente por ter me iniciado nas fascinantes leituras de teorias contemporâneas sobre a imagem! À Anelise De Carli, pelo ótimo curso de introdução aos estudos visuais! À minha professora de francês, Vera, por conduzir meu aprendizado com tanta paciência e dedicação. Aos meus professores de desenho e de quadrinhos ou de ambos: Alexandre Carvalho, Thony Silas, Daniel HDR, Paula Mastroberti e Ana Luiza Koehler, artistas incríveis que tanto me ensinaram em seus cursos e workshops. Ao Gustavot Diaz, com quem aprendi praticamente tudo que sei sobre desenho realista figurativo. Muito além da anatomia artística e das técnicas tradicionais, ensinou algo inestimável: o ato de *desver*.

Aos talentosos quadrinistas autores das novelas gráficas aqui analisadas, Gidalti Jr. e José Aguiar. Aos autores que transformaram minhas formas de olhar para a literatura, os quadrinhos e a imagem. Devo citar nominalmente os mais marcantes: Marisa Lajolo, Ana

Maria Machado, Thierry Groensteen, Moacyr Cirne, W.J.T. Mitchell e, principalmente, Marie-José Mondzain e Jacques Rancière.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)<sup>1</sup>, pelo inestimável apoio à pesquisa e por possibilitar meu ingresso e permanência na pós-graduação. Aos professores que compõem minha banca: Bernardo Bueno, pela gentileza do aceite para a avaliação de um trabalho de temática atípica na área das Letras, e Alexandre Linck, que esteve no meu exame de qualificação: suas importantes considerações, e numerosas sugestões de leitura, foram fundamentais não só para o direcionamento de meu trabalho, mas para meu desenvolvimento pessoal como leitor e pesquisador de quadrinhos.

À querida professora Maria Tereza Amodeo, pela amizade e disponibilidade de sempre dialogar comigo quando não havia praticamente ninguém da nossa área com quem conversar sobre pesquisa em quadrinhos e pela excelente orientação que tem me ofertado desde a graduação!

O que mais apareceu aqui foi *aprender e aprendido*... Aprendi e tenho aprendido com tantas pessoas maravilhosas! Por isso é que *presentemente eu posso me considerar um sujeito de sorte*. Obrigado, Belchior. E Marina Lima, Beto Guedes, Maria Bethânia e Milton Nascimento, pela companhia constante nos fones de ouvido, o que alegrou e acalentou meu coração neste ano tão difícil.

*Sonhos não envelhecem.*

---

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

*Não há imagem originária, mas um gesto, um lugar de proveniência do homem que só obtém seu sentido indicando sua destinação.*

Marie-José Mondzain

*Pertenço à baixa cultura. A isso me dedico. Não apenas pertenço à baixa cultura, como não creio que ela seja baixa cultura. É tudo cultura.*

Bernard Krigstein (1919 – 1990)

## RESUMO

A *novela gráfica* é uma das muitas manifestações das histórias em quadrinhos. Constitui-se de uma linguagem feita de enunciados visuais e verbais, possui um protocolo próprio de leitura e distintos modos de construção de sentidos. A novela gráfica brasileira tem discutido questões sociais urgentes do país. O presente trabalho propõe a análise do modo como *A infância do Brasil*, de José Aguiar, e *Castanha do Pará*, de Gidalti Jr., fazem uso da *literariedade* particular dos quadrinhos para apresentar uma imagem das crianças marginalizadas no Brasil, desde o período colonial até a contemporaneidade, bem como analogias possíveis entre esta temática e a histórica ilegitimidade cultural popularmente atribuída aos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Imagem. Infância. Linguagem. Novela gráfica. Quadrinhos.



## ABSTRACT

The graphic novel is one of the many expressions of comics. It has a language with visual and verbal utterances besides its own reading protocol and different ways of constructing meanings. Brazilian graphic novel has discussed about urgent social issues in the country. This research proposes the analysis about the way *A infância do Brasil*, by José Aguiar, and *Castanha do Pará*, by Gidalti Jr. use the particular literariness nature of comics to present an image of marginalized children in Brazil, from the colonial period until the present, as well as possible analogies between this topic and the historical cultural illegitimacy which is popularly attributed to comics.

**Keywords:** Image. Childhood. Language. Graphic novel. Comics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Protocolo de leitura. ....	18
Figura 2 – Quadrinização do achado paleolítico <i>Mãos negativas</i> , na Gruta Chauvet (Ardèche, França, 30.000 a.C.).....	29
Figura 3 – Os eixos espaciais, por Elvira Vigna.....	31
Figura 4 – Terminologias utilizadas por Groensteen.....	34
Figura 5 – Decupagem.....	35
Figura 6 – O planejamento do <i>layout</i> . ....	36
Figura 7 – Perspectiva pela metalinguagem, por David Chelsea. ....	38
Figura 8 – Entrelaçamento <i>in absentia</i> . ....	42
Figura 9 – Capa da edição impressa de <i>A infância do Brasil</i> . ....	60
Figura 10 – Parto em meio à precarização e superstições. ....	62
Figura 11 – Gestação na atualidade.....	63
Figura 12 – Crianças vestidas de anjo. ....	64
Figura 13 – Luta de Gabriel pela sobrevivência.....	65
Figura 14 – Ana nasceu livre. ....	67
Figura 15 – Teatralização na brincadeira. ....	68
Figura 16 – Gabriel vai ao cinema com a mãe e o irmão. ....	69
Figura 17 – Crianças dormindo em diferentes contextos. ....	70
Figura 18 – <i>Madona do fusso</i> , versão de Lansdowne (1501). ....	72
Figura 19 – <i>Willem van den Kerckhoven and his family</i> , de Jan Mijtens (1652). ....	74
Figura 20 – Exploração e catequização das crianças indígenas. ....	75
Figura 21 – Indícios de casamentos precoces.....	76
Figura 22 – Opções de leitura da <i>webcomic</i> . ....	80
Figura 23 – Informações paratextuais. ....	80
Figura 24 – Abertura de <i>Castanha do Pará</i> . ....	89
Figura 25 – Localidade real em Belém.....	91
Figura 26 – Castanha rouba alimentos. ....	92
Figura 27 – Dissociação semântica entre <i>recitador</i> e <i>mostrador</i> . ....	95
Figura 28 – Violências nas brincadeiras.....	96
Figura 29 – Devaneio de Castanha.....	97
Figura 30 – Identificação com o cão. ....	99
Figura 31 – Assassinato de Geraldo. ....	100

Figura 32 – Castanha brinca na chuva.....	101
Figura 33 – Castanha abraça a chuva. ....	102
Figura 34 – Brincadeira na chuva.....	104
Figura 35 – Solidão e perigos à noite. ....	105
Figura 36 – Agressão à noite. ....	106
Figura 37 – Desfecho de Castanha. ....	107
Figura 38 – Arte da capa de <i>Castanha do Pará</i> . ....	110
Figura 39 – Intimidação de Clark a Bruce.....	112
Figura 40 – Página de estudos a lápis de Gidalti Jr. ....	117
Figura 41 – <i>Mãos negativas</i> . Gruta Chauvet (Ardèche, França), 30.000 a.C.....	119
Figura 42 – Bisões em alto relevo na caverna de Altamira, na Espanha.....	121

## SUMÁRIO

<b>A PROVENIÊNCIA .....</b>	<b>12</b>
<b>1 A ESPÉCIE QUE DESENHA .....</b>	<b>18</b>
1.1 UM IDIOMA INCONFUNDÍVEL .....	30
1.2 UM IDIOMA INAPROPRIADO .....	45
<b>2 A INFÂNCIA DO BRASIL: O OLHAR RETROSPECTIVO .....</b>	<b>60</b>
<b>3 CASTANHA DO PARÁ: O OLHAR CONTEMPORÂNEO.....</b>	<b>89</b>
<b>A DESTINAÇÃO.....</b>	<b>119</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>127</b>

## A PROVENIÊNCIA

O ato desenhístico, possibilitado pela nossa capacidade imaginativa e de invenção e recriação simbólica, é apontado pela filósofa Marie-José Mondzain (2016) como o ato que fez com que a própria humanidade se assinalasse como tal, mesmo antes de uma linguagem ou de uma escritura. Talvez não ao acaso, a infância seja o momento em que a capacidade de recriação simbólica venha com força, e, de modo catártico, pelo desenho. Do ombro até a ponta dos dedos há pelo menos seis pontos de articulação, o que faz com que nossos braços sejam perfeitas ferramentas móveis, e a criança parece ter em si, internalizada, a ideia de que a ponta do lápis, ou do giz, seja uma extensão de seus olhos, de suas lembranças que escoam pelo braço e se materializam nas manchas que nem sempre conseguimos compreender. Elas usam esse instrumento móvel do próprio corpo para realizar essa operação nos caderninhos, nos blocos, nas cadeiras, nas mesas e até nas paredes, quando não em superfícies ainda maiores. Embora abandonemos tal prática no decorrer da vida escolar, ela nunca deixa de estar presente, seja pelas técnicas tradicionais, seja pelas digitais.

Por meio da sujeira nas mãos, farelos de borracha no chão, manchas de tinta na mesa ou com toques no *tablet*, ainda simbolizamos e registramos a vida. Com o passar dos séculos, acumularam-se transformações e sofisticções da prática desenhística, o que possibilitou a descoberta de relações sintáticas entre as imagens mediante sua organização dentro de determinado suporte, geralmente encadernado. Nessa disposição quadrinística, reconhecemos uma forma de linguagem, por meio da qual se realiza o registro e a simbolização das vivências do humano. A própria existência das coisas para o homem, como nos lembra a crítica literária e escritora Marisa Lajolo (2018), está condicionada à incorporação destas à nossa linguagem. Nas palavras da autora, a linguagem “dá existência ao que, sem ela, ficaria no caos do inomeado e, conseqüentemente, do não existente para cada um” (2018, p. 66), o que diz respeito, também, à linguagem na modalidade quadrinizada, que, tanto quanto a literatura, se dá a partir das experiências e das leituras que os autores têm de suas próprias realidades históricas e sociais.

Nesse caminho, quadrinistas brasileiros contemporâneos têm lançado mão das muitas potencialidades narrativas, poéticas, expressivas e formais da linguagem quadrinística para abordarem temas complexos e socialmente relevantes da realidade do Brasil, convidando seus leitores a refletir sobre questões urgentes que atravessam nossas existências. O tema, aqui, é a marginalização histórica da infância, algo constitutivo da formação do país. Desde a exploração e abuso das crianças indígenas, a partir do século XVI, e das crianças negras, com

o início do tráfico de pessoas escravizadas, ainda são comuns as situações de vulnerabilidade, como trabalho infantil, falta de acesso à escola e violências sofridas e presenciadas, tanto dentro de seus próprios lares quanto nas ruas. As primeiras leis de proteção à infância foram criadas apenas na segunda década do século XX. Tardamente, na Constituição de 1988, são previstas leis protetivas mais específicas, que ainda não são efetivamente cumpridas, dadas as frequentes violações dos direitos das crianças à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. A marginalização histórica da infância, enquanto tema, possui relevância porque é uma das causas de muitos problemas sociais.

O trato competente dessa temática nos quadrinhos pode promover importantes reflexões sobre o Brasil atual, e encontra relevantes exemplos contemporâneos, aqui transformados em objetos de análise: novelas gráficas<sup>2</sup> *A infância do Brasil* e *Castanha do Pará*. São duas obras diferentes em formato de publicação, estrutura narrativa, escolhas estéticas e estilos dos seus autores, mas aproximadas pela sua temática. A primeira é dividida em capítulos correspondentes cronologicamente aos séculos da história do Brasil, configurando um olhar de natureza mais retrospectiva. A segunda, com uma história localizada na década de 1990, apresenta um olhar voltado à realidade contemporânea. Ambas apresentam uma imagem da criança marginalizada no Brasil e suas leituras são direcionadas a adultos. O fato de este público ter sido o histórico violentador das infâncias foi um forte motivo para a escolha dessas obras, além do modo como seus autores manipulam recursos quadrinísticos para obter efeitos expressivos necessários para o trato da temática.

*A infância do Brasil*, primeira obra analisada, foi escrita e desenhada pelo curitibano José Aguiar. Sua colorização foi feita por Joel de Souza e seu letreiramento por Aline Scheffler. O projeto foi realizado pela editora independente Quadrinhofilia Produções Artísticas (idealizada pelo próprio autor), com auxílio do Programa de Apoio e Incentivo à Cultura da Fundação Cultural de Curitiba e incentivo da Caixa Econômica Federal. Conforme informações da própria página do projeto, o autor é quadrinista, roteirista e editor da Quadrinhofilia, e já recebeu prêmios importantes, como o Ângelo Agostini e o Troféu HQMIX, e venceu o I Concurso Internacional de Quadrinhos do Senac-SP, em 2005. Teve trabalhos publicados na Europa e foi indicado ao Prêmio Jabuti pelo seu livro *Reisetagebuch*

---

<sup>2</sup> O termo é originado da expressão *graphic novel*, frequentemente traduzida, também, de um modo literal, para *romance gráfico*. Porém, a escolha da terminologia *novela gráfica* para este trabalho se deu para estabelecer uma comunicação com o título de um dos livros do referencial teórico, *A novela gráfica*, do roteirista e pesquisador Santiago García, e um artigo da escritora e artista visual Elvira Vigna, intitulado *Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica*. A escolha da expressão não tem, portanto, intencionalidade de relacionar essa modalidade de quadrinhos a características inerentes à novela literária.

– *Uma viagem ilustrada pela Alemanha*, que consiste em um relato ilustrado de suas viagens e experiências no país entre 2006 e 2008.

Conforme entrevista concedida ao jornal *Gazeta do Povo*<sup>3</sup>, Aguiar revela uma relação antiga com quadrinhos. Aos 14 anos, começou a publicar suas tirinhas no suplemento *Gazeta Infantil* (popularmente conhecido como *Gazetinha*) e, posteriormente, publicou no extinto *Jornal do Estado*, hoje chamado de *Bem Paraná*. Aos 16 anos, já atuava como artista remunerado no ramo dos quadrinhos. À época, conheceu a Gibiteca de Curitiba, e lá passou a frequentar oficinas e eventos, o que o aproximou de outros artistas, criando com eles *fanzines* e promovendo eventos e palestras. A diversidade temática e formal com que teve contato o faz distanciar-se, hoje, de um estilo fixo de criação. Com experiência em tiras, Aguiar já produziu quadrinhos de humor, ficção científica, aventura e super-heróis, e a cada criação procura desconstruir-se, o que pode ser observado pela leitura de seus demais trabalhos, como *Folheteen*, *Vigor mortis*, *Coisas de adornar paredes* e, principalmente, o mais recente, *CWB*.

Aguiar possui, também, forte atuação no fomento à leitura e à divulgação de quadrinhos. Foi cocriador do Cena HQ, que consiste em um projeto de leituras dramáticas de quadrinhos no teatro, e da Gibicon, que é a Convenção Internacional de Quadrinhos de Curitiba. A partir de 2016, o evento passou a ser chamado de Bienal de Quadrinhos de Curitiba, o que fixa sua realização a cada dois anos. *A infância do Brasil* foi originalmente publicada no meio digital e com acesso livre, tendo sua versão impressa pela Avec Editora em dezembro de 2017.

A novela gráfica seguinte é *Castanha do Pará*, trabalho de estreia de Gidalti Moura Junior, que assina o roteiro e os desenhos. Ele é natural de Belo Horizonte e hoje reside em São Paulo, onde trabalha como publicitário, professor de artes, pintor e desenhista. A obra foi publicada originalmente em 2016, por meio de financiamento coletivo pelo Catarse<sup>4</sup>. Embora tenha custado um valor acima da média comum dos quadrinhos, o autor conseguiu arrecadar 100% da meta junto ao público interessado e obteve boas vendas nos eventos dos quais participou, como a Comic Com Experience, em São Paulo. *Castanha do Pará* foi vencedora

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vozes/mais-quadrinhos/entrevista-com-jose-aguiar/>. Acesso em: 03 jul. 2020.

<sup>4</sup> Informações apresentadas aqui sobre autor e obra são extraídas de uma entrevista concedida para a página *Vitralizado*, em fevereiro de 2017. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-gidalti-jr-o-autor-de-castanha-do-para-belem-e-muito-particular-e-uma-potencia-a-ser-explorada-em-narrativas/>. Acesso em: 09 jul. 2020.

do Prêmio Jabuti em 2017<sup>5</sup>, na ocasião em que a categoria Histórias em Quadrinhos foi incluída na premiação.

Para a criação da novela gráfica, Gidalti inspirou-se no conto “Adolescendo solar”, de autoria do escritor e poeta Luizan Pinheiro, que também é professor da Universidade Federal do Pará (UFPA). A ideia para a criação surgiu em diferentes momentos. O primeiro deles foi um exercício de criatividade que Gidalti propôs a seus alunos, que deveriam ler o conto e criar um *design* para o protagonista da história, um menino que vivia pelo mercado do Ver-o-Peso, em Belém. Os trabalhos dos alunos serviram de inspiração para que o autor também criasse sua própria versão do personagem. A ideia da história veio quando Gidalti estava estudando quadrinhos na Quanta Academia de Artes, em São Paulo, e lá começou a pensar no enredo e a definir suas características estéticas.

O objetivo principal desta dissertação é analisar como as duas novelas gráficas apresentam, cada uma a seu modo, a imagem da criança marginalizada. A análise é feita aos níveis da linguagem e da temática. Há, a partir disso, dois objetivos secundários: o primeiro é verificar o modo como características próprias da linguagem quadrinizada atuam em colaboração para o trato do tema; e o segundo, encontrar pontos de conexão entre o assunto trabalhado e a própria linguagem dos quadrinhos e sua história, bem como aproximações entre as próprias obras e sua temática. A subalternização, o silenciamento e a violência institucional são experiências que as crianças brasileiras vivem desde a fundação do país, o que conecta a temática com os próprios quadrinhos: com a popularização deles pelo formato de revista, chamado de *comic book*, nos Estados Unidos, ou *gibi*, no Brasil, são vistos como subalternos em relação ao cinema e as artes e sofrem perseguições por meio de campanhas anti-quadrinhos, que as tentam silenciar. Assim como a infância já foi percebida apenas como uma passagem rápida, inevitável e esquecível para a idade adulta, a leitura dos quadrinhos muitas vezes também cumpre um papel de transição imediata até a leitura da palavra escrita, para logo ser esquecida.

Para tanto, com o aporte teórico de Marie-José Mondzain, André Leroi-Gourhan, Gotfried Boehm, W.J.T. Mitchel, Jacques Rancière e Hans Belting, os quadrinhos aqui são vistos como uma modalidade de imagem em proliferação, com objetivos majoritariamente narrativos. Quadrinhos são uma continuação do ato desenhístico, e se materializaram após as transformações nos métodos de impressão. As manifestações quadrinísticas já apresentam

---

<sup>5</sup> A partir de 2017, a categoria permanece premiando, anualmente, quadrinhos de autores brasileiros. Disponível em: <https://www.premiojabuti.com.br/premiados-por-edicao/premiacao/?ano=2017&categoria=78a04048-842b-e811-a837-000d3ac085f9>. Acesso em: 09 jul. 2020.



incontáveis manifestações e nomenclaturas, bem como fatores motivadores para suas escolhas, o que é esclarecido com contribuições de Alexandre Vargas, Sônia Luyten, J.M.T. Mitchell, Paul Williams, Daniele Barbieri, Marisa Lajolo e Santiago García.

A seguir, é feito um movimento no sentido de elucidar especificidades da linguagem quadrinística, a que o teórico belga Thierry Groensteen chama de “idioma inconfundível”, uma “combinação original” de uma (ou mais) matéria(s) da expressão, e de “um conjunto de códigos” (2015, p. 14). Para tanto, fazem-se necessárias contribuições de Elvira Vigna e, com ênfase, o modelo teórico formulado pelo próprio Groensteen, que leva em consideração aspectos narrativos, formais e expressivos próprios da linguagem quadrinística. Quadrinhos não são literatura, cinema, pintura nem fotografia, e não devem ser analisados apenas sob os pressupostos destas artes. Este trabalho não pretende partir de atravessamentos parciais de outras artes, tampouco analisar partes constituintes de modo fragmentário. Os quadrinhos possuem seu próprio modo de leitura e de construção de sentidos, uma distinta configuração da instância do narrador, e sua literariedade é realizada de modo muito particular, como resultado da operação de vários mecanismos que não (apenas) a palavra escrita.

Mesmo que a linguagem quadrinística seja um idioma inconfundível, como se referiu Groensteen (2015), precisamos compreender como ela passou a ser vista como como um idioma inapropriado, como se referiu o professor e crítico Christopher Pizzino (2016). Embora se tenha, hoje, conhecimentos diversos que possibilitem reconhecer os quadrinhos como algo distinto de outras artes, eles ainda não possuem a mesma respeitabilidade da literatura ou do cinema. Há um histórico de perseguições e censuras movidas por setores conservadores, além de ações iconoclastas que contribuem para a manutenção de um suposto status de inferioridade do meio, além da associação com o entretenimento frívolo e o analfabetismo. Assim, os quadrinhos buscam legitimidade cultural e respeitabilidade junto a outras artes, havendo tentativas por meio de aproximações com elas, adaptações, transformações editoriais e usos utilitários, além da popularização do termo novela gráfica, cuja definição ainda não é consenso. Determinados movimentos, no sentido de conquista de respeitabilidade, podem, eventualmente, obter resultado reverso, que é o de ampliar ainda mais a distância entre os quadrinhos e as demais linguagens respeitadas. O contexto brasileiro, no decorrer do século XX, vivenciou, a seu modo, condições bastante desfavoráveis para a criação e comercialização de quadrinhos autorais. A fim de compreender esse processo de subalternização e tentativas de melhorar o status cultural, são essenciais as contribuições de Alexandre Vargas, Christopher Pizzino, Edgar Morin, Moacyr Cirne, Jan Baetens e Hugo Frey, Barbara Postema, Eddie Campbell, e, novamente, J.M.T. Mitchell e Santiago García.

A seguir, uma análise do olhar retrospectivo, pela novela gráfica *A infância do Brasil*, e o olhar contemporâneo, por *Castanha do Pará*. As teorias anteriormente elencadas sobre imagem, legitimação cultural e linguagem quadrinística, além de contribuições da historiadora Claudia Regina Baukat Silveira Moreira, de quem José Aguiar teve consultoria para assegurar a fidedignidade histórica; Jane Felipe, sobre as teorias científicas do século XX acerca da infância; Philippe Ariès, a respeito das transformações pelas quais passaram os conceitos de *infância* e *criança* no decorrer dos séculos; e da procuradora de justiça Maria Regina Fay de Azambuja, sobre o histórico de implantação de leis de amparo aos direitos da criança no Brasil. Tais contribuições servem, aqui, para verificar como as obras tratam, no nível temático e formal, da criança marginalizada, ou melhor, da imagem que apresentam delas.

Por fim, um retorno ao início, ao gesto fundador de nossa espécie, que nos diferenciou das demais criaturas: o registro pictórico, ao qual voltamos e interrogamos sobre nós mesmos e sobre nosso trajeto histórico percorrido. Sendo as novelas gráficas em estudo feitas de imagens, de natureza narrativa e debruçadas sobre um problema urgente no Brasil atual, cabe interrogar sobre uma origem, não apenas de nossa espécie, mas de nosso país. Ele seria, portanto, fundado sobre a violência contra as crianças, exaustivamente repetida e reconfigurada com o passar dos séculos. É deste ciclo que marginalização da infância que ele provém. Esta *proveniência*, posto que dolorosa, pode ser vista, estudada e interrogada. Por meio de seu conhecimento, é possível pensar em ações no presente, que apontem para um futuro promissor, uma diferente *destinação*. A *espécie que desenha* pode, a partir de um olhar honesto e criterioso sobre si mesma, começar a elaborar esboços de uma nova história.

# 1 A ESPÉCIE QUE DESENHA

Figura 1 – Protocolo de leitura.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 11).

A imagem acima (Figura 1) é parte da novela gráfica *Castanha do Pará*, de Gidalti Jr. Uma página imediatamente percebida como um quadro, centralizado por brancas margens superior, inferior e laterais. Esta grande imagem interna às margens é cortada por três divisões horizontais, na forma de canaletas brancas, que a fragmentam em quatro tiras, com larguras diferentes, sendo as três primeiras divididas em duas partes. Essas divisões em branco transformam o quadro em uma grade. Nos espaços, há conteúdos visuais coloridos. Manchas, linhas e cores que simulam presenças humanas. Tamanhos e proporções levam o olhar a perceber distâncias entre elas. Posições dos corpos que dramatizam movimentos. O açoite contra o menino, que acontece na primeira tira, é feito da esquerda para a direita, bem como o tapa contra a mulher, na segunda tira. O agressivo diálogo, que continua na tira seguinte, também segue a mesma orientação. Os movimentos dos corpos e a localização das falas parecem conduzir o olhar na direção da leitura ocidental: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Como uma escrita, feita de imagens sequencializadas, cuja escolha de conteúdos icônicos e verbais, bem como de suas posições, é previamente planejada.

Curiosamente, há uma quebra nessa vetorização de leitura. A última tira, horizontal, não possui movimentos e falas que apontam para a direita. Os corpos estão parados, voltados para a esquerda. O homem, mais próximo do leitor, em primeiro plano, está ao lado esquerdo, e as mulheres e o menino, à direita, distanciados. Não há uma canaleta branca a separar a tira em dois quadros, mas a distância entre as pessoas sugere uma divisão entre a natureza agressiva do homem e a posição vitimizada do restante da família. Há uma caixa rosa, no canto superior direito, com a fala “foi nesse dia que tudo desandou...” (MOURA JUNIOR, 2018, p. 11). Essa quebra no fluxo de movimentação e no direcionamento dos corpos e a voz do narrador como último conteúdo legível da página também significa uma quebra temporal. Ao virar a página, o leitor é levado ao tempo presente, em que a voz narradora é materializada em uma pessoa, a vizinha Iracema, que relata o ocorrido ao guarda.

Essa página é feita de uma linguagem simultaneamente olhada e lida. O que é olhado deve ser lido e o que é lido frequentemente precisa ser, também, olhado. Cada quadro pode comunicar muito mais do que o que é literalmente reconhecível como algo comum dentre as coisas visíveis. Nada há de arbitrário em seus conteúdos e em suas posições, na presença ou não de linhas de contorno, no formato dessas linhas, suas cores, manchas e texturas. Mesmo o fato de o rosto do menino não aparecer nitidamente em nenhum dos quadros, também serve para significar. Duas páginas antes, o leitor é informado de que a criança possui uma cabeça de urubu; nesta página, porém, a animalidade é atribuída à agressão doméstica por parte do homem.

Tudo, na página, significa, impõe ritmo e configura um protocolo de leitura, não tão óbvio quanto pode parecer e não necessariamente análogo à leitura da palavra escrita. É uma operação planejada dentro dos limites e das possibilidades aos níveis do quadro, da tira, da página e do livro. A narração pela via desenhística, no entanto, é muito antiga, precede em muitos milênios os modernos suportes disponíveis no mercado.

No período paleolítico, milhares de anos atrás, a imagem serviu para representar eventos que faziam parte do cotidiano de nossa espécie. Possuía uma função primordialmente de registro. Aqui, a exemplo da página de *Castanha do Pará* (Figura 1), a finalidade é outra. Sendo pensada e executada, tem função primordialmente narrativa, e contém diversas potências de construção de sentidos. Na pré-história, eram usadas tinturas extraídas de frutos, plantas e sangue de animais. Hoje, tintas, pincéis, lápis e canetas possibilitam tal manifestação, além de recursos digitais.

Mesmo com tantas tecnologias disponíveis, o ato desenhístico permaneceu. Ainda conta e registra a vida. Há tempos, enquanto produto de nossa singular capacidade imaginativa, este ato marcou o início da separação entre nossa espécie e os demais seres vivos. O arqueólogo, paleontólogo e antropólogo francês André Leroi-Gourhan (1987) afirma que partilhamos com muitos animais os mesmos órgãos de percepção e, tal como eles, possuímos uma vida sensitiva e estamos assujeitados à certa automatização. Possuímos atividades organizadas em ciclos regulares, com automatização suficiente para que sejam realizadas sem qualquer mobilização de consciência. A máquina humana, assim, assemelha-se às demais espécies, porém, com uma diferença fundamental: a integração intelectual, aquela que possibilita a simbolização inteligente, manifestada, dentre outras habilidades, na expressão visual:

O comportamento figurativo é indissociável da linguagem, derivando da mesma aptidão do homem para reflectir a realidade sob a forma de símbolos verbais, gestuais ou materializados em figuras. Se a linguagem está ligada ao aparecimento do utensílio manual, também a figuração não pode ser separada da fonte comum a partir da qual o homem fabrica e representa (LÉROI-GOURHAN, 1987, p. 177).

O arquiteto e escultor alemão Gottfried Boehm (2015) assinala, ainda, uma precedência da comunicação pela imagem em relação à comunicação discursiva. Esta última remonta a aproximadamente 50 mil anos, enquanto a primeira a 200 mil anos. A manifestação figurativa e as técnicas utilizadas são originárias do mesmo ponto e desenvolveram-se de modo paralelo. Pela fabricação de imagens, ainda criamos e recriamos realidades, tanto no papel quanto no monitor. Uma cena de violência doméstica contra uma criança, tal como na

página vista (Figura 1), pode propor reflexões sobre realidades familiares particulares do contexto brasileiro, mas também servem como um registro delas. Leitores, na posteridade, poderão imaginar que isso *aconteceu*, mas também podem inferir que *acontecia*. Uma leitura mais contextualizada com sua própria realidade fará perguntar se ainda *acontece* e o quanto. Ainda realizamos as mesmas atividades, porém, em diferentes condições de produção, sofisticações técnicas e tecnológicas. No período paleolítico, predominava o registro e a evocação, hoje, além deles, a apreciação estética, a sensibilização e a reflexão.

Para a filósofa e especialista em comunicação por imagens Marie-José Mondzain (2015), a imagem é algo integrante da própria genealogia da espécie. Se o surgimento dela marca essa nossa diferenciação das demais espécies, ela é que nos produziu. A manifestação visual é, portanto, nossa proveniência, mas não permaneceu como um fenômeno insólito. É algo que nunca cessou de nos constituir, na forma de uma troca: ao mesmo tempo em que a imagem é o objeto produzido, é, também, uma operadora na relação com quem a produz. As imagens que concebemos hoje registram e contam para o presente e para a posteridade, revelando mais do que o que contam. Nelas, há muito de seus criadores, de seus leitores e da própria espécie, e o reconhecimento disso pode causar medo e estranheza, mas também impulsionar reflexões sobre nós e sobre nosso mundo.

A página vista (Figura 1) é parte do que conhecemos como histórias em quadrinhos, que são, também, resultado do acúmulo de descobertas técnicas e sofisticações na criação das imagens, no decorrer dos milênios. Tal como a literatura, a linguagem quadrinística<sup>6</sup>, detentora de diversas possibilidades expressivas, possibilita a criação de universos ficcionais complexos. Mesmo que quadrinhos sejam, em certa medida, facilmente reconhecíveis em meio a outras linguagens, como o cinema, a fotografia, o teatro e a pintura, ainda não há um consenso sobre o que eles são e sequer há qualquer garantia de que a denominação que recebem possa ser a mais apropriada.

Conforme a pesquisadora brasileira Sonia Maria Biben Luyten (1987), há diversos nomes para os quadrinhos em cada país. Nos Estados Unidos, *comics*, que vem de *comic strips*, referente às tirinhas de conteúdo humorístico veiculadas em grandes jornais no início do século XX. Apenas posteriormente, após a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra

---

<sup>6</sup> No decorrer deste trabalho, duas terminologias distintas propostas pelo professor e pesquisador brasileiro Moacy Cirne (1990) serão recorrentes: *quadrinístico* e *quadrinizante*. Quadrinístico refere-se ao que costumeiramente é identificado como quadrinhos, por possuir determinadas características comuns ao meio, mas não necessariamente estruturais. Quadrinizante refere-se a trabalhos com características a desenvolver, tal como *potências* de sequencialidade e narrativa.

Mundial, passaram a ser comercializadas no formato de uma revistinha<sup>7</sup>, chamadas de *comic books*, nome que, ignorando aspectos formais, ainda os associava apenas à natureza humorística.

Na França, de acordo com Groensteen (2009), existiram diversos nomes, tais como *histoires en estampes*, que era o título literal das pinturas do pintor suíço Rodolphe Töpffer<sup>8</sup>. Houve outros, como *histoires en images* (histórias ilustradas), *récits illustrés* (contos ilustrados) e *films dessinés* (filmes feitos de desenhos), todos associados à pintura e ao cinema. Tal quantidade de nomes coexistentes reflete o que o autor afirma sobre o tipo de importância dada aos quadrinhos no século XX: não havia atenção crítica, arquivística e acadêmica. Apenas na década de 1960 é que se firmou o conhecido termo *bandes dessinées*, que significa bandas (ou tiras) desenhadas, uma referência ao formato comum das tiras vistas nos jornais.

Já na Itália, os quadrinhos recebem o curioso nome de *fumetti*, que remete ao ar que emitimos quando falamos, aquelas fumacinhas mais percebidas no inverno, que graficamente são representadas pelos balões. Em Portugal, há a nomenclatura análoga à versão francesa, *banda desenhada*, e *histórias aos quadrinhos*, o que atribui aos quadros a característica constituinte principal. Na Espanha e demais países de língua espanhola, são conhecidas por *historieta*, mas, particularmente na Espanha, há outra nomenclatura recorrente, que provém do título de uma revista chamada *T.B.O.* A grande popularidade desse impresso fez com que a maioria das histórias em quadrinhos do país fossem chamadas de *tebeó* pelas décadas seguintes. Luyten (1987) aponta que algo semelhante aconteceu no Brasil. As revistas em quadrinhos são conhecidas pelo nome de *gibi* que também foi nome de uma revista que circulou entre as décadas de 1930 e 1940. À época, a palavra significava moleque, ou menino.

No caso do Japão, de acordo com o pesquisador e roteirista de quadrinhos Santiago García (2012), o fenômeno dos quadrinhos possuía uma valorização conflituosa, da qual o

---

<sup>7</sup> O *comic book*, conforme o professor e editor John A. Lent (2009), consistia em uma compilação de tiras, e posteriormente passou a veicular conteúdos inéditos, e, em 1937, passa a apresentar unidade temática, o que é notório pelo título *Detective Comics*. Rogério de Campos (2019) ressalta as diferentes recepções que tiveram o *comic book* e as tiras de jornal no contexto estadunidense. Enquanto o primeiro herdava a má fama dos baratos *pulps*, de modo que nem mesmo os artistas o viam como um ramo de trabalho promissor, o segundo chegava às mãos das famílias e conquistava cada vez mais respeitabilidade. Lent (2009) aponta manifestações diferentes do *comic book* na Inglaterra, ainda no século XIX. Eram revistinhas baratas, conhecidas por *penny dreadfuls*, que também tiveram equivalentes nos Estados Unidos, onde eram chamadas de *pulps*, nome alusivo ao material barato de que eram feitas. Na década de 1930, quando surge o *comic book*, as tiras das *penny dreadfuls* já eram republicadas em livros.

<sup>8</sup> Alguns autores, como o quadrinista e teórico Scott McCloud (2005), atribuem grande importância a Töpffer. Os quadros deste pintor, dispostos em sequência de modo a contar uma história, convocavam para si não apenas a apreciação, mas a leitura. Tal marca justifica o fato de alguns pesquisadores reconhecerem Töpffer como um dos fundadores dos quadrinhos modernos.

país não sabe se deve se orgulhar ou se envergonhar. Assim, surgiu o depreciativo termo *mangá*, criado por Hokusai em 1814, que poderia ser traduzido como *desenhos irresponsáveis*. Os diferentes nomes, que ora priorizam características formais, ora temáticas (ou até editoriais), evidenciam a dificuldade na própria definição do que vem a ser *histórias em quadrinhos*. Mesmo que hoje alguns elementos como o quadro, os balões, as linhas de movimento e as onomatopeias sejam vistos como constituintes dos quadrinhos, o uso destes elementos como parâmetro, é frágil e diz apenas de um punhado de quadrinhos muito específico, não dando conta, portanto, de uma totalidade. Tal dificuldade de definição, bem como eventuais intencionalidades envolvidas, é afirmada pelo professor e pesquisador brasileiro Alexandre Vargas:

As estratégias por trás dos nomes dos quadrinhos, nos interesses que fundam sua definição ou nos pressupostos de sua funcionalidade, quando assumem a pobreza de sua própria condição como sendo só mais um recorte, um quadro entre tantos outros, temos, enfim, uma história em quadrinhos. Porém, quando tentam agarrá-la, ela escapa, insiste sua exceção perante a regra (2015, p. 66).

