

## GRAPHIC NOVEL:

### A IMAGEM E A PALAVRA EM “CASTANHA DO PARÁ”

#### Graphic novel: The image and the word in “Castanha do Pará”

Ellen Aline da Silva de Sousa  
Francisco Pereira Smith Júnior  
Universidade Federal do Pará – UFPA

**Resumo:** O artigo faz uma análise da categoria da infância marginalizada na Amazônia paraense por meio das imagens e palavras contidas na *graphic novel* intitulada *Castanha do Pará* (2018), de Gidalti Moura Jr., sob o viés metodológico da Literatura Comparada. A narrativa é inspirada no conto *Adolescendo solar* (2009) e narra o cotidiano da personagem *Castanha*, um menino descrito com uma cabeça de urubu que vive na feira do *Ver-o-Peso* nos anos de 1990, na cidade de Belém do Pará.

**Palavras-chave:** Imagem; palavra; narrativa.

**Abstract:** The article makes an analysis of the category of marginalized childhood in the Pará Amazon through the images and words contained in the graphic novel entitled *Castanha do Pará* (2018), by Gidalti Moura Jr. under the methodological bias of Comparative Literature. The narrative is inspired by the short story *Adolescendo solar* (2009) and narrates the daily life of the character *Castanha*, a boy described with a vulture's head who lives in the *Ver-o-Peso* fair in the 1990s, in the city of Belém do Pará.

**Keywords:** Image; word; narrative.

Recebido via e-mail em 07/05/2022

Aceito em 10/07/2022

Diante das possibilidades interpretativas da Literatura Comparada, o estudo sobre a *graphic novel* vai além das relações entre literaturas, pois esse mesmo gênero textual abarca concepções envolvendo o diálogo das linguagens do texto escrito e de imagens. Em vista desse outro cenário no modo de narrar, a literatura perde a sua centralidade enquanto único meio capaz de transmitir valores, pois existe uma multiplicidade de suportes em que circulam narrativas (ROCHA, 2015).

A formação cultural se expandiu para formas renovadas do ato de narrar, não é mais exclusivo do texto impresso, como comumente é associada à literatura, há uma pluralidade de textos na produção contemporânea e, por isso, Rocha (2015) entende que a narrativa, num termo amplo, abrange a literatura, devido ao insuficiente conceito tradicional de literatura, assim, a experiência da leitura adquiriu diversos meios de se manifestar:

a transmissão oral; a leitura em folhetim; a experiência de dramatização de narrativas pelo rádio e pela televisão; a adaptação de clássicos para o cinema [...]; a leitura em folhetos; [...] os primeiros livros impressos [...]; o livro impresso padrão [...]; livro com ilustrações; livro sem ilustrações; livro em edição de luxo; livros populares; *graphic novels* etc. (ROCHA, 2015, p. 94)

A partir dessa significativa expansão do entendimento sobre os estudos literários, integram-se novas concepções de narrativas que surgem na produção atual (ROCHA, 2015). Apesar das histórias em quadrinhos não serem algo totalmente novo, em razão dos registros de narrativas com imagens desde a pré-história, ainda assim são, de certo modo, marginalizados em comparação a leituras da literatura dita canônica, por “pertencer” a leitores mais jovens, pois inicialmente poderiam ter como

grupo predominante de leitores crianças e adolescentes, como “um meio de comunicação de massa” (PESSOA, 2016, p. 8), contudo, as histórias em quadrinhos atingiram um público leitor mais abrangente, destacando sua importância como nona arte.

Tal mudança de perspectiva se deve, especialmente, a publicações por volta de 1980, a partir dos chamados quadrinhos adultos, que não se restringem a histórias eróticas, mas a sua qualidade, complexidade, etc. (NATAL, 2002), em que houve um significativo aumento nas produções destinadas ao público adulto e na qualidade das edições, “foram lançadas várias séries adultas de altíssima qualidade editorial” (NATAL, 2002, p. 4), com obras de autores consagrados, como Frank Miller, que publicou *Ronin; Batman, o Cavaleiro das Trevas*, dentre outras; e Alan Moore, com edições de *Monstro do Pântano; Batman: a piada mortal; V de Vingança*.

Todavia, “a obra-prima de Moore, e da HQ mundial em todos os tempos, viria posteriormente, com a história *Watchmen* (380 páginas)” (NATAL, 2002, p. 9), que recebeu diversos prêmios, dentre eles, o *Hugo Awards*, em 1988, e está na lista da revista *Time*, entre os 100 melhores romances em língua inglesa, a única HQ a ter tal reconhecimento. Nesse contexto, as narrativas ressignificam e redefinem a mídia, o público e o imaginário sobre as HQs, contribuindo para que *Castanha do Pará* tenha o formato de livro e evidenciando questões sociais.

