

Reinações de Um Certo Marinheiro: dos quadrinhos ao Sítio do Picapau Amarelo

Tricks of A Certain Sailor: from comics to The Yellow
Picapau Ranch

Fernando Teixeira Luiz¹; Thiago Alves Valente²;

Resumo: Este artigo, pautado nos estudos de Lucena Jr (2001), Lajolo e Ceccantini (2008) e Denis (2010), centra-se na articulação entre literatura e outros códigos estéticos, mapeando o processo de transformação de uma personagem em seu trânsito por diferentes veículos midiáticos: os quadrinhos, a animação gráfica e a literatura. Para tanto, selecionamos o protagonista norte-americano Popeye, de ampla popularidade nas primeiras décadas do século XX. Em linhas gerais, este artigo aborda o percurso do citado herói, em 1929, como um dos pioneiros no universo dos quadrinhos, migrando, em 1933, para o espaço da animação e, em 1936, para a literatura juvenil brasileira, integrando a publicação *Memórias da Emília*, de Monteiro Lobato. A pesquisa apontou para nítidas transformações no processo de representação do herói, sobretudo no espaço brasileiro, a partir de elementos como o humor e a intertextualidade.

Palavras-chave: Literatura. Histórias em quadrinhos. Desenhos animados. Transposição intersemiótica.

¹ Pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual Paulista (UNESP/Assis). Professor assistente do Departamento de Estudos Linguísticos, Literários e da Educação (DELLE) da Universidade Estadual Paulista/Assis. Grupo de pesquisa: Literatura juvenil: crítica e história (UENP/UNESP). ORCID: 0000-0002-1175-4284. E-mail: fer.luiggi@hotmail.com

² Pós-doutorado do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá (PLE/UEM). Docente do Centro de Letras, Comunicação e Artes, Campus de Cornélio Procopio, da Universidade Estadual do Norte do Paraná (CLCA/CCP/UENP). Grupo de pesquisa: Literatura juvenil: crítica e história (UENP/UNESP). Vice-Coordenador do GT ANPOLL Leitura e Literatura Infantil e Juvenil. ORCID: 0000-0002-5421-0156. E-mail: kantav2005@gmail.com

Abstract: This study, based on studies by Lucena Jr (2001), Lajolo and Ceccantini (2008) and Denis (2010), focuses on the articulation among literature and other aesthetic codes, mapping a character transformation process to different media: comics, graphic animation and literature. To this end, the American protagonist Popeye was selected. He was widely popular in the first decades of the twentieth century. In general, this paper discusses the pathway of the hero, in 1929, as one of the pioneers in the comic books universe, migrating, in 1933, to the animation space and, in 1936, to the Brazilian youth literature, integrating the publication *Memórias da Emília*, by Monteiro Lobato. The research pointed to clear transformations in the process of hero representation, especially in the Brazilian space, based on elements such as humor and intertextuality.

Keywords: Literature. Comic books. Cartoons. Intersemiotic transposition.

Introdução

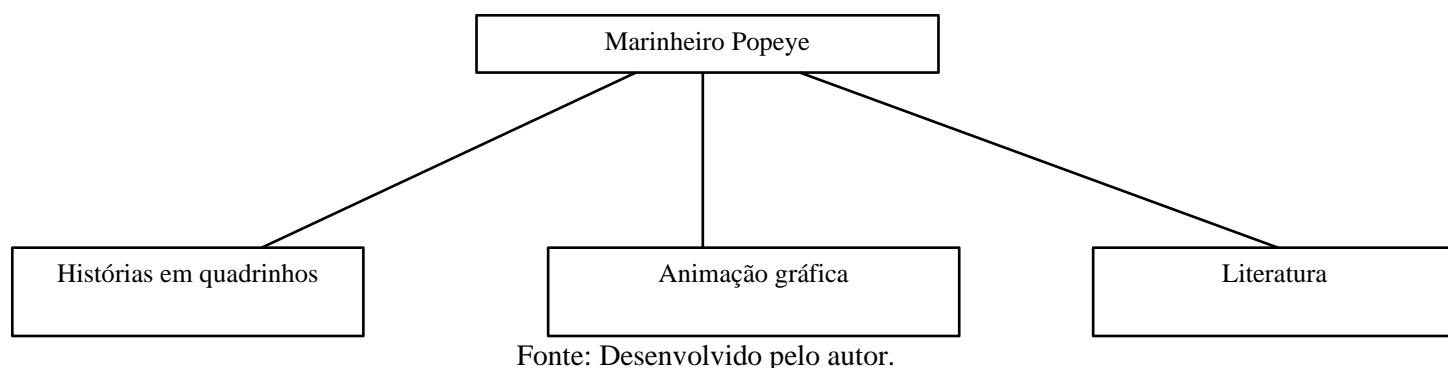
Pedrinho não tardou a reconhecê-lo.
-Popeye! O marinheiro Popeye, Peter...
Peter Pan não conhecia esse figurão.
-Quem é ele? –perguntou.
-Um homenzinho terrível, Peter. Não há no mundo quem o vença. Derrota tudo. Será que é cúmplice do Capitão Gancho?
(LOBATO, 1957, p.112)

