

LITERATURA INFANTIL SOBRE A DEPRESSÃO: A PRODUÇÃO ESTRATÉGICA DO LIVRO “MININHO - DORES DE UM COTOVELO”

Rodrigo Sérgio Ferreira de Paiva ¹

INTRODUÇÃO

O produto proposto como Trabalho de Conclusão de Curso da Especialização em Escrita Criativa dialoga predominantemente com as disciplinas Literatura e Outras Artes, ministrada pelo mestre Adriano Portela, e Empreendedorismo Literário, proferida pela prof^a. dra. Moema Vilela Pereira. Tanto sua formatação como tonalidade significam um rompimento à produção literária tradicional, tratando-se de uma decisão crítica quanto ao menosprezo de gêneros lúdicos, a exemplo das histórias em quadrinhos, e manifestações similares como forma válida de escrita criativa.

A obra lúdica em questão é destinada ao público infantojuvenil, com a leveza e simplificação de duas temáticas pertinentes: depressão e abandono. A linguagem bem-humorada e não verbalizada subjetiva uma produção madura, que carrega consigo conceitos psicológicos complexos. A construção diegética parte ainda de inspirações reais da vida do autor, transpostas da não-ficção para a ficção. Considerando que no decorrer do processo criativo o artista transita “do possível ao necessário” (OSTROWER, 2003, p. 257), sem padrões preconcebidos e nem sempre conscientes, uma série de inspirações surgiram conforme o amadurecimento da proposta, incluindo o descarte e reajuste de dados conceitos diante de impedimentos como tempo e limitação estética.

O título “Mininho” introduz o nome do protagonista, enquanto o subtítulo “Dores de Um Cotovelo” brinca com a expressão popular “dor de cotovelo” usada para se referir a uma desilusão amorosa. Ou ainda para designar “pessoas invejosas, frustradas e decepcionadas com algo ou alguém” (PEREIRA, s.d., on-line) ou um momento de tristeza após a perda de alguém amado. Acredita-se que sua origem se relaciona à dor física sentida no cotovelo quando este sofre uma pancada ou apoia um indivíduo pranteador que passou horas sentado, se lamentando em uma mesa de bar após seus desenganos.

O compositor gaúcho Lupicínio Rodrigues (1914 – 1974) fez com que tal enunciação se popularizasse através de suas letras de sambas relacionadas, justamente, a abandono e decepções amorosas. Partindo da visão de que o amor não se limita a relações românticas e indo de encontro à personificação do cotovelo Mininho, a locução aparece no plural e

¹ Doutorando em Ciências da Linguagem (UNICAP). E-mail: rodrigo.20206067182@unicap.br

acrescida do artigo indefinido “um”. Desse modo, constrói-se uma brincadeira que referência às peripécias do personagem-título.

A personificação de figuras inanimadas agregada de uma narrativa de aspectos oníricos e do nonsense, este “um subgênero literário do cômico integrado na Inglaterra oitocentista” (PEREIRA, 2006, p. 02), define um “norte” sempre existente na elaboração da trama. Sem contar necessariamente com um denominador comum, o nonsense, atribuído ao absurdo e à ausência de sentido, compõe “um jogo lógico, com regras próprias, sendo ainda definido como paradoxal pois possui um estilo característico que joga com as regras do senso comum, ao mesmo tempo que as nega ou inviabiliza, provocando efeitos de incoerência” (IDEM). Iniciado por Lewis Carroll (pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, autor de *Alice no País das Maravilhas*) e Edward Lear, também é recorrentemente associado à escrita cômica e correlacionada ao público infantil, graças a sua manipulação de situações absurdas, divertidas, de possibilidades distintas de decodificação e que exercem a ruptura daquilo que se espera em processos comunicacionais convencionais.

A dificuldade de se trabalhar com idealizações específicas e a necessidade constante de recorrer a um apelo visual levou ao desafio de construir um livro ilustrado de personalidade, com aspectos gráficos de uma história em quadrinhos. Mesclando arte sequencial (continuidade das imagens, acrescida de uso de balões e onomatopeias) de estética autoral com linguagem verbal e não verbal (imagens sensoriais), a história conta a vida de Mininho, um cotovelo que exerce figura paterna de um gato chamado Biluca como forma de mitigar a dor de perder alguém importante para si.

MATERIAIS E MÉTODOS

Como fonte de inspiração, podem ser listadas as seguintes obras fílmicas e literárias:

- As Trapalhadas de Flapjack (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*, 2008-2010);
- Diário de um Banana (*Diary of a Wimpy Kid*, 2007);
- Graphic MSP: Louco – Fuga (2015);
- Graphic MSP: Bidu – Caminhos (2013);
- Divertida Mente (*Inside Out*, 2015).

Delas, foram extraídas referências estéticas e temáticas. As expressões faciais das personagens receberam influência direta da obra de Jeff Kinney, de modo que a simplicidade se torna aliada do efeito cômico. Os balões de diálogo ilustrados se baseiam na *graphic novel*

Bidu – Caminhos (2013), com o seguinte diferencial: cada personagem possui um grafismo próprio, que ilustra sua maneira particular de enxergar o mundo. Quatro-Luvas, por exemplo, expressa tudo em tons cor-de-rosa (transmite inocência).