A história em quadrinhos, por apresentar uma linguagem autônoma – tal qual a literatura – mesclando o visual e o verbal, ou seja, possuir um sistema próprio, proporciona o diálogo com outros suportes midiáticos, como o cinema, a fotografia, a

pintura, com adaptações que vão da HQ para a literatura e vice-versa, ou ainda com outras manifestações midiáticas. A partir de então, cabe compreender do que se tratam as histórias em quadrinhos e os outros termos que permeiam o entorno das HQs e que, em algumas ocasiões, geram confusão ao conceituá-los. Ramos (2009) problematiza se os quadrinhos são um gênero ou hipergênero, no sentido de agregar outras narrativas que “derivam” das histórias em quadrinhos. “Entendemos que exista um campo maior, um hipergênero chamado quadrinhos, que abriga diferentes gêneros autônomos, unidos por elementos comuns” (RAMOS, 2009, p. 357). Nessa perspectiva, os gêneros como a *graphic novel*, as tiras cômicas, as charges, e assim por diante, compartilham de características em comum da linguagem dos quadrinhos e se agregam ao gênero “maior” que são as HQs, ou seja, um hipergênero que reúne outros gêneros autônomos (RAMOS, 2009).

A *graphic novel* foi difundida por Will Eisner em *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, na década de 1970, porém essa denominação já havia sido usada por outros artistas, mas foi a partir de Eisner que as *graphic novels* ganharam mais visibilidade.

Nos Estados Unidos, onde surgiu o termo, tinha-se a preocupação de atingir um público leitor adulto, investindo numa produção diferenciada, tanto no conteúdo como na formatação, assim como no Brasil, pode-se dizer que houve um esforço de aproximá-la a condição de literatura para também alcançar outro público, até mesmo a tradução para “romance gráfico” denota esse caráter, na tentativa de diferenciá-lo das histórias em qua-

drinhos, contudo, um dos elementos marcadores da singularidade da *graphic novel* é a liberdade temática, em também poder retratar temas mais próximos da realidade (RAMOS; FIGUEIRA, 2011).

Com frequência, as histórias em quadrinhos, veiculadas em revistas, popularmente conhecidas como gibis, continham narrativas curtas com seções vendidas separadamente, em períodos distintos, podendo ter a presença de heróis ou outras histórias seriadas, o que de certa maneira, associava-se a leituras infantis, estereotipando e inferiorizando os consumidores como uma leitura de pouco valor, “um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada além disso” (EISNER, 1989, p. 138).

Com a expansão das *graphic novels*, a partir de 1970, passou-se a abordar temáticas que discutissem situações sociais. E os artistas, bem como os leitores de diferentes idades, passaram a procurar histórias que contemplassem outros assuntos da vida humana, temas que geralmente pertenciam a outras mídias, como a literatura, e não aos quadrinhos, devido principalmente à estigmatização carregada por esse gênero textual.

Nesse sentido, buscou-se um conteúdo que se aproximasse da literatura para que, até mesmo, pudesse ser visto de outro modo, logo, “autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos” (EISNER, 2008, p. 8), mas é a partir da *graphic novel* que surgem com mais intensidade temas complexos, nomeados como “adulto” e

em consequência da ampliação do público leitor, atraiu também o mercado editorial para essa nova abordagem (EISNER, 2008).

O deslocamento temático citado é visto em *Castanha do Pará* ao trazer a vida de um menino em condição de rua – recorrente na literatura, como nos textos de Jorge Amado, José Louzeiro e outros –, que passa a ser retratada de outro modo na narrativa gráfica, compreendido como um “Quadrinho adulto de autor, que trata de temas polêmicos e atuais, utilizando uma linguagem mais sofisticada do que as HQs normais. Por exemplo: computação gráfica, pintura e colagem” (SANTOS, 1995, p. 53). Ou seja, a estrutura é um dos elementos caracterizantes da *graphic novel*, “[...] colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura” (EISNER, 1989, p. 7), pois a edição da obra recebe formatação diferente das histórias em quadrinhos, podendo o livro impresso ser maior, com capa dura, papel diferenciado, dentre outras características, fazendo despertar o interesse editorial, além da receptividade do público.

A narrativa gráfica e os quadrinhos de modo geral se destacam pela sua linguagem, ao terem suas narrativas realizadas por imagens e palavras, o que em certo ponto diverge, por exemplo, da leitura literária, pois o texto escrito predomina nesse último, e no que se refere às HQs tem-se o imbricamento do texto escrito e do imagético, que postos em diálogo constroem a narrativa e, por isso, a leitura tem sentido mais extenso. “A *graphic novel*, como a conhecemos hoje, é uma combinação de texto, seja ele narrativo ou diálogo (balões), integrado com arte disposta de uma forma sequencial” (EISNER, 2008, p. 142).

A forma sequencial é a que se sobressai nos quadrinhos (RAMOS, 2009), mas existem outros que não seguem essa linearidade, deixando em aberto para o leitor como prosseguir. Em *Castanha do Pará* percebe-se que a narrativa ocorre de modo sequencial, ou seja, o percurso da leitura segue o modelo “[...] da esquerda para a direita, de cima para baixo” (EISNER, 1989, p. 41), num fluxo normalmente aceito pelo leitor. Para a leitura se efetivar, espera-se que o público compreenda a configuração dos quadrinhos enquanto linguagem que sobrepõe o visual e o verbal:

[...] é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8)

É necessário atentar-se para o diálogo mútuo entre imagem e palavra, para a fluidez que desempenham juntas, ambas se complementando num processo em que o texto escrito aparece como a extensão do visual, diferentemente de outros gêneros textuais que requerem a transformação da escrita em imagens na imaginação, as HQs já dispõem do visual, acelerando esse percurso interpretativo (EISNER, 2008). Assim sendo, é construída uma sequência narrativa por meio da junção da linguagem verbal e não verbal, como bem colocado pelo estudioso Eco (2000, p. 147), “a estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum* [...]”, transmitindo a impressão de uma imagem em movimento.