O teórico e quadrinista Will Eisner (1989) arriscou uma definição para os quadrinhos ao chamá-los de arte sequencial. Embora pudesse funcionar parcialmente, a expressão não era uma definição completa e recebeu uma reformulação pelo também quadrinista e teórico Scott McCloud: “Histórias em quadrinhos *s. pl.*, usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (2005, p. 9). A definição de McCloud também não deu conta de definir seu objeto, pois há diversas manifestações quadrinísticas que fogem à regra da justaposição de imagens.

Há autores que rejeitam definições prontas. Groensteen (2015) afirmou que o que se encontra em dicionários, enciclopédias e obras especializadas é insatisfatório. Para ele, a enorme quantidade de trabalhos que já recebeu o estatuto de história em quadrinhos, ou que hoje o reivindica, dificultou que qualquer critério se tornasse universal:

É interessante notar que nenhum elemento proclamado como sendo constitutivo desta “maquinaria” é de fato indispensável para os quadrinhos. Muitos artistas nunca usam onomatopeias, outros nunca usam balões de fala - ou porque suas histórias são sem palavras, ou porque as palavras são colocadas sob as imagens ou “flutuam” dentro delas - e os desenhos não são necessariamente enquadrados. No entanto, é a combinação destes elementos (molduras e balões em particular) que, no imaginário coletivo moderno, parece tipificar as histórias em quadrinhos, para caracterizam o



aparato formal do meio e sua linguagem (GROENSTEEN, 2013, p. 11, tradução nossa)<sup>9</sup>.

Para o filósofo e teórico da imagem J.M.T. Mitchell (2014), quadrinhos são uma espécie de transmídia, em virtude de sua capacidade de se mover através das fronteiras de performance, representação reprodução e inscrição, conseguindo, assim, conquistar públicos, abordar novos assuntos e formas de expressão. O autor também justifica o uso do termo transmídia porque quadrinhos seriam uma espécie de mídia audiovisual que envolve linguagem, discurso, escrita, música, fotografia, cinema, arquitetura, pintura, dança e teatro. Logo, aproximam-se do computador, ou do cinema, e, além de poderem apresentar, em si, diferentes mídias modernas, ainda mantêm uma conexão com as formas mais primitivas de criação visual, como os registros paleolíticos e os hieróglifos.

Já o semiólogo, ensaísta e poeta italiano Daniele Barbieri (2017) afirma que os quadrinhos são resultado de atravessamentos de diferentes linguagens. Para ele, no grande mapa da comunicação, cada linguagem é uma espécie de ecossistema e cada um possui suas próprias características e limitações. O fato de existirem regras comuns a mais de um ecossistema, bem como outras comuns a todos, justifica as zonas fronteiriças ou intermediárias entre dois ou mais ecossistemas, sendo justamente nestes lugares em que se encontrariam os quadrinhos. Eles possuiriam, constitutivamente, características de algumas linguagens distintas, como o cinema, a pintura e o teatro.

Há outros posicionamentos em relação aos quadrinhos que vão além de seus elementos ditos constitutivos e seus atravessamentos. Para o professor e crítico Paul Williams (2020), por exemplo, as definições dos quadrinhos passam pelo olhar de todos os atores envolvidos no processo de criação, venda e recepção: escritores, artistas, distribuidores, varejistas, leitores, colecionadores e críticos. Estes seriam como instâncias que confirmam que os produtos associados aos quadrinhos realmente o são, embora nem todas essas vozes tenham o mesmo poder. As definições e as narrativas predominantes sobre os quadrinhos procedem, majoritariamente, de quem possui maior capital simbólico, financeiro e cultural, que impõem seus julgamentos a outros menores, como as lojas especializadas, as editoras e as convenções de arte.

---

<sup>9</sup> It is interesting to note that no single element proclaimed to be constitutive of this “machinery” is in fact indispensable to comics. Many artists never use onomatopoeia, others never use speech balloons — either because their stories are wordless, or because the words are placed beneath the images or “float” inside them — and the drawings are not necessarily framed. It is nonetheless the combination of these elements (frames and balloons in particular) that, in the modern collective imaginary, seems to typify comics, to characterize the formal apparatus of the medium and its language (to the point where this “machinery” should be called primary rather than secondary) (GROENSTEEN, 2013, p. 11).

Além dos postulados dos autores, mediante às dificuldades de definição há uma tendência comum de se referir aos quadrinhos como literatura e analisá-los como tal. A professora e escritora Marisa Lajolo (2018) aponta que há, assim como acontece com os quadrinhos, dificuldades em definir a própria literatura, dada a diversidade com que se apresenta, e sempre se apresentou, o fenômeno literário:

A literatura, hoje, parece estádio de futebol em dia de final de campeonato: sempre cabe mais um, e tem até cambista vendendo ingresso para quem chega tarde. Mas há, também, é claro, o setor das numeradas e das cadeiras cativas: pois a literatura de que falam os professores e livros mais convencionais continua viva, vai bem, obrigada, e até – como já se disse – manda lembranças (2018, p. 14).

Há, também, tal como acontece com os quadrinhos, instâncias que definem quais obras recebem ou não o estatuto de literatura. Elas estão além da imanência do texto e de sua interação com o leitor. São canais competentes, como instituições, eventos, publicações e titulações. Para Lajolo (2018), a definição do que vem a ser *literariedade* em um texto é algo em constante transformação.

Ou, ainda, conforme a autora, a literatura acontece quando autor e leitor “suspendem a convenção da linguagem corrente” (2018, p. 40-50). Nos quadrinhos isso não acontece, pois sua linguagem não costuma ser usada para a comunicação cotidiana, logo, seu dispositivo desconhece esse uso. Tal diferença dificulta a caracterização da literariedade dos quadrinhos partindo da simples premissa de ruptura com o coloquial. A noção de literariedade por meio da palavra escrita, de acordo com o professor e teórico Emil Staiger (1977), seria mais associada à ficção (dramática ou narrativa) e à poesia lírica, notadamente pelos gêneros épico, lírico e dramático. Para cada um desses, haverá uma configuração diferente do léxico da língua, a fim de obter os efeitos desejados, o que está de acordo com Groensteen (2015). Para ele, a literariedade seria uma ruptura com o usual da língua, ou, conforme definições dos formalistas russos, uma forma de transformar e intensificar a linguagem comum, de modo a afastá-la da fala cotidiana. Conforme o semiólogo francês Roland Barthes, a literatura é, majoritariamente, palavra escrita, ou texto:

(...) não é um produto estético, é uma prática significante; não é uma estrutura, é uma estruturação; não é um objeto, é um trabalho e um jogo; não é um conjunto de signos fechados, dotado de um sentido que tentássemos encontrar, é um volume de marcas em deslocamento, a instância do Texto não é a significação, mas o Significante, na acepção semiótica e psicanalítica do termo. (1987, p. 14)

O postulado de Barthes, ao apontar a palavra escrita como o significante, sugere que o texto literário busca efeitos estéticos e de produção de sentidos por meio do uso diferenciado

das potencialidades do léxico da língua escrita, o que é o principal entrave na analogia entre a linguagem quadrinística e a literatura, pois os quadrinhos utilizam a palavra apenas como mais um dos recursos disponíveis, e não o principal. O escritor e crítico francês Maurice Blanchot (2011) propõe um modo de pensar a literatura distinto da semiologia e de uma definição fechada ou voltada para as possíveis especificidades dos gêneros épico, lírico e dramático; e com a qual se faz possível uma analogia com a linguagem quadrinística. A literatura, ou a própria escrita ficcional, para Blanchot, é, primeiramente, é um resultado de nossa capacidade de simbolização.

Se a criação da ficção existe para que possamos dar sentido às coisas, a leitura de ficção nos faria acessar uma verdadeira essência da vida, uma essência com a qual não entramos em contato devido à automatização da própria vida. Conforme Blanchot (2011), frequentemente construímos os sentidos a partir de cada ocasião, de cada conduta, de cada acontecimento, e do quanto pensamos compreender muito sobre tais coisas, um processo de característica imediatista. Por meio dele, construímos sentidos em coisas particularizadas, na forma de uma falsa sensação de entendimento completo e meramente ocasional de nós mesmos e das coisas vividas. Essa atitude corrente nos tenta a ler a literatura com expectativa de vivê-la da mesma forma. Mas a leitura da ficção nos faz entrar em contato com um sentido simbólico que não é, assim, em partículas, mas da própria existência humana nela mesma, um sentido de natureza mais global.

Esse encontro se dá no ato de imaginar, necessário na leitura. Nele, se rejeita a “insistência das presenças de detalhe” e se faz “surgir o sentimento da presença total, mas só a toma para suspendê-la e produzir, por trás dela, objetos, ações imaginadas, irreais” (BLANCHOT, 2011, p. 87). Por isso, o autor se refere à escrita ficcional como uma linguagem, na qual as palavras não seriam, pelo menos não necessariamente, signos de coisas já conhecidas, com uma existência ou um aspecto dados, ou uma aparência comum a todos os leitores. Por ser um ato do simbólico, a escrita ficcional, como símbolo, não é feita apenas dos pormenores que dá a ver pela narração, não é algo transparente através do qual acessamos algo dado, mas um vazio, uma nulidade expressa principalmente pelo quanto o leitor sabe pouco a respeito do que está lendo. Tudo que ele lê não são as coisas, tampouco símbolos destas coisas, mas a ausência delas, uma ausência constitutiva, dado que as coisas só existirão neste vazio. Diferente dos enunciados cotidianos, aos quais o leitor associa a coisas já conhecidas, na leitura de ficção ele precisa suspender seu modo automático de ler a vida, na qual ele interage e vive como se conhecesse tudo, e entregar-se ao vazio, a sensação de nada saber, dada pelas palavras, e deixar operar sua capacidade imaginativa.

É nesse movimento que a imaginação se torna simbólica. A imagem que ela busca, figura não deste ou daquele pensamento, mas da tensão de todo ser ao qual nos remete cada pensamento, é como imersa totalidade do mundo imaginário: implica uma ausência absoluta, um contramundo que seria como a realização, em seu conjunto, do fato de estar fora do real. Não existe símbolo sem uma exigência dessas, e essa exigência, em ação atrás de todos os movimentos da narrativa, impede-a, por sua negação perpetuamente ativa, de receber um sentimento determinado, tornar-se apenas significativa. O símbolo não significa nada, não chega a ser o sentido em imagem de uma verdade que de outra forma seria inacessível; ele ultrapassa sempre qualquer verdade e qualquer sentido, e o que nos mostra é essa própria superação que ele toma e torna sensível numa ficção, cujo tema é o esforço impossível da ficção para se realizar como ficcional. (BLANCHOT, 2011, p. 88)

Blanchot (2011) vai além ao afirmar que determinada obra, em vez de o sentido abstrato nos fornecer coisas concretas, haverá um mundo ficcional concreto em si, com finalidade de propor uma pura significação, daí a característica de vazio da ficção: não mergulhamos em um universo dado, mas o construímos imaginativamente a partir da consistência e da opacidade das palavras.

Os quadrinhos, por fazerem uso da palavra escrita apenas como mais um dos recursos disponíveis, podem narrar, fazer rimas sonoras e visuais, e constituir ritmos e melodias conforme suas próprias especificidades. Há, de fato, certo vazio no visível dos quadrinhos, por mais que o desenho nos faça associá-lo com coisas já conhecidas por meio da semelhança. Assim, é preciso, novamente, uma suspensão da leitura automatizada, para que se possa construir um sentido global a partir da opacidade da linguagem quadrinística. Embora se possa pensar nessa aproximação com a escrita ficcional, os quadrinhos, por serem feitos pela imagem e pelo texto, possuem uma certa plasticidade. Conforme Groensteen, (2013), a linguagem quadrinística lhes permite transitar pelos gêneros épico, lírico e dramático e por diversas áreas, e ainda veicular mensagens de todo tipo, podendo ser publicitários, pedagógicos, políticos e de reportagem, cujo objetivo é a informação. Nessas diferentes manifestações, seguem sendo veiculados como produtos resultantes de uma cadeia de produção industrial.

Mesmo que possamos pensar nos quadrinhos dessa forma, tendo como parâmetro os modernos livros e revistas, produtos resultantes das transformações dos métodos de impressão após a invenção da imprensa, isso não é o suficiente. Embora muitos autores arrisquem definições a partir de elementos constitutivos ou características comunicacionais e comerciais, o que há dentro de uma revista em quadrinhos é, essencialmente, uma linguagem muito particular, feita pelo emprego de imagens planejadas e desenhadas para determinados fins narrativos e expressivos. O que o texto literário possibilita ao nível do léxico da linguagem

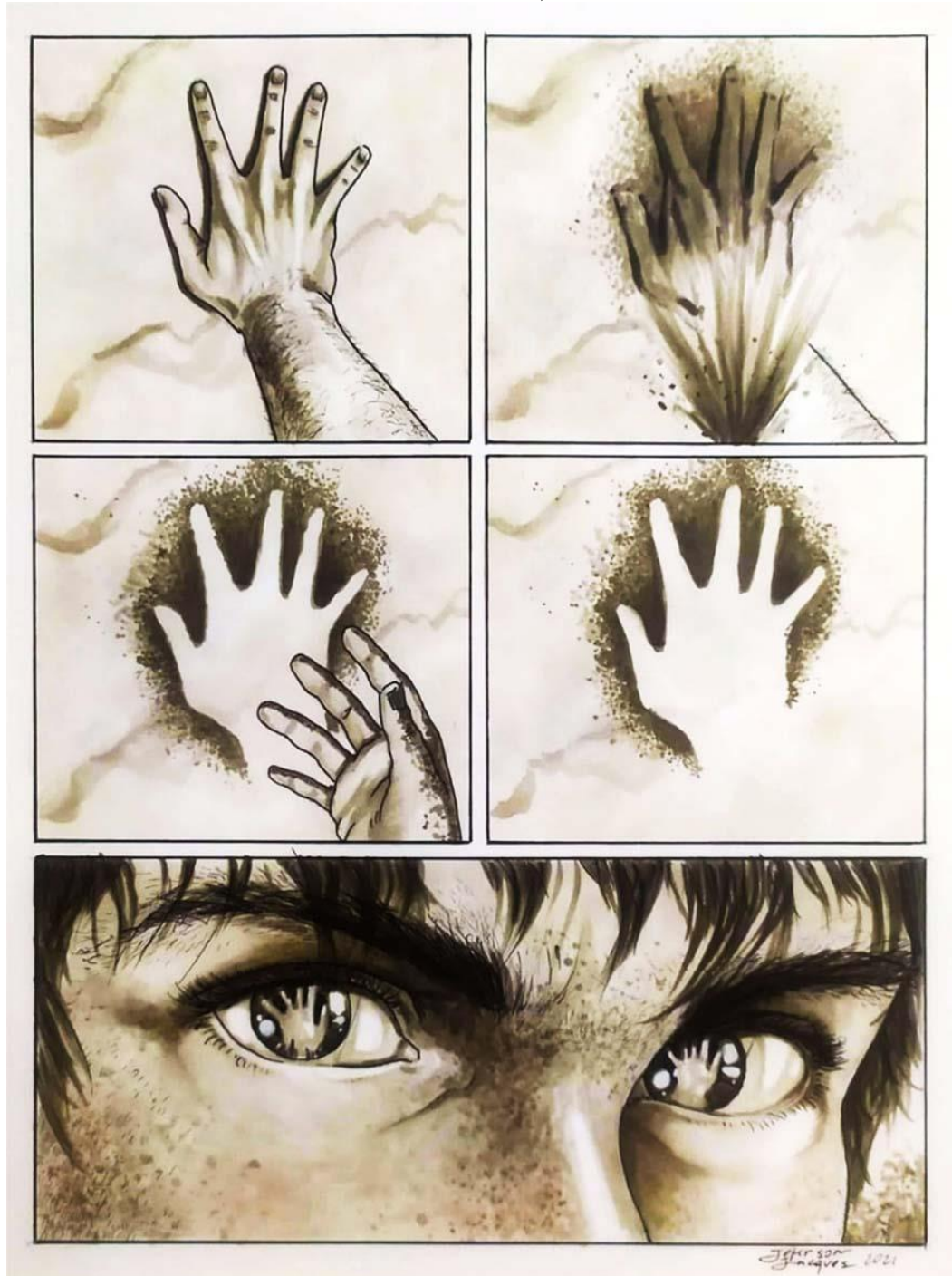
escrita e linear, os quadrinhos o fazem por meio de suas diversas possibilidades de sintaxe próprias, feitas primordialmente com imagens, e com a participação não obrigatória da palavra escrita. São, sim, produtos, mas produtos que veiculam narrativas e mensagens por meio de uma linguagem.

Antes de produtores e consumidores, somos, ainda, a *espécie que desenha*, e essa marca pode ser o elemento constituinte maior de qualquer história em quadrinhos. As sintaxes feitas com desenhos apareceram apenas posteriormente ao nosso início como *fabricantes de imagens*. Tal como nós, quadrinhos possuem sua proveniência na imagem, são fundados por ela. O que chamamos de quadrinhos e encontramos nas bancas, livrarias e lojas virtuais é, sim, resultado de uma produção industrial, frequentemente associada à cultura das massas. É, também, um fio que nos conecta com nosso surgimento, nossa proveniência, o ato desenhístico resultante de nosso processo de simbolização.

Este procedimento, de tão fundamental e até fundacional, é naturalmente aflorado na infância, mas reprimido pelos processos de escolarização formal. Antes de uma criança ser escolarizada e encorajada a desenvolver predominantemente a modalidade escrita, ela desenha de modo espontâneo e não possui um referencial acadêmico prévio que lhe faça ter julgamentos qualitativos das imagens que cria. Embora nos distanciemos, no decorrer da vida, pelo menos formalmente, das operações desenhísticas, a elas voltamos. Mondzain (2016) assinala que esse retorno ocorre nos tratamentos de autismo, de afasias e de psicoses infantis, onde se recomeça pela operação do desenho. Para a autora, a imagem é uma condição obrigatória para acesso à palavra. “Um bebê, por exemplo, que não tem nenhum meio de construir e apreender sua própria imagem – sinestésica e visual ao mesmo tempo – é uma criança que jamais terá acesso à palavra” (MONDZAIN, 2016, p. 8). Embora a imagem leve à palavra, paramos de desenhar assim que aprendemos a escrever, e recorremos ao desenho apenas eventualmente e quando necessário, não só em tratamentos, mas para a expressão e simbolização de ideias e narrativas que não parecem possíveis mediante outra linguagem.

A prática desenhística tradicional, aquela feita com linhas de diferentes espessuras, manchas, borrões e contrastes, permanece viva e pulsante. Os lápis de diferentes gradações, os carvões minerais e vegetais, as pastilhas de aquarela, as tintas, os pincéis, os lápis de cor e os marcadores não sumiram com o advento de softwares de criação gráfica e manipulação digital de imagens; seguimos com a mesma prática, porém, tendo à nossa disposição diferentes recursos que caminham em paralelo.

**Figura 2** – Quadrinização do achado paleolítico *Mãos negativas*, na Gruta Chauvet (Ardèche, França, 30.000 a.C.)



Fonte: ilustração do autor desta dissertação, feita exclusivamente para este trabalho.

Não nos desconectamos, portanto, daquele momento inicial, o possível separador de espécies, em que depositamos nossa marca sobre uma superfície, e nela nos reconhecemos (Figura 2), registramos nossa existência, nossas experiências e nossa presença naquele local. Continuamos nele para expressar, contar e registrar. Essa conexão com nossas origens hoje apresenta, na linguagem quadrinística, modernas possibilidades de sintaxe. A elas devemos

interrogar, a fim de obtermos respostas não sobre o que venham a ser quadrinhos, mas sobre qual é sua essência e como funciona sua literariedade tão particular.

### 1.1 UM IDIOMA INCONFUNDÍVEL

As histórias em quadrinhos precisam ser individualizadas em meio a tantas manifestações feitas de imagens, o que é afirmado pelo professor e pesquisador brasileiro Moacy Cirne:

A verdade é que não se pode ler uma estória quadrinizada como se lê um romance, uma obra plástica, uma gravação musical, uma peça de teatro, ou até mesmo uma fotonovela ou um filme. São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada prática estética (1975, p. 15).

Quadrinhos devem, portanto, ser lidos e analisados conforme suas próprias especificidades. A frase popular que diz que “uma imagem diz mais que mil palavras” possui inconsistências ao sugerir alto grau de simplismo nas imagens. Elas não são, por natureza, diretas e sintéticas, e sua legibilidade não é, por regra, imediata. Tampouco o é uma linguagem feita de imagens, como o caso dos quadrinhos. Da mesma forma que não é qualquer sequência de palavras que formará um enunciado compreensível, a mera justaposição de imagens também não. A leitura dos quadrinhos difere radicalmente da escrita da palavra. De acordo com o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser (1985), o surgimento da escrita parte de um processo de codificação de planos e abstrair as dimensões, menos uma, que é a da conceituação, pela qual é possível codificar e decifrar textos. Esse achatamento de dimensões que se faz entender apenas mediante a conceituação é mais abstrato do que o pensamento imaginativo, pois abre mão das demais dimensões do espaço-tempo. Isso é o que caracteriza a leitura da escrita como uma leitura linear. Diferente dela, a leitura dos quadrinhos não é apenas linear, mas também tabular, como a pintura, com a presença das duas dimensões do plano chapado do papel e do plano profundo simulado pelo desenho. Devem ser lidos aos níveis do quadro, da tira e da página, no sentido de que a configuração desta também possuirá finalidades expressivas e narrativas.

A escritora, artista visual e quadrinista Elvira Vigna (2011) afirma que a leitura quadrinizada trabalha em dois eixos espaciais: o eixo *narrativo*, que é *sequencial e horizontal*, e o eixo *emotivo*, que é perpendicular ao primeiro e se projeta em direção ao leitor. O eixo

*narrativo* seria usado para contar, seja por imagens, palavras ou ambos. O eixo *emotivo*, por meio do aumento ou da sobreposição de imagens e palavras que se projetam em direção ao leitor, criariam pausas e paradas, impondo-se ao eixo *narrativo*. Assim, o uso combinado das duas linguagens, texto e imagem, com os dois eixos, *narrativo* e *emotivo*, determina o tempo e o ritmo da recepção.

**Figura 3** – Os eixos espaciais, por Elvira Vigna.



Fonte: ilustração do autor desta dissertação, feita exclusivamente para este trabalho.

Sendo a imagem seu elemento constitutivo primordial, a sintaxe da linguagem quadrinística moderna funcionará, assim, como uma forma planejada de manipulação da imagem e de suas potencialidades, organizada dentro de parâmetros modernos. Diferentemente da superfície das cavernas ou das telas de pintura, a narrativa com imagens desenhadas, hoje linguagem quadrinística, possui como suporte mais popular o livro (ou a revista).

Nesse formato, alguns autores, ao teorizarem sobre quadrinhos, pensam a imagem e a palavra escrita como coisas muito distintas, tendo a última uma posição privilegiada no processo. Eisner (1989), por exemplo, afirmou que mesmo um trabalho em quadrinhos feito apenas por um autor possui uma separação entre escritor e artista; a imagem, neste caso, seria pensada apenas após a escrita daquilo que se planeja contar. Ela cumpriria um papel de ilustrar o que é contado ou substituir passagens descritivas. É pertinente pontuar, aqui, um



desejo antigo de Eisner de se tornar escritor<sup>10</sup>, o que justifica sua defesa de que os principais alicerces da narração em quadrinhos estivessem na parte textual em detrimento ao visual e que assim os descrevesse em seus livros teóricos. Para ele, no fazer quadrinístico não há escolha senão reconhecer a primazia da escrita. Mesmo McCloud chega a dizer que “qualquer exame da arte de fazer histórias em quadrinhos deve pôr o papel das palavras no centro do palco” (2008, p. 128).

Essa visão que separa de modo rígido a palavra e a imagem possui uma origem. O filósofo, filólogo e crítico literário Michel Foucault (1988) localiza-a nos dois princípios que regeram a pintura do século XV até o século XX: a diferença e a semelhança. Havia uma separação entre a representação plástica (que trabalha pela semelhança) e a referência linguística (a diferença, que exclui a semelhança). Deste modo, a semelhança seria o que realmente faz ver, mas se fala através da diferença, e estas duas instâncias não deveriam se cruzar, tampouco se fundir, sem que houvesse uma subordinação de um em relação ao outro. Tal fenômeno aconteceria em situações tais como em um livro, em que uma imagem seria nada mais do que a ilustração do texto, ou em uma pintura, na qual uma inscrição fornecesse a maior parte, ou a totalidade, das significações. Em contrapartida, tal divisão rígida entre o que é *dizível* e o que é *visível* é questionada pelo filósofo e professor Jacques Rancière:

Primeiramente, a palavra faz ver, pela narração e pela descrição, um visível não presente. Em segundo lugar, ela dá a ver o que não pertence ao visível, reforçando, atenuando ou dissimulando a expressão de uma ideia, fazendo experimentar a força ou a contenção de um sentimento. Essa dupla função da imagem supõe uma ordem de relações estáveis entre o visível e o invisível, por exemplo, entre um sentimento e os tropos de linguagem que o expressam, mas também os traços de expressão pelos quais a mão do desenhista traduz aquele e transpõe estes (2012, p. 21).

Portanto, em vez de partir da divisão entre duas instâncias, Rancière parte da premissa de que imagem não é algo que venha a ser uma expressão codificada de um pensamento ou sentimento, tampouco uma tradução, mas “uma maneira como as próprias coisas falam e se calam” (2012, p. 22). Antes de serem algo em si, são uma função, a função-imagem. Assim, em vez do isolamento da imagem em relação à palavra, há um novo procedimento na relação entre o *dizível* e o *visível*, muito além da representação, da tradução e da descrição que uma possa fazer da outra. Logo, o que é *dito* também é, de certa forma, *visto*. O que frequentemente acontece é que somos encorajados a aprender o uso competente da palavra

---

<sup>10</sup> Em uma entrevista (2008), Eisner chegou a afirmar que, para ele, quadrinhos sempre foram uma forma de literatura, e que, na juventude, sonhava em trabalhar no ramo. Ele almejava que quadrinhos ganhassem status de literatura e que ele pudesse ser considerado como aquilo que reconhecia ser: um escritor que escreve com figuras (Entrevista disponível no documentário *Will Eisner: Profissão Cartunista*. Direção: Marisa Furtado e Paulo Serran. Produção: Paulo Serran. USA: Scriptorium, 2008. DVD (100min), son., color).

escrita, estando a produção e a leitura da imagem sempre em um lugar negligenciado, quando não ausente, como que uma *negação de nossa proveniência*. Isso, conseqüentemente, irá comprometer nosso entendimento sobre linguagens que têm as imagens como elemento primordial, conforme Gronsteen:

Ler as imagens, compreender suas ligações, provar as qualidades próprias de um desenho, isto se aprende, ou, antes, isto se deveria aprender. (...) Quando reclamamos por uma pedagogia da história em quadrinhos, de que falamos nós? Trata-se de utilizar a história em quadrinhos para ensinar a história, ou o francês? Isto já se faz, com mais ou menos discernimento. Mas convém ultrapassar este nível de instrumentalização da história em quadrinhos e abordá-la não como pretexto, como auxiliar ou como utensílio, mas por ela mesma, em todas as suas dimensões. Na interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e de ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese (2004, p. 42).

Diferentemente de Eisner e McCloud, que atribuem primazia à palavra escrita na linguagem quadrinística, Gronsteen (2015) prefere olhar para os quadrinhos como uma linguagem fundamentada em um sistema. A base desse sistema, chamada de *solidariedade icônica*, é aquilo que possibilita que algo possa ser assimilado como uma história em quadrinhos, pois suas características mínimas estariam lá. Para o autor, quadrinhos são uma “coleção de ícones apartados e solidários” (GROENSTEEN, 2015, p. 30-31). São *apartados* porque possuem uma separação física entre si, tal como visto na página de *Castanha do Pará* (Figura 1). São *solidários*, no sentido de que uma imagem dentro de um sistema narrativo não criará sentidos sozinha, cada uma está a serviço da narrativa, e depende das demais para significar algo na totalidade<sup>11</sup>.

Destes ícones apartados e solidários, nem todos seguem os mesmos fins, tampouco mobilizam os mesmos mecanismos. Assim como as palavras em um enunciado, que dentro dele precisam de diferentes relações sintáticas e semânticas para fazerem sentido, os quadros em uma história em quadrinhos precisam de uma relação estabelecida entre si. Para compreendê-las, Gronsteen (2015), diferenciando-se de Eisner e McCloud, parte de um princípio *espacial* em vez de *textual*. Uma história em quadrinhos começa a ser criada a partir de uma determinada forma mental com a qual o criador terá de negociar. Precisa ser confrontada com o espaço físico disponível na folha de papel e com o modo em que será organizada quando estiver na forma de seu suporte final (livro, revista), bem como com suas

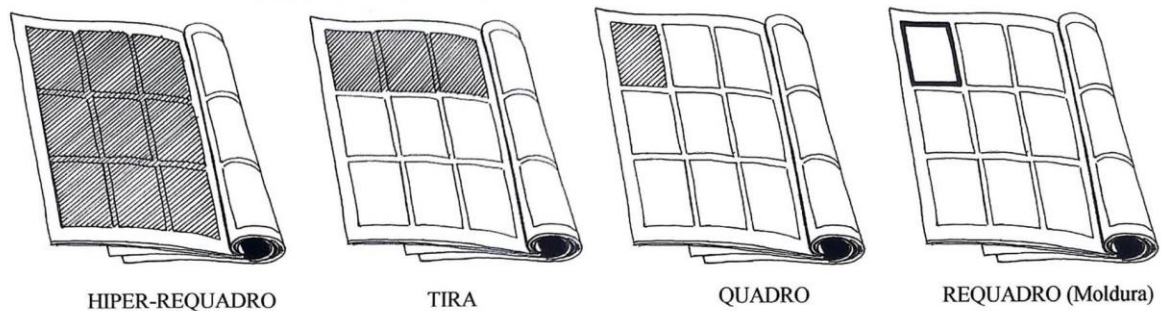
---

<sup>11</sup> O conceito groensteeniano de *solidariedade icônica* é proveniente das afirmações de Roland Barthes (2011) sobre o agrupamento de funções da narrativa como uma sequência lógica feita de núcleos, que pode ser aberta, caso um de seus elementos não possua um antecedente que a ele seja solidário, ou fechada, caso não dê continuidade e signifique a um núcleo seguinte.

potencialidades e limites na organização espacial das imagens. Esta é a base dos parâmetros *espaçotópicos*. Além dessas relações de espaço, há as relações de articulação, que se dão de modo linear e translinear entre os quadros, tanto ao nível da página e da tira quanto ao nível da revista ou livro. A elas, o autor chama de *artrologia*.

Os parâmetros *espaçotópicos* e *artrológicos* de Groensteen não consideram os conteúdos icônicos internos aos quadros como elementos mínimos para a análise. Ela é feita do alto, ao nível das articulações maiores, a saber, a *prancha*<sup>12</sup> e os *quadros*. A linha que torna o quadro visível também é um elemento fundamental e possível de ser manipulado para determinados efeitos. Groensteen a chama de *requadro*. Além de delimitar uma imagem, um lugar ou destacar algum elemento pictórico, ele também sinaliza a posição do espectador em relação ao que vê. Ao conjunto de quadros que compõem o quadro maior na página ele chama de *hiper-requadro*. A ilustração abaixo (Figura 4) elucida algumas terminologias comuns de Groensteen.

**Figura 4** – Terminologias utilizadas por Groensteen.

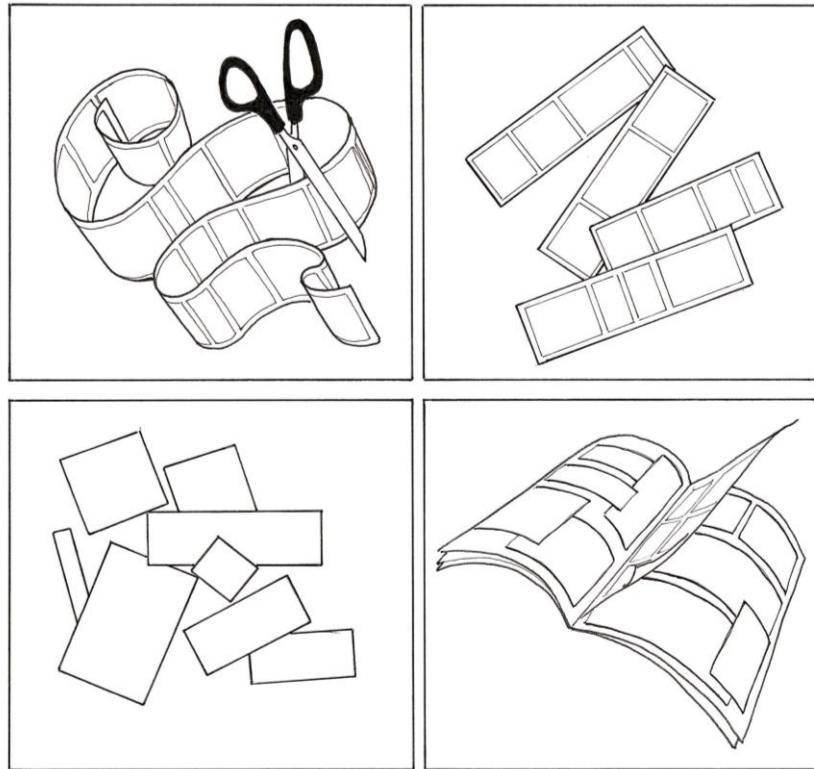


Fonte: ilustração do autor desta dissertação, feita exclusivamente para este trabalho.

Levando em consideração os elementos acima, a criação de uma história em quadrinhos parte de uma *forma mental* que prevê a divisão da prancha em grades, com disposição quadrinística, e nela devem ser trabalhados os formatos dos quadros, suas localizações, bem como suas possíveis inter-relações, de modo a estabelecer um parâmetro. Essa inevitável confrontação da forma mental com a materialidade do meio se faz essencial para estabelecer as relações de proximidade e distanciamento entre as imagens depois da impressão e encadernação, seja no formato de livro, seja de revista. Se isso for negligenciado, a *forma mental* se materializará apenas de uma grande fila horizontal de imagens, ponta a ponta, uma sequência completamente linear, tal qual o rolo de um filme.

<sup>12</sup> Uma *prancha* não deve ser associada, por regra, à *página*, pois não são sinônimos. *Prancha* refere-se ao espaço de trabalho em que se desenhará os elementos que irão compor aquilo que, apenas depois de impresso e visto no interior de seu suporte (livro, revista), será chamado de *página*.

**Figura 5 – Decupagem.**



Fonte: ilustração do autor desta ilustração, feita exclusivamente para este trabalho.

O problema, aqui, é que uma história em quadrinhos não é publicada na forma de um rolo, tal como eram guardados os pergaminhos, tampouco dobrada, tal como uma sanfona. Sua publicação será sobre um suporte comum ao meio, a saber, o livro ou a revista. Então, a *fita* precisa ser *trazida para o molde*.

Neste processo (Figura 5), chamado de decupagem, tem-se uma segmentação: há cortes em trechos menores, no caso, em *tiras* horizontais. Groensteen (2015) chega a afirmar que a decupagem é uma operação similar à pontuação, o que permite fazer uma analogia entre a separação dos momentos e as vistas parciais nos quadrinhos com a organização dos períodos no texto escrito. Simultâneo à decupagem, está a definição do *layout* da página, ou seja, os formatos dos quadros e onde se localizam. Um *layout* vetoriza a leitura e pode reforçar algum conceito, emoção ou qualquer outro aspecto temático, assemelhando-se até mesmo a algum objeto recorrente que traga algum sentido à história. Groensteen reconhece a existência de, pelo menos, quatro tipos mínimos de *layout*: *regular e discreto*; *regular e ostentatório* (*ostentatório* é expressivo e acentua algo da história), *irregular e discreto* (que corresponde ao *layout* clássico); e *irregular e ostentatório*.

Figura 6 – O planejamento do *layout*.



Fonte: Aguiar (2017, p. 12-13).

A Figura 6, acima, é parte da novela gráfica *A infância do Brasil*, de José Aguiar. São duas páginas, 12 e 13, que, estando o livro aberto, ficam frente a frente. São, portanto, vistas simultaneamente. Sua leitura segue a orientação ocidental. Primeiro, a página da esquerda, da esquerda para a direita, de cima para baixo. O mesmo procedimento na página seguinte.