Este ensaio propõe rastrear, analisar e problematizar a trajetória de um herói norte-americano emblemático no universo cultural infantil e juvenil – o marinheiro Popeye – mostrando suas transformações ao longo das primeiras décadas do século XX, em diferentes mídias. Em linhas gerais, o citado marinheiro surgiu, em 1929, como personagem secundária no território dos quadrinhos, assumindo, posteriormente, a posição de protagonista. Acabou migrando, alguns anos depois, em 1933, para outra mídia de notável repercussão entre crianças e jovens: a animação gráfica.

A personagem de Elzie Crisler Segar foi recriada, pelas mãos dos irmãos Max Fleischer e Dave Fleischer, e, posteriormente, pela *Paramount Pictures Corporation* e pelos estúdios *Hanna-Barbera*, tanto para o cinema quanto para a série animada (todos na categoria curta-metragem). O herói ainda reapareceu no Brasil, em 1936, na literatura do *Sítio do Picapau Amarelo*, e no cinema, em 1980, interpretado pelo ator Robin Williams. Vale ainda ressaltar a *web série* criada para o marinheiro, em 2018, em um canal do *You Tube*. Diante da necessidade de recorte do objeto, para discorrermos sobre a saga do marinheiro Popeye entre as diversas mídias endereçadas ao público infantil e juvenil, selecionamos uma tirinha em quadrinhos (1933), o desenho animado *Blow me Down* (1933) e a literatura de Monteiro Lobato, *Memórias de Emília* (1936).

Nesse sentido, pretende-se, neste ensaio, verificar como o herói Popeye se modificou em sua jornada dos quadrinhos à animação gráfica, e de que forma o escritor brasileiro

Monteiro Lobato adaptou uma personagem consagrada do espaço norte-americano para as terras do Picapau Amarelo. Para subsidiar tal meta, partiremos do conceito de *transposição intersemiótica* (CLÜVER, 2006), ancorado aos estudos de intermedialidade. Com a finalidade de melhor sintetizar os objetivos do ensaio, propomos o organograma formulado abaixo:



Considerando as intenções e pretensões da pesquisa, passemos aos fundamentos teórico-metodológicos que regem e embasaram o presente estudo. A seguir, daremos início à análise da saga da personagem em debate – da construção à consagração do herói – ressignificada pelas importantes mídias do início do século XX.

Procedimentos teórico-metodológicos.

A reflexão em torno do processo de transposição intersemiótica ou intermediática (CLÜVER, 2006; FERRO, 2016) tornou-se um dado bastante incidente nos estudos centrados na historiografia da literatura infantil e juvenil, tendo em vista o número expressivo de obras literárias recriadas no universo dos quadrinhos, do cinema, do teatro, da animação gráfica e dos jogos eletrônicos. “Em todos os casos de transposição intersemiótica, trata-se, pois, da mudança de um sistema de signos para outro e, normalmente, também de uma mídia para outra – conforme o que se entende por mídia” (CLÜVER, 2006, p. 17).

Além da tradução ou adaptação criativa entre as diferentes linguagens, os princípios que regem a transposição não agregam a ideia de fidelidade absoluta ao texto-fonte,

mesmo porque a nova versão não substitui o original. Aqui, a transformação de uma linguagem para uma nova requer a adequação dos signos – de dois sistemas semióticos distintos – dentro de uma estrutura sónica autônoma. Ademais, a adaptação de textos para diversos meios de comunicação de massa resulta, assim, no processo de multimídia, em que o objeto estético se encontra disponível para a heterogeneidade de releituras em diferentes mídias. “Em todos os casos de transposição intersemiótica, trata-se, pois, da mudança de um sistema de signos para outro e, normalmente, também de uma mídia para outra” (CLÜVER, 2006, p. 17).

Com base nesses pressupostos, Savernini (2015) assegura que a transposição intersemiótica seria caracterizada, especificamente, em sua produção e em sua recepção, “pela separabilidade dos textos, pela autossuficiência e pela politextualidade” (p.07). Logo, o que se pretende problematizar neste artigo não é a simples recriação visual de um protagonista, mas o percurso gerativo de sentido de uma personagem que transitou por três mídias na primeira metade do século XX.

Trevizan (1998), atenta às diversas mídias da contemporaneidade, assinala que as produções culturais envolvem humanismo, sedução e arte. Literatura, quadrinhos e cinema englobam a articulação entre o conteúdo (a história contada) e a linguagem peculiar veiculadora desse conteúdo. Nessa direção, o que diferenciaria uma mídia de outra seria o emprego particular da linguagem verbal, visual, sonora ou sincrética. A rigor, filmes, contos e quadrinhos repousam sobre uma narrativa.