A relação entre imagem e palavra auxilia no processo de leitura das histórias em quadrinhos, proporcionando imaginar-se pelo leitor, enquanto que, no texto escrito, o autor guia a sua imaginação descrevendo os aspectos da narrativa, “quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação” (EISNER, 1989, p. 122), contribuindo para a compreensão e no sentido que se quer passar, sendo capaz de proporcionar as sensações de sonoridade, diálogos e uma visualidade a partir das imagens dispostas.

Partindo desse princípio, os estudos sobre intermedialidade passam a contemplar a relação estabelecida na linguagem das histórias em quadrinhos. Primeiramente, esclarece-se que o termo mídia é entendido aqui como a reconceituação de arte (CLÜVER, 2011), assim, tanto a imagem quanto o texto escrito são mídias diferentes, que se juntam, formando uma nova mídia, sendo ela o gênero *graphic novel*, no qual os quadrinhos passam a ser entendidos como fenômenos intermidiáticos, que envolvem ao menos esses dois elementos.

Intermedialidade, portanto, “[...] implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias” (CLÜVER, 2011, p. 9), constituindo-se no cruzamento das fronteiras estabelecidas entre as mídias (RAJEWSKY, 2012), no diálogo que ocorre entre elas, ou melhor, na justaposição dessas mídias presentes nos produtos culturais.

Ao delimitar um pouco mais os estudos referentes às intermídias, Rajewsky (2012) apresenta três subcategorias das formas em que a intermedialidade pode se materializar, demons-



trando as relações entre elas: a combinação; as referências intermediáticas; e a transposição midiática, sendo que será na primeira que esta pesquisa irá se deter, pois trata-se da combinação entre duas ou mais mídias distintas, resultando numa nova.

Embora cada mídia se desenvolva em categorias específicas, elas podem dialogar entre si, por exemplo, uma mídia pode se caracterizar como transposição e ainda como uma referência intermediática, ou seja, além de *Castanha do Pará* ser uma combinação de mídia pelo gênero a que pertence, também pode ser denominada como transposição midiática pela articulação entre o conto inspiração e a *graphic novel* no sentido de que ocorre, de certa forma, a adaptação de um gênero específico para outro.

Ao fazer a transposição de uma mídia para outra, entendida como “a transformação de um determinado produto de mídia [...] ou de seu substrato em outra mídia” (RAJEWSKY, 2012, p. 24), essa nova mídia evoca a anterior por meio dos elementos que a constituem, desse modo, ocorre também referências intermediáticas entre *Adolescendo solar* e *Castanha do Pará*.

A combinação midiática é “o resultado ou o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas ou, mais exatamente, duas formas midiáticas de articulação” (RAJEWSKY, 2012, p. 24), que ocorrem em diferentes textos, como nos quadrinhos, e pode ser entendida como multimídias, intermídias e textos mixmídias, que diferentemente dos textos multimídias (os quais combinam textos separadamente coerentes), os textos mixmídias, isto é, os quadrinhos “[...] contêm signos complexos em mídias diferentes que não alcança-

riam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto” (CLÜVER, 2011, p. 15), um depende do outro para concretizar o ato narrativo, perderiam o sentido se separados, já que a partir dessa combinação cria-se um *continuum* (ECO, 2000), de tal modo que se imagina uma continuidade entre uma sarjeta<sup>1</sup> e outra, preenchendo as lacunas com a interpretação feita da narrativa.

O que permite a percepção da continuidade estabelecida é sobretudo a imagem, “apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade” (EISNER, 2008, p. 5). A imagem tem papel fundamental na narrativa, proporcionando e guiando a imaginação do leitor, e quando elaborada apropriadamente, com as imagens e palavras conversando entre si, os dois elementos se fundem tornando-se um só, criando uma sequência lógica, que passa a transmitir conceitos e informações, deixando de ser imagens como ilustração, e se colocando como narrativa.

A imagem, dessa forma, é de grande relevância para a narrativa gráfica pelo modo de como a história transmite o cenário narrado para o leitor, como, por exemplo, “em *Maus*, Art Spiegelman usou um estilo que, por causa de seu personagem, contava uma história. O visual, acima de tudo, transmitia de maneira bastante apropriada a impressão de que a arte havia sido criada num campo de concentração. Isso é narrativa gráfica” (EISNER, 2008, p. 160). De outra forma, o estilo guarda uma importância para narrar a história, pois o cenário posto conduz o imaginário

---

<sup>1</sup> Espaço entre os quadros.

do leitor para o ambiente narrado, favorecendo a transmissão da história criada.

Eisner (2008) configura o visual na história em quadrinhos como uma forma especial de arte sequencial “[...] porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens” (EISNER, 2008, p. 128). Essa junção, ou combinação de mídias, envolvendo imagens e palavras, funciona como comunicador através da visualidade, como irá se constatar, a partir de uma experiência comum entre autor e leitor.