A adaptação lúdica da depressão, que inclui o uso expressivo de cores, segue sugestões do longa-metragem *Divertida Mente* (2015), enquanto a jocosidade do desenho animado *As Trapalhadas de Flapjack* (2008 – 2010), do canal televisivo Cartoon Network, complementou a ânsia deste autor por um cunho cômico. Por fim, *Louco – Fuga* (2015), cuja estrutura se baseia no nonsense, reafirmou a possibilidade de adentrar neste território por meio da arte sequencial.

Uma vez decidida a base diegética do produto, sua confecção se iniciou a partir da capa, a princípio pensada como um esboço, apenas. Produzida através do programa Adobe Illustrator, a arte terminou por definir a direção gráfica do projeto, incluindo o uso de uma estética simples, construída via edição parcial ou total de vetores gráficos gratuitos. Um esquema de cores para as páginas também foi definido, predominando o azul. Trata-se de uma alusão a sensações como tristeza e desespero:

O termo “blues” significa isso em inglês, estar triste. A conotação pode estar relacionada com lágrimas e chuva (e seus efeitos depressivos), já que a água é geralmente representada na mente das pessoas como azul. Na mitologia grega, Zeus fazia chover quando estava triste (ROMANZOTI, 2001, on-line).

O rascunho evoluiu com a aplicação de sombreados e luzes, mantendo o conceito original: os rostos dos protagonistas criam um paralelo com o símbolo Yin Yang, princípio da filosofia chinesa que representa duas energias opostas e complementares: Ying (lado esquerdo) é a escuridão/passividade, enquanto Yang (lado direito) é a claridade/atividade (MENEGELI, 2018, on-line). A luminosidade ainda centraliza o foco no laço emocional das personagens. O plano de fundo da história, que no geral expressa o estado mental das personagens, transita para outras colorações além do já explanado azul:

COR	ATRIBUIÇÃO
Preto	Sequências exteriores aos eventos em evidência. As páginas pretas separam capítulos, incluindo breves explicações sobre situações não explicitadas na narrativa principal e tiradas cômicas. A cor também dialoga com mistério, anonimato e neutralidade (CLEMENTE, 2020, on-line).
Vermelho	Páginas vermelhas são usadas para expressar a jornada da antagonista e suas ações tomadas pela raiva. “Está relacionada à agressividade, ao impulso, à força e à energia descontrolada” (EDUCLUB, s.d,

	on-line).
Cinza	A transição do azul para o cinza sugere que a depressão de Mininho atingiu um nível de vazio existencial, sem vida.
Laranja/amarelo	Expressa a alegria perdida do protagonista. Transmitem otimismo, felicidade, imaginação e criatividade (CLEMENTE, 2020, on-line).

REFERENCIAL TEÓRICO, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Escolheu-se a adesão de um narrador-personagem, em 1ª pessoa, revelado ao final do livro como a versão crescida do filho sugerido na sequência de *flashbacks* iniciada na página 42. Envolvido emocionalmente com a narrativa, agrega subjetividade à trama. O uso de um lápis ilustrado contribui na ratificação da história como uma série de situações irreais, assumindo um espaço para inúmeras possibilidades ficcionais. O espaço físico em que as personagens atuam é apenas sugerido na forma de ilustrações, de modo que o leitor possa descobrir aos poucos as diferentes camadas do contexto narrado. Os cenários alternam principalmente entre a casa da Mãe (e arredores) e o casarão do Filho, enquanto o espaço social evidencia o estado psicológico do protagonista e sua rotina.

O tempo cronológico, que transcorre na ordem natural dos fatos, é intercalado pelo tempo psicológico na forma de *flashbacks*, técnica que consiste em voltar no tempo conforme a memória das personagens. Seu uso quebra propositalmente a linearidade da trama, provocando *plot-twists*². A apresentação de elementos como título e autoria cortes simulam, inclusive, aspectos característicos da arte cinematográfica: cortes elípticos, sobreposição de imagens e as popularizadas “cenas pós-créditos”. A obra segue com uma série de construções metafóricas e paralelismos com a realidade. Dentre eles, é válido destacar Mininho como um protagonista reclamão, dominado pela impotência de ser um mero cotovelo. Seu cobertor, revelado como objeto sentimental que acolhe sua memória afetiva, é uma metáfora para sua “zona de conforto”, violada constantemente pelas situações que enfrenta.

Episódios de insônia, a frustração de não conseguir realizar atividades simples, autossabotagem, lei de Murphy, sabotagem alheia, transferência de responsabilidades, envolvimento não proposital em conflitos alheios, laços emocionais imprevisíveis, cancelamento midiático, opinião pública, *fake News*, negação da realidade, mentiras, o binômio tempo-cura, inércia, perda, reinvenção de rotina, adoção e desapego ao material

² Aspecto autoral e estilístico que provoca a reviravolta na trama e quebra de expectativas do público (FERNANDES; LISBOA, 2017).

aparecem de forma lúdica, agregados de imprevisibilidade e originalidade. A ascensão de Pitomba, certamente, é uma crítica à realidade política brasileira.