O *layout* das duas páginas reforça algo da história: a dualidade entre o marido violento e a esposa. As duas páginas apresentam uma inversão de *layout*: a tira horizontal, na parte superior da página 12, aparece na parte inferior, na página 13. Ambas com o mesmo conteúdo, as bocas, referentes aos dois personagens. O quadro vertical, ao meio, na metade inferior da página 12, sem requadro, aparece na metade superior, da página 13, também sem o requadro. Nota-se que em ambos os casos tais quadros estão sobrepostos por quadros em alinhamento vertical, à esquerda e à direita. É como se a imagem do meio os estivesse englobando dentro de si; a isso, Groensteen (2015) chama de *incrustação*. Tal escolha às vezes beneficia o quadro englobante (o que está ao fundo), às vezes o quadro englobado (incrustado). Ao quadro englobante, geralmente cabe a função de contextualizar o quadro englobado, dar-lhe a atmosfera necessária dentro da qual se desenvolverá a sequência. Dado que os *layouts* não são idênticos, não são regulares, e, como não chamam a atenção sobre si, não são ostentatórios. Nestas duas páginas temos, portanto, *layouts irregulares e discretos*.



Na página 12, acontece um diálogo entre o marido e o padre, sobre a possibilidade de a mulher não sobreviver ao parto precário. Na página 13, o quadro equivalente, em posição inversa, apresenta a própria mulher grávida, ingerindo álcool para anestesiá-la a dor, em meio a demais cenas dela agonizante. Os *layouts*, invertidos, reforçam os lugares opostos que os personagens ocupam: a despreocupação do marido rude em relação ao sofrimento da mulher e as violentas dores dela para dar à luz, o que pode levá-la à morte.

Groensteen (2015) defende que uma história em quadrinhos tenha um *layout* padrão, recorrente na maioria de suas páginas, como que a estabelecer uma norma, um padrão visual que acostumar os olhos. Para a professora e teórica Barbara Postema (2018), a repetição constante do mesmo *layout* em uma história o torna invisível, pois, ao se adaptar a olhar para um formato específico, o leitor não o notará mais; haverá, assim, um impacto inesperado nos momentos em que o *layout* se apresentar diferente. Tal procedimento, além de cadenciar o ritmo da leitura, também destaca momentos. Os quadros que fugirem à regularidade obterão certo grau maior de valorização.

É possível pensar os quadros de uma história em quadrinhos como janelas, através das quais o leitor enxerga o universo ficcional, externo a ele. Nessas janelas, o requadro é como uma moldura. Há, aí, algum parentesco com a tela da pintura, mas também com as noções de interior e exterior, às quais o historiador de arte alemão Hans Belting (2015) aponta como pedra angular do olhar ocidental. O princípio da janela “permite ao espectador estar presente ‘aqui’, com seu corpo e, ao mesmo tempo, de modo incorpóreo, entregar-se ao ‘ali’, a lugares que ‘somente o olhar pode alcançar’” (2015, p. 117). Sobre os requadros, é importante elucidar suas funções: eles fecham os conteúdos dentro de si, separam-nos uns dos outros, estruturam a página, expressam significados e vetorizam a leitura.

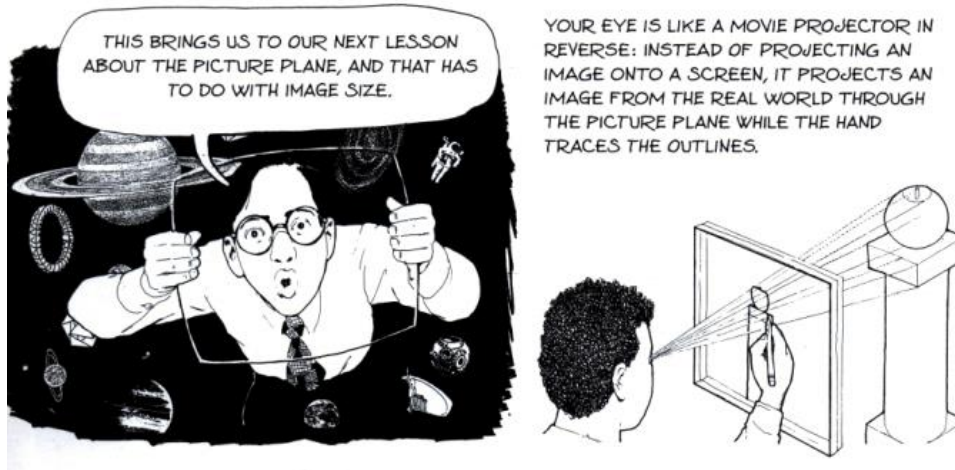
O interior dos requadros, geralmente habitado por imagens, frequentemente necessita do desenho em *perspectiva*, que consiste em induzir o olhar do leitor a enxergar com profundidade a distância dos objetos e pessoas na imagem. É como se pessoas e coisas desenhadas pudessem estar distantes no horizonte, *ao fundo*, respeitando proporcionalmente o quanto percebemos sua diminuição de tamanho conforme a distância. Conforme o crítico e historiador de arte Erwin Panofsky (1999), os modos ainda vigentes de desenho de perspectiva surgiram no Renascimento e eram considerados como o modelo correto de representação do espaço físico, tendo sofrido poucas modificações com o passar dos séculos. Para o autor, o desenho de um cenário em perspectiva, ao simular profundidade, *nega* o próprio suporte material. Enxerga-se profundidade onde ela literalmente não existe. Afinal, papel, plano, possui apenas as coordenadas de altura e largura. Isso retoma Belting (2015), no

que diz respeito à *janela* como acesso ao que está *fora*. Ele afirma que foi Leon Battista Alberti que levou, ao quadro, as noções do olho como *janela da alma*, que fundamentam a perspectiva:

O globo ocular, considerado do exterior, é um espelho redondo sobre cuja superfície o mundo circundante se reflete; mas, através da abertura escura da pupila, o olhar se volta para o exterior, como que a partir de uma janela. A assim chamada *perspectiva naturalis* sempre se reportou a esse olhar pela janela, como se fosse algo natural contemplar o mundo através de uma janela. Todavia, somente na cultura ocidental tal concepção pôde se apresentar como natural. [...] Mais tarde, a expressão “perspectiva” generalizou-se para designar a luneta e o telescópio, fechando o círculo entre prospectiva, perspectiva e janela (BELTING, 2015, p. 116).

A perspectiva tal como a conhecemos e convencionamos, portanto, seria um modo aproximado de recriar, na imagem, o modo como o olho humano enxerga o que está fora, conforme as noções ocidentais de percepção das imagens<sup>13</sup>. A apropriação da perspectiva renascentista para a linguagem quadrinística é evidenciada por diversos trabalhos teóricos que ensinam sua aplicabilidade nesta linguagem, tal como fizera o quadrinista e ilustrador David Chelsea pelo uso da metalinguagem, como já o havia feito Scott McCloud.

**Figura 7** – Perspectiva pela metalinguagem, por David Chelsea.



Fonte: Chelsea (1997, p. 42).

A existência dos requadros, habitados por uma imagem, condiciona a existência de outro elemento comum à maioria das histórias em quadrinhos: o balão. Groensteen (2009) afirma que, a partir da década de 1930, o balão aos poucos substituiu o texto que

<sup>13</sup> Belting (2015) diferencia modos ocidentais e orientais de percepção: no ocidente, prevalece a noção de interno e externo, privado e público, no qual o sujeito, no interior, projeta-se ao exterior para a contemplação. No oriente, as portas e janelas, frequentemente corrediças, deixavam livre o acesso entre exterior e interior, diferentemente da dualidade entre interno e externo. Exemplo: no contexto islã, a janela é como uma tela de luz que invade, enquanto no ocidente ela é como uma abertura ao externo, para onde se projeta o olhar.

frequentemente era colocado abaixo da imagem. Embora tenham por muito tempo sua origem associada ao contexto norte-americano, o balão já havia aparecido no período medieval e nas caricaturas europeias no século XVIII. Para Groensteen (2015), balões são uma parcela do quadro, um subconjunto fechado. Mesmo em uma situação em que o balão apareça em um espaço em branco no hiper-requadro, isso bastaria para provar a existência de um quadro naquele espaço. O branco não significa ausência de conteúdos informacionais. Tal premissa valida-se pela ideia de que o balão é, em primeira instância, uma emissão sonora que obrigatoriamente possui uma origem, um emissor. Logo, onde houver um balão, haverá pelo menos um personagem ou qualquer outro elemento que o enuncia. Por isso, o balão será *portador de informações*, porque as traz dentro de si na forma de palavras ou elementos icônicos, mas também *será informação*, pois seu contorno também possui função simbólica, o que pode sugerir existências e evocar sentidos, mesmo que não seja demarcado de modo literal.

Em conformidade com Groensteen (2015), além de trazerem conteúdo textual, os balões são solidários aos requadros e sua posição configura uma rede fundamental para o protocolo de leitura. Com a presença dos balões dentro de si, o quadro fica dividido em *duas zonas*. Uma exige, para si, uma representação planificada, *chapada*, e geralmente com fundo branco, que seriam os próprios balões. A outra, *trai* essa zona bidimensional ao produzir a referida ilusão de profundidade e tridimensionalidade (perspectiva), que seria o desenho dentro do requadro. Essa coabitação entre quadro e balão geraria uma *tensão*. Enquanto as figuras diminuem de tamanho e perdem definição conforme aumenta seu afastamento no horizonte, os balões seguem inalteráveis. Mas, essa tensão, ou melhor, a “qualidade assegurada desta tensão”, conforme Vargas, também “dá chão para a história em quadrinhos” (2015, p. 209), logo, tem sua importância dentro da própria gênese dessa linguagem. Assim, as diferenças tensionantes, estando associadas à dissociação histórica entre texto e imagem, podem ser algo manipulável para determinadas pretensões expressivas. O jogo entre a palavra levada ao nível do visível e a imagem levada ao nível do legível, cada uma delas realizada de modo devidamente equacionado, são, também, mais uma potência da linguagem quadrinística.

Groensteen (2015) afirma que não é mais adequado conceber a primazia da palavra escrita nos quadrinhos, mas é nela que somos alfabetizados desde cedo e ficamos mais familiarizados. Ela se universalizou, obteve hegemonia em relação às demais linguagens, assim como a literatura em livro é vista como um modelo de todas as formas narrativas. Assim, a leitura, até mesmo nos quadrinhos, possui como momentos de ancoragem os locais



em que a palavra escrita se apresenta. O autor admite que o balão “talvez seja o único elemento do dispositivo página sobre o qual se pode ter certeza que o olhar vai parar” (2015, p. 88). O leitor olha as imagens, contempla-as por vezes com menor atenção e empreende o ato de leitura apenas ao balão. O privilégio do texto escrito, de certa forma, tem sido mantido no ato da leitura, mesmo que de forma involuntária.

O texto, da palavra escrita, convoca à leitura, mas as próprias relações entre o *dizível* e o *visível* de Rancière (2012) lançam outras possibilidades. Nesse sentido, mesmo com algumas marcas de logocentrismo nas teorias, o próprio Eisner (1989) já falava sobre um potencial pictórico das palavras, de modo que seu significado também poderia ser lido *ao nível da imagem* e não apenas da mensagem contida em seu código. O autor, consoante com Leroi-Gourhan (1990), justifica tal posicionamento na origem das letras do alfabeto, oriundas de representações pictóricas de objetos, posturas e outros fenômenos semelhantes. Assim, com o tempo, conforme vão ganhando refinamento, as imagens referenciais vão ficando distantes, até chegar às letras, localizadas mais ao nível da abstração.

Para Eisner (1989), as palavras de um enunciado, quando desenhadas em um estilo particular, não necessariamente negam seu léxico e contribuem para o sentido, o que seria equivalente às diferentes entonações da palavra falada. A letra concebida ao nível da imagem, ou o *texto em imagem*, já fora sugerida por Foucault (1988) em suas reflexões sobre a obra *Isto não é um cachimbo*, de François Ghislain Magritte:

O cachimbo representado é desenhado com a mesma mão e com a mesma pena que as letras do texto: ele prolonga a escrita mais do que a ilustra e completa o que lhe falta. Acreditar-se-ia que ela está cheia de pequenas letras misturadas, de sinais gráficos reduzidos a fragmentos e dispersos sobre toda a superfície da imagem. Figura em forma de grafismo (1988, p. 25).

O letreiramento de uma história em quadrinhos, da mesma forma, quando apresentado visualmente próximo dos desenhos, podem estreitar as relações entre o *dizível* e o *visível*, contribuindo para criar a atmosfera desejada e o clima emocional pretendido. O mesmo pode ser dito sobre o balão: embora frequentemente visto apenas como um cercado para as emissões sonoras, pode ter seu contorno manipulado. Cada tipo de linha – fina, grossa, tremida, pontilhada, segmentada ou até ausente – associa-se, em termos de significado, ao que está sendo contado.

Todas as questões referentes à solidariedade entre os requadros, os quadros, os vazios, os balões e os textos são parâmetros da *espaçotopia*, que é parte de um conjunto maior, que trata dos níveis de *articulação*, chamado de *artrologia* (da língua grega, *arthron*, que significa

*articulação*). A articulação se dá em dois níveis: o *linear*, que seria a *artrologia restrita*, e o *translinear* ou distanciado, que se dá pela *artrologia geral*. Esta última agrupa os quadros em *rede* por meio do *entrelaçamento*. *Artrologia restrita* e *artrologia geral* funcionam juntas na estruturação de uma história em quadrinhos.

A *artrologia restrita* considera os quadros como sintagmas sequenciais dispostos em linha, e a já referida *decupagem* seria o princípio que rege tais relações. A *artrologia restrita*, assim, prioriza a sequência de quadros e, primordialmente, sua vetorização de leitura, geralmente da esquerda para a direita e de cima para baixo, conforme visto na página de Castanha do Pará (Figura 1). A primeira regra da *artrologia restrita* prevê que a significação do quadro presente depende daquilo que um quadro anterior mostrou, e esse quadro contribuirá para a significação de um quadro posterior. Este movimento de avançar com os olhos enquanto a memória retrocede ao já visto mostra que, embora exista uma vetorização no direcionamento do olhar na leitura, não há uma vetorização única na construção de sentidos, o que caracterizaria uma narração plurivetorial. É, portanto, um constante *avançar e retroceder*.

Tais conceitos retomam o uso de outro elemento fundamental: a lacuna, ou canaleta branca, que separa os quadros. O vazio intericônico, ou o entre-imagens, também chamado de *sarjeta*. Para McCloud (2005), os quadros fragmentam o tempo e o espaço, e o leitor, por meio de um processo chamado *conclusão*, preenchendo mentalmente as sarjetas com as informações faltantes, o que é corroborado por Postema (2018), que considera as sarjetas fundamentais para o processo de significação. Já Groensteen (2015) não considera este procedimento, pois esse silêncio entre-imagens pode ser, de fato, literal, não havendo nada a introduzir nele. A sarjeta possuiria uma função apenas de articulação (*artrológica*), embora o autor admita que existem exceções que fundamentam posicionamentos contrários.

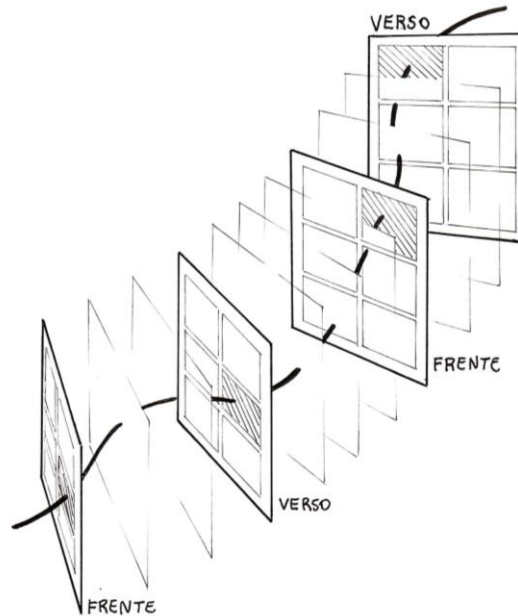
O segundo tipo de articulação é a *artrologia geral*. Diferentemente das relações lineares, ela é *translinear*, pois estabelece relações entre quadros copresentes na mesma tira ou página (*in praesentia*) ou entre quadros distantes entre si, em páginas diferentes (*in absentia*) (Figura 8). Ambos os casos configuram uma rede que transforma o que é linear em uma constelação; ao costurar momentos diferentes e distantes entre si, leva a leitura do nível da linha ao nível da grade, equivalente às noções de *tecido*, ou *fiação*, atribuídas ao texto escrito, tal como aponta Barthes:

Texto quer dizer Tecido; mas, enquanto até aqui esse tecido foi sempre tomado por um produto, por um véu acabado, por detrás do qual se conserva, mais ou menos escondido, o sentido (a verdade), nós acentuamos agora, no tecido, a ideia generativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo; perdido neste tecido - nessa textura - o sujeito se desfaz-se como uma aranha que se

dissolvesse a si própria nas secreções construtivas de sua teia. Se gostássemos dos neologismos, poderíamos definir a teoria do texto como uma *hifologia* (*hyphos* é o tecido e a teia de aranha). (1983, p. 112)

. Um modo comum utilizado por quadrinistas para criar a *rede* é utilizar um elemento icônico que, por alguma razão de narrativa ou de sentido, é reproduzido de maneira idêntica, na mesma página ou em páginas lado a lado (*in praesentia*), ou em páginas distantes entre si no plano do suporte (*in absentia*), seja ele o livro, seja a revista.

**Figura 8** – Entrelaçamento *in absentia*.



Fonte: ilustração do autor desta dissertação, feita exclusivamente para este trabalho.

O último elemento fundamental para a compreensão da linguagem quadrinística relaciona-se a um elemento muito comum em pesquisas de natureza narratológica: o *narrador*. Para Groensteen (2013), com exceção das manifestações abstratas<sup>14</sup>, a maioria das histórias em quadrinhos são narrativas, o que levanta a problemática da presença ou não de um narrador.

Para o ensaísta e professor português Carlos Reis (2013), o narrador é um elemento fundamental dentro das entidades estruturantes da narrativa literária, uma instância inventada pelo autor. Ao narrador cabe a função de enunciar, sua funcionalidade é textual, e ele não é distinto daquilo que enuncia, mas com isso possui inerência. A existência do narrador permite

<sup>14</sup> Para o autor (2013), quadrinhos abstratos são, também, predominantemente visuais, com imagens feitas de cores, linhas e formas. Tais características estabelecem diversas relações, como de posição, contiguidade, intensidade, repetição, assim como relações de ritmo e entrelaçamento, mas sem a característica essencialmente narrativa.

supor que há um destinatário, ao que Reis denomina como *narratário*. A natureza textual do narrador literário é incompatível com uma característica das histórias em quadrinhos: elas podem ser construídas sem a participação da palavra escrita, mas isso não anula a existência do narrador.

A definição comum do narrador como algo próprio da literatura, tal como afirma Reis, pode ser explicada pelo fato de ela ter precedido em milênios a existência de outras modalidades, como o cinema e os quadrinhos, como aponta o próprio Groensteen (2015). A associação dessa instância com o texto escrito seria, portanto, não só por ele ser uma particularidade do meio, mas também por uma convenção justificada pela tradição. O que escapa aos postulados de Reis é que um enunciado, seja qual for sua natureza, sempre provém de um enunciador, mesmo que sua manifestação seja *distinta dos meios primordialmente escritos*:

O narrador, seja considerado como um agente obrigatório ou como opcional, é definido em todos os casos como um intermediário entre a história e o leitor, uma instância que expressa um ponto de vista sobre os eventos relatados. Este ponto de vista é referido por Todorov como uma visão, por Genette como uma focalização (...) Podem as teorias narratológicas, inicialmente concebidas para dar conta de textos literários, ser extrapolados para domínios não baseados na escrita? (GROENSTEEN, 2013, p. 80, tradução nossa)<sup>15</sup>.

Groensteen não crê que possa existir uma ciência geral da narratologia que dê conta de todos os tipos de narrativas em qualquer meio, pois cada um tem seu próprio mecanismo enunciativo e uma configuração narratológica diferente. Para ele, quadrinhos são predominantemente visuais, fundados pela imagem, e é comum a dissociação entre o *dito* (por meio das palavras) e o *mostrado* (pelos desenhos). Contudo, o *mostrado* é, em si, também um *dito*, o que nos remete, inevitavelmente, a Rancière (2012), para quem existe outra possibilidade de relação entre o *dizível* e o *visível*, visto que tanto o *visível* quanto o *dizível* mostram e dizem, cada qual a seu modo. Groensteen (2013) afirma que, em virtude de os quadrinhos possuírem o *dito* e o *mostrado*, eles possuem um *enunciador verbal* e um *enunciador visual*, aos quais o autor denomina *recitador* e *mostrador*<sup>16</sup>. Cada um deles possui recursos específicos e com eles podem produzir seus próprios efeitos narrativos e expressivos.

<sup>15</sup> The narrator, whether regarded as a compulsory agent or as optional, is defined in every case as an intermediary between the story and the reader, an instance that expresses a point of view on the events recounted. This point of view is referred to by Todorov as a vision, by Genette as a focalization, (...) Can narratological theories, initially conceived to account for literary texts, be extrapolated to domains not based on writing? (GROENSTEEN, 2013, p. 80)

<sup>16</sup> *Recitador* e *mostrador* são traduções nossas para as palavras *reciter* e *monstrator*, utilizadas pela tradutora Ann Miller para a versão em inglês do livro *Bande dessinée et narration: Système de la bande dessinée 2*, escrito originalmente em francês.

Tal como já afirmara Foucault (1988), a separação entre os elementos gráficos e plásticos pode fazer com que um conteste o que o outro tente manifestar, e é exatamente o que pode ser observado nestas duas instâncias enunciativas. Se observados separadamente, é possível analisá-los em comparação e observar o modo como cada um opera. Podem tanto divergir quanto convergir, e não necessariamente compartilhar o mesmo requadro em uma prancha. Um deles pode aparentar uma postura mais neutra em relação ao outro ou apresentar algo enganoso que será desvendado em seguida, ou ainda podem estar homogeneizados, tanto narrativa quanto estilisticamente. Como diferença fundamental, ao *recitador* é permitido que se cale, ao *mostrador*, não, e se o fizer, cessará o principal canal de comunicação dos quadrinhos, que é a imagem, pois se *parar de mostrar*, também irá *parar de dizer*.

As diversas posturas possíveis dessas duas instâncias em uma narrativa em quadrinhos não configuram uma narração feita por duas vozes distintas e autônomas. O que é mostrado e o que é dito são decididos por outra instância, uma fonte de enunciação superior: o *narrador*. A ele cabe selecionar e organizar todos os elementos que irão compor a narrativa, tanto o léxico do enunciado verbal e suas localizações e aparências quanto o *que* vai ser mostrado, *como* e *quando* o será. A este narrador, soberano, Groensteen (2013) chama de *narrador fundamental*.

O narrador referido por Reis (2013) opera ao nível do léxico do idioma, enquanto o narrador fundamental dos quadrinhos o faz por meio das duas instâncias subordinadas a ele. Se há texto, há escolha de vocabulário, construções frasais, onomatopeias, momentos de estar presente e momentos de se ausentar. Se há imagem, há uma definição de seu aspecto, operações para mostrar o cenário e os personagens, bem como suas ações. A este narrador fundamental dos quadrinhos cabem todas essas escolhas. Por isso, Groensteen (2013) atribui soberania ao narrador fundamental, pois ele é uma espécie de *artrologista maior*, ou, ainda, *O grande artrologista*.

Essa pormenorizada descrição do modelo teórico de Groensteen serve como uma forma de analisar a linguagem quadrinística a partir de algumas de suas particularidades, sem a necessidade de aproximá-la do texto literário ou do cinema. Serve, também, para reforçar o que foi anteriormente dito sobre as histórias em quadrinhos: são, sim, um produto de consumo, resultante de uma produção em cadeia industrial. Mas são, antes disso, uma antiga operação de fabricação e proliferação de imagens que, com o passar dos milênios e o acúmulo de descobertas, transformou-se até se tornar uma linguagem com seus próprios mecanismos de narração e construção de sentidos. Ou, nas palavras de Groensteen, um “idioma

inconfundível”, uma “combinação original” de uma (ou mais) matéria(s) da expressão e de “um conjunto de códigos” (2015, p. 14).

Torna-se necessário, aqui, pontuar que os quadrinhos têm, pelo menos na França, uma longa tradição de pesquisas e publicações acadêmicas sobre a linguagem quadrinizada. Entretanto, ainda falta a conquista de respeitabilidade e legitimação dos quadrinhos, embora muitos esforços já tenham sido empreendidos nesse sentido.

## 1.2 UM IDIOMA INAPROPRIADO

Os quadrinhos ocupam um lugar secundário, tendo em vista as atividades de leitura propostas em ambientes escolares. Frequentemente são utilizados como um meio para um determinado fim, tal como o ensino de gramática ou um trampolim para outras; ou, conforme o professor e crítico Christopher Pizzino, os quadrinhos “são permitidos, a curto prazo, precisamente para que possam ser dispensados posteriormente” (2016, p. 27, tradução nossa)<sup>17</sup>.

Tal status de inferioridade dos quadrinhos pode ter relações com sua própria natureza fundada pela imagem. Fabricamos e fazemos proliferar imagens ao mesmo tempo em que as perseguimos e censuramos, em virtude de uma percepção de que elas possuam poderes. Mitchell (2015) aponta uma característica iconoclasta definida por atitudes mágicas que limitam nossa compreensão sobre as imagens e dificulta nossa percepção sobre o que elas podem nos dar a ver ou compreender sobre nós mesmos:

As imagens são marcadas por todos os estigmas próprios à animação e à personalidade: exibem corpos físicos e virtuais; falam conosco, às vezes literalmente, às vezes figurativamente; ou silenciosamente nos devolvem o olhar através de um abismo não conectado pela linguagem. Elas apresentam não apenas uma superfície, mas uma face que encara o espectador (p. 167).

O poder reconhecido como inerente às imagens pode ter relações com uma determinada característica sagrada que elas possuiriam, conforme aponta o filósofo Jean-Luc Nancy (2016). O *sagrado*, neste caso, não deve ser confundido com *religioso*. A religiosidade tem a ver com ritos e liturgias, já o sagrado tem a ver com separado, posto à parte, ou, melhor, *distinto*. Para Nancy, algo só é sagrado mediante essa separação, quando este algo se torna

---

<sup>17</sup> In other words, comics are allowed, in the short term, precisely so that they may be dispensed with later. (PIZZINO, 2016, p. 27)

*distinto*, destacado da homogeneidade, tornado heterogêneo. Tal como as noções sobre Deus e a relação dele com as religiões, que buscam se *religar* a ele. A imagem, como deus, seria um *distinto* que *se dá*, se oferece ao gesto de tocar, mas um toque que não suprime o distanciamento, de modo que esse gesto de tocar seja sempre feito de modo ritualístico. Um gesto sempre a serviço da própria manutenção da característica sagrada, o que leva a pensar que se trate de um jogo que as imagens fazem com nosso desejo, um desejo que, por nunca ser plenamente saciado, continua latente e impulsionante, mantendo as imagens *sagradas*.

Desse modo, o reconhecimento de algum poder imanente das imagens atuante sobre nós e seu jogo com nossos desejos marca sua religiosidade, podendo explicar nossa relação ambivalente com as imagens, oscilante entre desejo, produção, busca, recusa e perseguição a elas.

Tal fato interfere diretamente no modo como são percebidas as narrativas fundadas pela imagem, tal como as histórias em quadrinhos. O reconhecimento de certos poderes anímicos, assustadores e sedutores inerentes às imagens fez surgir forças institucionais com pretensões reguladoras, com intuito controlar estes poderes para ambições próprias, conforme expressa Mondzain:

Essa prática consistiu em suprimir imagens relevantes de uma categoria do poder que se queria eliminar para substituí-las por imagens do poder que se queria constituir. E aquele que as destruiu, ao mesmo tempo, compreendeu bem que as imagens tinham um poder, uma vez que atribuiu a si mesmo o poder de fazer suas próprias imagens. (...) todos queriam tomar o poder com suas próprias imagens e suprimir as imagens do outro para tomar-lhe o poder. Isso quer dizer que a imagem é, nesse momento, reconhecida como portadora de um poder de convicção, de submissão e de representação do poder do qual se quer privar seu adversário (2016, p. 11).

Historicamente, os quadrinhos sofrem perseguições dessa natureza<sup>18</sup>. Enquanto a corrente principal homogeneiza o público por meio de denominadores comuns entre idades,

---

<sup>18</sup> Dentre muitas tentativas de censura e controle de conteúdo e de circulação dos quadrinhos, vale lembrar dois deles. O primeiro, na França, ao final da Segunda Guerra Mundial, conforme referido pela professora Ann Miller (2007). Houve uma interrupção na chegada de quadrinhos norte-americanos, bem como a descontinuidade de diversas produções nacionais já consolidadas, em virtude da suposta nocividade dos quadrinhos às crianças. O segundo, no contexto norte-americano: conforme o editor e tradutor Rogério de Campos (2019), houve, na década de 1950, uma disputa entre grandes editoras pela hegemonia nas vendas, que acabou criminalizando principalmente editoras concorrentes do gênero de terror. Tal embate teve a contribuição de setores conservadores, a atuação combativa do psiquiatra Fredric Wertham pela publicação de seu livro *Seduction of innocent*, que associava a leitura de quadrinhos a uma má influência às crianças e adolescentes, e uma grande investigação feita pelo Subcomitê do Senado para a Delinquência Juvenil. O resultado foi o *comics code*, mecanismo de controle e censura que permaneceu em vigor pelas décadas seguintes. Sendo uma ação feita pelas próprias editoras, o *comics code* se configura como uma espécie de censura sem a participação do estado. Importante ressaltar que a aprovação conteudista e a obrigatoriedade do selo *comics code* era voltada aos quadrinhos veiculados em revista própria, não nos jornais. Mecanismos de controle dessa natureza atuavam

sexos, povos e classes, a contracorrente apresenta modelos e narrativas diferentes, e, por isso, tende a ficar na periferia. Existe, de fato, uma certa iconoclastia motivada pelo medo das mensagens que os quadrinhos podem vir a veicular, mas, e talvez principalmente, uma disputa por poder devido a essas capacidades de as imagens gerarem significações, contribuírem para as subjetividades e provocarem efeitos indesejados, ou seja, seus referidos *poderes próprios*. Não é, portanto, uma mera exclusão e supressão das imagens, mas uma disputa pelo seu controle, conforme Mondzain (2016), que aponta que as estruturas de poder possuem suas próprias imagens e recusam tal visibilidade ao *contrapoder*: a interrupção da *busca icônica* do outro estaria serviço de uma tomada de monopólio.

Mitchell (2015) aponta que, antes de superarmos tais atitudes perante as imagens e suas diversas manifestações, devemos compreendê-las. Afinal, compreender os sintomas da iconoclastia ajudará a compreender os motivos pelos quais insistimos em contar histórias por meio de uma linguagem que perdeu espaço para a escrita e ainda busca respeitabilidade, um fenômeno com origem no ato desenhístico que nos fez distintos e hoje se apresenta na forma de uma linguagem de definição difusa e posta na marginalidade.

A realidade é que há dificuldades de definição dos quadrinhos pela associação deles a produtos efêmeros de consumo rápido, atitudes iconoclastas, negligência em sua leitura e ausência de uma pedagogia própria suficientemente eficaz que dê conta do ensino e da compreensão da linguagem quadrinística. Em meio a isso, já ocorreram inúmeras tentativas de levar os quadrinhos a um status cultural de maior prestígio. Alguns autores, em suas investidas, incorreram a aproximações dos quadrinhos com outras linguagens ou da localização do surgimento dos quadrinhos dentro de outras tradições artísticas. Logicamente, associar a origem dos quadrinhos a tradições de outras artes<sup>19</sup> tem sido algo recorrente na busca de sua legitimação cultural.

Um exemplo é a aproximação dos quadrinhos com o cinema na década de 1930, apontado por García (2012). Havia o interesse em encontrar conexões entre as duas

---

como coibidores da veiculação de ideologias indesejadas pelo estado por meio das revistas. Ainda fora do mercado principal, houve o surgimento dos quadrinhos alternativos, com proposta voltada à diversidade formal e estilística, atendendo a um público mais específico.

<sup>19</sup> O cinema, para o filósofo Gilles Deleuze (1985), também tem uma genealogia difícil de definir. Pode ter parentescos com as sombras chinesas, com sistemas de projeção mais arcaicos e com a foto instantânea. Em um primeiro momento, consistia em uma câmera fixa e o aparelho de filmagem era confundido com o aparelho de projeção. A essência do meio viria posteriormente por meio do uso da câmera móvel, dos recursos de montagem e da emancipação da filmagem em relação à projeção. A cineasta Maya Deren (2012) pontua, ainda, alguns parentescos do cinema com outras linguagens. Por ser algo visual sobre superfície plana, há aproximações com as artes plásticas; a possibilidade de movimento remete à dança; a intensidade dramática, ao teatro; o ritmo e a trilha sonora, à música; a justaposição de imagens, à poesia; e as abstrações próprias da linguagem, realizadas na trilha sonora, à literatura.



linguagens e explorá-las, mas outras transformações deste início de século contribuíram para tal movimento. O filósofo Edgar Morin (1997) chama a atenção para uma característica de apelo ao espetáculo nas produções, evidenciada pelos filmes de ficção do referido período. Pelo fato de os quadrinhos usarem códigos visuais cinematográficos como inspiração, além do glamour das produções hollywoodianas, perderam um pouco de sua singularidade. Como consequência, afastaram-se da realidade cotidiana representada pelas tirinhas dos jornais e passaram a servir exclusivamente ao entretenimento, voltado ao público infantil.

Em relação às aproximações com as artes, Pizzino (2016) lembra os movimentos da Pop Art na década de 1960. Houve uma espécie de apropriação inadequada de conteúdos quadrinísticos por meio de exposições de páginas de quadrinhos em museus e galerias. Groensteen (2013) aponta, ainda, o evento *High & Low, Modern Art and Popular Culture*, que ocorreu no Museum of Modern Art (MoMA), em Nova York, em 1990. Na ocasião, partilhavam espaço com diversas manifestações artísticas, como o grafite, a caricatura e as imagens publicitárias. O problema de exposições assim é que acabam atuando como reforço na manutenção da hierarquia estética entre *alta e baixa cultura*, mantendo as coisas nos mesmos lugares. Pela apreciação de páginas originais de quadrinhos expostas, ou trabalhos realizados com elas, em um museu, reforça-se a ideia de que ali é o lugar possível de sua apreciação. Fora dele, permaneceriam sendo apenas produtos da cultura das massas, com funções de entretenimento e características alienantes.

O maior impedimento nesse processo de legitimação é a renúncia de algo fundamental para a consolidação dos quadrinhos modernos: a explosão furiosa das modernas tecnologias de impressão em cores nos jornais norte-americanos no início do século XX, o que pautava sua concorrência<sup>20</sup>. Os quadrinhos acabaram se popularizando como um subproduto da cultura das massas, aquela cultura que, conforme Morin (1997), é feita pela comercialização de produtos com conteúdos simplificados e assimiláveis a um consumidor médio ideal e, em certa medida, abstrato, pois não passa de uma pessoa imaginada a partir dos números das vendas das produções que, ao mesmo tempo em que o atendem, também modulam seus

---

<sup>20</sup> Foi neste contexto que surgiu, em 1895, no jornal *World*, o famoso *Yellow Kid*, criado por Richard Outcault, que também é reconhecido como um momento fundacional para os quadrinhos modernos. O personagem era um menino careca que vestia uma camisola amarela com frases políticas daquele momento, o que, de acordo com Moya (1986), deu origem à expressão *jornalismo amarelo*, frequentemente utilizada para se referir à imprensa sensacionalista. *Yellow Kid* abriu caminho para o surgimento de diversos outros autores, tais como George McManus (*The newlyweds and their only child*, de 1904), Winsor McCay (*Litte nemo in slumberland*, de 1905), e, notavelmente, George Herriman, com *Krazy Kat*, de 1913. Este último, conforme o professor e pesquisador Roberto E. Santos (1999), contribuiu para consolidar os personagens *funny animals* (animais falantes, oriundos da literatura infantil e das fábulas) nos quadrinhos. Estes seres, muitas vezes metade animais e metade humanos, embora vistos como conteúdo infantil, frequentemente representavam, por meio de seus comportamentos, condutas humanas questionáveis, bem como críticas à sociedade.

interesses. Essa conexão indesejada com a cultura de massas, a que García (2012) chama de pecado original, ofusca aquilo que se tenta recuperar, que seria uma espécie de origem verdadeira dos quadrinhos<sup>21</sup>, aquela que estaria dentro de tradições reconhecidas como *sérias*, tal como a literatura. Algo no sentido de anular a proveniência indesejada, elucidada por Vargas:

Devido ao fato de as histórias em quadrinhos terem se desenvolvido no início do século XX em jornais e revistas baratas de alta tiragem, sua materialidade sempre esteve vinculada ao descartável, efêmero, de rápido consumo. Ler uma HQ era essencialmente um passatempo ou uma perda de tempo. Um gasto, afinal. O estreitamento entre reprodutibilidade técnica, forma de consumo e popularidade fizeram mais do que prontamente situar os quadrinhos na cultura ou na comunicação de massa. (...) Na maioria das vezes a noção de massa diverge da de coletividade. Enquanto o coletivo é a somatória de heterogeneidades, a massa é a difusão do homogêneo. Portanto, ao atribuir o valor de massa para as histórias em quadrinhos, obrigatoriamente estariam as HQs encadeadas num fluxo onde tudo o que elas produzem é igual e uniforme (2015, p. 100).