Para Eisner (2008), é necessário haver “comunidade de experiência”, ou seja, para a efetuação da comunicação, autor e leitor devem partilhar de uma experiência de vida em comum para a imagem poder ser reconhecida pelo leitor, desenvolvendo entre ambos uma interação que parte do princípio de que o autor “[...] está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes” (EISNER, 2008, p. 13), assim como busca traços na memória para criar determinada característica, que deve ser reconhecível pelo leitor ao deparar-se com tal figura.

Essa mídia parte da caracterização comum entre leitor e autor, se tornando evidente pela experiência visual acordada entre os dois. “As histórias em quadrinhos comunicam numa ‘linguagem’ que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público” (EISNER, 1989, p. 7).

Desse modo, a imagem realizada pelo artista provoca a sua busca na memória, por meio de figuras que compartilha e também por estar inserido em uma cultura em que aquela cena é comum, “[...] mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada, ela consegue defla-

grar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção” (EISNER, 1989, p. 100). A partir das imagens que foram adquiridas e guardadas no decorrer da vida do artista, ao lidar com essas imagens nas narrativas, evoca ao mesmo tempo no leitor memórias de traços, gestos, fisionomias, posturas, tornando-se uma experiência comum.

Nesse sentido, o corpo humano constitui a experiência comum, é com a codificação gestual e de posturas como raiva, medo, alegria, surpresa, etc, que determinam a caracterização da personagem a ser criada, daquilo que é aceito sobre personagens-tipo mais comuns que “[...] são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos” (EISNER, 1989, p. 100), que foram observados, apreendidos e registrados pelo artista.

Na maioria das vezes são personagens comuns tirados de observações da sociedade e repassadas as suas posturas e expressões para personagens típicos, como a de um vilão, um *nerd*, dentre outros, que são característicos nas histórias e assim estereotipados. Conseqüentemente, esse entendimento depende da receptividade do leitor, que, ao ler, identificará cada papel desempenhado na narrativa gráfica a partir do conhecimento compartilhado entre autor e leitor (EISNER, 2008).

Dito isso, os registros de movimentos do corpo humano são acionados na memória do leitor por intermédio da imagem retratada, da situação posta na narrativa. Fator interessante nos quadrinhos é a atenção reservada à criação da cabeça da personagem, parte do corpo em que são registradas expressões importantes na construção da sua personalidade, uma vez que

“na maioria dos livros convencionais sobre anatomia humana a cabeça é tratada como um acessório. Na arte das histórias em quadrinhos, é essa parte da anatomia que desperta maior atenção e envolvimento” (EISNER, 1989, p. 109).

Diante do que o autor expõe, entende-se, portanto, a preferência do autor de *Castanha do Pará* por escolher a cabeça como a parte principal do corpo para zoomorfizar a personagem Castanha, já que ele tem a cabeça não de um menino comum, e sim de um urubu. Conseqüentemente, confirmando que a designação por essa parte da anatomia não é feita sem nenhuma razão, mas por despertar um interesse maior ao transpassar as emoções da personagem.

Destaca-se que a zoomorfização aparece com frequência nas HQs, quando humanos adquirem traços animais, ou o contrário no antropomorfismo, com a transferência de características humanas a não humanos, sendo característica bastante antiga e popular nas narrativas gráficas (VERGUEIRO; DENTERGHEM, 2015).

A antropomorfização é vista nas obras: *Blacksad*, de Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido; *Maus*, de Art Spiegelman; nas animações da *Walt Disney: Mickey Mouse*, *Zé Carioca*, entre outras, tendo muitas vezes a finalidade de ressaltar determinadas alegorias para a composição da personagem e da narrativa de modo geral, tanto de forma positiva como também negativa (VERGUEIRO; DENTERGHEM, 2015), os quais são aceitos com certa naturalidade pelo público dos quadrinhos (ou das animações), não há estranheza, como por exemplo, ao ver a humanização de um elemento inanimado, contudo, num primeiro mo-

mento, Castanha é estranho ao leitor, por talvez ser justamente a animalização do humano.

Embora a antropomorfização e a zoomorfização ocorram em charges desde o século XIX, a aproximação para as histórias em quadrinhos, no Brasil, ocorre com números dedicados ao público infantil, veiculados, principalmente na revista *O Tico-Tico*, que tinha como mascote um pássaro com elementos humanos e que aparecia em algumas edições da revista. No período ditatorial no Brasil (1964 a 1985), essas duas características gráficas vão surgir com ênfase e efeito mais satírico por meio do ratinho SIG, mascote do semanário *O Pasquim*, assim, dentre outras revistas, os quadrinhos antropomórficos mostram-se como possibilidade de crítica social e resistência em tempos autoritários (VERGUEIRO; DENTERGHEM, 2015).

Ainda a respeito da composição das imagens, percebe-se o contato da *graphic novel* com a pintura, numa relação intermediária ao fazer referência a uma outra mídia. Diante disso, Eisner (2008) explica que comumente são criadas imagens impressionistas nos quadrinhos – movimento que, de modo amplo, registra a tonalidade dos objetos, sem a preocupação com o contorno das figuras. Em *Castanha do Pará* pode-se inferir que dois movimentos artísticos se sobressaem, o expressionismo e o surrealismo.