A recorrência de onomatopeias retém uma curiosidade: muitas delas aparecem deformadas de modo a refletir sua intensidade ou até mesmo a direção do som ecoado. Objetos coloridos sugerem indícios daquilo que é real ou está além do “mundo” triste em evidência. Já a página 64 é uma demonstração valiosa das possibilidades criativas da arte sequencial, onde o tamanho do quadro transmite a solidão e desorientação de Mininho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso percorrido inclui, mesmo que brevemente, algumas etapas básicas da dita “jornada do herói” (RICÓN, 2006), incluindo a visualização de um “mundo comum” (no caso sua vida doméstica), o “chamado à aventura” (missão de resgatar o gato Biluca), “recusa do chamado” (medo de enfrentar o cachorro Nobinho), encontro com aliados e inimigos, “a provação suprema” (conflito com a antagonista), “recompensa” (resgate) e “retorno com o elixir” (Biluca). O tradicional “encontro com o mentor” dá lugar a autossuperação, graças à saída da zona de conforto.

Por fim, o livro se encerra com fotografias que contextualizam as inspirações que levaram a sua origem. Como gancho *crossover*³, há também uma aparição autorizada de Bel, personagem do selo de quadrinhos Elefantes Na Sala, do quadrinista e músico pernambucano Fernando Athayde, cujas obras compartilham do humor nonsense.

Palavras-chave: Abandono, Arte sequencial, Depressão, Escrita Criativa, Literatura infantojuvenil, Linguagem não verbal.

REFERÊNCIAS

CAVICCHIOLI, M. **Livro Ilustrado: palavras e imagens**. Remate de Males, Campinas, SP, v. 34, n. 2, p. 711–717, 2015. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635876>. Acesso em 31 mai. 2022.

CLEMENTE, Matheus. **Entenda o que é Psicologia das Cores e descubra o significado de cada cor**. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>. Acesso em 31 mai. 2022.

FERNANDES, Andreza Lisboa da Silva; LISBOA, Aline. **O Plot-Twist como Recurso Estilístico nos Filmes de M. Night Shyamalan**. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0777-1.pdf>. Acesso em 31 mai. 2022.

³ Cruzamento de universos ficcionais distintos (DOS SANTOS; PEREIRA, 2018).

DE AGUIAR, Vera Teixeira. **O verbal e o não verbal**. Unesp, 2004.

DE FÁTIMA BONIFÁCIO, Selma. **Quadrinhos e ensino: o conhecimento histórico e suas representações na arte seqüencial**. 2007. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais_simposios/pdf/2019-01/1548210565_05d6d1da151e560d8f18ee2fa5203cf0.pdf. Acesso em 31 mai. 2022.

DE OLIVEIRA, Larissa Francine. **Era uma vez: um conto de fadas moderno**. Instituto de Letras e Linguística (ILEEL), p. 73, 2016.

DOS SANTOS, Alexandre Tadeu; PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. **O uso do Spin-off e do Crossover como recurso narrativo na Ficção Seriada Televisiva**. 2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1546-1.pdf>. Acesso em 31 mai. 2022.

EDUCLUB. **Quais cores dos sentimentos e das emoções?**. Sd. Disponível em: <https://www.educlub.com.br/quais-cores-dos-sentimentos-e-das-emocoes/>. Acesso em 31 mai. 2022.

MENEGUELLI. **Yin e Yang: as forças opostas, o equilíbrio entre elas e todos os significados**. 2018. Disponível em: <https://www.greenme.com.br/informarse/significados/68220-yin-e-yang-as-forcas-opostas-o-equilibrio-entre-elas-e-todos-os-significados/>. Acesso em 31 mai. 2022.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 17. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2003. 187 p.

PEREIRA, Conceição. **Nonsense e Literatura Infantil: os Limericks de Edward Lear**. In: Atas do Segundo Congresso Internacional-Criança, Língua, Imaginário e Texto Literário, Centro e Margens na Literatura para Crianças e Jovens. sp, Braga: Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2006.

PEREIRA, Renata Gonçalves. **Dor de cotovelo – O que significa e qual origem dessa expressão popular**. S.d. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/dor-de-cotovelo/>. Acesso em 31 mai. 2022.

RICÓN, Luiz Eduardo. **A jornada do herói mitológico**. In: SIMPOSIO DE RPG & EDUCAÇÃO. 2006. p. 2-4.

ROMANZOTI. **Como as cores conquistaram seu significado simbólico**. 2011. Disponível em: <https://hypescience.com/como-as-cores-conquistaram-seu-significado-simbolico/#:~:text=O%20termo%20E2%80%9Cblues%20significa%20isso,f%20azia%20chover%20quando%20estava%20triste>. Acesso em 31 mai. 2022.

SOUZA, Tania Conceição Clemente de. **A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação**. Rua, v. 7, n. 1, p. 65-94, 2001.

SUPER INTERESSANTE. **O que é a lei de Murphy?**. 2014. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-a-lei-de-murphy/>. Acesso em 31 mai 2022.