O baixo status cultural atribuído aos quadrinhos não se deu por motivos de limitações da própria linguagem quadrinística, mas foi forçado pelas perseguições, censuras e regulamentações de conteúdo, que fizeram com que passassem a ser assimiláveis como produtos feitos sob medida para o público infantil, sendo esse um modo de docilizar suas ações, inibir suas explorações estéticas e controlar seus conteúdos - algo perceptível pela presença dos quadrinhos em ambientes escolares. Nestes espaços, os quadrinhos frequentemente são tratados como uma ferramenta de alfabetização, da linguagem da palavra escrita e não da sua própria. Tal procedimento também contribui para a manutenção do baixo status, bem como algumas das tentativas de aproximação com a literatura. Com o passar das décadas, houve muitas adaptações de clássicos literários para quadrinhos, notadamente pela revista *Classic Illustrated*, nos Estados Unidos; e *Edição Maravilhosa* e *Álbum gigante* no Brasil, que serviam como condutores para a leitura das obras originais.

---

<sup>21</sup> A origem dos quadrinhos não é consenso, parece ser buscada nas primeiras obras com características quadrinizantes ou reconhecida apenas nos primeiros trabalhos *quadrinísticos* propriamente ditos, conforme terminologias propostas pelo professor e pesquisador brasileiro Moacyr Cirne (1990). Alguns autores enxergam características quadrinizantes em manifestações antigas. Scott McCloud (2005) reconhece-as nos manuscritos narrativos pré-colombianos feitos em forma de imagem, encontrados por Cortés, aproximadamente em 1519; nas pinturas feitas em pergaminhos encontradas na tumba de Mena, um antigo escriba, há 32 séculos; em trabalhos do século XIX, como as tiras cômicas que o suíço Rodolphe Töpffer fazia na informalidade e chamava de *bobagens gráficas*; e nas pinturas sequenciais de Rodolphe Töpffer, o que também é partilhado por García (2012). Este último aponta o surgimento do que é quadrinístico às tirinhas nos jornais norte-americanos, no início da década de 1930. Estas seriam origens ortodoxas, e há pesquisadores, como italiano Andrea Tosti (2019), que sugerem origens heterodoxas encontradas em antigos caligramas, alguns mapas e as cronologias. O professor e pesquisador brasileiro Álvaro de Moya (1977) considera, também, os monumentos egípcios trazidos pelo Império Romano, como a *Coluna de Trajano*, e a sequência de gravuras da *Paixão de Cristo*, de Albrecht Dürer, confeccionadas entre os anos de 1509 e 1510, como ancestrais dos quadrinhos.

Conforme Cirne (1990), a maioria das edições da *Edição Maravilhosa* tinha a seguinte mensagem: “As adaptações de romances ou obras clássicas para a Edição Maravilhosa são apenas um ‘aperitivo’ para o deleite do leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro em sua tradução e organize a sua biblioteca – que uma biblioteca é sinal de cultura e bom gosto” (1990, p. 32). É pertinente pontuar, ainda conforme o autor, a ausência de adaptações de obras como *Grande sertão: veredas*<sup>22</sup>, de Guimarães Rosa e *Memórias sentimentais de João Miramar*, de Oswald de Andrade, provavelmente vistas como intransponíveis ou pertencentes a um status cultural que não permitiria versões suas em um meio ainda visto como um mero produto de entretenimento da indústria cultural. Dessa forma, aproximam-se os quadrinhos da literatura, mas, ao mesmo tempo, mantêm-se um distanciamento assegurado em relação a ela.

Para Vargas (2017), tal aproximação teve movimentos quase simultâneos na década de 1970, na Argentina, na França<sup>23</sup> e nos Estados Unidos. Este último caso foi protagonizado por Will Eisner<sup>24</sup>, quando tentou publicar um de seus trabalhos quadrinísticos em uma editora de livros de literatura, como uma busca pela ressignificação de características estereotipadas comumente atribuídas às histórias em quadrinhos. O desejo de vê-las presentes em livrarias, ao lado de livros de literatura, fez popularizar uma nomenclatura comumente utilizada para designar quadrinhos com pretensões sérias: *novela gráfica*.

Por ser um fenômeno aparentemente recente, a novela gráfica, com todas as transformações já apresentadas, não possui uma definição definitiva. Não há qualquer critério formal que estabeleça características mínimas comuns a todas, tampouco há qualquer critério temático ou editorial que faça com que uma história em quadrinhos receba esse estatuto. Para Postema (2018), há um uso deliberado do termo, principalmente depois que os quadrinhos passaram a receber reconhecimento da academia e do grande mercado. Tendo em vista que revistas em quadrinhos carregam um estigma de falta de seriedade, ao colocá-las à venda ao lado de livros, as livrarias passaram a chamá-las assim para agregar-lhes determinado valor,

---

<sup>22</sup> O próprio *Grande sertão: veredas* ganhou quadrinizações, como o trabalho de Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa, em 2016. Em relação à presença de adaptações nas escolas, seu maior incentivador é o *Programa Nacional Biblioteca da Escola* (PNBE), iniciado em 2006, que seleciona autores e obras para publicação e distribuição em âmbito escolar.

<sup>23</sup> Na Argentina, conforme Vargas (2017), em 1976 houve a publicação de um artigo do semiólogo e quadrinista Oscar Steimberg. Nele, o autor chama a atenção para problemas recorrentes em adaptações de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos, tais como a redução da linguagem quadrinística a um mero relato ilustrado e que sacrifica potencialidades do meio em prol da preservação do texto escrito. O caso francês se deu pela revista (*À Suivre*). O professor de literatura e estudos culturais Jan Baetens e o professor de história e política cultural Hugo Frey (2015) afirmam que ela defendia uma concepção literária em termos muito explícitos, a exemplo de algumas narrativas de aventura, que traziam muitas referências a romances aventureiros do século XIX, ao estilo de Robert Louis Stevenson, o que propunha certa independência em relação às adaptações, mas tendo ainda a literatura como uma forte influência.

<sup>24</sup> O autor tentou convencer seu editor de que sua coletânea *Um contrato com Deus* não se tratava de uma história em quadrinhos comum, mas de uma *graphic novel* (novela gráfica).

diferenciá-las dos demais produtos da cultura das massas, atrair o interesse de *leitores sérios* e, conseqüentemente, impulsionar as vendas. Para Postema (2018), o uso indiscriminado do termo, como uma espécie de rótulo mercadológico, pode levar a uma noção imprecisa e reducionista por parte do leitor casual quanto à potencialidade expressiva da própria linguagem dos quadrinhos, além de tratar as novelas gráficas como algo dissociado de sua própria história, um fenômeno imediato originado a partir do nada, que não possua tradição.

Para García (2012), o termo pode suscitar equívocos, tal como a associação com a novela ou o romance literários. Para o autor, a novela gráfica seria um trabalho que reclama para si um tipo de leitura e atitude por parte do leitor, diferentemente do que ele teria diante de um quadrinho de consumo tradicional, uma leitura que possibilite a identificação e a compreensão das potencialidades narrativas e expressivas próprias dos quadrinhos e a predominância da construção de sentidos em relação ao escapismo como fim único.

De acordo com o professor de literatura e estudos culturais Jan Baetens e o professor de história e política cultural Hugo Frey (2015), a novela gráfica se diferencia das demais histórias em quadrinhos em quatro aspectos: a exploração das potencialidades formais, o conteúdo suficientemente sério e sofisticado, a predominância de publicações em volume único em detrimento ao formato comum serializado e uma participação mais ativa do autor e seus aspectos pessoais e subjetivos na produção e na distribuição. A principal marca da novela gráfica estaria, no entanto, associada às suas próprias dificuldades de definição. Sendo uma manifestação quadrinística, em formato de revista ou livro, e manuseada e lida como tal, também encontra apreciações diferentes. Ao nível qualitativo de seus desenhos ou de seus *layouts* no hiper-requadro, são facilmente imaginadas como quadros de pintura quando em exposição, apreciáveis individualmente. É, provavelmente, na indefinição que a novela gráfica encontra potências criativas que possibilitam diversidade formal e temática, o que é defendido pelo desenhista Eddie Campbell (2004) em seu manifesto.

Em dez tópicos, o artista questiona os diferentes usos da expressão novela gráfica e reforça a inadequação da aproximação da novela gráfica com a literatura. Para Campbell, trata-se da criação de algo novo, sem qualquer submissão a regras de outra arte anterior. Uma novidade que trabalha com diversidade de temas e deve levar os quadrinhos para algo mais ambicioso, mesmo tendo que aumentar a extensão. Um fenômeno recente, em movimento, portanto, imprevisível. Encontra-se em constante transformação, podendo ter características completamente diferentes de um ano para outro. Não há, pois, como capturá-lo e descrevê-lo sem que a solução fique logo datada ou imprecisa. Assim, Campbell reconhece a novela gráfica não como uma *forma*, mas como um *movimento*, que, mesmo com pretensões

particulares, não nega suas tradições e não suprime outras manifestações de histórias em quadrinhos, mas caminha paralelo a elas.

Um equívoco comum diante desse movimento é a ideia de que as sofisticções das novelas gráficas são algo tão recentes como essa nomenclatura. Trata-se de uma falsa noção de que as histórias em quadrinhos mais elaboradas sejam resultado um longo processo de maturação que, tendo passado por uma fase inicial deficitária em sua linguagem, atinge um apogeu. Pizzino (2016) chama esse erro de *lógica do romance de formação*, termo comumente usado para caracterizar determinadas produções romanescas alemãs do século XIX e que merece ser elucidado.

Para o filósofo russo Mikhail Bakhtin (1997), o romance de formação se trata de um tipo de romance que apresenta seu personagem em devir, com presença dinâmica, em constante transformação no decorrer da narrativa, o que é importante para o próprio enredo. Nas palavras do autor, “o herói e seu caráter se tornam uma grandeza variável” (1997, p. 238). Já o filósofo e historiador literário Georg Lukács, utiliza o equivalente *romance de educação*, embora o termo romance de formação também apareça em seu texto:

Chamou-se essa forma de romance de educação. Com acerto, pois a sua ação tem de ser um processo consciente, conduzido e direcionado por um determinado objetivo: o desenvolvimento de qualidades humanas que jamais floresceriam sem uma tal intervenção ativa de homens e felizes acasos; pois o que se alcança desse modo é algo por si próprio edificante e encorajador aos demais, por si próprio um meio de educação. A ação definida por esse objetivo tem algo da tranquilidade da segurança. Mas não se trata da tranquilidade apriorística de um mundo rematado; é a vontade de formação, consciente e segura de seu fim, que cria a atmosfera dessa inofensividade última (2000, p. 141-142).

Em síntese, a partir dos postulados dos autores, pode-se pensar no romance de formação como uma narrativa que desenvolve detalhadamente seu personagem principal, em diversos aspectos, como humano, psicológico ou social. Estando ele, no começo da história, em um estágio inicial, passa por diversas vivências que, ao mesmo tempo em que são importantes para o próprio enredo, levam o personagem a um estágio final, de aprendizado e maturidade, que também pode aparecer junto a uma velhice sábia. Pizzino explica a associação das características dos romances de formação com a falsa ideia sobre o processo de maturação dos quadrinhos:

Essa lógica alega que os quadrinhos mudaram, durante as últimas décadas, das seguintes maneiras: de um meio destinado apenas a crianças para um meio às vezes adequado para adultos; de mercadorias produzidas de forma grosseira e funcional, muitas vezes produto de criadores múltiplos e intercambiáveis, para trabalhos esteticamente complexos criados por escritores-ilustradores autodirigidos; de séries

de aventura-romance para narrativas fechadas, orientadas pelo romance - e assim vai a lógica desta narrativa, de um meio desprezado com pouca ou nenhuma credibilidade como forma de arte, literatura ou modo de alfabetização, para um tipo respeitável de leitura com uma medida de legitimidade cultural conquistada (PIZZINO, 2016, p. 29-30, tradução nossa)<sup>25</sup>.

O que o autor coloca em xeque, em relação a essa ideia de que os quadrinhos tenham atingido uma *maturidade*, é que ela é muito mais figurada do que factual. Não é algo orgânico, mas ditado por dinâmicas culturais, econômicas e de poder institucional, tais como as forças repressoras que, por meio da regulação, inviabilizaram que os quadrinhos explorassem livremente suas próprias potencialidades enquanto linguagem. A trajetórias das histórias em quadrinhos não são, portanto, semelhantes à estrutura comum de um romance de formação: ela é permeada por severas censuras e lutas por valorização de artistas, e as sofisticções hoje amplamente percebidas não são um resultado disso, mas permaneceram *apesar* disso. São um atestado de resistência, de forças expressivas latentes desde sempre, mas reprimidas<sup>26</sup>. Essa repressão pode vir na forma de lei, como o *comics code* norte-americano, ou autoimposta por motivos de sobrevivência no mercado, a exemplo das numerosas adaptações literárias. Para Pizzino (2016), o uso meramente utilitário ou uma linguagem que nega características importantes de si mesma para poder circular com alguma respeitabilidade são associados ao fato de os quadrinhos serem vistos, de modo naturalizado, como um *idioma inapropriado*, aquele não permitido de se expressar, tendo que utilizar a linguagem de quem o oprime.

Nesse sentido, a existência ou a medida de sobrevivência de uma linguagem em determinado contexto sempre será determinada por fatores externos alheios ao que ela mesma pode fazer por si. Afinal, as sociedades são territórios políticos. Ou, nas palavras de Rancière (2009), cada um deles é um grande *sensível partilhado*, no qual os habitantes ocupam um determinado espaço, não apenas geográfico, mas um espaço de fala e de escuta, no qual participam, em maior ou menor medida, no fato de governarem e serem governados. Com

---

<sup>25</sup> This discourse claims that comics have changed, over the past few decades, in the following ways: from a medium intended only for children to one sometimes fit for adults; from crudely and functionally produced commodities, often the product of multiple and interchangeable creators, to aesthetically complex work created by self-directed writer-illustrators; from adventure-romance serials to closure-oriented narratives modeled after the novel—and thus, so goes the logic of this narrative, from a despised medium with little to no credibility as an art form, a literature or a mode of literacy to a respectable kind of reading with an earned measure of cultural legitimacy. (PIZZINO, 2016, p. 29-30)

<sup>26</sup> García (2012) e McCloud (2006) apontam movimentos de resistência à censura no contexto norte-americano. Por não poderem publicar com liberdade criativa no regulador mercado principal, muitos artistas o fizeram fora dele, alheios às exigências do *comics code*, em uma marginalidade conhecida por *movimento underground*. Como características principais, essas produções desafiavam valores estabelecidos, apresentavam reconhecimento dos direitos autorais e o culto à figura do criador, que muitas vezes foi invisibilizado nas produções comercializadas no mercado principal.

efeito, existe outra partilha, anterior a esta, que é aquela que define quem ocupará qual espaço e o quanto contribuirá nessa divisão. A política, portanto, é o que se ocupa do que pode ser visto e do que se pode dizer sobre *o que* é visto, bem como a escolha de *quem* pode fazê-lo e *como* o fará. A cultura de massas, ao que frequentemente os quadrinhos são associados, é uma potencial ferramenta desse controle de partilha de espaços do *sensível*. Estando os quadrinhos condicionados às suas regras, eles estariam, como apontou Vigna, na posição de “aceitação passiva de estruturas em curso” (2011, p. 199).

As destinações das novelas gráficas e das demais manifestações quadrinísticas, quando nesse mercado principal indiretamente regulador de mensagens e ideologias, em certa medida assujeitam-se a ele. A novela gráfica seria, então, em seus respectivos contextos, não um amontoado de novidades formais, mas um movimento de exploração de potencialidades próprias outrora invisibilizadas ou reprimidas. Não tendo a obrigação da repetição de fórmulas, também não precisa limitar sua densidade expressiva e temática por obediência a instâncias reguladoras. A serialização, marca comum durante o século XX, também não é negada, mas coexiste com a publicação do volume único. A novela gráfica, assim, não renuncia sua(s) *proveniência(s)*, e seu constante movimento motiva a busca por diferentes *destinações*<sup>27</sup>, nas palavras de Mondzain (2015). As dinâmicas políticas de um lugar, que reprimem determinadas manifestações artísticas mais do que outras, são fatores que interferem diretamente nos rumos que a criação quadrinística têm tomado com o passar dos anos, tanto nos aspectos formais quanto nos temáticos e editoriais, e aqui cabe um comentário sobre o contexto brasileiro, ambiente em que se passam as histórias das duas novelas gráficas analisadas: *A infância do Brasil* e *Castanha do Pará*.

A partir das décadas de 1930, o país viveu governos autoritários, como o Estado Novo (1937-1945) e a longa ditadura civil-militar (1964-1985). O primeiro, marcadamente nacionalista, conforme Cirne (1990), ironicamente facilitou a vinda de quadrinhos norte-americanos ao Brasil, publicados em revistas infantis, ao que o autor se refere como algo prejudicial à produção nacional. Afinal, eram materiais de importação barata e vendidos a preço muito baixo. Por chegar *pronto*, dificultava a profissionalização de artistas brasileiros que, não conseguindo se firmarem na profissão, também acabavam não tendo liberdade

<sup>27</sup> Como caminhos já observáveis, existem a comercialização em livrarias, a popularização de histórias fechadas ou compilados encadernados de personagens já conhecidos e certo destaque em histórias biográficas e autobiográficas que, em virtude da seriedade de seus temas, convocam a atenção sobre si e recebem prêmios. Um exemplo pertinente é *Maus*, de Art Spiegelman, que, com personagens antropomórficos, conta a história dos pais do autor, sobreviventes de um campo de concentração. *Maus* chegou a receber o Prêmio Pulitzer em 1992. Há outras obras autobiográficas premiadas e frequentemente lembradas, como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, *Jimmy Corrigan – O menino mais esperto do mundo*, de Chris Ware, *Retalhos*, de Craig Thompson, e *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli.

criativa. Ou seja: mesmo em meio a um governo com características nacionalistas, os quadrinhos norte-americanos passaram a ditar as regras estéticas e consumistas da produção de quadrinhos nacionais.

Além da imitação dos parâmetros estéticos em vigor, Cirne (1990) aponta o populismo, já existente nos quadrinhos, que se mostrava evidente ao apresentar uma visão idealizada de país. Em quadrinhos direcionados ao público infantil, como o Pererê de Ziraldo e posteriormente na Turma da Mônica de Mauricio de Souza<sup>28</sup>, parece não existir diferenças sociais. Há uma homogeneização de classes, em que universos ficcionais inteiros são feitos de personagens de classe média, majoritariamente brancos, como se houvesse a atuação do aparelho ideológico do estado nessas produções. A linguagem quadrinística, idioma inapropriado e associado a produtos de baixo status cultural, passa a ser apropriado quando a serviço de veiculação e replicação de determinadas ideologias:

Toda e qualquer narração repousa, em sua estruturalidade sintagmatizável, sobre as projeções ideológicas de cada sociedade particular; estas projeções ideológicas, por sua vez, repousam sobre as diversas formações sociais, que engendram as formações discursivas condutoras das formações ideológicas. Não existe narrativa - e, por extensão, prática estética e/ou criativa - capaz de atingir uma pureza absoluta em um abstrato desligamento das formações sociais: qualquer tentativa neste sentido já seria uma proposta (formalista) articulada por uma dada ideologia. (...) A narrativa se dá como informação significativa numa dada forma de consciência social, designadora de um processo estético, isto é, ideológico: concretizá-la significa preenchê-la com os signos adequados. Nos quadrinhos, os signos adequados são os componentes imaginários e linguísticos, determinados por uma articulação cuja complexidade estrutural remete a estória para a narrativa e, por conseguinte, para a ideologia (CIRNE, 1975, p. 50-51).

Conforme o jornalista, escritor e pesquisador Gonçalo Junior (2004), em 26 de setembro de 1963 houve a publicação de um decreto do então presidente João Goulart. A nova lei previa que, na publicação de quadrinhos no Brasil, fosse respeitada uma proporção entre trabalhos nacionais e materiais estrangeiros, o que, aos poucos, favoreceria quantitativamente a produção de autores brasileiros.

A repressão político-militar fortalecida pelo AI-5, em dezembro de 1968, dificultou consideravelmente a vida política, cultural e artística no país. Muitos lutavam clandestinamente contra o regime, pelas vias da guerrilha urbana ou rural, e outros faziam

---

<sup>28</sup> Os universos ficcionais quadrinísticos de Mauricio de Souza costumavam explorar apenas parcialmente a diversidade regional e cultural do país. A maioria dos personagens é de classe média e dela é o discurso predominante, como uma reduplicação ideológica dos *comics* norte-americanos. Alguns personagens, com diferenciação étnica, costumavam não ganhar destaque, como Pelezinho e Papa-Capim. Apenas em 2017 foi criada Milena, a primeira personagem negra. Nos últimos anos, personagens como Dorinha, que é deficiente visual, Luca, cadeirante, e Tati, com Síndrome de Down, estabelecem diálogo com questões contemporâneas no país sobre inclusão e diversidade, embora se mantenham as marcas ideológicas fundamentais.



trabalho de base. A burguesia e grande parte da classe média vivia o discurso do *milagre econômico*, que foi endossado pelo governo por meio da publicidade em cima da exitosa campanha da seleção brasileira de futebol no título mundial de 1970; um país com contrastes, entre a euforia do futebol e as torturas aos opositores, nos porões. Nesse contexto, marcado pelo fechamento de editoras e pela perseguição a artistas, conforme Cirne (1990), houve resposta ao autoritarismo na forma de revistas combativas, como *O Pasquim*, e publicações no meio alternativo.

*O Pasquim*, contando com um diversificado elenco de colaboradores, foi uma publicação que reuniu os maiores humoristas gráficos e quadrinistas do Brasil da época, além de escritores e intelectuais como Chico Buarque de Holanda, Antonio Callado (1917-1997) e Rubem Fonseca (1925-2020). Mesmo com grande sucesso e longevidade, *O Pasquim* sofreu perseguições e censura, havendo até mesmo a prisão de seus editores. No mercado alternativo, viu surgir revistas de contestação de valores, como *O balão* e *O bicho*. Mesmo em meio aos anos de chumbo, no início da década de 1930, conteúdos sob forte regulação e veículos aliados ao governo vinculando os famosos “ame-o ou deixe-o” e “ninguém segura esse país”, os quadrinhos tiveram nessa marginalidade uma saída possível para exercitar sua liberdade expressiva e formal. São as linguagens quadrinísticas persistentes, porque poderosas, ou poderosas porque persistentes.

Na década de 1980, o dia 30 de janeiro foi reconhecido como Dia do Quadrinho Nacional, pela Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do estado de São Paulo (AQC-ESP). A escolha pela data é uma referência ao dia em que foi publicada a história *As aventuras de Nhô Quim*, de 1869, do caricaturista ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, considerado por muitos o primeiro protoquadrinista do Brasil. Junto ao prêmio, foi criado o Troféu Ângelo Agostini, que anualmente premia, mediante votação, os melhores quadrinhos do ano anterior. É importante pontuar que eleições de autores pioneiros ou escolhas de determinadas obras como fundadoras de algo possuem intencionalidades de acordo com o que se deseja no momento. Para Vargas (2019), na criação do Dia do Quadrinho Nacional havia uma busca por identidade nacional nos quadrinhos e a escolha por Agostini teria sido feita porque ele e seu trabalho apresentavam características<sup>29</sup> que viriam ao encontro dos valores desejados naquele período. Era 1984 e já havia movimentos em prol da redemocratização do

---

<sup>29</sup> Conforme o professor e pesquisador brasileiro Waldomiro Vergueiro (2017), Agostini foi um proeminente caricaturista do século XIX e seu trabalho começou na revista *Diabo Coxo*, de 1864. O trabalho mais notável de Agostini viria na *Revista Ilustrada*, da qual foi editor, e onde apareceu o famoso personagem *Zé Caipora*. Na revista, o autor costumava tratar de questões políticas e sociais do Brasil imperial, às vezes de forma satírica, como o que é visto na edição 427, publicada em 18 de fevereiro de 1886, em que trata da escravidão.

país. Então, nada mais pertinente do que associar o início dos quadrinhos brasileiros a ideias de abolição da escravatura e à proclamação da República, presentes nos trabalhos de Agostini. Caso fossem critérios apenas estéticos e ao nível da linguagem quadrinizante do século XIX, o marco inicial seria Sebastien Auguste Sisson e seu *Namoro, quadros ao vivo*, publicado anos antes, em 1855, na revista *Brasil ilustrado*.

O quadrinho brasileiro contemporâneo vive um momento diferente. Conforme Vargas (2019), a invenção se deu na virada dos anos de 2010. Rompeu com a busca por identidade nacional centrada em Agostini como fundador e intensificou uma diferente busca por afirmação, apresentando, nas palavras do autor, “subjetividades radicalmente contraidentitárias” (2019, p. 20), buscadas por diferentes devires, ao que o autor exemplifica:

Os devires-animal em Lavagem (2015), de Shiko (devir-porco), Klaus (2014), de Felipe Nunes (devir-tigre), Castanha do Pará (2016), de Gidalti Jr. (devir-urubu), e Apocalipse, por favor (2015), de Felipe Parucci (devir-lobo, devir-gaivota); os devires-negro em Angola Janga (2017), de Marcelo D’Saete, e Deus essa gostosa (2014), de Rafael Campos Rocha; os devires-coisa em A vida de Jonas (2014), de Magno Costa e Marcelo Costa; os devires-outro em Mensur (2017), de Rafael Coutinho. A predação do super-herói em Contos dos orixás (2018), de Hugo Canuto, e do K-Pop em Roly poly (2018), de Daniel Semanas; os corpos simbióticos em Manual do minotauro (2008), de Laerte, Hermínia (2015), de Diego Sanchez, e Topografias (2016), de Bárbara Malagoli, Julia Balthazar, Lovelove6, Mariana Paraizo, Paula Puiupo e Taís Koshino; o organismo esvaziado nas tirinhas de André Dahmer, Ricardo Coimbra e Bruno Maron; o cromatismo intensivo em Aventuras na Ilha do Tesouro (2014), de Pedro Cobiaco; os seres sensíveis que antecedem as opiniões em Bulldogma (2016), de Wagner William; uma língua menor por toda a obra de Marcello Quintanilha; os perceptos e afetos desterritorializados em Eles estão por aí (2018), de Bianca Pinheiro e Greg Stella (2019, p. 20).

Ainda conforme Vargas (2019), para esse diferente movimento formal, temático, expressivo e até editorial, alguns fatores foram determinantes, como a consolidação dos grandes eventos, a exemplo do Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) realizado em Belo Horizonte, e da Comic Con Experience, de São Paulo. Há, ainda, uma maior diversidade de meios de publicação e divulgação, como os editais de incentivo públicos<sup>30</sup> e as plataformas de *crowdfunding*<sup>31</sup>. As lojas especializadas também estão atuando como ponto de encontro e promotoras de eventos, o que possibilita o diálogo entre o mercado alternativo e o mercado principal. O diálogo entre autores e leitores está mais fortalecido devido à sua atuação nas

<sup>30</sup> Como exemplos, o Programa Nacional Biblioteca na Escola, que têm facilitado a presença do quadrinho nacional no meio estudantil, e o Programa de Ação Cultural (Proac), de São Paulo, cujos editais têm contemplado a publicação de quadrinhos desde 2008.

<sup>31</sup> Por meio deles, o artista expõe sua proposta de quadrinho, disponibiliza algum material prévio e, conforme o interesse, o público contribui com diferentes valores para a viabilização do projeto. Cada faixa de valor corresponde a um tipo de recompensa para o apoiador e esta pode ser desde uma menção nos agradecimentos até um exemplar acompanhado de pôster autografado e algum brinde.

redes sociais, com a realização de sorteios e divulgação de seus projetos. A atuação de quadrinistas brasileiros no exterior<sup>32</sup> também têm dado visibilidade à produção nacional.

O panorama brasileiro, mesmo tendo passado por uma períodos de autoritarismo e a imposição de padrões estéticos estrangeiros, fez surgir seus próprios artistas. Muitos deles são oriundos de contextos cuja população nem sempre tem acesso a bens culturais e condições básicas de saúde e educação, e publicam, hoje, novelas gráficas que refletem suas leituras de mundo a partir de seus lugares de origem e o modo como percebem serem vistos. Alguns estão produzindo massivamente, conforme respondem às vendas do entretenimento das massas em âmbito nacional e internacional e outros estão investindo com força na recriação particular de diferentes realidades sociais e culturais brasileiras. Provavelmente, uma grande potência dos quadrinhos brasileiros sempre esteve justamente na operação do olhar para dentro, atentar-se para as próprias particularidades do país:

(...) Lutar pelo quadrinho brasileiro passava - e passa - pela compreensão da(s) cultura(s) brasileiras: a cultura popular de uma literatura de cordel, de um bumba-meu-boi, de uma frevança, etc; a cultura do trabalhador dos grandes centros urbanos; a cultura negra oriunda da África; a cultura indígena, com toda sua carga mitológica; a cultura como estratégia de sobrevivência, na cidade e no campo; e assim por diante. Passa também pela superação do racismo nos próprios quadrinhos, que se manifesta - entre nós - sobretudo pela ausência dos personagens negros destacáveis. (CIRNE, 1990, p. 27)

Nesse procedimento, estando inseridos em uma realidade caracterizada por dívidas históricas com povos marcados pelo sofrimento por meio de ações seculares de natureza colonizadora, é inevitável que o reconhecimento deste fato motive produções quadrinísticas contemporâneas. A *proveniência*, o ato inicial, fundador do que hoje reconhecemos como Brasil, é violenta. A exploração de mão de obra indígena, que teve como adicionais os abusos contra mulheres e a imposição de crenças, valores e vestimentas dos cristãos europeus, ainda reverbera. No imaginário de muitas pessoas, ainda perduram ideias de que indígenas são selvagens e precisam de conversão ao cristianismo. O escravismo de pessoas do continente africano foi o principal motor de desenvolvimento econômico por mais de três séculos. As violências históricas no país trazem uma marca comum que ainda permanece: a marginalização das crianças. As duas novelas gráficas aqui analisadas, *A infância do Brasil*,

---

<sup>32</sup> A publicação de autores brasileiros no exterior é notória, sendo alguns prêmios foram muito significativos, tais como *Angoulême*, concedido a Marcello Quintanilha pelo trabalho *Tungstênio* em 2016, e o *Eisner Award*, para Marcelo D'Saete em 2018 por *Cumbe*, na categoria de melhor edição norte-americana para material estrangeiro. Paralelamente, a crítica dos quadrinhos tem se especializado no Brasil. Há diversos sites, canais no Youtube, colunas de jornais, revistas e blogs sobre quadrinhos.

de José Aguiar, e *Castanha do Pará*, de Gidalti Jr, são feitas de uma linguagem marginalizada e versam sobre uma população também marginalizada historicamente.

## 2 A INFÂNCIA DO BRASIL: O OLHAR RETROSPECTIVO

A capa é uma grande página preta (Figura 9). Nela, há a simulação de um rasgado no lado superior direito, revelando mais duas camadas de papel abaixo: uma de cor amarela e outra preta. O rasgado é como se fosse feito pelo próprio leitor que, ao violar esta frágil cobertura preta e as adjacentes, com as cores da bandeira do Brasil, é surpreendido por um olhar vindo de um passado distante e de uma sociedade em seu devido tempo, com suas próprias configurações sociais e práticas de relações de poder. Uma sociedade escondida por um frágil papel, como se estivesse dentro de uma caixa ou em um pacote, como uma criança pequena abandonada. A mesma configuração visual da capa aparece na abertura de cada um dos seis capítulos que compõem a novela gráfica *A infância do Brasil*, na qual José Aguiar nos permite entrar.

**Figura 9** – Capa da edição impressa de *A infância do Brasil*.



Fonte: Aguiar (2017, p. 1).

O título de cada capítulo traz duas informações: o século em que ele se passa e um verbo no infinitivo, que sinaliza um conceito desenvolvido nele, uma ação humana sobre a

qual se fundamenta a história. Exemplo: o primeiro capítulo, *Século XVI: Nascer*, trata do sofrimento de crianças e de suas mães já na hora do parto, na forma de violências obstétricas muito comuns no referido século. Importante pontuar os saltos temporais presentes a cada final de capítulo, que mostram que tais ações continuam a acontecer em épocas posteriores, a exemplo da própria violência obstétrica comum no século XVI (que ainda acontece com mães em situação de vulnerabilidade social). É como se o autor unificasse toda a história do país por meio de um eixo formado pelos verbos dos títulos. Uma espécie de conexão *translinear in absentia*, nas palavras de Groensteen (2015), um *entrelaçamento* de épocas, uma rede de conexões feitas pela repetição de experiências violentas vivenciadas por crianças desde o período colonial. A tese do autor é a de que o ciclo de violências contra as crianças seria uma origem para muitas questões sociais atuais do país, uma *proveniência* de problemas urgentes que sucessivas gestões governamentais não resolveram, tampouco são debatidos abertamente pela sociedade.

O primeiro capítulo, *Século XVI: Nascer*, leva o leitor ao Brasil do referido século, marcado pela presença dos jesuítas e dos colonos portugueses. Os primeiros, envolvidos com construções de igrejas, vilas e escolas, e o trabalho sistemático de educação e catequização. Os demais, com a exploração das riquezas da natureza e do solo. Para tanto, os homens indígenas constituíam a mão de obra, e as mulheres, cabia as tarefas domésticas e a gestação de filhos para ajudar no trabalho. O parto dessas crianças era feito em ambientes escuros e insalubres idosas supersticiosas chamadas de parideiras. A imagem da precariedade dos partos possui cores quentes em tons amarelados, que imprimem no capítulo o árduo calor tropical da região, somado ao vermelho intenso, do sangue, a marcar com ênfase o lado visceral, sublinhado pelo fígado de galinha recém abatida amarrado na coxa da mãe, como um recurso mágico para aliviar a dor.

Um dos momentos da cena possui página dupla, com conteúdos de dimensões além dos limites do *hiper-requadro*. A primeira, possui requadros que mostram o sofrimento da mãe em meio a rezas do terço, rituais e uso de objetos tidos como milagrosos para darem conta do nascimento e amenizar suas dores (Figura 10). Conforme a historiadora Claudia Regina Moreira<sup>33</sup>(2017), consultora de Aguiar para a escrita de *A infância do Brasil*, tais elementos atestam um catolicismo *popular*, dissociado de diretrizes da Igreja. Via-se o nascimento de uma criança como um ritual sagrado no qual a sobrevivência deveria

---

<sup>33</sup> Mestre em História e doutora em Políticas Educacionais no Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Federal do Paraná. Na mesma instituição, é professora do Departamento de Planejamento e Administração Escolar e pesquisadora do NuPE (Núcleo de Políticas Educacionais) e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE).

prevalecer. Uma luta do bem contra o mal, em que, para salvar a criança, tudo era permitido, mesmo crendices e superstições condenadas pelo cânone católico.

**Figura 10** – Parto em meio à precarização e superstições.



Fonte: Aguiar (2017, p. 10).

Moreira (2017) afirma que era um alívio quando mãe e bebê sobreviviam, o que marcava o início da vida como algo assombrado pelo espectro da morte. A expectativa de vida das crianças era baixa, 50% delas morria antes dos sete anos de idade. A infância era como uma rigorosa prova da qual o ser deveria sair vivo. A baixa probabilidade de conseguir isso, o fazia não ser visto como um *ser*. A infância, assim, era apenas uma *potência*.

A expressão violenta e inconformada do pai, ao ser informado de que a esposa tivera uma menina, se dá pela preferência comum pelos filhos meninos. Estes serviriam para o trabalho braçal, o que era economicamente mais viável para os portugueses, enquanto as meninas eram associadas a atividades domésticas e de satisfações sexuais e reprodutivas dos homens, conforme atesta Moreira (2017).