Em decorrência da obra ser em aquarela, o Expressionismo se destaca, principalmente, pelo uso de cores vibrantes predominante nas cenas do Ver-o-Peso, com o uso de tonalidades mais fortes. Já o surrealismo que se baseia no irreal, no improvável, em que não há preocupação com a realidade (SOARES,

2017), se torna presente na caracterização da personagem-título em animal, bem como nos outros meninos com cabeça de bicho.

A zoomorfização, os gestos, fisionomias e o corpo humano de forma geral auxiliam na mensagem que a imagem quer repassar na narrativa como um todo. “É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos” (EISNER, 1989, p. 100). A maneira com que os movimentos e as expressões são traçados revelam a ideia que se quer passar, e quando retratados nos quadrinhos adquirem um novo significado, que junto a um enredo, com ou sem diálogos, constroem uma narrativa, ou seja, contam uma história.

Em *Castanha do Pará*, a relação entre o visual-verbal acontece de modo muito peculiar, como já apresentado, a narradora é a vizinha da família de Castanha e, por isso, tem uma certa intimidade com a personagem, logo tem-se duas linhas narrativas que dialogam e se contrapõem, ao passo que o narrador-personagem conta uma versão sobre o menino, as imagens o mostram em situações opostas no Ver-o-Peso.

O narrador de uma história tem papel fundamental, é por meio dele que se apresenta a perspectiva escolhida, e isso faz total diferença para o leitor e para os efeitos da narrativa. Pode-se classificar a narradora na *graphic novel* como na primeira pessoa, do tipo observador da história, “os observadores em primeira pessoa podem ser plenamente desenvolvidos como indivíduos com um nome, história ou personalidade” (CULLER, 1999, p. 88), cuja característica está em descrever a ação da personagem principal para um outro, no caso outra personagem.

Dentre as características designadas por Culler (1999), a autoridade do narrador se torna relevante para compreender a posição do narrador-personagem de *Castanha do Pará*, afirmando que quem narra tem autoridade sobre o leitor, pois é quem determina, segundo a sua posição, o desenrolar da história contada. Contudo, isso não ocorre na *graphic novel* analisada, a não ser para o policial militar, ouvinte da narrativa de Iracema, o recurso da imagem desacredita suas afirmações sobre a personagem-título, e o narrador passa a ser, portanto, não confiável:

[...] quando fornecem informação suficiente sobre situações e pistas a respeito de suas predisposições para nos fazer duvidar de suas interpretações dos acontecimentos, ou quando encontramos motivos para duvidar que o narrador partilha os mesmos valores que o autor. (CULLER, 1999, p. 89)

De acordo com Culler (1999) e através do contexto de *Castanha do Pará*, duvida-se do discurso da narradora e das interpretações feitas sobre a personagem Castanha, visto que, enquanto o narrador-personagem apresenta a sua versão, o autor-narrador se utiliza das imagens oferecendo outra possibilidade de narrativa sobre o menino, bem como sobre as outras personagens.

Entender a perspectiva de quem fala os acontecimentos enfocados é essencial para compreender os discursos que percorrem a narrativa, do que falam e do que se quer atingir; a narrativa, desse modo, mostra-se como um mecanismo de internalização dos valores sociais e, além disso, fornece criticidade para o público-leitor que se depara com situações recorrentes, “expõem a difícil situação dos oprimidos, em histórias que convidam os leitores, através da identificação, a ver certas situa-



ções como intoleráveis” (CULLER, 1999, p. 94). Conforme visto no drama da infância marginalizada presente em *Castanha do Pará*, como também em outros romances da Literatura Brasileira, abordagem a ser feita na seção seguinte.

## A imagem e a palavra em *Castanha do Pará*

*Castanha do Pará* inicia a narrativa pelo conflito deflagrador, ao mostrar a agressão de Castanha, ocasionada pelo padrasto, ocupando a frente da primeira página, o que confirma a marginalidade e a violência em que a personagem é exposta desde a capa da *graphic novel*. Inclusive, o narrador-personagem evidencia esse conflito como ponto central para desencadear a história de Castanha, pois é justamente a partir daí que o menino decide não voltar para casa, apesar de já conviver nas ruas antes do ocorrido, todavia, o confronto será um ponto de cisão entre a convivência familiar e o vínculo com o Ver-o-Peso.

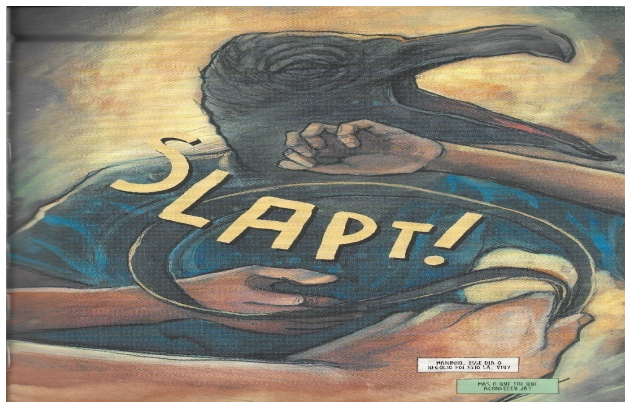


Imagem 1 – “Esse dia o negócio foi feio lá”.