Um salto temporal, reconhecível principalmente pela diferença cromática, mostra um momento também referente à gravidez. Pelas vestimentas dos personagens e a presença do aparelho de ecografia, é um momento atual, em um ambiente calmo, bem estruturado e higienizado, com uma atmosfera aparentemente harmoniosa entre o casal. Porém, a reação do



marido indiretamente sinaliza, também, a preferência por um filho menino. Mesmo que de modo muito sutil e aparentemente sem violência reconhecível, sua atitude remonta ao violento colono português da narrativa anterior, como se o machismo, cultivado e reproduzido, fosse algo estruturante dos comportamentos masculinos.

**Figura 11** – Gestação na atualidade.



Fonte: Aguiar (2017, p. 18).

Embora o século XXI já apresente transformações nas noções de papel de gênero na sociedade, ainda há um pensamento conservador vigente, de rígida distinção entre atividades de homens e de mulheres. A continuidade deste costume, no decorrer dos séculos, é marcada pelo fato de ambos os personagens pais, na história, se chamarem *Gabriel*.

O capítulo seguinte, *Século XVII: Trocar*, trata das crianças indígenas que eram entregues aos cuidados dos jesuítas. Longe de suas aldeias, contraíam doenças e morriam, conforme acontece ao menino Gabriel, atestando a baixa expectativa de vida infantil. Há, também, a referida preferência pelo nascimento de meninos, e a presença do trabalho braçal, das orações e dos castigos físicos. A catequese é ministrada por um jesuíta a um grupo de crianças em meio a uma caminhada pela floresta e o *mostrador* nos fornece algo destoante que chama a atenção: crianças indígenas vestidas de *anjo*.



**Figura 12** – Crianças vestidas de anjo.



Fonte: Aguiar (2017, p. 22).

Conforme Moreira (2017), os indígenas eram vistos como selvagens. O batismo, a escolha de nomes de santos católicos para crianças e o trabalho de catequese eram ações realizadas com a intenção de humanizá-los e garantir a salvação de suas almas. A vestimenta, por si, era um modo de inserir os indígenas na cultura europeia, e a associação da criança ao anjo remete à devoção pela *infância sagrada*. Tal conceito de sacralização da infância, de acordo com o historiador medievalista Philippe Ariès (2014), reflete-se na ideia do *anjo da guarda*, protetor da criança, aparecendo na iconografia europeia deste século, que frequentemente passaria a mostrar o menino Jesus em destaque nas pinturas e em posições que sugerissem bênção ou vitória contra o mal. Para Moreira (2017), a associação das crianças com a pureza e à santidade do menino Jesus já indicava um processo de mudança de visão do europeu em relação à infância.

Os dois primeiros capítulos tratam da marginalidade das crianças indígenas, marcada pela contradição entre a crença europeia de santidade inerente a elas e as violências diversas a que os colonos portugueses lhes submetiam desde o nascimento. Sua existência não lhes pertencia; sofriam explorações tanto sexuais quanto de trabalho braçal precoce, além de uma conversão forçada a um conjunto de crenças e valores europeus, sujeita a castigo físico caso não a aderissem. Tal marginalidade é vista em uma época posterior, pelo salto temporal, que apresenta uma situação de crianças indígenas também em situação de trabalho infantil, em meio a um ambiente diferente de suas aldeias: a cidade, meio urbano contemporâneo onde vendem artesanatos nos semáforos.

O capítulo seguinte, *Século XVIII: Delegar*, trata da transferência de responsabilidade de criação da criança para outra pessoa ou instância. Os bebês eram doados anonimamente, deixados em uma casa por uma espécie de janela giratória, chamada de *roda dos expostos*. Lá, esperava-se que seriam batizados e alimentados. Frequentemente, junto aos bebês era deixado

algum alimento ou valor em dinheiro, ou até mesmo um bilhete, informando o dia do nascimento, o nome e se já haviam sido batizados ou não. Moreira (2017) afirma que a prática da exposição tornou-se comum à época, e, em lugares em que não havia uma roda, as crianças eram deixadas nas portas das igrejas e, em casos de crianças filhas de escravizados, seus senhores as vendiam antes do abandono. Nessas casas, era alta a taxa de mortalidade de crianças devido à falta de higiene e alimentos. Lá, deveriam ficar até os sete anos, depois disso, sua permanência deveria ser paga por elas mesmas, na forma de trabalho braçal.

O personagem principal desta narrativa é um menino, de nome *Gabriel*, mestiço e filho de mãe solteira, criado por uma idosa em uma dessas casas de passagens. Lá, executara um árduo trabalho braçal em troca de uma alimentação insuficiente, o que o levava a fugir e a passar por outras casas, mas não permaneceu em nenhuma. Vive na rua e se alimenta dos furtos que comete no dia a dia, e frequentemente precisa lutar pela própria vida, como no confronto contra um faminto cão feroz, que iria devorar seu amigo ferido (Figura 14). Os dois requadros horizontais da largura da tira apresentam o cão à esquerda e o menino à direita, como uma completude quase simétrica, uma identificação, até mesmo uma semelhança entre eles. A boca e os dentes de ambos, alinhados verticalmente, reforçam a ideia e sublinham o princípio primitivo de *luta ou fuga*.

**Figura 13** – Luta de Gabriel pela sobrevivência.



Fonte: Aguiar (2017, p. 45).

O salto temporal, neste capítulo, aponta o anacronismo pela imagem de um bebê na atualidade, abandonado dentro de um pacote, atrás de uma árvore, também sob risco de ser ferido por um cão. Assim como na *roda dos expostos*, há o anonimato da mãe, que aparece em meio às folhagens, agachada e com a mão no rosto, sugerindo desolação ou tristeza. Dela, não sabemos as motivações, tampouco a que condições de vida fora exposta até a realização do ato.

O capítulo *Século XIX: Reter*, trata da criança negra, filha de escravizados, retida na casa de seus senhores e exposta ao trabalho doméstico obrigatório e aos castigos físicos. A menina, de nome Ana, é agredida pelo filho de sua proprietária e sua mãe denuncia a agressão, mesmo sob riscos de ser castigada. À época, as leis abolicionistas estavam em andamento e a discussão em torno do tema da abolição estava fervilhando na sociedade. A Lei do Ventre Livre já havia sido aprovada, o que daria respaldo legal à denúncia da violência sofrida por Ana. Um ponto pertinente neste capítulo é o modo como as leis abolicionistas apresentavam diversas contrapartidas em suas aplicações. Conforme Moreira (2017), todas as crianças nascidas após 28 de setembro de 1871 estariam livres, mas sua isenção do trabalho escravo seria apenas até os oito anos de idade. A mesma lei previa que a criança ficaria sob a tutela do proprietário de sua mãe, que poderia mantê-la junto a ela até que completasse 21 anos, sendo sua estadia e alimentação pagas com trabalho. Logo, a condição de escravizada permanecia e essas limitações da lei acabaram por favorecer menos de 1% das crianças nascidas naquele momento.

Denúncias quanto às irregularidades na aplicação da lei poderiam causar situações constrangedoras, como acontece com Ana e sua mãe. Mediante a acusação de agressão, a proprietária delas, a fim de justificar a agressão, acusa Ana injustamente por furto. Sob interferência inesperada de um eloquente advogado abolicionista de nome Gabriel, um acordo é realizado por meio da alteração na idade da menina, o que livraria os patrões dos inconvenientes do julgamento e isentaria Ana dos serviços irregulares.

Gabriel representou Ana gratuitamente e tal gesto manifesta, antes de uma postura altruísta, uma calculada ação no sentido de explorar as inconsistências das leis como um promissor ramo de trabalho, de modo a alavancar a própria carreira. O abolicionista seria mais beneficiado do que o público a quem a lei deveria servir, o que contribuiria para a manutenção do próprio sistema escravista. O conceito de *nascer*, que nomeia o primeiro capítulo, conecta-se com este: Ana também nascera de um parto em condições insalubres, com sua mãe acorrentada.

**Figura 14** – Ana nasceu livre.



Fonte: Aguiar (2017, p. 59).

Moreira (2017) chama a atenção para o fato de que, no mesmo momento em que era amplamente discutida a situação das crianças filhas de pais escravizados, se discutia o conceito do que viria a ser *infância*. Neste período, foram publicados diversos guias orfanológicos que tinham por finalidade civilizar a criança para assim civilizar o país, atribuindo diferentes lógicas de educação para diferentes crianças, de modo a *separar o joio do trigo*. Crianças indígenas deveriam aprender determinados ofícios, o que as tornaria úteis para a sociedade, sendo tratadas como órfãos e *ingênuos*. A autora pontua que o discurso corrente, à época, sobre a infância, previa lugares diferentes para diferentes crianças. As pobres ou expostas ficariam em colônias orfanológicas, asilos e companhias de marinheiros, na condição de aprendizes, para que não caíssem na vadiagem. As herdeiras da República tinham acesso a uma espécie de *jardim de infância*.

As condições diferentes para diferentes crianças, bem como condições desfavoráveis de vida imposta às mães, são apresentadas de modo anacrônico pelo salto temporal, em que vemos um menino, de nome Gabriel, dentro de uma cela junto à mãe, uma detenta que escreve um diário, cujo conteúdo o recitador nos fornece nos recordatórios. Ela vivera na rua, tornara-se viciada e a fome a levava ao crime, e, conseqüentemente, a cinco anos de prisão. Tal como ocorrera com a mãe de Ana, sua gestação foi permeada por maus tratos: dera à luz algemada e imobilizada e não foi bem alimentada, nem minimamente vestida.



**Figura 15** – Teatralização na brincadeira.



Fonte: Aguiar (2017, p. 60).

Neste capítulo, a criança que aparece presa brinca com bonecos, cujos significados também remetem à sua condição. O boneco de armadura e capacete, o *stormtrooper*, é parte do universo ficcional da franquia *Guerra nas estrelas*, de George Lucas. É um soldado que faz parte de uma legião de iguais, todos altamente treinados e subordinados ao Império, uma instância autoritária e repressora, que busca o domínio da galáxia por meio da submissão de seus opositores, o que é feito por meio da força e do poderio militar. Tal ideia pode remeter à truculência policial sofrida pela mãe do menino quando presa, visto que a polícia, em determinados contextos, tal como o exército de *stormtroopers*, também exerce poder a serviço de uma instância superior, por vezes igualmente autoritária e violenta. O fato de o boneco apontar a arma para o personagem Cascão antecipa algo que pode acontecer com o menino no futuro. Ele deverá ser tirado da mãe e, caso tenha que viver sozinho, à própria sorte, estará vulnerável à violência e à cooptação para a criminalidade e, conseqüentemente, aos maus-tratos por parte da polícia. A separação da mãe ocorrerá quando ele completar sete anos. Está, portanto, conectado, pela idade e pela forma insalubre com que veio ao mundo, à personagem Ana, a menina escravizada e acusada injustamente.

O penúltimo capítulo, *Século XX: Responsabilizar*, é protagonizado por Gabriel, um menino que vende jornais, o que exige que fique o tempo todo na rua, de modo que sua mãe, Ana, quase não o vê. Ela trabalha como faxineira em uma fábrica, cuja precarização das condições de trabalho causa acidentes, e um deles vitimizou seu outro filho, Miguel. O dono da empresa é Ângelo, um senhor ítalo-brasileiro que viera para montar sua fábrica no Brasil quando percebeu que a situação na Europa, em meio à Guerra, seria ruim para os negócios. O Brasil, para ele, era promissor, mesmo com o incômodo das já referidas leis trabalhistas, de caráter populista, implementadas por Getúlio Vargas. Há duas realidades familiares opostas: Ângelo com sua esposa e filha, desfrutando de uma vida privilegiada financeiramente, devido

às formas questionáveis de o homem obter lucro em sua empresa, e Gabriel, junto à mãe e ao irmão, pobres, e sem a presença do pai. O que conecta as duas famílias é a pretensão de ir ao cinema, que é o sonho de Miguel, que está de aniversário. Ângelo também prometera levar sua família. Ana rouba os ingressos de seu patrão e leva seus filhos para assistir ao filme *Alô, amigos*, animação produzida pelos estúdios Disney, cuja história se passa na América Latina e marca a primeira aparição do personagem brasileiro Zé-Carioca.

**Figura 16** – Gabriel vai ao cinema com a mãe e o irmão.



Fonte: Aguiar (2017, p. 72).

A presença do cinema marca o lugar da criança marginalizada em relação aos produtos culturais em meio a um país que, embora estivesse se tornando cada vez mais industrializado, e discursivamente reforçasse a importância dos trabalhadores urbanos nesse processo, apenas aumentou desigualdades. Para as crianças pobres, havia duas alternativas: trabalhar na rua e se expor ao frio e aos perigos ou trabalhar nas indústrias, por um baixo salário e diversos riscos de acidentes, e, naturalmente, sem qualquer acesso a determinados bens culturais, tão comuns aos filhos de seus empregadores. O salto temporal, feito por meio do cartaz do referido filme, mostra a continuidade destas condições no século seguinte, porém, ainda mais agravadas, na forma de crianças moradoras de rua e pedintes. O cartaz aparece nas mãos de um menino catador de lixo que, tal como Gabriel, não tem qualquer acesso ao cinema e a demais atividades culturais.

O último capítulo, *Século XXI: Perpetuar*, conecta todos os capítulos anteriores, dando forma à imensa *rede* iniciada no primeiro.

**Figura 17** – Crianças dormindo em diferentes contextos.



Fonte: Aguiar (2017, p. 88).

Personagens que apareceram em saltos temporais anteriores são referenciados aqui por meio de notícias na TV, como o bebê abandonado na cidade, ao final do quarto capítulo, e o menino filho da detenta, que fala com a mãe sobre o sonho de viver em um lugar bonito. Os protagonistas deste capítulo são o casal que aparece no exame de ecografia, ao final do primeiro capítulo. Por meio de diversas cenas de fotos com a mulher grávida, presentes recebidos, compra de enxoval, pintura e montagem do quarto, percebe-se que a menina nascerá em um ambiente estruturado, com a presença dos pais e de suas famílias. Há, também,



algo significativo sobre a forma como as crianças com família e boas condições de vida percebem as outras. Isso é fornecido pelo *recitador*, por meio do diálogo de uma menina com seus pais, no interior do carro, em relação às crianças que vê na rua. Tendo como parâmetro sua própria vida e as vidas de seus amigos e seus programas de TV, ela pode não compreender situações de vidas infantis diferentes dos contextos que conhece. Por fim, há uma página que configura um entrelaçamento interno no capítulo (Figura 17). Em quatro quadros de largura da tira, apresenta diferentes crianças, cada uma dormindo em um contexto diferente, de modo a ressaltar as grandes diferenças sociais no país quanto aos cuidados com as crianças, como se essa desigualdade unificasse todo o capítulo.

O capítulo está localizado no século XXI, e as diversas situações de violências contra crianças têm sido constantes desde o século XVI. Essa constância não existiu nas noções sobre *o que é a infância*. O próprio modo como as crianças são vistas, tratadas e representadas têm passado por muitas transformações. O conjunto da iconografia forma um grande documento pelo qual se pode compreender os modos de percepção sobre a criança através do tempo.

Conforme Ariès (2014), a criança foi representada de diversas formas durante a idade média. Entre os séculos X e XI, ela não era vista com exclusividade, pois tal época não passava de um período curto na vida, uma transição, que logo seria ultrapassada, de modo a não deixar lembranças significativas. Essa fugacidade da infância foi predominante em território brasileiro pelo modo em que mostraram nos primeiros capítulos de *A infância do Brasil*. O século XVI o mostra pelos frequentes partos insalubres no período colonial e o século XVIII pelos numerosos abandonos de bebês nas *rodas dos expostos*, o que os levaria a viver em um lugar com muito trabalho braçal e poucos recursos de alimentação e saúde.

O fato de a criança não ser vista de modo individualizado é exemplificado pelas suas imagens nas pinturas. Até o final do século XIII, era comum a criança ser pintada como se fosse um adulto em miniatura; tamanho de criança, mas com proporções, feições e musculaturas adultas. Até o século XIV, três tipos de crianças eram mais comuns: a primeira era inspirada na figura do *anjo*, o que era oriundo dos meios eclesiais, em que a criança era ensinada a ajudar na missa ou a ingressar em alguma ordem, como seminaristas; a segunda, inspirada na imagem do menino Jesus, da Nossa Senhora ou dos apóstolos. A infância, neste momento, também foi vista como algo conectado ao culto de Maria, ou de sua maternidade, o que é observado em muitas pinturas dela com Jesus no colo.



**Figura 18** – *Madona do fuso*, versão de Lansdowne (1501).



Fonte: Isaacson (2017, p. 337).

A pintura *Madona do fuso* (Figura 18), datada de aproximadamente 1501, que possui muitas versões feitas por Leonardo da Vinci e seus assistentes, é um exemplo marcante da infância como algo associado ao sagrado, à santidade. Nela, Maria, como que prestes a fiar, segura o menino Jesus em seu colo. Conforme o biógrafo Walter Isaacson (2017), Jesus está representado no período da vida em que bebês começam a identificar objetos e focar sua atenção neles, em um esforço conjunto entre visão e tato. Jesus aparece com olhos úmidos e cintilantes, segurando e contemplando o fuso, apontando o dedo para sua parte superior, que remete ao formato de uma cruz, como que um prenúncio do que lhe acontecerá quando adulto: sua crucificação e redenção da humanidade. É notável a semelhança cromática entre a pele dos dois e a maior parte do cenário, como que se estivessem harmonizados, estando apenas o horizonte azulado, em virtude da presença da atmosfera.

Um terceiro tipo de representação seria o da criança nua, o que, com algumas exceções, raramente era feito em relação à imagem de Jesus. No século XIV, a visão da infância sagrada começaria a se ampliar. É visto que a associação das crianças com anjos tenha sido feita pelos jesuítas em seu trabalho catequético, tal como mostrou o capítulo referente ao século XVII. A criança indígena sendo catequisada vestida de anjo seria um modo de vê-la de modo distinto do adulto, *selvagem*, já não mais inocente e desconhecedor do

evangelho. Ela, embora pertencente ao mesmo povo, ainda era *pura, santa*, e sua alma ainda poderia ser salva mediante a evangelização.

Ainda de acordo com Ariès (2014), características como os aspectos graciosos, ternos e ingênuos da primeira infância fizeram ampliar uma invenção da criança da criança para além do menino Jesus. O século XIV foi o que firmou, na iconografia, alguns traços que permaneceram praticamente inalterados até o século XVIII, mais particularizados para cada época da vida e conforme o gênero:

Primeiro, a idade dos brinquedos: as crianças brincam com um cavalo de pau, uma boneca, um pequeno moinho ou pássaros amarrados. Depois, a idade da escola: os meninos aprendem a ler ou seguram os livros e um estojo; as meninas aprendem a fiar. Em seguida, as idades do amor ou dos esportes da corte e da cavalaria: festas, passeios de rapazes e moças, corte de amor, as bodas ou a caçada do mês de maio dos calendários. Em seguida, as idades da guerra e da cavalaria: um homem armado. Finalmente, as idades sedentárias, dos homens da lei, da ciência ou do estudo: o velho sábio barbudo vestido segundo a moda antiga, diante de sua escrivãzinha, perto da lareira. As idades da vida não correspondem apenas a etapas biológicas, mas a funções sociais; sabemos que havia homens da lei muito jovens, mas, consoante a imagem popular, o estudo era uma ocupação dos velhos (ARIÈS, 2014, p. 9).

Assim, o autor sugere que cada momento da história humana possui uma época privilegiada, sendo a juventude no século XVII, a infância no século XIX e a adolescência no século XX. Foi no século XV que a criança começou a ser representada, em retratos e na forma dos *puttos*, que apresentavam crianças, geralmente meninos, nus, gordinhos e com asas. A nudez decorativa dos *puttos* passou a ser comum nos retratos dos séculos XVI e XVII. Porém, não se conservava retratos de crianças falecidas ainda muito pequenas, o que também não era feito com aquelas que sobreviviam e chegavam à idade adulta, tal como visto em *A infância do Brasil*. No primeiro caso, devido a um fator demográfico, não se considerava que ela merecesse lembrança: a taxa de mortalidade era tão alta que era aceita com alguma naturalidade a ideia de que se faziam muitas crianças para que permanecessem apenas algumas. No segundo, a justificativa se dava pela referida visão da infância como uma passagem rápida e sem importância, não merecedora de registro. No século XVII, a novidade foram as representações das crianças sem a presença de seus pais, sozinhas, por elas mesmas, como se a característica fugaz da infância passasse a receber importância suficiente para merecer um registro. Em muitos deles, há cenas de atividades convencionais da infância, como lições de leitura, de música e grupos de crianças, meninos e meninas, lendo, desenhando e brincando.

**Figura 19** – *Willem van den Kerckhoven and his family*, de Jan Mijtens (1652).



Fonte: <https://useum.org/artwork/Willem-van-den-Kerckhoven-and-his-Family-Johannes-Mytens>. Acesso em: 10 dez. 2020.

A alta taxa de mortalidade infantil à época também motivou a crença de que as crianças pequenas, quando faleciam, tornavam-se anjos, o que pode sugerir que os *puttos*, em pinturas, são registros de membros da família falecidos precocemente. O trabalho *Willem van den Kerckhoven and his family* (Figura 19), de Jan Mijtens (1614-1670), datada de 1652, mostra uma família de aristocratas ao ar livre, com os seus dez filhos e um jovem serviçal negro ao fundo, junto a um cavalo, estando o homem ao centro da composição e a mulher à sua direita. Nota-se o realismo figurativo em todas as pessoas, mas ainda assim a presença de cinco *puttos* saindo das nuvens.

A separação da infância das demais fases da vida resulta nas noções de *sentimento de infância*, que é marcado pela diferenciação pelas roupas, mais precisamente a criação de um traje comum a todas as crianças, a partir do século XVI. Tratava-se de uma túnica, mais comum nas camadas sociais mais altas, o que não é visto em *A infância do Brasil*, pois, no presente século, a burguesia estava ainda em Portugal. Com o tempo, ao longo dos séculos XVII e XVIII, setores mais conservadores começaram a pensar sobre a conveniência de certas brincadeiras e jogos para as crianças, resultando em um processo de moralização: jogos reconhecidos como *maus*, tais como os jogos de azar, e os jogos bons. Jogos como dados, cartas, gamão, etc., associados a práticas viciosas e ambiciosas, aos poucos foram sendo modificados em atividades de cálculo e esforço intelectual em detrimento do azar. Estas referidas épocas, em *A infância do Brasil*, em virtude do diferente contexto, mostram apenas



as crianças expostas ao trabalho, à exploração e à catequese, sem que seu lado lúdico fosse desenvolvido.

**Figura 20** – Exploração e catequização das crianças indígenas.



Fonte: Aguiar (2017, p. 28-29).

A Figura 20, correspondente a duas páginas, é um hiper-requadro duplo, que extrapola os limites da margem. A solidariedade icônica, aqui, se dá de modo plurivetorial, pois o sentido de um requadro não contribui e recebe contribuição de anteriores e posteriores, pois a própria noção de sequencialidade aqui é manipulada. São diversos requadros distribuídos sobre a página branca, de modo que podem ser lidos em ordem não obrigatoriamente linear, mas, também, tabular. Não é sobre acontecimentos ordenados, mas sobre um período em que muitos deles ocorreram mais de uma vez, simultâneos uns aos outros. É um período que, representado em um hiper-requadro que estoura as margens, engloba outra ação sobreposta a ele: as mãos do jesuíta regendo uma canção com crianças indígenas, na presença de uma cruz. Este ato de educação cristã parece reger, também, os atos de violência aos quais se sobrepõe. É como se os justificasse, já que a cristianização dos povos originários era vista como algo urgente para a própria salvação de suas almas, não importando os métodos aplicados. Tal ideia é reforçada pela agressão com a palmatória, na página 29, em que a mão do jesuíta, segurando o instrumento, está ao nível da sobreposição, e as mãos agredidas, atrás dos demais requadros sobrepostos com cenas semelhantes, como se o ato violento atravessasse todo o período ao qual o hiper-requadro se refere.

Ariès (2014) aponta, ainda, que a partir do século XVII é que surge alguma noção sobre a *inocência* das crianças. Frequentemente expostas a conversas e brincadeira de cunho sexual, também era comum que se iniciassem sexualmente e até se casassem entre os treze ou catorze anos. Até mesmo a circuncisão, em atos religiosos cristãos, era feita na presença de outras crianças. Com o tempo, e com a contribuição dos jesuítas, passaram a existir práticas educacionais no sentido de inibir masturbação, toques e manuseios corporais entre crianças, e a presença delas nas camas de seus pais, o que era comum à época, fazendo crer que eram atos pecaminosos. O policiamento em relação a essas questões aumentou, bem como os conteúdos das leituras dos educandos, o que acontece paralelamente à presença de crianças santas e mártires na Igreja católica. Assim, no século XVII, surge a noção de *inocência infantil*, e se começa a falar da ideia de fragilidade da infância, outrora vista apenas como uma curta e esquecível fase de transição. Fragilidade que, associada à inocência, remete a um ser que não irá pecar, por carregar consigo alguma pureza divina. Essa noção de inocência fortaleceu uma visão moral sobre as crianças, que deveriam, portanto, estar longe da *sujeira* da vida, especialmente da sexualidade, e colocou sua educação como uma prioridade nas ações humanas, com grande participação dos jesuítas. Em *A infância do Brasil*, questões como práticas sexuais e casamentos precoces não chegam a ser referidas literalmente, tal como o trabalho educacional moralizante dos jesuítas, mas são sugeridos por determinadas falas de personagens adultos.

**Figura 21** – Indícios de casamentos precoces.



Fonte: Aguiar (2017, p. 8).

Os séculos XVIII e XIX marcam um modo de educação rígido, e a escola e a família separaram as crianças da sociedade dos adultos. A liberdade da criança aos poucos foi reduzida por uma escolarização marcada por internatos e a rigidez passou a se manifestar por meio de castigos físicos, por vezes humilhantes. Porém, tal tendência foi com o tempo atenuada, em virtude de a criança passar a não ser mais vista como tão oposta ao adulto, de modo a precisar de um tratamento tão diferente e rígido. Sua educação, distinta da proposta jesuítica santificante em território brasileiro no século anterior, passou a ser feita com objetivos de despertar para a responsabilidade, que seria praticada na vida adulta. Este formato, de preparação para uma vida futura, feita em etapas, passou a ser comum no século XIX, no qual começaram as separações mais marcadas entre as idades nas classes escolares. É justamente ao final deste século que Jane Felipe (2001) pontua as muitas transformações pelas quais passariam as noções de *criança*, *infância* e os conceitos de *fases do desenvolvimento*.

O avanço de algumas áreas da ciência, como a medicina e a psicologia, possibilitou o surgimento de teorias científicas específicas sobre a infância, difundidas mediante condições favoráveis no sentido político, econômico e cultural. Dentre as importantes contribuições científicas apontadas pela autora estão as de Henri Wallon (1879-1962), Lev Vygotsky (1896-1934) e Jean Piaget (1896-1980).

Wallon, médico e psicólogo, atribui o desenvolvimento das crianças por meio da afetividade, da motricidade e da inteligência. As experiências proporcionadas pelo meio, *pegar, olhar e andar*, e o tipo de apropriação que a criança faz delas é que a desenvolverá. O seguinte, Vygotsky, era psicólogo: para ele, o psicológico infantil se desenvolve mediante a interação da criança com seu meio, sua cultura, suas relações, e esta interação é intermediada por sistemas simbólicos de representação, por meio dos quais se aprende a realizar operações imaginantes e simbolizantes, como as brincadeiras, nas quais, pelo *faz de conta*, se simula realidades. Por fim, Piaget, que era biólogo, psicólogo e epistemólogo, e seu principal interesse foi o modo como é estruturado o conhecimento, e sua teoria prevê dois estágios para tal desenvolvimento: o *sensorio-motor* e o *pré-operacional*. O primeiro abrange a idade até os dois anos e diz respeito à interação da criança com objetos externos: formas, texturas, cores, etc., o que é inscrito mentalmente com o decorrer das experiências; o segundo, compreende entre os dois e os seis (ou sete) anos: nessa fase, a criança desenvolve capacidades de raciocínio lógico-matemáticos, separar objetos por tamanho, ordenar e categorizar coisas, etc. Como continuidade, após a infância, compreendendo a puberdade, a adolescência e além, Piaget prevê outras duas fases: *operacional concreto* e *operacional abstrato*, nas quais há um

desenvolvimento da capacidade de pensamento abstrato, e a criança passa a ter suas próprias teorias e concepções a respeito do mundo em que vive.

Há de se acrescentar aos grupo apresentado por Felipe (2001) outro autor contemporâneo aos citados: o pediatra e psicanalista Donald Winnicott (1896-1971), que se tornou distinto de Freud por ter se debruçado ao estudo da relação entre o bebê e sua mãe, de modo a prever que, em um primeiro momento, entre eles, há percepção de apenas uma unidade, cuja separação vai ocorrendo aos poucos. Para o autor (1975), diversas características comportamentais da criança, e até mesmo falhas em seu desenvolvimento, em grande parte são resultantes da relação inicial com sua mãe, mais especificamente do modo como ela atendeu ou não suas necessidades, o quanto ela o frustrou e o quanto lhe deu segurança, ou seja, o quanto ela foi *suficientemente boa*, tendo atuado de modo equilibrado, sem cometer excessos em nenhum aspecto, como na frustração, na ausência ou na presença.

Essas teorias científicas surgidas a partir do início do século XX, exemplificadas pelos autores supracitados, foram esforços no sentido de compreender a infância e suas particularidades, e são resultado de mudanças no modo como os adultos percebem a infância. O que era considerado um momento fugaz e esquecível, marcado por um alto índice de mortalidade, passa a ser visto como uma fase que, se compreendida, pode fazer antever o adulto que dela resultará, daí as iniciativas intensas na educação formal. A virada do século XIX para o século XX marca um momento em que começou a ser amplamente aceita a ideia de infância mais próxima do que a que temos hoje, tratando-se de um conceito muito particular da modernidade, construído aos poucos, notavelmente de modo discursivo.

Assim, é necessário, aqui, localizar *A infância do Brasil* nesse amplo espectro de percepção da infância na contemporaneidade. Narrativamente construída de modo retroativo, a novela gráfica se propõe a revisitar a história do Brasil, ordenando-a pelos séculos. Tal ordenação é anacrônica: determinados problemas, em um século, possuem sua recorrência apresentada em séculos posteriores, por meio dos saltos temporais. O que *A infância do Brasil* parece convidar a ver não é, simplesmente, a natureza dos maus-tratos às crianças no decorrer da história do país, mas confrontá-las com a realidade do século XXI, na qual, mesmo dispondo de conhecimentos científicos acumulados e amplamente disponíveis sobre a infância, e conhecendo a história, ainda não se conseguiu progredir o suficiente em relação aos cuidados com as crianças. Fosse a história do Brasil vista como uma narrativa, as cenas de abandono, abusos, exploração de trabalho, privações e vulnerabilidade formam, nas palavras de Groensteen (2015), um entrelaçamento indesejado entre os séculos, que permanecem unidos pela perpetuação da violência ao público infantil.

Moreira (2017) afirma que os primeiros quinze anos do século XXI são marcados por uma grande contraste. Houve um considerável avanço no reconhecimento dos direitos fundamentais para o público infantil, e isso aparece refletido no aumento da escolarização, acesso às vacinações e redução de taxa de mortalidade. Mas, também há uma persistência dos problemas de origem colonial, de característica escravocrata e elitista. A perpetuação histórica das violências contra as crianças, além de operar para a manutenção da condição marginal desse público, é constitutiva da economia do país, devido às origens oligárquicas. Os privilégios permanecem para quem sempre os teve e a horizontalização do acesso a melhores condições de vida para crianças de camadas sociais baixas é vista como um gasto e, frente a crises, acabam sendo um dos segmentos que sofrem redução de investimentos.

Há de se considerar ainda o diálogo entre *A infância do Brasil*, sua temática e seus diferentes modos de publicação. É a primeira *webcomic* de José Aguiar. *Webcomics* são uma modalidade de quadrinhos veiculada pela internet, conforme critérios de periodicidade e acesso definidos pelos seus idealizadores. Mediante a recepção de uma *webcomic*, que é medida pelos acessos ao site e pelos comentários dos leitores, há a possibilidade de sua publicação posterior em suporte físico, comumente encadernado em volume único, vendido online e em eventos. Através de acesso livre ao site de sua publicação<sup>34</sup>, os leitores podiam ler os capítulos de *A infância do Brasil*, que eram disponibilizados mensalmente entre setembro de 2015 e fevereiro de 2016, permanecendo disponíveis na página.

Além da história em quadrinhos, são ofertados diversos materiais extras sobre o contexto histórico de cada capítulo e os processos de criação e pesquisas históricas feitas pelo autor para sua escrita. A *webcomic* também disponibiliza a opção de leitura da obra nos idiomas inglês, francês e espanhol, além de uma versão inteiramente comentada.

Embora a internet não seja um bem acessível para a totalidade da população brasileira, a publicação inicial de *A infância do Brasil* na modalidade online, de certa forma, horizontaliza mais seu acesso, pois pode ser lida gratuitamente em qualquer dispositivo com acesso à internet. Outra vantagem em relação às novelas gráficas impressas é que estas últimas, além do alto custo, principalmente devido à impressão colorida, possuem uma distribuição irregular no território brasileiro, pois não são encontradas em qualquer livraria ou banca.

---

<sup>34</sup> A novela gráfica *A infância do Brasil* permanece disponível em sua página própria, junto a todos os materiais adicionais: <http://ainfanciadobrasil.com.br/>.



**Figura 22** – Opções de leitura da *webcomic*.



Fonte: <http://ainfanciadobrasil.com.br/>. Acesso em: 04 jul. 2020.

Caso escolha a versão comentada, as páginas terão algumas marcações em amarelo que, quando clicadas, fornecem, de modo sobreposto à página, informações paratextuais históricas de Claudia Regina Baukat Silveira Moreira.

**Figura 23** – Informações paratextuais.



Fonte: <http://ainfanciadobrasil.com.br/>. Acesso em: 04 jul. 2020.

Na publicação impressa, o leitor tem acesso apenas a um texto por capítulo, todos localizados ao final do livro. Não há os pormenores de cada página, como na *webcomic*.

Provavelmente, o recurso paratextual opcional, neste caso, seria algo mais atrativo em detrimento às limitações dos recursos próprios de uma história em quadrinhos impressa que são suprimidos na *webcomic*. Curiosamente, uma dessas informações paratextuais revela, no quinto capítulo, uma característica que ajudou a consolidar a novela gráfica contemporânea: a marca biográfica que, aqui, se fez de modo acidental:

Alguns dias depois de concluir o roteiro deste capítulo, numa conversa informal, o autor descobriu que seu pai havia sido um menino jornaleiro no início da década de 1940. Com cerca de 13 anos de idade, ele morava sozinho na cidade de São Paulo, pagando um quarto de pensão com o dinheiro que ganhava na venda dos jornais. Nas palavras dele: “Enrolava com uma tira e levava debaixo do braço. Vendia no bonde. Eu ficava pendurado do lado de fora para não pagar passagem. O povo ia pegando (o jornal) e pagava com uma moeda. Daí eu saltava e pegava outro bonde.” Seu pai também vendeu verduras numa banca de rua e trabalhou como engraxate que, segundo ele: “Era o que mais dava dinheiro porque naquele tempo tênis não existia” (AGUIAR, 2016, p. 5).

Por vezes, o lado curioso ou sério de algumas informações complementares sobrepostas em uma tela de tamanho constante adquirem mais importância ou chamam para si a atenção do leitor, mais do que os aspectos estéticos e narrativos do *layout* e dos quadros, próprios da linguagem.

Groensteen (2013) apresenta uma compreensível relutância em relação às *webcomics* em virtude de possíveis perdas. Para o autor, a leitura de um livro requer uma atenção mais assegurada. Embora não impeça o leitor de ligar o som e ler com música de fundo, o livro difere fundamentalmente dos dispositivos eletrônicos porque, neles, dificilmente o leitor estará envolvido com apenas uma atividade. Aplicativos de conversas e redes sociais permanecem ativos, convocando o olhar sobre si durante a leitura de uma *webcomic*, e isso faz com que a atenção fique diluída em duas, três ou mais atividades. Essa perda, daquilo que Groensteen (2013) chama de *autocontenção*, põe em risco uma característica fundamental dos quadrinhos, que é a *memória espacial*.