Fonte: MOURA JUNIOR (2018, p. 9)

A imagem acima retrata a cena brutal de violência infantil. Neste momento, a narradora resgata uma cena tumultuosa, exibindo o padraço batendo na personagem Castanha, agredido por defender a mãe, que também estava sendo violentada por Geraldo. Em seguida, para explicar a história por detrás da agressão e o que havia acontecido posteriormente, o narrador-personagem convida o policial militar para entrar em casa e ouvir os casos sobre aquela família.

Ratifica-se aqui que a personagem Iracema escolhe um policial militar para relatar o desaparecimento da personagem-título, numa ideia de estabelecer a ordem em relação ao menino “desviante”, e por esse discurso ser proferido para um representante do Estado, que pode decidir o futuro tanto de Castanha como dela e do filho. A narradora escolhe apontar o menino-uru-bu como a representação do “erro” em relação ao próprio filho. Outro ponto a ser considerado sobre o policial é que ele é o único representante do Estado existente na narrativa, reafirmando a ideia de ordem, controle dos corpos, comportamentos sociais e segurança pública, no qual Castanha simboliza a desordem, o desvio.

Isso posto, ao explorar desde a primeira página a infância violada, torna-se imprescindível entender as infâncias (de forma plural)<sup>2</sup> na Amazônia paraense, pois Castanha é marcado pela rejeição e violência, diferentemente do que é defendido em marcos legais como a Constituição Brasileira de 1988, o Esta-

---

<sup>2</sup> Adota-se o termo infâncias por entender as diversas possibilidades em que a criança vive na Amazônia, o que vai em consonância às discussões levantadas por pesquisadores da Educação, através da Sociologia da Infância, que compreende a criança nos vários contextos amazônicos (ALVES, 2020).

tuto da Criança e do Adolescente, na Declaração Universal dos Direitos Humanos, Declaração dos Direitos das Crianças e dos Adolescentes, os quais entendem a criança como sujeito a ser obrigatoriamente acolhido e respeitado.

A infância do menino Castanha apresenta trajetórias desvinculadas de uma infância vivenciada positivamente. Na verdade, pelo próprio fato de já ter experimentado diversas situações, ele não se considera mais um menino, e sim um homem – imagem a seguir – reproduzindo a negação da infância imposta a ele. Pois, para a personagem, o que diferencia uma criança de um adulto, nessa perspectiva, são as experiências vividas, principalmente as que são marcadas pela repressão, como a dele, mesmo que Castanha ainda tivesse que passar outros momentos difíceis dentro na narrativa, como quando retorna para casa depois de ter comprado os cigarros para a avó.



Imagem 2 – “Já sou homem, rapá!”

Fonte: MOURA JUNIOR (2018, p. 53)

No diálogo acima, as falas apresentam uma linguagem coloquial da Região Norte, com o uso do pronome “tu” e expressões como “bunitinho” e “mermão”, ressaltando uma forma de comunicação mais simples que diz muito dos usuários da língua, classe social e, no caso, o universo das personagens.

Além desses registros, a afirmação em não ser mais criança permite construir uma relação dialógica com a obra de José Louzeiro, em *Infância dos Mortos* (1988), na qual os meninos também se intitulam homens, como na passagem em que a personagem Dito diz já não ser o mesmo depois de ser levado para um tipo de reformatório (que apresenta um ideal muito semelhante ao sistema prisional): “[...] desde a colônia agrícola, sentira já não ser mais um garoto. Ao aprender a rir quando estava com ódio, verificou ter se tornado um homem” (LOUZEIRO, 1988, p. 156), ou ainda como as personagens de Jorge Amado, em *Capitães da Areia*, no trecho:

Quando outras crianças só se preocupavam com brincar, estudar livros para aprender a ler, eles se viam envolvidos em acontecimentos que só os homens sabiam resolver. Sempre tinham sido como homens, na sua vida de miséria e de aventura, nunca tinham sido perfeitamente crianças. Porque o que faz a criança é o ambiente de casa, pai, mãe, nenhuma responsabilidade. Nunca eles tiveram pai e mãe na vida de rua. E tiveram sempre que cuidar de si mesmos, foram sempre os responsáveis por si. (AMADO, 2009, p. 236)

Dessa forma, as vivências, em grande parte violentas, fizeram as personagens das narrativas citadas amadurecerem de modo precoce, com a perda da inocência, atrelado a um ideal de infância, conheceram a violência por meio da figura policial e de reformatórios; o acesso às drogas com traficantes que os

usavam como “entregadores”; o sexo com prostitutas, ou entre os próprios meninos, como na referida obra de Jorge Amado.

É a partir de contextos opressores, no qual violentam essas crianças que, nas narrativas, eles se veem sem outra perspectiva de vida, como consequência se demonstra um distanciamento entre o mundo infantil defendido pelas autoridades (pela Constituição Federal de 1988 e pelo ECA) – inclusive é descrito parte dessa concepção no trecho supracitado de *Capitães da Areia* – e o mundo que de fato a criança está inserida (DEL PRIORE, 2016).

Ou seja, a vida na rua ensinou a esses meninos outras experiências baseadas na negação da infância, que, como descrito, nunca tiveram acolhimento nem com os pais e nem com outras pessoas. Aliás, ao mencionar a ausência de pai e mãe, uma das características recorrentes nas narrativas sobre meninos e meninas em situação de rua, é a ausência paterna, sendo a primeira figura a abandoná-las, como em *Um Menino Chamado Raddisson*: “Mas esse pai não existe – para elas, não existe – pois também sumiu no mundo [...]” (ZIRALDO, 2014, p. 16).

A partir do abandono paterno, a responsabilidade da criação e os cuidados são atribuídos exclusivamente às mulheres, que reconfiguraram o núcleo familiar, logo, em grande parte, é a figura da mãe que é mencionada, contudo, por vários fatores, esses meninos são deixados sozinhos nas ruas, formando vínculos com outros grupos. Em uma sociedade estruturada na autoridade do pai, masculina, em suma patriarcal, a ausência paterna é usada como referência para a imposição de um modelo de família monogâmico e heterossexual reproduzido e legi-

timado, essencialmente, em um dimensão religiosa e simbólica da nossa sociedade.

A imagem do padrasto também aparece de forma problemática, uma vez que o conflito familiar geralmente é visível por intermédio das atitudes do padrasto de Castanha, dialogando com a pesquisa feita por Machado (2003) com meninos e meninas em situação de rua, na cidade de Salvador, que, a partir dos questionamentos feitos, a pesquisadora identificou em grande parte a figura paterna ausente, e nas ocasiões em que eles têm padrasto “[...] ele não é necessariamente incluído como parte da família, sendo, às vezes, considerado o responsável pela saída do menino para a rua” (MACHADO, 2003, p. 96).

À vista disso, demonstra-se que os conflitos gerados em torno da presença do padrasto, no núcleo familiar, são percebidos de forma negativa, tanto que a própria narradora, na próxima imagem, afirma que o padrasto de Castanha não era pai, mas agia como se o fosse, até mesmo em um dos conflitos, Castanha reafirma esse pensamento, contudo, no momento em que o perde, o menino-urubu se refere a ele como pai.

Voltando para o depoimento de Iracema, ela diz querer ajudar sua vizinha, a avó de Castanha, que, todos os dias, espera pelo retorno do menino, para isso o narrador-personagem relata, a seu modo, o que ocorreu para o menino-urubu passar de fato a morar no Ver-o-Peso. No entendimento da narradora, o único que poderia ter autoridade sobre Castanha, e que não permitiria tal comportamento, era Geraldo, o padrasto do menino, como observa-se na imagem a seguir:



Imagem 3 – “Geraldo era quem botava moral”.

Fonte: MOURA JUNIOR (2018, p. 13)

De acordo com a imagem anterior, a qual explora a relação entre o menino-urubu e Geraldo, é relevante atentar-se para as afirmações da narradora, com uso de falas cotidianas no contexto paraense, a exemplo de “dava-lhe umas mijadas”, com sentido de repreender Castanha de forma agressiva. Logo, com Geraldo em casa, ele teria autoridade sobre Castanha, o menino obedeceria também aos demais e não estaria no Ver-o-Peso

**Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 14 n. 1, jan-jun/2023**

permanentemente, pois o padraŝto era o chefe da casa, mandava em todos, até mesmo na mãe e na avó do menino, assim, tudo se dava baseado na agressividade imposta aos familiares.

Ainda assim, o padraŝto é considerado por ela (narradora) como um homem admirável, todos os seus defeitos são encobertos pelos serviços prestados aos outros, ou seja, as cenas de violências passam a ser compreensíveis, pois mantinha a postura ideal de um homem respeitável.

Sendo assim, a presença de Castanha atrelada a um lar, sob a ordem do padraŝto, seria aceitável, pelo fato de que provavelmente não estaria perambulando pela cidade, apesar da repressão que passava em casa e dos relatos de Iracema afirmando que o menino já frequentava o Ver-o-Peso.

O ambiente em que a infância de Castanha está inserida é contrário ao proposto pelas leis e estatutos, que visam o desenvolvimento da criança e do adolescente, priorizam o brincar, a educação. Todavia, os percursos traçados pelas crianças ocasionam perdas de formas de aprendizagem, e a infância passa a ser incluída em um novo lugar, atrelada ao trabalho informal, em situações abusivas, dentre tantas outras maneiras de exploração, acaba “[...] sobrando-lhes pouco tempo para a imagem que normalmente a ela está associada: do riso e da brincadeira” (DEL PRIORE, 2016, p. 8).

Destarte, em muitas ocasiões, não é possível associar a infância a uma fase marcada positivamente, como a esperada que a criança tivesse, mas são acometidas por outros fatores, assim, Del Priore (2016) destaca duas representações de infâncias, a primeira associada a um ideal de “criança feliz”, que



dispõe de todos os produtos destinados ao público infantil, e a segunda, que diz respeito à criança “real”, ou seja, a que muitas vezes estão expostas a todo tipo de violação e exploração.