A tela do *tablet* ou do *smartphone* possui formato horizontal, *imutável*, oposto aos quadros impressos, com tamanhos próprios e localizações planejadas no momento da decupagem. A posição, o tamanho ou o formato de um quadro, na mesma página, pode possuir funções tanto narrativas quanto expressivas e funcionam de modo solidário aos demais quadros. Afinal, a leitura de uma página em quadrinhos é, também, *tabular*, e não apenas *linear*, o que requer que uma leitura não seja feita apenas ao nível do quadro, mas também do dispositivo *página*:

Enquanto o princípio da página for mantido, todas as relações de justaposição, organização e ajuste mútuo que isso implica, e todos os efeitos de diálogo, entrelaçamento e serialização entre painéis também são salvaguardados, e a história em quadrinhos ainda é exibida dentro de seu próprio sistema espaçotópico. Em contraste, quando é exibido painel por painel este edifício desmorona, as imagens são desterritorializadas, e todos os fios de ligação tecidos através da superfície da página são mascarados ou destruídos (GROENSTEEN, 2013, p. 67, tradução nossa)<sup>35</sup>.

Essa *lógica posicional*, nas palavras do autor, é, portanto, planejada e executada ao nível da página e não do quadro sozinho. No impresso, essa lógica pode ser recuperada pela memória, porém, no formato *online*, a sequencialização do painel único, sem os demais quadros com os quais compartilha espaço físico, remove importantes conteúdos do contexto ao redor dele. Pizzino (2016) está de acordo com a ideia de que os parâmetros espaçotópicos das páginas as tornam unidades significativas:

Para muitas obras de ficção, embora não todas, a página como tal (distinta das quebras de capítulo ou quebras dentro de capítulos) simplesmente não é uma unidade significativa de expressão. Enquanto isso, os quadrinhos costumam ser tão capazes quanto os primeiros livros modernos de provocar uma “resposta deliberada ao seu formato físico”. A repaginação de uma história em quadrinhos pode muitas vezes mudar radicalmente seu significado, e muitos criadores sabem exatamente o que aparecerá em cada página de seu trabalho e quais páginas estarão frente a frente. Esse controle permite uma grande atenção criativa para saber quais imagens serão visíveis juntas e quais efeitos podem ser gerados por meio do deslocamento de uma propagação de duas páginas de imagens pela propagação seguinte. (2016, p. 96, tradução nossa)<sup>36</sup>.

A *webcomic* pode incorrer ao risco de reduzir as características espaçotópicas dos quadros à uma leitura como a de uma *fita linear* de imagens em sequências, ignorando a decupagem por página e dificultando os *entrelaçamentos* e a formação da *rede*, quando feitas *in absentia* ao nível do dispositivo livro. Assim, com a *webcomic* perde-se o contato físico com o livro, pois não há manuseio literal das páginas, havendo perdas no protocolo de leitura

---

<sup>35</sup> As long as the principle of the page is maintained, all the relationships of juxtaposition, organization, and mutual adjustment that it entails, and all the effects of dialogue, braiding, and seriality among panels are also safeguarded, and the comic is still displayed within its own spatio-topical system. In contrast, when it is displayed panel by panel this edifice falls apart, the images are deterritorialized, and all the linking threads woven across the surface of the page are masked or destroyed. (GROENSTEEN, 2013, p. 67)

<sup>36</sup> For many, though by no means all, works of fiction, the page as such (as distinct from chapter breaks or breaks within chapters) is simply not a significant unit of expression. Comics, meanwhile, have often been just as able as early modern books to prompt deliberate “response to their physical format.” Repagination of a comic can often change its meaning radically, and many creators know exactly what will appear on each page of their work and which pages will be facing one another. This control allows for a great deal of creative attention to which images will be visible together, and what effects can be generated through the displacement of one two-page spread of images by the succeeding spread. (PIZZINO, 2016, p. 96)

em virtude da vetorização diferente que dificulta o que Groensteen (2013) chama de *retenção mental*.

Como ganho, o autor aponta a *portabilidade*, que diz respeito a poder ler em qualquer lugar pelo celular, além do custo, que geralmente é mais baixo ou até mesmo gratuito, como *A infância do Brasil*. Há, também, a suposta *mágica* da tela luminosa, que pode ser um atrativo, dada sua associação com outras atividades típicas do meio eletrônico, como os games e recursos de *streaming*, que possibilitam ouvir e organizar músicas, assistir a séries, animes e filmes.

A respeito disso, é importante pontuar que *A infância do Brasil* não é uma transposição de um quadrinho para o formato *online*, mas justamente ao contrário. Ela foi inteiramente pensada como *webcomic*, mas, provavelmente, planejada para a publicação impressa posterior, em que há certas características pertinentes.

Uma página da obra no formato *webcomic* é equivalente a meia página da publicação impressa, visto que o livro é um retângulo vertical, enquanto a tela é no *modo paisagem*, horizontal. Então, no livro, há um uso menor do *layout* como um recurso expressivo e narrativo, pois isso não acontece na *webcomic*, em virtude de sua leitura não ser feita ao nível da página nas mesmas dimensões verticais do livro. Embora a maioria dos apontamentos de Groensteen ocorra na *webcomic*, os *entrelaçamentos* e a *rede* não foram impossibilitados em sua publicação em livro, apenas feitos de modo distinto, o que pode incomodar leitores interessados em propriedades linguísticas e estéticas únicas dos quadrinhos impressos. Assim, determinados recursos próprios da linguagem quadrinística, na *webcomic A infância do Brasil* parecem ser suprimidos devido às limitações do formato *online*, colocando-se de modo subordinado às informações paratextuais, como se a fidedignidade histórica fosse mais relevante do que a linguagem.

A fim de localizar *A infância do Brasil* no panorama brasileiro, faz-se pertinente evocar Cirne (1990). A novela gráfica de José Aguiar não incorre às mesmas questões de muitos quadrinhos brasileiros do decorrer do século XX. Não há, pelo menos em grande escala, uma subordinação a modelos estéticos ditados pelos quadrinhos norte-americanos feitos em grande número e ao modo de produção industrial. Aguiar apresenta seu estilo cartunesco já amadurecido pelo decorrer de suas produções independentes e experimentais, em vez de um desenho aos moldes de Marvel, DC ou Disney. Por se tratar de uma obra autoral, o autor não está submetido à replicação de uma ideologia populista tal como ocorreu em momentos de proliferação de discursos de busca por *brasilidade* por parte de governos como Getúlio Vargas. Tampouco está sob a perseguição de órgãos sensores, tal como ocorrera

com *O Pasquim*. Aguiar possui uma tese própria e a defende desde o início, como que no comando de sua própria produção:

Este projeto é uma viagem pela História do Brasil para discutir não só o passado, mas o presente da fase de maior importância na vida de todos: a infância. Aqui, ela é retratada através de momentos pontuais na vida de crianças brasileiras durante os mais de quinhentos anos, desde o início da colonização de nosso país aos dias atuais. (...) Chegamos a um ponto em que é importantíssimo olhar retrospectivamente e refletir sobre nossa trajetória para compreender de onde viemos, no que nos tornamos e pensar em nosso futuro como nação, ou simplesmente como indivíduos inseridos numa comunidade ou núcleo familiar. (...) E o meu desafio com este trabalho é lançar um olhar sobre o passado, para refletir sobre nosso presente, através de uma história em quadrinhos (...). Você é meu convidado nesta jornada por outras infâncias que fizeram a infância do Brasil! (AGUIAR, 2016)<sup>37</sup>

Porém, produções autorais costumam ser impressas e vendidas pelo próprio autor sem a intervenção de outras instâncias, como editores, agentes e profissionais de *marketing*. No caso de *A infância do Brasil*, embora haja uma tese clara de Aguiar, tendo sido publicada por sua editora Quadrinhofilia Produções Artísticas, a *webcomic* foi realizada com apoio do Programa de Incentivo à Cultura da Fundação Cultural de Curitiba e com o incentivo da Caixa Econômica Federal. Isso leva a concluir que determinadas publicações, embora fundamentadas em uma visão muito particular de mundo por parte de seu autor, ainda passam por certa negociação com os valores e ideologias de outras instâncias que venham a incentivá-la. Não seria, portanto, apoiada por um órgão da prefeitura da cidade caso ele fosse gerido por uma visão de país que não estivesse de acordo com pelo menos a maior parte da leitura do autor sobre o contexto brasileiro contemporâneo.

Posteriormente, houve o formato impresso pela editora Avec, de Porto Alegre. Embora *A infância do Brasil* se valha de informações de pesquisas históricas para apresentar certa veracidade, recorrendo à instância da academia para assegurar minimamente seu lado factual, a editora Avec apresenta-se como do segmento majoritariamente de literatura fantástica, gênero que costuma ocupar um lugar periférico no âmbito das pesquisas acadêmicas. Seria, provavelmente, uma forma de Aguiar apresentar sua obra como um produto estético de ficção por meio de uma determinada linguagem e não como algo que visa apenas à aceitabilidade e legitimação acadêmica.

Tais modos de apresentação dos quadrinhos são motivados pelo grande histórico de perseguições, censuras e ilegitimidade dos quadrinhos, tanto na Europa quanto nos Estados

---

<sup>37</sup> Disponível em: <http://ainfanciadobrasil.com.br/>. Acesso em: 04 jul. 2020.

Unidos, e certamente no Brasil, que fizeram com que se naturalizasse a referida ideia dos quadrinhos como um *idioma inapropriado* que, para se expressar, precisa utilizar a linguagem de quem o oprime. Nesse sentido, a utilização do conteúdo acadêmico sobreposto à página e paralelo à leitura, como acontece na *webcomic*, pode sugerir uma tentativa de equidade entre as duas coisas, como se a intencionalidade de ensinar fosse tão importante quanto a construção de sentidos ofertados pela leitura da própria obra. Tal característica pode reforçar a equivocada ideia de que a natureza séria do conteúdo fosse marca da evolução dos quadrinhos, de produto banal e expressivamente deficitário, para algo de respeito, a referida *lógica do romance de formação*, postulada por Pizzino (2016).

Essa tendência ao paradidático sugere, também, um uso apenas pedagógico, que não é incomum em âmbito escolar, em que quadrinhos são vistos na condição de *trampolim* para outras leituras:

(...) ainda há uma tendência generalizada de se pensar na leitura de quadrinhos como um meio para algum outro fim. Os quadrinhos geralmente não são bem-vindos como intrinsecamente importantes, e são permitidas porque podem funcionar como ajudas para a leitura impressa, apreciação literária e outros objetivos educacionais tradicionais. Em outras palavras, os quadrinhos são permitidos, a curto prazo, precisamente para que possam ser dispensados posteriormente (PIZZINO, 2016, p. 27, tradução nossa)<sup>38</sup>.

A obra de Aguiar, portanto, no intuito de afirmar sua tese sobre a violência contra a infância como uma origem de problemas sociais atuais, vale-se do paratextual que, de modo indiscriminado, pode ser usado como leitura principal, deixando a própria obra apenas como ilustração de seus tópicos históricos originalmente previstos como complementos. A novela gráfica *A infância do Brasil* não apenas reforça, mas também responde, a seu modo, à *lógica do romance de formação*. Os desenhos de Aguiar, mesmo dentro de uma temática histórica, possuem fortes marcas cartunescas, típico de ilustrações de jornais, segmento em que o autor iniciou sua carreira e onde os próprios quadrinhos brasileiros encontram antecedentes importantes no século XIX. Porém, tal estilo é facilmente transitável em trabalhos de temática menos densa, em formato *webcomic*, com recursos de animação e acessíveis a um público de menor idade, como nos seis capítulos de sua série *Malu*.

Assim, não há uma negação da tradição gráfica dos jornais em detrimento a uma busca por semelhança com tradições de *artes sérias*. O autor assume uma estética comum a outros

---

<sup>38</sup> (...) There is still a widespread tendency to think of comics reading as a means to some other end. Comics are usually not welcomed as intrinsically important, and are permitted because they can function as aids to print reading, literary appreciation and other traditional educational goals. In other words, comics are allowed, in the short term, precisely so that they may be dispensed with later. (PIZZINO, 2016, p. 27)

trabalhos, deixando o estranhamento maior para a natureza violenta, e por vezes visceral, daquilo que é narrado, promovendo um envolvimento com o leitor por meio desse contraste entre um estilo reconhecível e uma temática inesperada para ele.

Há outros pontos pertinentes em relação a respostas a ideologias, temáticas e estéticas vigentes. Em muitos sentidos, o mercado de quadrinhos brasileiros é muito diferente dos contextos de décadas passadas, em que autores brasileiros utilizaram elementos do território e da história do país como motivos temáticos, indo na contramão das tendências ditadas pelo que Cirne (1990) denominou como *enlatados* norte-americanos.

Tal como em Ziraldo, a obra de Aguiar também apresenta uma diversidade étnica notável, condizente com a realidade do país, porém, não apenas a apresenta, mas sugere que suas origens estejam nas violências sexuais contra as mulheres indígenas e escravizadas. Diferentemente do início de *Pererê*, não apresenta a homogeneização de classes apontada por Cirne (1990), também comum em Maurício de Souza, mas faz justamente o contrário: o olhar retrospectivo de *A infância do Brasil* faz vir à tona as grandes diferenças de classe no país e sugere que estas são resultantes de um território feito de práticas violentas desde sua fundação, como que o país tivesse, na exploração e subalternização do outro, sua *proveniência*, nas palavras de Mondzain (2015).

Tais violências, por meio dos constantes saltos temporais futuros, são apresentadas como constantes repetições no decorrer dos séculos, como um ferimento que jamais foi cicatrizado e que continua a sangrar; ou como um andar, estando com os pés feridos. Existe uma grande memória histórica recuperada pelo autor, eventos que frequentemente são negados ou minimizados, como a própria escravidão e suas consequências ou o genocídio indígena. Trata-se de uma memória que, embora aparentemente distante devido à marcação de séculos no tempo, permanece presente, como que recente, numa memória de natureza coletiva, visto que suas consequências, de certa forma, definiram quais populações tiveram o poder econômico e quais permanecerem à marginalidade social, vistas na imagem das crianças.

Aleida Assmann (2011) postulou a existência de dois tipos de memórias: ARS e VIS. A primeira, ARS, significa *arte*, no sentido de *técnica*, ou seja, um armazenamento material que pode ser feito por meio de registros escritos, visuais e audiovisuais, podendo ser reproduzidos na íntegra. A memória VIS é de natureza diferente, uma *potência*, pois diz respeito à memória humana, capaz de recordar e não apenas registrar.

É possível ver *A infância do Brasil* como uma espécie de registro de natureza ARS, visto que, embora os personagens sejam fictícios, estão vivenciando eventos localizados com

precisão em seus respectivos tempos; a *webcomic*, com maior precisão ainda, devido aos conteúdos paratextuais. Porém, é problemático esperar que os eventos violentos, em si, da história do país, possam ficar plenamente resolvidos enquanto registros de natureza ARS, apenas na forma de informações disponíveis para consulta. Mesmo que estejam aparentemente distantes no tempo, ainda há descendentes daquelas populações violentadas que, prejudicados, reivindicam o reconhecimento e a reparação histórica dessas violências por parte do Estado, como o fazem as lideranças negras e indígenas e seus artistas, por meio de suas literaturas, quadrinhos e demais produções.

Para tanto, torna-se fundamental não apenas a vontade política, mas a disposição da sociedade para um diálogo aberto no sentido de reconhecer as violências como algo constitutivo da formação do país, principalmente as cometidas contra as crianças. Afinal, ainda não há uma aplicação eficaz de todas as leis de proteção às crianças, previstas na Constituição de 1988. Assim, *A infância do Brasil*, ao se valer de um *mostrador* que apresenta pessoas em traço cartunesco capaz de gerar familiaridade, e um *recitador* que se divide em uma instância textual e outra paratextual, torna-se uma peça estética contemporânea capaz de motivar reflexões extratextuais, leituras de mundo que dizem respeito ao seu contexto de produção e recepção. Isso não ocorrerá, necessariamente, pela via educacional e pedagógica, mas de modo espontâneo, por parte do leitor ocasional que acessa a página ou abre o livro.

Para que a obra possa funcionar de fato como política e produzir *efeito político*, nas palavras de Rancière (2012), o expectador já precisa ter alguma consciência prévia sobre si mesmo em relação ao que lê. Por exemplo, precisa ter alguma noção de que também partilha do mesmo espaço e venha a usufruir de determinados ganhos oriundos das violências históricas apresentadas na obra, como, por exemplo, sendo ele branco, perceber-se como tal e enxergar as estruturas de poder majoritariamente brancas e masculinas que, mesmo com o término legal da escravidão, suprimiram a população negra, apagaram seus sobrenomes e promoveram políticas de higienismo social. Nas palavras do autor (2012), é uma espécie de *dialética* da montagem política das imagens que trabalham com a *culpa* do expectador, sendo ela um possível motor para suas atitudes em relação à realidade que lhe é apresentada no quadrinho, vista nas situações de vulnerabilidade infantil atual nas cidades.

*A infância do Brasil* traz situações em momentos temporais passados, unificando-as por meio dos nomes dos personagens, constituindo a *rede*. A obra, ao possibilitar, inevitavelmente, uma leitura e um uso a serviço da manutenção da ilegitimidade do próprio meio em que se apresenta, é um trabalho não apenas contextualizado na realidade do Brasil contemporâneo, mas completamente *fundado sobre a história do país*, e mira na proveniência

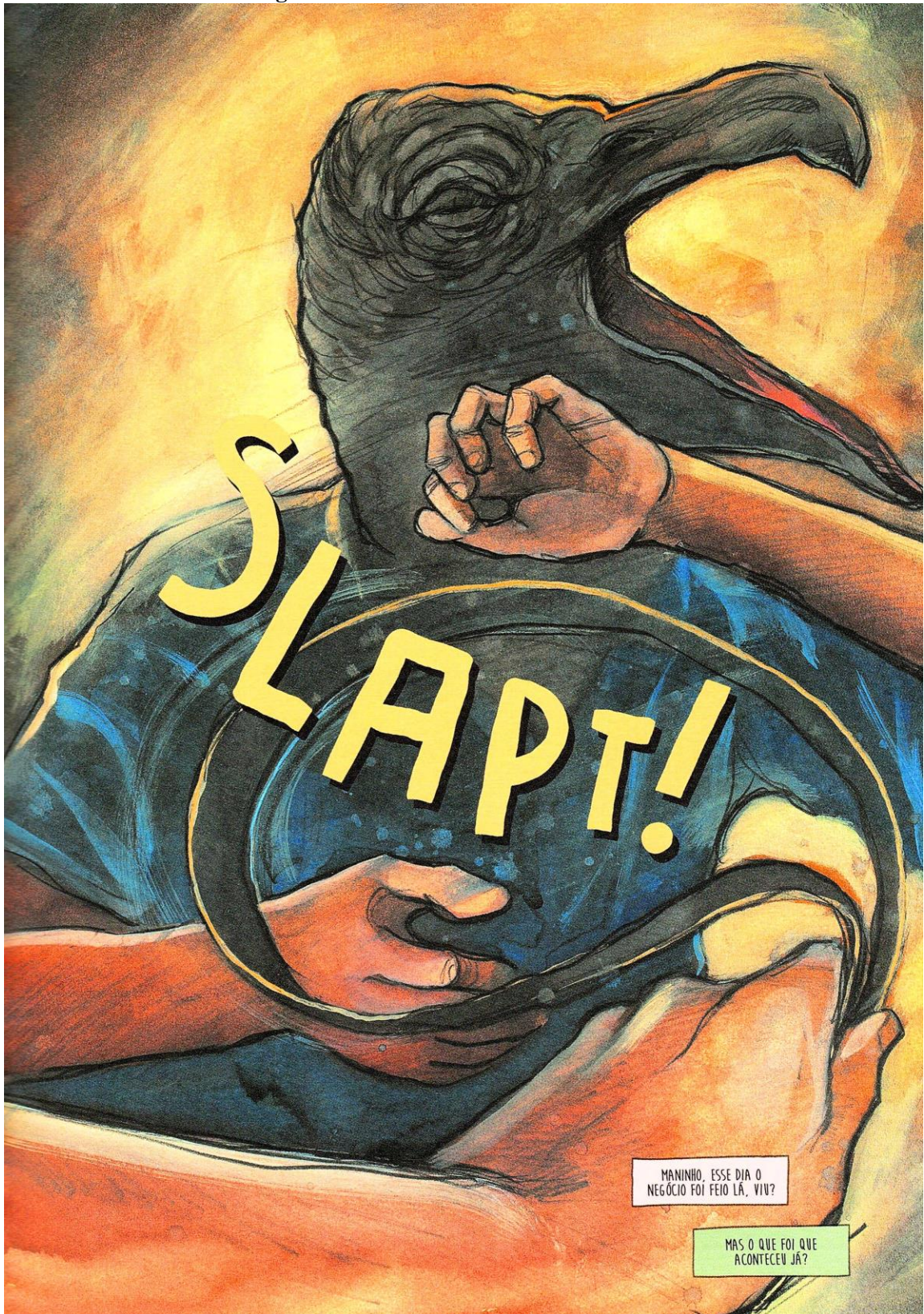


de seus principais problemas: a criança sendo explorada e violentada desde a fundação do Brasil. Ao que Machado (2016) chama de *verticalidade do tempo*, em detrimento de uma narrativa fragmentada e lateral, *A infância do Brasil* trabalha de modo retrospectivo, resgata um tempo profundo, que vem do passado, vai para o futuro e, nesse processo, dá sentido aos fatos.

Há, por fim, um diálogo entre a temática trabalhada e o meio que a apresenta. As histórias em quadrinhos, de um modo geral, provavelmente motivadas pelo uso do termo *novela gráfica*, costumam ser vistas como um meio que nasceu, se desenvolveu e chegou à maturidade, o que é refutado por muitos quadrinhos do início do século XX, que já apresentavam sofisticções para sua época. Diversas potencialidades estéticas do meio, tanto narrativas quanto expressivas, sempre estiveram disponíveis, porém reprimidas devido a constantes ataques e censuras de natureza iconoclasta ou por disputa de monopólio.

### 3 CASTANHA DO PARÁ: O OLHAR CONTEMPORÂNEO

Figura 24 – Abertura de *Castanha do Pará*.



Fonte: Moura Junior (2018, p.9)



A primeira página de *Castanha do Pará* (Figura 24) tem apenas uma imagem enorme que excede os limites do hiper-requadro, chegando às bordas da página. Nela, à frente de uma grande onomatopeia amarela, SLAPT!, há uma mão, em primeiro plano, segurando um cinto, durante o movimento de açoite contra um ser atípico, de corpo humano e cabeça de urubu. Ele está com bico aberto e olhos cerrados, em expressão de dor. É Castanha, o garoto protagonista da história, sendo agredido por Geraldo, seu violento padrasto. A rápida cena é um desenho feito com linhas de contorno duplas, triplas, sobrepostas e bem evidentes, tal como um trabalho preliminar a lápis, com aspecto *sujo*, tal como seu sombreamento irregular e acinzentado, contrastante com as vivas cores de aquarela que o coloriu.

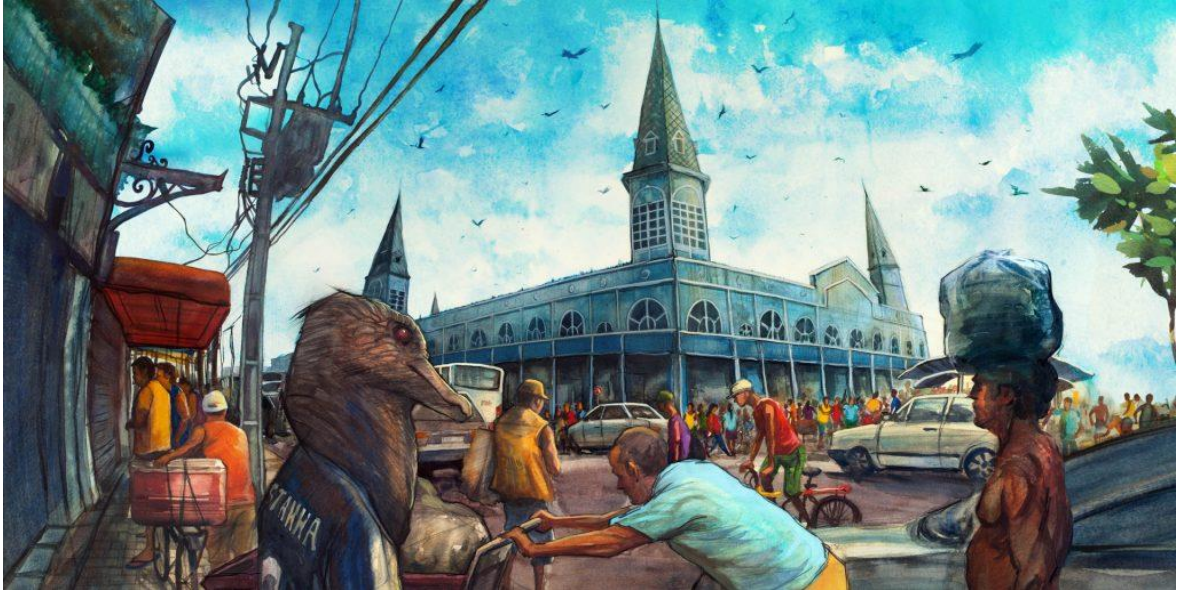
Embora Groensteen (2013) afirme que seja incomum inferir características de um cenário inteiro tendo apenas uma imagem, é o que acontece nessa abertura. Este momento, proporcionalmente grande, tal como se apresenta e se impõe sobre o leitor, fornece a atmosfera de toda a novela gráfica *Castanha do Pará*: violenta, graficamente *suja* e cheia de contrastes. É como se ela fosse um grande requadro que, por meio de uma incrustação *in absentia*, englobasse toda a história em si. As imagens, mesmo com tais contrastes tonais e cromáticos, possuem uma harmonização.

Assim como o nome da obra sugere, a história se passa em Belém, capital do Pará. A maioria dos eventos acontece nos arredores do mercado Ver-o-Peso, cujas ruas são marcadas pelo acúmulo de elementos, cores e informações visuais, como feirantes, frutas, verduras e peixes expostos; muitos clientes em compras, carros, postes e fios elétricos. O leitor é surpreendido com uma arte feita de linhas de contorno muito evidentes e sobrepostas, e bem colorida, tal como comumente são as histórias em quadrinhos. A semelhança visual com seu referente geográfico, a localidade real onde se passa a história, pode induzir ao uso da palavra *realismo*.

Para o professor e aquarelista Marcos Beccari (2019), a palavra realismo pode ser problemática quando interpretada apenas como uma representação de algo que é visto do mesmo jeito por qualquer pessoa e em qualquer lugar. Para o autor, “o realismo visual presume códigos, gramáticas, técnicas e estilos; enfim, uma *tradução* possível e desde sempre variável da realidade” (2019, p. 4). O desenho realista, que se propõe a ser figurativo, precisa renunciar às linhas de contorno, pois elas são uma abstração, não existem o *ao redor das coisas*. Elas marcam bidimensionalidade, quando o que se quer é a tridimensionalidade. Em *Castanha do Pará*, a arte de Gidalti Jr. não utiliza recursos que emulam volumes e texturas próximos ao figurativo tridimensional, fazendo justamente o contrário: *acentua* as linhas e, ao assumir sua bidimensionalidade, constrói em si um realismo *particular*, cru, forjado

justamente pela estranheza com que se apresenta, provavelmente eficaz apenas para a narrativa para a qual foi concebido e da qual é indissociável.

**Figura 25** – Localidade real em Belém.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 26-27).

Na obra, como em qualquer outra, o desenho, tal como afirma Groensteen (2013), precisa ser lido em referência à assinatura de seu desenhista e de sua mão não pode ser dissociado, pois é resultante de sua própria leitura de mundo. Na referida página de abertura (Figura 24), os detalhes e as articulações das mãos e dos dedos de ambos os personagens, e a pele escura e enrugada da face agonizante do urubu, em uma tensão entre cores e contrastes, fornece uma crueza de arte que se comunica com a crueza de uma difícil vida recriada na superfície plana do papel. Para o desenhista, escritor e professor Gustavot Diaz (2020), o desenho é uma elaboração de uma experiência visual do próprio artista, um modo de sintetizar e tornar visível sobre o papel o que está disperso na cultura. Nesse processo, desencadeia outra experiência no espectador, pois a produção imagética seria, nesse sentido, uma *mediação simbólica*.

O letreiramento, que partilha do mesmo espaço, é concebido de modo a flutuar sobre a página, provocando a *tensão* entre letras e imagens, pois a escrita não é tão apresentada ao nível da imagem, como defende Vigna (2011). Porém, os maneirismos e gírias aproximam dizível e visível, fazem crer que os personagens de fato existem, que riem, xingam, sofrem e choram. Ou seja: o léxico particulariza a linguagem, apresentando-a como uma oralidade típica daquela cidade, o que se comunica com o desenho, contribuindo para a organicidade da obra.

O garoto Castanha não por acaso tem uma cabeça de urubu. Não apenas ele, mas todas as crianças que aparecem na história possuem cabeças de animais<sup>39</sup>. Em *Castanha do Pará*, a escolha do urubu para o protagonista se torna compreensível no decorrer da leitura. Castanha, tendo saído de casa devido às incontáveis violências físicas e psicológicas que sofre e presencia, alimenta-se daquilo que consegue pegar antes que outras pessoas o afugentem e o agridam, e o tratam como a um animal sujo, indesejado e repugnante, tal como a um urubu, que os feirantes querem longe de seus alimentos expostos.

**Figura 26** – Castanha rouba alimentos.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 29).

A proximidade com os animais pela antropomorfização pode remeter a uma época muito anterior aos *funny animals* nos jornais, tradição iniciada no século XX, contexto da revolução dos modos de impressão em cores. Se, por um lado, registros imagéticos são operações imaginantes que desenvolveram nosso lado subjetivo, de maneira a nos tornar distintos das demais espécies e de um modo de vida condicionado às leis da natureza, tal como afirma Mondzain (2015), parecemos voltar a olhar para o animal em determinados

<sup>39</sup> A antropomorfização pode remeter à já referida tradição dos animais personagens, consolidada pelo fenômeno *Krazy Kat* de Herriman no início do século XX. Tradição tornada famosa também pelos estúdios Disney, aproveitada no movimento *underground* da década de 1960 por Crumb em seu *Fritz the Cat* e ressignificada por Art Spiegelman em seu premiado *Maus*. Spiegelman usou o rato para caracterizar o povo judeu perseguido e o gato para o nazista perseguidor, lembrando famosas rivalidades entre gato e rato tal como *Tom e Jerry*, mas principalmente ao comportamento de superioridade dos nazistas em relação aos judeus.

momentos como se, ao assumir, mesmo que parcialmente, suas formas, negássemos nossa separação deles e os usássemos justamente para representar situações de vida completamente humanas, de organização de sociedades. A questão também faz voltar a Boehm (2015) e Leroi-Gourhan (1990): o desenho da imagem animal continuará a perpetuar conhecimentos sobre modos de vida e organizações de sociedades, tal como as imagens do período paleolítico. Portanto, a indissociabilidade das duas origens, das imagens e do ser humano permanecem. Ainda constituímos e somos constituídos pelo que sai de nossas mãos e se deposita sobre um suporte por meio de algum material da natureza, manipulado por nós. Nisso, seguimos registramos o modo como vivemos e como nos organizamos, às vezes de modo literal, às vezes como possibilidade de existência.

A vida condicionada às leis da natureza parece acometer Castanha. Estando à própria sorte nas ruas, precisa se adaptar a diversos fatores geográficos, discursivos e de relações de poder que a ele se impõem. Não tem para onde voltar, é encontrado dormindo no chão, precisa de astúcia para se alimentar e, ao falar por si, não é levado a sério, sendo frequentemente hostilizado. O fato de ele depender de pequenos furtos o conecta tematicamente, de certa forma, ao personagem Gabriel do capítulo *Século XVIII: Delegar*, em *A infância do Brasil*.

Castanha, antropomorfizado desde antes de estar nas ruas, em casa reagira contra outras leis não naturais, mas naturalizadas. No caso, o padrasto que, por pensar ser provedor, age como se isso lhe desse permissividade para um comportamento masculino dominador e violento, estando frequentemente alcoolizado. Castanha chutara a porta em sinal de protesto em meio a uma das agressões contra Mariazinha, sua mãe. Como consequência do ato, ouvira, do padrasto, repetidos xingamentos, como ser chamado de “merda”, “um bosta de um merdinha” e “bichinha” (MOURA JUNIOR, 2018, p. 10), além de sofrer o doloroso golpe com o cinto, que abre a história.

Sua resignada avó, Nazaré, cumpria um papel conciliador, ocupando o espaço deixado pela mãe na criação do garoto, ajudando-a a conviver com os rompantes violentos de Geraldo. As vivências de castanha na rua começam quando a avó lhe pede para sair e comprar cigarros e cinco pães carecas para o jantar. Provavelmente, a intenção da avó era afastar o garoto do comportamento violento do padrasto naquele momento.

A história de Castanha, desde o momento em que sai de casa, é narrada pela vizinha, Dona Iracema, a um policial, Capitão Peixoto. A mulher acionou o policial assim que soube do desaparecimento de Castanha, pois se compadeceu pela situação da avó Nazaré, que o esperava na janela, com o cinto na mão, mas muito preocupada e ansiosa pela sua chegada. A

vida de Castanha é organizada como um *flashback*, em paralelo com recordatórios da *narradora-personagem*<sup>40</sup>, Iracema, ao policial. Os enunciados verbais identificados como a narração de Iracema são, portanto, o recitador, enquanto o mostrador nos fornece as imagens. A narração de Iracema, por ter uma parcialidade percebida pelos seus julgamentos e opiniões, frequentemente não coincide com o que é visto; às vezes o nega, às vezes o contradiz, o que evidencia uma dissociação entre recitador e mostrador. Tal característica, conforme será apontado adiante, está além de apenas uma escolha do narrador, pois ajuda a compreender a criança marginalizada e o modo como é vista.

Iracema emite muitos julgamentos morais sobre a mãe de Castanha e o modo supostamente imoral com que levava a vida na prostituição, onde engravidara. Sendo mãe e pobre, começa seu relacionamento com Geraldo, um homem alcóolatra e violento, frequentemente desempregado, ao que Iracema minimiza. Ela o descreve como “homem com H maiúsculo”, sendo a bebida o único defeito, pois ele “botava moral no Castanha”, “não era o pai, mas era como se fosse” (MOURA JUNIOR, 2018, p. 13-14). Contrário ao comportamento aceito e normalizado do homem, a Castanha resta apenas a fama de invocado, de quem passa a maior parte do tempo na rua, e a de má influência. Iracema não demonstra, em seu relato, perceber o comportamento supostamente reprovável de Castanha como uma consequência das violências que ele vivencia por parte do padrasto contra ele mesmo ou contra sua mãe. Ao garoto, ela atribui características negativas justificadas de modo mais moralizante.

Na Figura 27, vemos a dissociação semântica entre o *recitador* e o *mostrador*. A palavra *sangue*, mencionada na enunciação verbal, está ao nível da hereditariedade, uma espécie de *ruindade* que o garoto teria herdado da mãe, que é o que explicaria seu comportamento. Porém, o *mostrador* apresenta o sangue relacionado à criança ferida que, por andar descalça, tem um corte aberto no pé.

---

<sup>40</sup> Groensteen (2013) afirma que o *narrador-personagem*, que pode ser chamado de *narrador-autorizado*, é comum nos quadrinhos autobiográficos, que contribuíram significativamente para a consolidação da novela gráfica. Mesmo que o *narrador-autorizado* seja fundamentado na pessoa do autor, ainda assim precisa de distanciamento para poder olhar-se de fora e se desenhar, constituindo um personagem para si, que irá protagonizar e narrar a história. Mesmo tendo o autor como seu referente, o protagonista será uma instância criada e funcionará como um ator representando um papel definido, sendo distinto do *narrador fundamental* e de suas instâncias, *recitador* e *mostrador*.



**Figura 27** – Dissociação semântica entre *recitador* e *mostrador*.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 55).

Iracema chega a comentar uma ocasião em que Castanha agredira Vitinho, seu filho, apenas por violência. Porém, isso é colocado em dúvida pelo *mostrador*, que nos apresenta uma transição em que vemos uma agressão à Castanha, vinda de um adulto, e no quadro seguinte o mesmo ato reproduzido por Castanha contra Vitinho em meio a brincadeiras entre garotos. O que pode sugerir que, diferentemente do julgamento de Iracema, a natureza violenta de algumas brincadeiras sinalizam o quanto crianças sofrem pela ação dos adultos.

Outro exemplo ocorre em uma partida de futebol (Figura 28), na qual as crianças jogam descalças e improvisam goleiras com chinelos, algo tão comum quanto outras brincadeiras e jogos com recursos improvisados. Aqui, porém, diante de mínima discordância, o jogo se transforma em algo violento, reforçado visualmente pela antropomorfização de todos os meninos, cada qual com uma diferente cabeça de animal. O futebol se transforma em agarrões, empurrões, boladas intencionais e demonstrações de força física, nas quais o derrotado precisa ceder, *pagar*, o que aqui significa conseguir acender um cigarro e fumar.



Figura 28 – Violências nas brincadeiras.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 35).

De modo paralelo, o policial também acende um cigarro durante a conversa com Iracema. O futebol, em si, para ela, é algo naturalmente violento. A justificativa para tal afirmação é a rivalidade entre os dois principais clubes paraenses e suas respectivas torcidas organizadas: Remo, conhecido por *leão*, e Paysandu, o *papão*. Quando Iracema menciona o futebol, o policial lembra da final do campeonato e lhe pede o rádio. Paralelamente, Castanha, sob um forte sol, desmaia por desidratação no Mercado Ver-o-Peso, e, inconsciente, tem um sonho (Figura 29).



Figura 29 – Devaneio de Castanha.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 40-41).

O *mostrador*, novamente, tal como na página de abertura, excede os limites do hiper-requadro, em página dupla, e engloba o leitor, inserindo-o na arquibancada de um estádio lotado e com clima festivo. Castanha, jogador do Remo, tendo se sagrado campeão sobre o Paysandu após marcar três gols na final, é ovacionado pela torcida. Importante apontar que, durante toda a história, Castanha aparece usando uma camisa do Remo.

Neste sonho, montado no grande leão símbolo do clube, Castanha é tentado por outro animal, semelhante a um lobo. Seria o papão, que lhe entrega um pé de chuteira, que parece ser um grande objeto de desejo do garoto, que sempre anda descalço. Para receber o outro pé, Castanha precisa entregar o troféu, o que se nega a fazer, provocando um grande confronto entre o papão e seu numeroso grupo contra o grande leão, em uma cena cuja confusão cromática, somada aos requadros tremidos e sobrepostos, acentuam a selvageria que acontece em algumas finais de campeonato: as brigas de torcidas, mencionadas paralelamente pelos narradores da partida nos recordatórios entregues pelo *recitador*. Castanha é acordado de seu sonho com um balde de água no rosto. É pertinente apontar aqui um entrelaçamento *interobras*. O sono de Castanha no chão da rua se conecta, de certa forma, às crianças dormindo em diferentes contextos sociais no capítulo *Século XXI: Perpetuar*, de *A infância do Brasil*. Castanha, ao ser acordado, é hostilizado e perseguido no mercado, ocasião em que corta seu pé, durante a fuga.

A imagem da chuteira nova, no sonho, possui uma relação translinear *in absentia* com a cena do pé descalço cortado e sangrando, embora não se trate de uma imagem literalmente reprisada. É um contraste *de condições*, que entrelaça duas situações diferentes para o mesmo elemento, o pé. A chuteira nova é um *visível* que é *duplamente dizível*. Ela não remete apenas a uma proteção comum para o pé na prática esportiva, mas a um status de prestígio, típico de famosos jogadores de futebol. É um signo que remete a um lugar em que se quer estar inserido, um lugar de pessoas que possuem os bens de consumo necessários para estar lá. Seria uma busca por uma imagem de si mesmo que se quer percebida e reconhecida pelos seus semelhantes, conforme traz Mondzain (2016):

É nesse sentido que digo que há uma verdadeira patologia da imagem, a qual faz com que aqueles que não têm imagem de si mesmos, senão através de objetos, sejam reduzidos ao estado de objeto e persuadidos de que é a apropriação e o consumo dos objetos que vão lhes permitir construir uma imagem de si mesmos. Do ponto de vista inicial do sofrimento social de hoje, pedir o reconhecimento de identidade por meio do consumo dos objetos produz violências. Isto é, alguém que não tem nenhuma maneira de se fazer reconhecer em um campo social por um outro olhar, procura chamar a atenção desse olhar pelo consumo de objetos que lhe dão uma identidade em relação ao olhar do outro. Para ele serão necessárias Nike, Lacoste, etc. O consumo das marcas torna-se um marcador identitário. De uma só vez vamos nos tornar qualificados, identificados, através dos objetos que estamos à altura de consumir. Fazemos de nós mesmos objetos – e pensamos ser esse tornar-se objeto o único meio de obter o olhar do outro e um processo de reconhecimento, portanto, de dignidade. Estamos em uma história de loucos: as pessoas tornam-se criminosas porque não têm nenhuma imagem de si mesmas (p. 8-9).

Lembrando que, para muitas crianças marginalizadas, o futebol é visto como uma alternativa para ascensão na vida, e os famosos atletas, frequentemente presentes nos meios de comunicação e ostentando bens materiais muito caros, acabam servindo como referências de respeitabilidade conquistada. A visibilidade e o reconhecimento de um estádio lotado, e a condição de herói e protagonista da vitória, é algo compreensivelmente desejado para quem lida diariamente com o silenciamento e a hostilidade. Trata-se, portanto, de um desejo de imagem de si mesmo, fundamentado nos bens de consumo, o que apenas reflete uma existência marcada pela exclusão e pela privação. A tentação do papão, para que Castanha se junte a ele em troca da chuteira, pode remeter, também, aos pequenos delitos que o garoto precisa cometer em troca daquilo que precisa: sua própria alimentação. Assim, comportamentos moralmente reprováveis não seriam algo inerente ao garoto, como sugere Iracema em seu relato, mas a um modo de sobrevivência em meio à condição de solidão e vulnerabilidade na qual se encontra. Após a fuga e o corte no pé, há um momento de interação

e troca de olhares entre Castanha e um abandonado cão faminto na rua (Figura 30), contrário ao poderoso leão no qual montara no sonho.

**Figura 30** – Identificação com o cão.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 51).

A cena também sugere uma identificação com o animal, pois, assim como o cão, Castanha é uma criança abandonada, sozinha e faminta. Tal momento configura um entrelaçamento *interobras* e *interpersonagens*: no capítulo *Século XVIII: Delegar*, de *A infância do Brasil*, o menino Gabriel precisa salvar um amigo de ser devorado por um feroz cão faminto (Figura 14), também existindo a identificação da criança com o animal. Gabriel está frente a frente com um ser semelhante a ele no sentido intimidador, selvagem e altamente agressivo. Um ser que, tal como ele, precisa da vitória em confrontos por alimento, tendo uma vida pautada pelo princípio primitivo de *luta ou fuga*. Castanha enxerga no cão um ser como ele, no sentido de estar abandonado, carente e faminto.

Em sua volta para casa, Castanha encontra, na frente da residência, a polícia, muitas pessoas curiosas e um isolamento do local, sugerindo um crime. Sua mãe assassinara seu padrasto com uma facada nas costas e sumiu logo depois. A violência doméstica finalmente chega ao nível mais grave e poderia, de alguma forma, vitimar o garoto caso ele estivesse lá. A amplidão horizontal dos quadros, levando-os à largura total da tira e diminuindo sua quantidade na página, valoriza e prolonga um instante, retendo o leitor naquele dramático momento (Figura 31). Uma aproximação do personagem permite inferir o que ele está sentindo. Um distanciamento pelo mostrador constrói uma homogeneização animalesca de



todas as pessoas presentes no local. É um espaço todo feito de urubus ante à presença de um cadáver.

**Figura 31** – Assassinato de Geraldo.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 54).

É significativo o fato de Castanha exclamar *pai*, referindo-se a Geraldo, a quem ele chegara a dizer, durante um momento de violência, que ele não era seu pai. Essa relação ambivalente acaba tendo algum valor quando o que se impõe sobre o garoto é o abandono. A ausência de seus pais, um pela morte e outro pela fuga, é sentida como algo muito pior do que a criação violenta por eles, pois ela demarca, mesmo que discursivamente, a ideia de que se tem um *lar* e uma *família*.

O sonho anterior, de reconhecimento, visibilidade e respeito pela criança marginalizada, é seguido pela dura e cruenta realidade que o faz permanecer na rua, largado à própria sorte. O modo como o garoto se entrega a essa vida e não se protege dela é comunicado pelo modo como se comporta em uma forte chuva. Em meio a transeuntes portando guarda-chuvas, ele aproveita a chuva, a acolhe de braços abertos e fantasia



situações. O mostrador nos fornece algo improvável: Castanha brincando e se divertindo na chuva.

**Figura 32** – Castanha brinca na chuva.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 56).

Para salvar o que parece ser uma boneca *Barbie* de um afogamento (Figura 32), Castanha performa situações em que enfrenta ameaças, transformando-se em famosos super-heróis televisivos japoneses, como *Jaspion* e *Jiban*, e personalidades esportivas e do cinema, como Pelé, Ayrton Senna e o personagem Paul Kersey, vivido pelo ator Charles Bronson em uma série de filmes bastante reprisada na TV aberta. Este pequeno trecho permite mais um entrelaçamento com *A infância do Brasil*, mais precisamente com o capítulo *Século XIX: Reter*: a presença de personagens famosos na brincadeira infantil. O boneco do Cascão (Figura 15) está segurando um guarda-chuva, pois sua principal característica, por não gostar de banho, é evitar a exposição à água a todo custo. É um personagem que se resguarda



daquilo que considera uma adversidade, enquanto Castanha *abraça* a chuva (Figura 33). A conexão dele com a chuva é sinalizada pela cor azul em ambos.

**Figura 33** – Castanha abraça a chuva.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 56).

A brincadeira eufórica e solitária de Castanha é diferente das diversões violentas de quando está junto a outras crianças. No lugar das provas de resistência física a golpes, aqui há uma brincadeira performática. O garoto, por meio da atuação, incorpora algumas personalidades às quais ele conhece pelos feitos, e a cena violenta que presenciara ao chegar em casa sugere que não parece ser por acaso que, na brincadeira, ele interpreta um personagem violento e vingativo, pertencente a uma franquia de filmes que chegou ao Brasil com o título de *Desejo de matar*. A referência aos super-heróis japoneses merece um comentário à parte.

A identificação das crianças com os super-heróis remete ao grande sucesso deles nas histórias em quadrinhos norte-americanas no início do século XX, conforme referido por

Luyten (1987), Campos (2019), García (2012) e apontado por Cirne (1990) como uma invasão prejudicial ao mercado nacional. O contexto de Castanha, situado na década de 1990, tem a presença efusiva dos *tokusatsu*, os super-heróis japoneses. Diferentemente dos norte-americanos, os *tokusatsu* conquistaram fãs brasileiros por meio da televisão, que transmitia e reprisava seus episódios diariamente, bem como propagandas de diversos brinquedos derivados de suas séries. Para o professor e teólogo Iuri Reblin (2008), super-heróis são vistos como “indivíduos detentores de capacidades e/ou qualidades consideradas excepcionais, como habilidades físicas, mentais e morais, sendo a coragem o atributo mais típico (p. 22). O momento de maior sucesso dos super-heróis norte-americanos se deu durante a Segunda Guerra Mundial, pois eles personificavam um desejo comum da população pela realização milagrosa de coisas complexas: salvar vidas, acabar com sofrimentos e conduzir à vitória.

Esportistas também são vistos como super-heróis e realizadores de grandes feitos em algumas situações. É comum isso acontecer quando se sagram campeões em meio a momentos de adversidade no país, como a Copa do Mundo dos EUA em julho de 1994, ano de reformas econômicas e expectativas quanto à implantação do Plano Real, e a eleição de Fernando Henrique Cardoso para a presidência. Ou, ainda, a relação passional da população brasileira por Ayrton Senna, falecido em maio do referido ano. Em meio à grave crise econômica e à decepção quanto ao governo Collor, primeiro presidente eleito pelo povo desde 1960, Senna sempre transmitia mensagens otimistas e sempre venciam em meio às dificuldades da *chuva*. Sua trágica morte causou comoção nacional, pois se tratava de uma figura vista como heroica, que transmitia esperança em meio à adversidade política do país.

A vida de Castanha é permeada por complexas batalhas particulares e tragédias familiares. Logo, é compreensível sua identificação com super-heróis e figuras heroicas, de modo a performá-los (Figura 32). O pediatra e psicanalista inglês Donald Winnicott (1975) afirma que a *área* do brincar não é a realidade psíquica interna, pois acontece externamente, fora do indivíduo; mas também não é o mundo externo. É como um *intermediário*, no qual a criança sente poder manipular fenômenos externos a serviço de seu sonho, e os *veste*, também com significado e sentimento oníricos. Por meio da brincadeira, consegue vivenciar, portanto, um momento em que sente possuir atributos super-heroicos e habitar uma área em que seus maiores problemas podem ser facilmente resolvidos.

Ao nível narrativo, todo esse trecho de Castanha é articulado em paralelo com um momento em que seu padrasto, Geraldo, está assistindo ao futebol. O *mostrador* apresenta as duas situações de modo intercalado e o *recitador* fornece os comentários futebolísticos de Geraldo sobrepostos às cenas de Castanha. As frases de euforia e admiração do homem,



presentes nos requadros da brincadeira do garoto, dão a esse momento lúdico uma grandiosidade épica, tal como o sente o garoto. Após um violento acontecimento traumático em casa, a fantasia pode ser sentida reversamente, de modo intenso nas mesmas proporções, a fim de levar o garoto para longe das duras lembranças.

Figura 34 – Brincadeira na chuva.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 58).

As movimentações diurnas pós-trauma contrastam com a solidão noturna nas ruas e a exposição aos riscos diversos. A amplidão da cidade à noite é reforçada pelos painéis: alguns são aéreos e levados para fora dos limites do hiper-requadro; outros, estreitos e verticais, chamando a atenção para a pequenez do garoto em meio à cidade. Na Figura 35, o enunciado do recitador diverge do que apresenta o mostrador. Quando fala nos “marginais soltos”, Iracema não se refere a Castanha, mas o recordatório contendo esta menção aparece dentro de um requadro em que o garoto anda sozinho à noite. Por ser atípico uma criança estar sozinha na rua àquela hora, essa pode ser uma suposição comum a seu respeito: apenas um *marginal*.

No segundo requadro, há um estreitamento entre o enunciado verbal e o mostrado: a mencionada *camisa do Remo*, associada ao marginal perigoso, é o que veste Castanha.

Figura 35 – Solidão e perigos à noite.

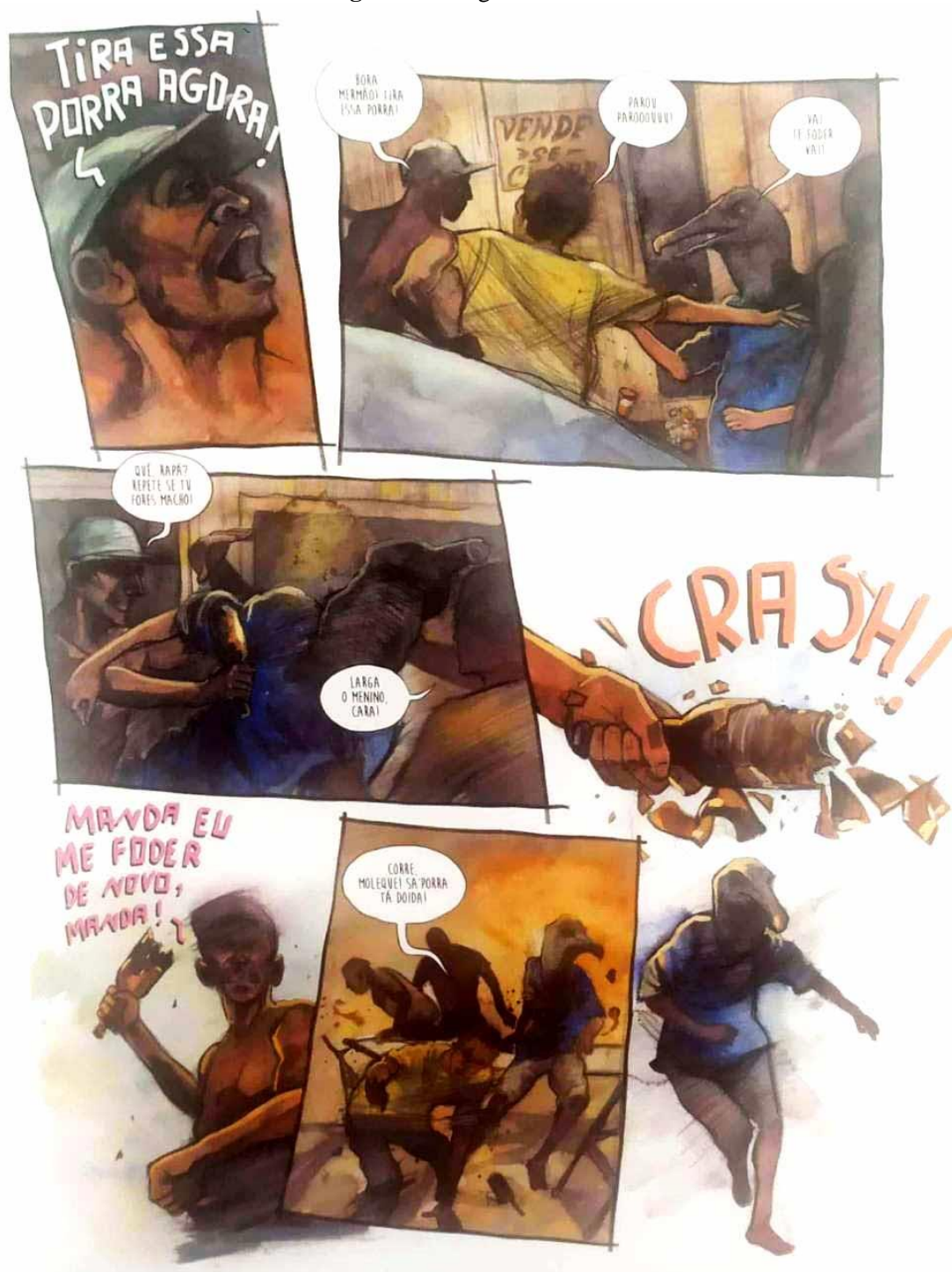


Fonte: Moura Junior (2018, p. 71).

Uma abordagem, feita por alguns homens bebendo à mesa, traz Castanha para uma acalorada discussão sobre futebol. Sua recusa a tirar a camisa do Remo faz um deles, já alcoolizado, se exaltar, agredindo-o com uma garrafa. Tal gravidade do acontecimento é sublinhada por uma quebra de regularidade. O *layout* até ali é configurado predominantemente com aspecto irregular e discreto, poucas vezes chamando a atenção sobre si e eventualmente se ausentando em detrimento a uma imagem única com dimensões maiores que o multirrequadro. Aqui, assume uma forma *ostensiva*, com requadros tortos, irregulares e um pouco tremidos, flutuando sobre uma prancha branca que, para além dos limites do hiperrequadro, mostra uma garrafa sendo quebrada e o início de uma agressão. Essa grande imagem engloba as demais, como se a violência, a iminência de um ferimento grave por um golpe com uma garrafa quebrada, configurasse a atmosfera em que os demais eventos acontecem.



Figura 36 – Agressão à noite.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 73).

Castanha consegue fugir. O trágico evento seguinte converge com outro, mencionado pelo Capitão Peixoto à Iracema. Ele a informa de que o chamado dela, sobre um menino desaparecido, coincide com um corpo não identificado no IML. Castanha fora atropelado por um ônibus, à noite, após a fuga (Figura 37).



Figura 37 – Desfecho de Castanha.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 75).

Acontece, portanto, o desejo de Iracema, manifestado por sua narração. Castanha é visto apenas como um causador de problemas cujo sumiço seria melhor, pois só sabe *trazer sofrimento*. A antropomorfização passa a não ter mais a contraparte humana. A sequência de quadros na Figura 37, sem sarjetas, mostram o brotar das asas negras. O garoto assume a forma literal de um urubu, que levanta voo. De fato, ele some, restando apenas sua avó preocupada, que o espera em casa. É significativo, aqui, apontar uma possibilidade de *entrelaçamento* icônico entre *Castanha do Pará* e *A infância do Brasil*. O elemento de ligação é a *asa*. Enquanto o violento crescimento das asas negras do garoto Castanha marcam a completude de seu processo de animalização, fazendo-o voar e sumir no céu, em *A infância do Brasil*, as asas brancas nas crianças indígenas remetem, pela associação ao anjo, a uma diferente ascensão ao céu: a salvação de suas almas, que seriam *puras*. Há, de fato, historicamente essa ambivalência: a mesma população associada à inocência, à pureza e ao angelical é empurrada para a condição de indesejada.

A situação de vulnerabilidade de Castanha, na obra, bem como de milhares de crianças, é resultado do grande atraso na implantação de leis que reconheçam as crianças como seres dependentes de cuidados específicos por parte da família e da sociedade. De acordo com a professora de Direito da Criança e do Adolescente Maria Regina Fay de Azambuja<sup>41</sup> (2018), os primeiros registros sobre necessidades de proteção às crianças datam de 1924, na Declaração de Genebra. Posteriormente, em 1948, as Nações Unidas implementaram direito a cuidados e assistência especial às crianças por meio da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Os Pactos internacionais de Direitos Humanos promoveram profundas mudanças de paradigma sobre proteção à infância, notáveis ao final da década de 1980 e início da década seguinte.

Para a autora, antes de 1988, o Brasil teve dois momentos legislativos: *Doutrina Penal do Menor* e *Doutrina da Situação Irregular*. A *Doutrina Penal do Menor* tinha forte influência do direito penal, no sentido de medidas especiais àqueles que cometessem atos considerados criminosos. Em 1924, na cidade do Rio de Janeiro, foi fundado o primeiro *Juizado de Menores* e, posteriormente, em 1941, o *Serviço de Assistência a Menores* (SAM), que previa internações para fins de correções. Dadas as falhas das políticas em relação a menores infratores, em 1964 os militares criaram a *Fundação Nacional do Bem-Estar do Menor* (FUNABEM), o que foi seguido pela criação de diversos prédios da FEBEM, na forma de internatos com medidas socioeducativas. A *Doutrina da Situação Irregular*, marcada por políticas públicas ineficientes por serem de característica carcerária e repressiva, mantinha seu público longe do convívio familiar e não trabalhava na busca por soluções e causas dos problemas.

Com a Constituição Federal de 1988, a *Doutrina da Situação Irregular* foi substituída pela *Doutrina da Proteção Integral*, que abandona antigos paradigmas e passa a ver criança e adolescente como sujeitos de direitos e prioridade absoluta, bem como a aceitar esse período da vida como essencial no desenvolvimento. Tal mudança previa à criança os direitos fundamentais à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Ainda conforme Azambuja (2018), A *Doutrina da Proteção Integral* fez do Brasil um país de vanguarda, pois ocorreu antes da aprovação da *Convenção das Nações Unidas pelo*

---

<sup>41</sup> Procuradora de Justiça, Coordenadora do centro de Apoio Operacional da Infância, Juventude, Educação, Família e Sucessões do Ministério Público do Estado do Rio Grande do Sul. Professora de Direito da Criança e do Adolescente e Direito de Família na PUCRS e voluntária no Programa de Proteção à Criança do Hospital de Clínicas de Porto Alegre.

*Direito da Criança*. Embora esta implementação tenha trazido melhorias para o público infantil, ainda é grande o número de crianças com direitos violados, análogas ao personagem Castanha. Muitas não possuem sequer registros de nascimento. Tal como o personagem, chamado apenas pelo apelido, não possuem uma existência legalmente inscrita, o que lhes impede até mesmo de serem contabilizadas dentro do grupo de pessoas vivas e registradas. Como Castanha, são oriundas de ambientes familiares marcados pela ausência paterna ou convívio com homens violentos e abusivos. Não têm acesso à alimentação, saúde e educação formal e estão sujeitas ao trabalho infantil e a violências de todo tipo. Por meio das muitas referências icônicas, é possível inferir que *Castanha do Pará* se passa no início da década de 1990, após implementação da Constituição Federal e de todos os direitos protetivos à infância que ela prevê. No entanto, Castanha é apresentado metamorfoseado em uma ave conhecida por se alimentar de carcaças e receber hostilidade dos humanos, tendo um fim trágico. A novela gráfica *Castanha do Pará*, pelos contrastes tonais, cromáticos, sociais e discursivos, *desenha e diz sobre* a limitada aplicabilidade dessas recentes leis em muitas regiões do Brasil, mas também *sobre si mesma* e sobre os quadrinhos brasileiros.

Os quadrinhos, bem como as próprias imagens de um modo geral, possuem sua história permeada de perseguições, censuras e até mesmo incêndios, conforme diz o filósofo, historiador e crítico de arte Georges Di-Di Huberman:

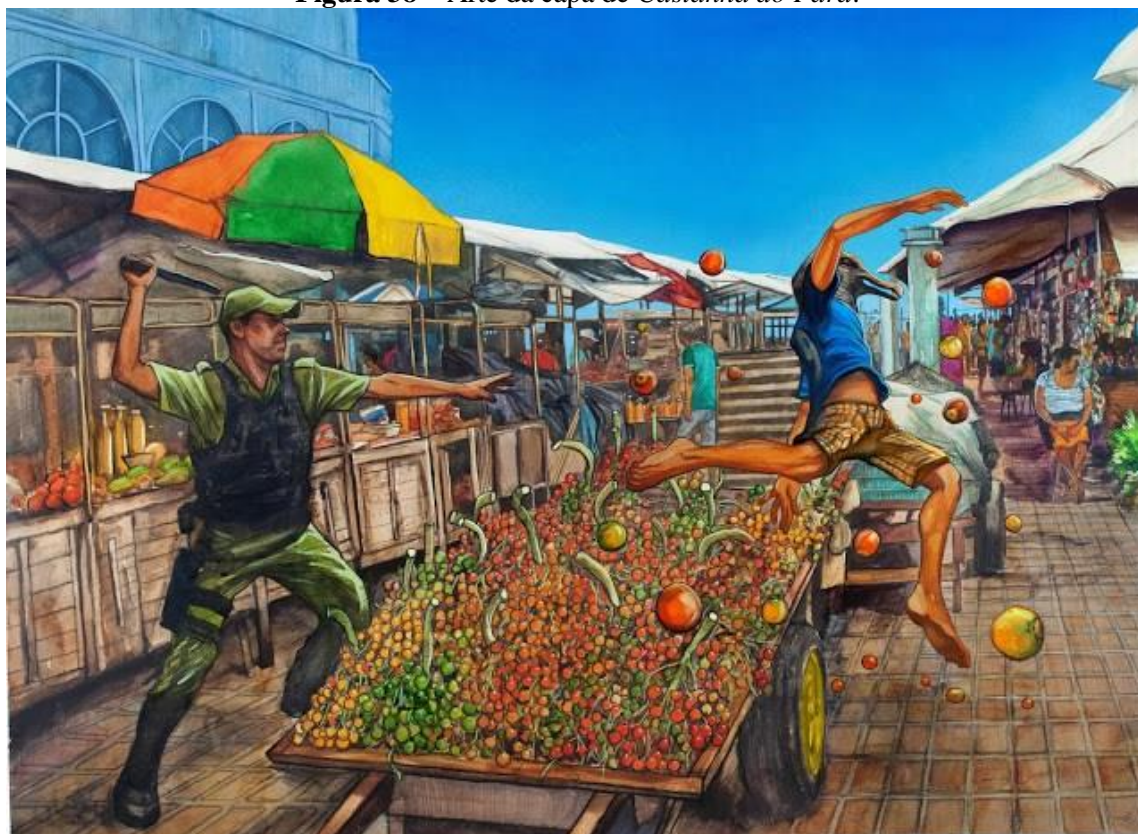
Nunca, aparentemente, a imagem - e o arquivo que conforma desde o momento em que se multiplica, por muito pouco que seja, e que se deseja agrupá-la, entender sua multiplicidade - nunca a imagem se impôs com tanta força em nosso universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. Nunca mostrou tantas verdades tão cruas; nunca, sem dúvida, nos mentiu tanto solicitando nossa credulidade; nunca proliferou tanto e nunca sofreu tanta censura e destruição. Nunca, portanto, - esta impressão se deve sem dúvida ao próprio caráter da situação atual, seu caráter ardente -, a imagem sofreu tantos dilaceramentos, tantas reivindicações contraditórias e tantas rejeições cruzadas, manipulações imorais e execrações moralizantes (2012, p. 209).

Para o autor, uma *arqueologia das imagens* que possibilitasse compreendê-las desde suas manifestações mais antigas seria uma arqueologia feita de intervalos e lacunas, resultantes dessas perseguições e queimadas, pois haveria, à disposição, apenas registros sobreviventes, vindos de lugares e tempos diferentes. Isso acontece porque, de alguma forma, as imagens, também em suas manifestações em quadrinhos, realmente *tocam o real*, nas palavras do autor, e, por se tratar de um real provavelmente incômodo, que não se queira admitir ou tolerar, a atitude reativa virá na forma de repulsa e ataques, geralmente moralizantes. As instâncias governamentais, quando aliadas a setores conservadores,



costumam atuar contra a venda e popularização de quadrinhos ideologicamente opostos, tal como ocorrera na 19ª Bienal do Rio de Janeiro, em setembro de 2019. Na ocasião, o então prefeito Marcello Crivela, que também é bispo da Igreja Universal do Reino de Deus (IURD), mandou recolher uma história em quadrinhos intitulada *Vingadores - A cruzada das crianças*<sup>42</sup>. A justificativa era uma cena em que dois personagens homens apareciam se beijando e tal imagem seria uma má influência para o público infantil, embora a história não seja, de fato, do ramo dos quadrinhos infantis.

**Figura 38** – Arte da capa de *Castanha do Pará*.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 1).

Tal acontecimento remete a algo vivenciado por Gidalti Jr. em virtude do conteúdo visual da capa de *Castanha do Pará* (Figura 38), que mostra o garoto sendo perseguido por um policial armado com um cassetete, no Mercado Ver-o-Peso. Durante uma exposição no Parque Shopping Belém, no Pará, realizada em 2018, um policial militar, tendo se sentido

<sup>42</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/marcello-crivella-manda-censurar-gibis-dos-vingadores-na-bienal-do-livro-no-rio.shtml>. Acesso em: 10 dez. 2020.



ofendido com o conteúdo da imagem, denunciou o autor nas redes sociais, ameaçando processá-lo. A arte fora, então, retirada do local pelos organizadores<sup>43</sup>.

Tal evento remete com precisão às perseguições ocorridas na França no início do século XX, depois na implantação do *comics code*, que visava à regulamentação dos conteúdos, ou ainda a ditadura no Brasil, que prendeu a equipe de *O Pasquim* e perseguiu artistas. A novela gráfica de Gidalti Jr., enquanto resultado de um olhar particular do autor sobre a realidade brasileira, não esteve submetida a imposições conteudísticas e ideológicas de um Estado ou a qualquer dispositivo regulatório, mas foi financiada pelo interesse dos leitores, que a viabilizaram em uma plataforma de *crowdfunding*. Foi algo entre o autor e o seu público e, embora com uma campanha de arrecadação bem-sucedida para uma publicação independente de um autor até então desconhecido no ramo dos quadrinhos, teve seus percalços durante a produção. Gidalti Jr. não tivera experiências profissionais com quadrinhos antes de *Castanha do Pará*, pois seus trabalhos são voltados para publicidade e educação. Seu processo de criação foi complicado, tendo o autor passado por momentos de ansiedade por querer ver resultados visíveis antes que tivesse investido o suficiente no trabalho. O ato de respeitar o tempo da obra e manter alguma disciplina foi aprendido aos poucos. Não houve uma sequência comum de escrita e produção, pois o autor, ao mesmo tempo em que estruturava o roteiro, o ilustrava com desenhos simplificados, tendo feito uma pesquisa iconográfica e usado referências visuais reais, como imagens de seu próprio irmão e do jogador de futebol Neymar para compor personagens.

*Castanha do Pará* foi concebida em um contexto de produção caótico, resultado de erros e acertos no próprio processo de escrita e definições visuais, realizados simultaneamente. Portanto, ainda evocando a Di-Di Huberman (2012), ao olharmos para uma imagem, mesmo uma proliferação de imagens ordenadas em um suporte de formato livro e com finalidade narrativa, como é o caso de uma novela gráfica, é preciso pensar nas condições que impediram sua destruição ou desaparecimento, pois foi graças a elas que os quadrinhos chegaram até nós.

Esse temor e repulsa à imagem, também referido por Mitchell (2015), é proporcional ao grau de verossimilhança que a obra apresenta. Afinal, não são raras as situações de truculência de policiais contra meninos marginalizados, pois estes costumam ser vistos como potenciais infratores. Aqui entra o diálogo entre a temática da obra com ela mesma e a tradição na qual se insere.

---

<sup>43</sup> Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/gidalti-moura-jr-castanha-do-para-retirada-exposicao/>. Acesso em: 10 dez. 2020.

Pizzino (2016) considera que as diversas perseguições, incêndios e tentativas de regulação sofridas pelos quadrinhos em vários países deixaram estigmas, de modo a naturalizar arbitrariamente o meio como algo ilegítimo, um *idioma inapropriado*, e não digno de respeitabilidade. Tal noção estaria internalizada nos próprios autores contemporâneos que, em seu processo criativo e nas ideias concebidas, acabam falando a respeito, às vezes involuntariamente. Acostumados com contextos de criação pouco favoráveis, produções inviabilizadas financeiramente, recepção de obras por vezes insatisfatória e dificuldades em trabalhar no meio, aceitam essa realidade como algo que se impõe e permanece fixo. Logo, suas obras acabam falando alegoricamente sobre isso, às vezes até mesmo com certa cumplicidade.

Um dos exemplos recuperados por Pizzino (2016) é a novela gráfica de Frank Miller, *Batman – The dark knight returns*, originalmente publicada em 1986. Para o autor, muito além de apenas uma história adulta do personagem e com sofisticadas formais, a obra, pela construção de seu protagonista e sua relação com Superman e demais personagens da trama, traz explicitamente uma reflexão sobre o status cultural dos quadrinhos. A obra trata de um contexto em que os super-heróis sumiram, pois foram severamente proibidos e perseguidos. Batman é apresentado como uma figura altamente estigmatizada e conflituosa, já ausente e indesejada, enquanto Superman, única exceção à lei, pode agir, mas sob o comando do governo.

**Figura 39** – Intimidação de Clark a Bruce.



Fonte: Miller, Janson e Varley (2006, s/p).

Existe uma expectativa de que, caso Bruce Wayne volte a atuar no vigilantismo sob a identidade de Batman, as perseguições e regulações aos vigilantes voltem a acontecer,

provavelmente mais rigorosas, pois o modo de atuação do personagem também seria mais violento. Superman seria como um dispositivo coibidor de Batman, mesmo que para isso tivesse que impor todo seu poder contra ele, que é apenas um humano. Em um diálogo entre ambos, a intimidação fica clara pelo uso da palavra *autoridade*. Clark, identidade civil de Superman, visto de baixo para cima com mãos nos bolsos, com certa imponência, ocupa o mesmo requadro que uma grande águia, animal símbolo norte-americano, que passa voando carregando um rato (Figura 39), como que um prenúncio sobre o que pode acontecer com Bruce em caso de desobediência.

Para Pizzino (2016), a analogia aqui é feita pela situação social de Batman, que seria análoga à dos próprios quadrinhos à época, e a presença de Superman funcionaria como um retrato da política regulatória dos Estados Unidos. Trata-se de uma reflexão sobre a situação dos quadrinhos norte-americanos daquele período. Determinadas características formais, expressivas e *violentas*, popularizadas por autores como Alan Moore e o próprio Frank Miller, estariam levando os quadrinhos para lugares que outrora não se arriscariam a ir, e, portanto, corriam risco de inflamar novamente uma reação governamental, que, como uma instância muito mais poderosa, lançaria mão de todo o rigor da censura e da demonização arbitrária de todo o meio, como que reeditando experiências traumáticas passadas. É curioso que este Batman de Miller encarna justamente as características negativas estereotipadas atribuídas a ele, de modo a assumir sua ilegitimidade, tal como seria os quadrinhos norte-americanos, assumindo o que costumeiramente era atribuído a eles, como a violência e as influências negativas no público jovem consumidor. Provavelmente, este seria o modo em que Miller localizaria suas criações em relação à indústria das histórias em quadrinhos norte-americanas e ao olhar condenatório das autoridades:

A representação de Miller da ilegitimidade do Batman torna o status do meio poderosamente presente aos olhos e intrínseco ao processo de leitura, tão inconfundivelmente visível quanto concretamente inevitável. Miller está determinado a retratar a circulação da ilegitimidade dos quadrinhos ao longo de uma miríade de circuitos narrativos, examinando a forma como Batman é discutido na mídia de massa de Gotham; a apropriação de sua imagem por outros (incluindo os Filhos do Batman, que pintam o símbolo do Bat em seus rostos); a relação tendenciosa entre sua noção de justiça e a do Super-Homem, ou da polícia; e o cenário (potencialmente bastante perturbador) de Batman como o instrutor direto da juventude de Gotham (PIZZINO, 2016, p. 102, tradução nossa)<sup>44</sup>.