Tal cenário, colocado pela autora, pode ser visto em outros países, enfatizando as diferentes formas de exploração da criança. Passada ao longo da história por diversos lugares, em postos de destaque ou em condição análoga à escravidão – como nos canaviais–, a infância sempre esteve associada ao trabalho, era preferível que estivessem trabalhando ao invés de frequentar a escola, por exemplo, (DEL PRIORE, 2016), pois seria mais rentável para a família e estaria longe de outros perigos, demonstrando o que se encontra com frequência em *Castanha do Pará*.

A análise utiliza-se do discurso da narradora por entender que ela traz importantes discussões a respeito da infância a partir do seu posicionamento enquanto indivíduo, no qual, ao mesmo tempo em que expõe a vida de Castanha, faz constantes comparações com o comportamento de seu filho, Vitinho, que, aos seus olhos, tem uma conduta exemplar. Desse modo, à priori, explora-se a relação da personagem com o cenário do Ver-o-Peso e as socializações que ocorrem na rua com as demais crianças com quem Castanha costuma brincar, incluindo o filho da narradora.

## Considerações finais

A narrativa de *Castanha do Pará* explora a trajetória da sua personagem principal para além da escrita, que se realiza por meio de um processo intermediário que destaca o imbrica-

mento visual-verbal e mostra a pertinência como uma *graphic novel*.

O processo de marginalização da personagem Castanha surge desde o vínculo familiar, pois a própria família de Castanha se encontra em uma condição marginal, ou seja, a infância do menino-urubu já se mostra fragilizada na instituição familiar, diante da presença do padrasto que procura inferiorizá-lo. Ademais, a marginalização do menino-urubu se estende a sua permanência no Ver-o-Peso, espaço que apresenta uma relação conflitante para o menino, ao mesmo tempo em que parece “acolher” Castanha, demarca a sua condição de marginalizado e excluído socialmente, expondo o quanto a presença da personagem é incômoda.

Dessa forma, a marginalização antecede a saída para o Ver-o-Peso, tanto que é a partir do convívio familiar que o narrador-personagem busca explicar o desaparecimento do menino-urubu, apontando as constantes violências naquele cenário que acaba afetando diretamente no destino da personagem-título.

A partir das análises realizadas, é possível afirmar que a alegoria do urubu possui duas vertentes, a primeira vertente mostra que seus traços o particularizam no meio social amazônico, visto a recorrência da figura do urubu em outros suportes midiáticos, constituindo a simbolização do espaço do Ver-o-Peso. A segunda vertente se refere à condição do menino de ser marginalizado, justamente por se tratar da comparação com um animal que circula pelo ambiente da feira, se alimentando dos restos de comida, o que aproxima ainda mais a ligação entre Castanha e o urubu, ambos com trajetórias muito semelhantes.

Logo, apresenta-se um menino que não é criança, mas é bicho, retratando a visão de outros sujeitos que transitam pela feira. Em vista disso, tais categorias despertam para o contexto da narrativa, moldando o ambiente na *graphic novel* e a própria personagem, que traz consigo representações da vida de meninos em condição de rua no contexto do Ver-o-Peso e de outras cidades brasileiras.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Laura Maria Silva Araújo. Ensaio cartográfico sobre a Infância: o desafio da pesquisa com crianças da Amazônia Paraense. **Revista Humanidades e Inovação**. v. 7, n. 15. 2020.

AMADO, Jorge. **Capitães da Areia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **Pós: Belo Horizonte**, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca produções culturais, 1999.

DEL PRIORE, Mary. (org.). **História das crianças no Brasil**. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2016.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. 5 ed. São Paulo, 2000.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. 2 ed. São Paulo: Devir, 2008.

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

LOUZEIRO, José. **Infância dos Mortos**. São Paulo: Círculo do livro, 1988.

MACHADO, Rosa Heleno Blanco. **Vozes e silêncios de meninos de rua**: o que os meninos de rua pensam sobre as nossas instituições. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

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

NATAL, Chris Benjamim. Literatura Visual – Influências qualitativas e quantitativas de Moore e Miller no quadrinho adulto publicado no Brasil. *In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador: INTERCOM, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/606467590024047575824215761580440449.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2020.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos**: definições, elementos e gêneros. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PINHEIRO, Luizan. **Adolescendo solar**. Belém: Cromos, 2009.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. *In: Diniz, Thaís F. N. (org.) Intermedialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Estudos Linguísticos**, São Paulo, v. 3, n. 38, p. 355-367, set./dez., 2009.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? terminologias distintas para um

mesmo rótulo. **Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos**, 2011. Disponível em: <https://www.gelbc.com/anais-ii-jornada-romances-graficos-2011>. Acesso em: 23 maio 2020.

ROCHA, João Cezar de Castro. **Por uma esquizofrenia produtiva**: (Da prática à teoria). PRIGOL, Valdir (org.). Chapecó: Argos, 2015.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos. **Comunicação e educação**. São Paulo, p. 53-58, jan./abr., 1995.

SOARES, Ana Cecília. **História da Arte**. Sobral: INTA, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro; DENTERGHEM, Diego Emmanuel de Kerchove. **Os quadrinhos antropomórficos no Brasil**: caricatura, diversão e crítica social. 2015. Disponível em: <http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002735644.pdf>. Acesso em: 13 out. 2020.

ZIRALDO. **Um menino chamado Raddysson e mais os meninos de Portinari**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2014.