---

<sup>44</sup> Miller's representation of Batman's illegitimacy makes the status of the medium powerfully present to the eye and intrinsic to the process of reading, as unmistakably visible as it is concretely unavoidable. Miller is determined to portray the circulation of comics' illegitimacy along myriad narrative circuits, examining the way Batman is discussed in Gotham's mass media; the appropriation of his image by others (including the Sons of the Batman, who paint the Bat-Symbol on their faces); the tendentious relationship between his notion of justice

Há, portanto, conforme o autor, uma identificação da obra com a iconoclastia historicamente sofrida, aplicada e reafirmada na história em quadrinhos em si mesma, uma espécie de autodestruição, uma iconoclastia em si, ou melhor, uma *autoclastia*<sup>45</sup>. Dela, a obra parece buscar a potência que possibilita ser pensada e concebida. Uma existência *reconhecidamente não legitimada*, e disso extraindo força. Guardadas as diferenças culturais, territoriais e temporais entre o Brasil contemporâneo e os Estados Unidos da década de 1980, não seria absurda uma associação entre a criança marginalizada em *Castanha do Pará* com os quadrinhos brasileiros, uma manifestação da *autoclastia* em nosso contexto.

Castanha não possui um aspecto único: é um ser meio humano e meio animal, tal como a imagem híbrida comumente atribuída aos quadrinhos, de modo a não considerar suas potencialidades próprias, fora de qualquer associação a outras artes. A exemplo do indesejado urubu, sofrem rejeições: costumam ser ignoradas na academia, embora nos últimos anos tenha havido uma proliferação de trabalhos e eventos destinados a elas, não sem algum esforço por parte dos pesquisadores. Nas escolas, ou são vistas como prejudiciais, pois não servem como literatura, ou são apenas algo utilitário, sendo esquecidas depois que cumprem determinada função, tal como os urubus, cuja importância lhes é atribuída apenas mediante sua atuação também utilitária, resumida à limpeza no meio ambiente.

Há, também, associações quanto às origens. Tal como Castanha, quadrinhos não são bem-vindos nos centros, precisando manter-se nas periferias, discursivas e artísticas. Também não conhecem seus pais, não conseguem localizar suas origens, que oscilam entre as ortodoxas, como a pintura e a arte rupestre, as heterodoxas, referidas por Tosti (2019), e as manifestações nos jornais de grande circulação. Partilham características de outras tradições artísticas e, tal como afirma Barbieri (2017), são atravessados por elas. Uma proveniência difícil de localizar. Assim como o garoto chama de *pai* um homem violento para quem ele próprio já disse não reconhecer como pai, quadrinhos também buscam paternidade em alguns meios que, em maior ou menor medida, já contribuíram para a sua perseguição: o meio educacional, por exemplo, que já o viu como um símbolo de analfabetismo e uma leitura *não válida*, e a literatura, arte já consolidada, da qual eventualmente se aproxima, precisando para isso se descaracterizar, abrir mão de marcas estéticas próprias para se transformar nela, por

---

and that of Super man, or of the police; and the (potentially quite disturbing) scenario of Batman as the direct instructor of Gotham's youth. (PIZZINO, 2016, p. 102)

<sup>45</sup> Tradução nossa para a palavra *autoclasm*, utilizada por Pizzino (2016) para designar características autodestrutivas assumidas pelos quadrinhos.

meio de adaptações de textos literários, frequentemente distribuídos nos próprios ambientes educacionais.

*Castanha do Pará*, embora não seja uma adaptação do conto “Adolescendo solar”, de Luizan Pinheiro, dele recebeu inspiração para existir, o que marca a literatura como algo bastante presente, promovedor de reflexões e ideias *quadrinizantes*. Tal como a performatividade de Castanha nas brincadeiras, a fim de dar conta das dificuldades da vida pelas vias da fantasia, há, também, principalmente no meio das *webcomics*, certa performatividade, que vem como uma incorporação, por vezes também lúdica, de formatos e aparências de outros produtos midiaticamente conhecidos e desejados, por meio dos recursos interativos que se sobrepõem à linguagem própria dos quadrinhos. Seria uma forma de chamar a atenção sobre si através da semelhança, tanto visual quanto de manuseio e modo de leitura, com as séries, os filmes e os jogos, que possuem grande alcance junto a crianças e adolescentes, bem mais do que os próprios quadrinhos.

Os quadrinhos, a exemplo de Castanha, também parecem sonhar com uma posição de respeitabilidade e prestígio, mesmo que para isso precisem cair na tentação da *chuteira dourada*, o *prêmio*, como o do papão: embora prêmios possuam valor significativo no sentido de reconhecer e popularizar autores e obras, quadrinistas podem incorrer a aceitar passivamente a ideia de que a existência de determinados prêmios seja uma condição única para a respeitabilidade, mediada por uma instância. *Castanha do Pará*, por exemplo, foi agraciada com o 59º Prêmio Jabuti, e justamente na ocasião em que foi criada uma categoria específica para premiar histórias em quadrinhos dentro de uma premiação que é exclusivamente voltada a obras literárias, o que pode marcar uma aproximação curiosa: está dentro de outro meio, mas circunscrita em um pequeno território próprio, sem se misturar. Um pertencimento com segregação.

Como uma possibilidade de desfecho trágico sugerido, os quadrinhos, como o próprio *Castanha do Pará*, a exemplo de Batman apresentado por Pizzino (2016), metamorfoseiam-se por completo nas características estereotipadas que a eles são dadas: abraçam, com suas grandes onomatopeias, a *banalidade* atribuída às cores vibrantes da época da *confusão gráfica* do início do século XX referida por García (2012); partem para uma linguagem cujos enunciados verbais são feitos pelo uso informal da língua, algo outrora condenado; e tocam sem medo em assuntos que nas décadas passadas não eram bem vistos na indústria principal replicadora de ideologias governamentais. Aceitam sua ilegitimidade, transformando-se no indesejado *urubu* por completo, e é neste instante que criam asas e alçam voo. Durante sua vida, permeada de perseguições e censuras que os impediram de mostrar como realmente

podem ser, fazendo-os reprimir suas potencialidades, sempre houve paralelamente uma voz institucional e moralizante desejando que *sumissem*, pois *só causam problemas*, condenando-os arbitrariamente; uma voz incapaz de associar os supostos *problemas* como resultantes do próprio tratamento que os quadrinhos recebem, tal como Iracema em relação a Castanha, no decorrer de toda a narrativa de *Castanha do Pará*.

Há, portanto, uma grande necessidade dos quadrinhos, principalmente de novelas gráficas, de falarem sobre si mesmos. Diferentemente de obras teóricas, como as de Scott McCloud e David Chelsea, que se debruçam sobre a linguagem dos quadrinhos e a explicam por meio dela mesma, pela metalinguagem, algumas obras de ficção com temáticas mais densas parecem buscar reflexões para além das temáticas, em direção às suas próprias condições de existência, como um andar dificultoso devido aos pés já feridos e sangrando de tanto fugir. Existe uma necessidade de serem vistas e ouvidas, se possível respeitadas, tal como demonstram por meio de Castanha, que nunca é ouvido e levado a sério. O processo de feitura da obra, um *andar* dedicado, mas demorado e trabalhoso, precisa ser apresentado junto à obra, para clamar por um olhar sério, o que não é visto com frequência, por exemplo, em livros de literatura, tampouco os filmes apresentam tantas cenas de ensaios sem que o espectador escolha vê-los dentro de algum menu, se houver.

O caminho longo de preparação percorrido por Gidalti Jr., entre tentativas e erros, é visto nos desenhos em grafite presentes na capa e na contracapa (Figura 40), que podem ser estudos preliminares de cenário e de personagens ou os próprios desenhos originais da história em quadrinhos, ainda na etapa pré-aquarela. Sua notável presença nas grandes dimensões além do hiper-requadro pode ser justificada pela razão plenamente aceitável de presentear o leitor apreciador de desenhos, já que a ascensão da novela gráfica agregou valor e reconhecimento ao ato desenhístico, tanto que alguns artistas vendem cópias numeradas de seus *sketchbooks*. Mas, também, a presença dessas páginas pode ser vista como uma afirmação de que, mais do que nunca, já é fato consolidado e irreversível a demorada *conquista de autoria*, ou ainda um *atestado* de que o que o leitor tem nas mãos não deve ser, em hipótese alguma, algo que não mereça apreciação criteriosa, como uma peça de arte, dado o longo processo que precede a obra já feita e impressa e a quantidade de conhecimentos empreendidos para sua escrita e desenho.



**Figura 40** – Página de estudos a lápis de Gidalti Jr.



Fonte: Moura Junior (2018, p. 81).

A temática de *Castanha do Pará*, bem como os mecanismos de linguagem usados para desenvolvê-la, encontra-se contextualizada com a realidade social brasileira e dela buscam elementos conteudísticos, tal como previsto por Cirne (1990). A afirmação de uma nacionalidade não se dá pela busca pretensiosa de *fundadores* do quadrinho brasileiro, tampouco pela emulação de seus estilos, mas por uma materialização de um olhar contemporâneo do autor sobre a realidade em que vive. Embora a novela gráfica encontre força em uma temática urgente para a atualidade, a exemplo de *Maus*, é de sua própria linguagem que provém a potência *quadrinhística* capaz de trabalhá-la.

O olhar sobre a periferia da criança encontra eco em uma periferia para a qual o próprio meio dos quadrinhos foi empurrado, um lugar que se ampliou, do modo discursivo e político, para um lugar subjetivo e internalizado nos espíritos dos criadores. A própria configuração visual da página de abertura de *Castanha do Pará* (Figura 24) coloca a arma do agressor, o *cinto*, nas mãos do leitor. É como se a sociedade, por sua falta de conhecimento ou de sua acomodação, fosse conivente ou tomasse parte das ações violentas desse padrasto

autoritário e inconstante que, tal como um Estado falho no tratamento às suas crianças, também o faz em relação aos produtos culturais de seus artistas.

## A DESTINAÇÃO

Abro este último tópico voltando ao início. Não ao início deste trabalho, mas ao início de tudo, ou, nas palavras de Mondzain (2015), à nossa *proveniência*.

**Figura 41** – *Mãos negativas*. Gruta Chauvet (Ardèche, França), 30.000 a.C.



Fonte: Mondzain (2015, p. 43).

Vivemos em meio às imagens. Imagens em movimento, nos vídeos. Imagens estáticas, nos anúncios publicitários, nos desenhos, na fotografia e na pintura. Imagens organizadas para fins narrativos, na maioria das histórias em quadrinhos. Imagens abstratas, de significação *plurivetorial*, e quadrinhos abstratos que, conforme Groensteen (2013), não implicam necessariamente uma narração, mas são lidos ao nível das relações em seu conteúdo visual: formas, cores e linhas, organizadas em motivos e em interações diversas umas com as outras, seja de contiguidade, de intensidade, de repetição ou de variações, de contrastes ou de ritmo.

Há, também, as imagens mentais, ainda na condição de *potências* ansiando pela materialização. Existe grande proliferação de imagens. Os próprios enunciados verbais nos fazem ver duplamente, tal como sugerira Foucault (1988): sejam eles mesmos, na forma de impressão tipográfica no papel ou de caracteres na tela, a dizerem de si mesmos enquanto produto de uma evolução nas tecnologias, ou de seu conteúdo, que apreendemos e traduzimos em imagens mentais.

Imagens não apenas se apresentam a nós e são produzidas por nós para determinados fins, mas se tornaram um recurso mediador das relações humanas. Enxergamos nossos entes queridos em manchas coloridas impressas sobre um papel fotográfico ou em milhares de pixels variáveis em uma tela luminosa, que simulam uma presença corpórea que pode estar a quilômetros de distância. Pode até mesmo não mais estar viva, mas as vemos e as sentimos mediante às capacidades das tecnologias de armazenamento e transmissão audiovisuais que simulam sua presença já fisicamente ausente. Relacionamo-nos nem sempre com as pessoas, mas com as formas de mediação e suas tecnologias, e com os *avatares* que produzem. Ou, retomando Mondzain (2016), as imagens são constituintes da relação *entre os sujeitos* e até mesmo *do próprio sujeito*.

Evocando Barthes (2015), as imagens, e não apenas a fotografia, repetem infinitamente, mesmo que de modo mecânico ou eletrônico, o que só ocorreu uma vez, tornando o referente algo que nunca morrerá, tal como Henriette Barthes na *fotografia do jardim de inverno*, encontrada pelo autor e motivo de seus escritos que deram origem ao livro póstumo *A câmara clara*. Fazemos proliferar as imagens o tempo todo, como se delas precisássemos, como se mais nenhum gesto comunicacional ou expressivo pudesse dar conta do que uma imagem faz desde seus primeiros registros, mesmo que sem rígidas semelhanças com seus referentes.

Leroi-Gourhan (1987) afirma que a fidelidade figurativa não era a pretensão inicial dos primeiros grafismos, datados de 30.000 a.C. Seu início marca uma proximidade muito maior com a escrita do que com a arte, pois se pareciam mais com representações simbólicas do que com a imagem literal dos objetos, pois eram mais *evocação* do que representação. Foi apenas ao passar de dezenas de milhares de anos e com o acúmulo e a repetição de pequenas inovações que as expressões figurativas se aproximaram de uma espécie de realismo, ainda que com um favorecimento de desenhos de animais em detrimento dos humanos. Em muitos desses desenhos, as linhas de contorno, que são coisas meramente abstratas e inexistentes ao redor das coisas vistas, dão lugar aos contrastes tonais e cromáticos. São os contrastes que nos

possibilitam enxergar distintamente as coisas, diferenciando-as entre si e dos cenários, como já afirmara Boehm:

Uma imagem sem contraste é inconcebível. Mesmo uma imagem perfeitamente monocromática tira sua iconicidade de uma diferença, nesse caso da diferença de um campo colorido em relação a um muro. Como a diferença ontológica, a diferença icônica não seria, portanto, mais restrita à imanência de um ente, mas ela acontece onde haja uma diferenciação. Nivelar o contraste é fazer a imagem desaparecer (...) (2015, p. 28).

Logo, uma pessoa só é vista distintamente de uma parede porque a iluminação faz ver os volumes de seu corpo e a textura de sua pele, que diferem da parede plana. Os contrastes, tanto tonais quanto cromáticos, mas principalmente os tonais, é que comunicam e fazem ver as existências, e é graças a eles que enxergamos. A conquista do domínio dos contrastes pelo homem primitivo impulsionou os grafismos em direção ao realismo figurativo, como exemplificam os desenhos do bisão (Figura 42), encontrados na caverna de Altamira, que já foi chamada de *Capela Sistina da Arte Paleolítica*. Neles, o relevo da própria parede da caverna era usado para dar volume a um animal desenhado sobre ele. Até mesmo o uso de cores quentes como o vermelho servia como recurso cromático para diferenciar planos e volumes na figura.

**Figura 42** – Bisões em alto relevo na caverna de Altamira, na Espanha.



Fonte: Disponível em: <https://edition.cnn.com/travel/article/altamira-cave-reopens/index.html>. Acesso em: 28 dez. 2020.

Tal chegada ao figurativo seria, portanto, o resultado de uma evolução paralela entre a linguagem e as técnicas, cujo início se deu pelo gesto inicial que, conforme já referido por Mondzain (2015), fez a diferenciação entre nós e as demais espécies, entre nós e um modo de vida completamente subordinado à natureza. Tal gesto nos concedeu um estatuto de liberdade. Conforme a autora, esse gesto é nossa *proveniência*. Nos tornamos nós mesmos depois que

sopramos pigmentos sobre a mão, encostada na parede, e a tiramos, distanciando-se e deixando lá seu negativo para sempre (Figura 2). Embora seja esse gesto o *ponto fundacional* de nossa história, é justamente o distanciamento dele que nos permitiu escrevê-la.

Este retorno ao sagrado, ou ao *distinto*, apontado por Nancy (2016), é motivado pelo desejo. A criança falecida precocemente, eternizada na forma de uma pintura, por vezes representada até mesmo com asas, deixou a vida para virar um distinto, que lembra os familiares do desejo de tê-la novamente, mas não só isso. Mitchell (2015) aponta que o desejo não é apenas, nem necessariamente, um desejo humano provocado ou encorajado pela imagem, tal como o pretende a publicidade, nem um desejo do autor da imagem, que a produziu para determinado fim, seja estético ou de divulgação ideológica. Mitchell desloca a pergunta *O que as imagens fazem?* para *O que as imagens querem?* O desejo, portanto, paradoxalmente, seria *delas mesmas*. Seria um desejo que não se resumiria ao que costumeiramente fazemos, como interpretar, decodificar, idolatrar ou expor, mas um desejo das imagens, de simplesmente *serem perguntadas sobre o que desejam*, o que implica, conseqüentemente, em estarmos dispostos a ouvi-las. O *distinto*, sem deixar de sê-lo, *se dá* ao gesto, mas deseja que exista nosso desejo por este gesto. Ele se dá a um *vínculo*, mas um vínculo resultante do *nosso desejo* por esse vínculo.

Na contramão de uma crença comum de que haja um poder superior, que motiva atitudes iconoclastas, Mitchell (2015) associa as imagens a um *subalterno*, aquele que não é visto, não é ouvido e não busca por um olhar ou uma escuta pelas vias da *imposição*, mas *por interesse de seu interlocutor*. Tal subalternidade do visual é atestada no momento em que a escrita passou a ser vista como algo rigidamente separado das imagens, predominando os registros de experiências humanas e constituindo uma longa tradição logocêntrica:

Esta última concepção está prestes a tornar-se teoricamente insustentável. O fato de que a literatura escrita (ela mesma precedida e acompanhada pela literatura oral) superou em vários milênios o advento quase simultâneo do cinema e dos quadrinhos modernos não lhe confere direito de monopólio ou privilégio apenas por ser prévia. Em outras palavras, não podemos confundir gênero narrativo e literatura, expostos como estamos a uma variedade de mídias que utilizam estruturas narrativas em maior ou menor grau (GROENSTEEN, 2015, p. 16).

Tendo as tecnologias de impressão se desenvolvido, as imagens, subalternizadas em relação à escrita, puderam ser replicadas em grande número de modo rápido, fazendo-se cada vez mais presentes. No momento em que começam a sugerir sequencialidade e narratividade em si, ou características *quadrinizantes*, nas palavras de Cirne (1990), desenvolveram-se com manifestações estéticas variadas e simultâneas pelas mãos de incontáveis autores, em



diferentes veículos, configurando uma diversidade expressiva e temática, que clama para ser vista e reconhecida.

A descoberta das sofisticações da imagem quadrinizante não foi, portanto, resultado do mito do processo de maturação apontado por Pizzino (2016). Essas imagens não são como o cinema, que é reconhecido pela característica da projeção na tela dentro de uma sala escura, como define Deleuze (1985). Elas eram coloridas e sem um formato de apresentação ou suporte próprio. Circularam massivamente nos jornais, em meio à *confusão gráfica* referida por García (2012), aquela que invadiu as retinas acostumadas ao preto e branco das impressões. A proliferação dessas historinhas feitas de imagens divididas em momentos, circunscritos dentro de molduras quadradas ou retangulares, não foi bem vista, sendo associada a ideias de legibilidade imediata e pobreza de conteúdo e de linguagem, como que um inimigo à *verdadeira leitura*, feita da consolidada palavra escrita.

Com alguma cumplicidade às ideologias vigentes, muitas vezes evitando responder a elas ou apresentar outras, essa forma de expressão chamada de *histórias em quadrinhos* pôde ser veiculada nos jornais de grande circulação, chegando com menor perigo às mãos das famílias, que as liam com seus filhos:

Veiculados pelos jornais, os quadrinhos ocupavam o centro da cultura de massa, segundo a produção econômica e social da época considerada. A simplificação da narrativa quadrinizada surgia pela necessidade das classes dominantes de impor elementos temáticos que desviassem a criticidade histórica de determinadas classes sociais, banalizando-os para que sua função ideológica fosse melhor assimilada (CIRNE, 1975, p. 25).

Logo, materializaram-se na forma de uma revistinha barata, que passou a ser comumente vista como seu suporte próprio que, de certa forma, direcionaria muitas teorias a respeito da linguagem dos quadrinhos. Passou-se a considerar não apenas as imagens sequencializadas como algo inerente a essa linguagem, mas também os dispositivos tira, página e revista/livro, como o demonstrou Groensteen (2015).

O manuseio da revista/livro dá ao leitor o poder sobre a velocidade de sua leitura: dá a ver certas cenas posteriores ao quadro que lê e a página ao lado daquela em que está. Centra seu olhar em um ponto específico, mas também antecipa algumas cenas propositalmente. Entrega o presente, mas também entrega a liberdade de avançar etapas, saltar o olhar para algo que tenha seduzido a visão periférica. As imagens, neste formato, não apenas seduzem o olhar e se dão ao toque, ao gesto, mas também entregam consensualmente seu corpo físico às mãos e às vontades de seu *manuseador*.

O gesto, ou seja, o *tocar* e o *manusear*, fazem parte da leitura. Didi-Huberman (1998) iria além ao afirmar que até mesmo o ato de ver só é pensado mediante à experimentação tátil. Com as mãos viramos as páginas e com os dedos reconhecemos a textura do papel como algo associado a determinado valor de custo destes livros/revistas, o que pode sugerir suas proveniências, sendo as mais comuns o papel jornal, que já foi frequente nas revistas das bancas, ou papel *couché*, em edições com pretensões diferentes. Mas, em ambos, os subalternos quadrinhos causaram medo e repulsa, um medo que pode ser um eco de medos iconoclastas passados que levaram muitas imagens à fogueira. Também um medo presente, não necessariamente medo delas, mas um medo de não ter controle sobre elas. Era um grande perigo uma revista inteira de historinhas de imagens sedutoras estar livre de regulações de conteúdo e chegar às mãos das crianças. O toque, o gesto em direção a esse *distinto* industrialmente proliferado, de certa forma foi reprimido, causando o medo reativo. A história das histórias em quadrinhos é parte da história das imagens, que desde sempre sofrem perseguições: “É porque a capacidade do sujeito de produzir imagens faz parte de uma economia constituinte do desejo que as instituições que constituíram seu poder tomaram o cuidado tanto de interditar as imagens quanto de controlar a produção de seus efeitos” (MONDZAIN, 2015, p. 41).

Didi-Huberman (2012) afirma ainda que, em virtude disso, as imagens são uma expressão, um *rastro* que quer tocar, um traço de *seu* tempo, mas também de outros tempos passados. Elas trazem em si todas as anteriores levadas ao fogo, e as do presente estariam com elas conectadas: seriam como *cinzas mescladas* de vários braseiros passados, sendo que alguns deles *ainda se fazem ardentes*. As imagens, portanto, *ardem* e contam com o desejo e a participação humana no sentido de aproximar o rosto e soprar os resquícios ardentes, de modo a fazê-los aumentar, iluminar seu observador e fazê-lo sentir seu calor. Uma espécie de *animismo mútuo*, nas palavras de Barthes (2015).

O fogo também foi o destino de muitas histórias em quadrinhos. O fogo, o fechamento de editoras, as censuras e a recusa de sua presença em determinados espaços. Porém, sua *ardência* prevalece, brilha, chama a atenção dos olhos. Era esperado que as imagens, assim tão proliferadas, com o tempo teriam impacto até mesmo no ponto de vista das epistemologias. Enquanto estas estavam voltadas à compreensão semiológica da linguagem, à leitura dos signos, tendo até as próprias imagens sido analisadas assim, havia algo acontecendo. A onipresença das imagens, suas mediações com as pessoas, suas narrativas e seus efeitos *anímicos* nos observadores causaram impacto tanto na cultura erudita quanto na popular. Se não substituíram as palavras como modo de expressão dominante, pelo menos

motivaram o surgimento de disciplinas de *estudos visuais* ou *cultura visual* na década de 1990. Mitchell (2015) chamou o fenômeno de *virada pictórica*. É curioso observar que a popularização da novela gráfica no contexto norte-americano, conforme García (2012), se dá um pouco antes, em 1986, ano de publicação de *The dark knight returns*. A referida leitura alegórica de Pizzino (2016) para esta obra previa um medo de mais perseguições e censuras caso a novela gráfica pisasse em determinados territórios temáticos e formais antes proibidos. A *subalternidade* em relação a outras artes, e a *marginalidade* do meio quadrinhístico em relação à questionável *alta cultura* e os estudos acadêmicos, não impediu que esses *distintos sedutores, solidários, encadernados e ardentes* continuassem a convidar ao gesto, ao *toque*, mesmo em meio à desconfiança. Suas temáticas atuais, urgentes, reforçam tal convite. Afinal, reformulando a pergunta de Mitchell (2015), *o que a novela gráfica brasileira contemporânea quer?*, ou, melhor, do que ela *parece precisar?*

A novela gráfica brasileira contemporânea, tal como as crianças marginalizadas, precisa que nós queiramos interrogá-la sobre o que realmente deseja, posto que também fala de si mesma, às vezes. Precisa de nossa atenção, de nossa vontade por vínculo, pelo olhar e pela escuta depois de tanta violência institucional. Necessita ser vista como algo, em si, com características distintas, e não um meio para algum fim. Talvez, principalmente, precisa ser interrogada para que nos forneça respostas não apenas sobre si mesma e sobre o que quer, mas sobre o que nós queremos.

A percepção contemporânea sobre os quadrinhos é muito mais uma mudança no olhar dos críticos do que uma mudança gradual nos próprios quadrinhos. *O mesmo pode ser dito em relação à infância*. Embora as noções atuais do assunto sejam uma construção discursiva própria da contemporaneidade, tendo passado por um longo processo para serem reconhecidas como tal, também é importante pontuar que as fases do desenvolvimento, de aquisição e uso da linguagem, de modos aprendido e mapeamento da relação de construção de autonomia em relação à mãe não passaram a existir apenas após suas publicações pelos autores do século XX. Não se trata, também, pelo menos não de modo absoluto, de mudanças na própria infância com o passar do tempo, mas de uma mudança *do olhar adulto sobre ela*, que possibilitou o desenvolvimento das teorias científicas. Assim, tanto em *A infância do Brasil* quanto em *Castanha do Pará*, a temática e a linguagem quadrinística que a apresenta possuem aproximações, manifestadas pelas imagens de uma população marginalizada sendo apresentadas por um meio também historicamente marginalizado. Ambos possuem características recorrentes no decorrer do tempo, mas uma percepção criteriosa delas foi realizada apenas posteriormente.

Olhar para essas imagens na contemporaneidade, assim, encadernadas, contando histórias, antropomorfizando seres humanos em busca de significações, retomando acontecimentos de séculos passados, pode ser difícil, pois se trata de um desejo de reaproximação para o qual não sabemos se estamos preparados. Olhar para a novela gráfica brasileira contemporânea, especificamente nos dois casos aqui analisados, é olhar para nós, para o *nosso próprio negativo gravado na pedra* (Figura 41), e ver que a fundação do nosso país, sua *proveniência*, é a violência contra a infância. Se conseguimos olhar para nossa *proveniência* e ver o quanto falhamos no meio do caminho provavelmente podemos mirar para uma *destinação* que, mesmo que não possa ser redentora, seja menos dolorosa de ser lembrada. Tal como as imagens, as crianças continuam separadas ou *distintas*. Atribuímos a elas características sagradas, mas não vamos em direção ao gesto. Mesmo que a iconografia nos traga conhecimentos, e o passar dos séculos tenha nos possibilitado compreender cientificamente as crianças, não as vemos, não as interrogamos.

A imagem atual da criança que mira o espectador em uma novela gráfica por detrás de um papel rasgado (Figura 9), ou a que é vista como a um animal indesejado, são ecos de todas as crianças outrora exploradas e violentadas. São, hoje, como o referido conjunto de braseiros passados, ainda ardentes, e mediante uma aproximação e um *sopro*, brilharão e iluminarão os acontecimentos de todo o trajeto do país até aqui, possibilitando que as vejamos e sintamos seu calor em nossas faces. Somos *provenientes* de nossas infâncias e das infâncias passadas. É preciso, agora, que a *espécie que desenha* crie uma marca, um novo *negativo*, uma nova *proveniência* e um novo gesto de distanciamento que inaugure uma nova fase em que o marginalizado seja visto, interrogado sobre seus anseios e tenha suas necessidades essenciais atendidas.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, José. **A infância do Brasil**. 2016. Disponível em: <http://ainfanciadobrasil.com.br>. Acesso em: 30 nov. 2020.

AGUIAR, José. **A infância do Brasil**. Porto alegre: AVEC, 2017.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural**. Tradução de Paulo Soethe. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.

AZAMBUJA, Maria Regina Fay De. Direitos da criança e do adolescente: evolução do conceito de infância. *In*: PERONDI, Mauricio; SCHERER, Giovane Antônio; VIEIRA, Patricia Machado; GROSSI, Patricia Krieger (org.). **Infâncias, adolescências e juventudes na perspectiva dos direitos humanos: onde estamos? Para onde vamos?** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2018. p. 21–47.

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. **The graphic novel: an introduction**. New York: Cambridge University Press, 2015.

BAKHTIN, Mikhail Mjkhailovitch. **Estética da criação verbal**. 2. ed. Tradução de Maria Emsantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1997.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Tradução de Maria Margarida Barahona. Lisboa: Edições 70, 1983.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. Tradução de Maria de S. Cruz. Lisboa: Edições 70, 1987.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In*: BARTHES, Roland (org.). **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 19–62.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

BECCARI, Marcos. **Antirrealismo: uma breve história das aparências**. Curitiba: Kindle Direct Publishing, 2019.

BELTING, Hans. A janela e o muxarabi: uma história do olhar entre Oriente e Ocidente. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2015. p. 115–137.

BLANCHOT, Maurice. A linguagem da ficção. *In*: **A parte do fogo**. Tradução de Ana Maria Scherer. Rio de Janeiro: Rocco, 2011. p. 82–93.

BOEHM, Gottfried. Aquilo que se mostra. Sobre a diferença icônica. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2015.

BUSCH, Simon. **Prehistoric paintings in Spain's Altamira cave revealed to a lucky few**. 2014. Disponível em: <https://edition.cnn.com/travel/article/altamira-cave-reopens/index.html>. Acesso em: 20 dez. 2020.

CAMPBELL, Eddie. Eddie Campbell's Graphic Novelist's Manifesto. *In*: STONE, Tucker (org.). **The Comics Journal**. Seattle: Fantagraphics Books Inc., 2004. p. 169. Disponível em: <http://www.tcj.com/the-comics-journal-263-october-november-2004/>.

CAMPOS, Rogério De. **HQ: Uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Edições Sesc, 2019.

CHELSEA, David. **Perspective for comic book artists: how to achieve a professional look in your artwork**. 1. ed. New York: Watson-Guption Publications, 1997.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Edição Europa: FUNARTE, 1990.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DEREN, Maya. Cinema : o uso criativo da realidade. Tradução de José Gatti e Maria Cristina Mendes. **Devires**, Belo Horizonte, Fafich-UFMG, v. 9, n. 1, p. 128–149, 2012. Disponível em: <https://bib44.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/view/215/84>.

DIAZ, Gustavot. **O desenho como experiência visual**. Arte e diagramação de Duani Fogaça. [Porto Alegre]: [s.n.], 2020.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real (Tradução de Patrícia Carmello e Vera Casa Nova). **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 204–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FELIPE, Jane. O Desenvolvimento Infantil no Perspectiva Sociointerocionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. *In*: CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Siva (org.). **Educação infantil pra que te quero?** Porto alegre: Artmed, 2001. p. 27–38.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta - Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Tradução de Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz



e Terra, 1988.

WILL EISNER: **PROFISSÃO CARTUNISTA (INTERVIEW)**. Direção: Marisa Furtado; Paulo Serran. USA: Scriptorium, 2008.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. Tradução de Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? *In*: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (org.). **A comics studies reader**. 1. ed. Jackson: The University Press of Mississippi, 2009.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Translated by Ann Miller. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. 1. ed. Tradução de Érico Assis e Francisca Ysabelle Manriquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

ISAACSON, Walter. **Leonardo da Vinci**. 1. ed. Tradução de André Czarnobai. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964**. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

LAJOLO, Marisa. **Literatura: ontem, hoje, amanhã**. 1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2018.

LENT, John A. The comics debates internationally. *In*: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (org.). **A comics studies reader**. 1. ed. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 69–76.

LEROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra: 2 - Memória e ritmos**. Tradução de Emanuel Godinho. Lisboa: Edições 70, 1987.

LEROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra: 1 - Técnica e linguagem**. Tradução de Vítor Ginçalves. Lisboa: Edições 70, 1990.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica**. São Paulo: Livraria Duas Cidades/Editora 34, 2000.

LUYTEN, Sônia Maria Biben. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MACHADO, Ana Maria. **Ponto de fuga: conversas sobre livros**. São Paulo: Cia. das Letras, 2016.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli dos Santos.

São Paulo: M. Books, 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008.

MILLER, Ann. **Reading bande dessinée: critical approaches to French-language comic strip**. Bristol: Intellect Books, 2007.

MILLER, Frank; JANSON, Klaus; VARLEY, Lynn. **Batman, O cavaleiro das trevas - Edição definitiva**. Tradução de Jotapê Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Panini Brasil, 2006.

MITCHELL, W. J. T. Comics as media: afterword. **Critical inquiry**, [S. l.], v. 40, n. 3, p. 255–265, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1086/677376>.

MITCHELL, W. J. T. O que as imagens realmente querem? *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem**. 1. ed. Tradução de Mariana Poyares. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. p. 165–189.

MONDZAIN, Marie-José. A imagem entre proveniência e destinação. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. p. 39–53.

MONDZAIN, Marie-José. Imagem, Sujeito, Poder (entrevista). Tradução de Vinícius Nicastro Honesko (UFPR). **Outra Travessia**, [S. l.], n. 22, p. 175–192, 2016. DOI: <https://doi.org/10.5007/2176-8552.2016n22p175>.

MOREIRA, Claudia Regina Baukat Silveira. Contexto histórico. *In*: **A infância do Brasil**. 1. ed. Porto Alegre: AVEC, 2017. p. 89–95.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9. ed. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MOURA JUNIOR, Gidalti Oliveira. **Castanha do Pará**. São Paulo: SESI-SP Editora, 2018.

MOYA, Álvaro De. Era uma vez um menino amarelo... *In*: MOYA, Álvaro De (org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 15–96.

MOYA, Álvaro De. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

NANCY, Jean-Luc. A imagem – o distinto. Tradução de Carlos Eduardo Schmidt Capela. **Outra Travessia**, [S. l.], n. 22, p. 97–110, 2016. DOI: 10.5007/2176-8552.2016n22p97. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5935/1980-6914/letras.v21n1p15-27>.

PANOFSKY, Erwin. **A perspectiva como forma simbólica**. Tradução de Elisabete Nunes. Lisboa: Edições 70, 1999.

PIZZINO, Christopher. **Arresting Development: comics at the boundaries of literature**. Austin: University of Texas Press, 2016.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. 2. ed. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. 1. ed. Tradução de Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. a.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. 1. ed. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012. b.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. 1. ed. Porto alegre: asterisco, 2008.

REIS, Carlos. **O conhecimento da literatura: introdução aos estudos literários**. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio Dos. Quadrinhos Disney: análise e evolução. **Revista Agaquê**, [S. l.], v. 1, n. 3, 1999. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/gibiusp/agaque\\_volume1\\_n3\\_quadrinhos.asp](http://www.eca.usp.br/gibiusp/agaque_volume1_n3_quadrinhos.asp).

STAIGER, Emil. **Conceitos fundamentais da poética**. Tradução de Celeste Aída Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1977.

TOSTI, Andrea. Heterodox origin of comics: calligrams, chronologies and maps. **Todas as letras - revista de língua e literatura**, São Paulo, Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), v. 21, n. 1, p. 45–68, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5935/1980-6914/letras.v21n1p45-68>.

VARGAS, Alexander Linck. De Buster Brown a Burroughs: introdução a uma genealogia irônica dos quadrinhos brasileiros. **Veredas: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas**, [S. l.], n. 31, p. 9–24, 2019. DOI: 10.24261/2183-816x0131.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. 2015. Universidade federal de Santa Catarina (UFSC), [S. l.], 2015.

VARGAS, Alexandre Link. Os quadrinhos e a vida: o problema da qualidade literária ao final dos 1970. **Darandina Revisteletrônica**, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 1–10, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

VIGNA, Elvira. Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, [S. l.], n. 37, p. 105–122, 2011. DOI: 10.1590/2316-4018377.

WILLIAMS, Paul. **Dreaming the graphic novel: the novelization of comics**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Tradução de Jose Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar  
Porto Alegre - RS - Brasil  
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564  
E-mail: [prograd@pucrs.br](mailto:prograd@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)