No entanto, como pontua Trevizan, é preciso entender que o potencial artístico de uma obra “não se sustenta no simples reconhecimento da credibilidade da história contada, mas, ao contrário, reside, sobretudo, na possibilidade de a linguagem criada estabelecer com o espectador um nível profundo de comunicação intelectual, filosófica, psicológica, emocional” (p. 98). As complexas estratégias de persuasão das mídias, mobilizadas por textos marcados pela plurissignificação, clamam por leitores críticos capazes de reconhecer o uso intencional da linguagem estética e seu modo sensível de representar a realidade. “Uma obra de arte, através da linguagem particular, põe em questão as verdades sociais adquiridas, convidando o espectador a uma nova visão do mundo” (TREVIZAN, 1998, p. 98).

Por conseguinte, considerando o discurso polissêmico das mídias e partindo do conceito de transposição intersemiótica, pretende-se, neste estudo, discorrer sobre a

criação da personagem Popeye, no universo dos quadrinhos, e sua ressignificação na animação gráfica norte-americana e na literatura brasileira.

Marconi e Lakatos (2001) entendem a metodologia como a organização do trabalho científico pautada em um aporte teórico-metodológico. Nessa direção, a pesquisa a que nos propomos fundamenta-se nos estudos intermediários, considerando a “transposições de uma mídia para outra (transposições intermediárias ou intersemióticas)” (CLÜVER, 2006, p.24). Com efeito, enquanto as personagens de ficção, no geral, seguem e repetem o mesmo percurso intermediário – da literatura para o cinema – o marinheiro Popeye inaugurou um itinerário diferente: o herói nasce no mundo dos quadrinhos, transfere-se para a animação gráfica e apenas mais tarde figurará na literatura pelas mãos de um escritor brasileiro. É, inclusive, a percepção desse itinerário, contrário ao que ocorreu com outros heróis da época, que justifica a opção pelo citado protagonista.

Assim, neste ensaio, analisamos, especificamente, a personagem central e suas relações com Olívia e Brutus, sublinhando os modos como foi recriada, adaptada ou transferida de uma mídia para outra. Pretendemos, ainda, destacar os signos que foram preservados e alterados nos diferentes sistemas semióticos (quadrinhos, desenho animado e literatura). Cumpre lembrar, porém, que se trata de apenas uma possibilidade de leitura frente à plurissignificação dos três discursos midiáticos. A carga semântica inscrita nos textos verbais e visuais pode, conseqüentemente, potencializar outras propostas de interpretação, que decerto encontrarão variações de acordo com o repertório cultural de cada leitor.

O nascimento do herói

A criação, projeção e consagração do astucioso marinheiro Popeye – no popular universo dos quadrinhos – deve-se ao trabalho do cartunista norte-americano Elzie Crisler Segar (1894-1938), no limiar do século XX. Transitando por um território cultural que se consolidava em meio aos vultos de artistas como Richard Outcault e Ângelo Agostini, as personagens de Segar firmaram-se no mesmo contexto de outros heróis da nona arte. Heróis que também se tornariam emblemáticos a partir da década de 1930, como Flash Gordon, de Alex Raymond, Batman, de Bob Kane e, principalmente, Super-Homem, de

Joe Shuster e Jerry Siegel. Popeye teve sua primeira aparição em 19 de dezembro de 1929, na *New York Journal*, na série intitulada *Thimble Theatre*. De acordo com Rocha e Mello (2018, p.03), a personagem “foi encomendada por uma associação de agricultores de espinafre, no estado do Texas”.

No universo ficcional do *Thimble Theatre*, o espinafre tinha a função de um amuleto mágico, tornando o herói invencível perante inúmeras adversidades. Acentuava-se, ainda, o pacto com o viés pedagógico diluído na composição das narrativas, exaltando que a alimentação saudável seria fundamental para crianças, ou seja, elas se tornariam fortes e enérgicas como o notável marinheiro.

Denis (2010) assegura que, nas primeiras publicações, a relação entre Popeye e o espinafre não eram tão incidentes. Foi o posterior sucesso que conquistou graças à publicidade bancada pelas indústrias produtoras de espinafre – principalmente quando a personagem migrou para o território da animação – que ampliou sua popularidade. Matos e Sampaio (2004) acrescentam novos dados a essa discussão. Explicam que, em princípio, Popeye foi projetado na condição de personagem coadjuvante. Entretanto, seu êxito inesperado acabou rendendo-lhe, mais tarde, a condição de protagonista nos quadrinhos que narravam as peripécias da família Palito.

Possivelmente o tom utilitarista do herói contribuiria para tal ascensão, sustentando, nas entrelinhas, o olhar do adulto para com o comportamento desejado da criança. A rigor, a leitura das aventuras de Popeye viria ao encontro das aspirações de pais, professores e demais responsáveis que buscavam ingredientes compatíveis com o que esperavam e idealizavam para uma “boa formação” no período da infância, sobretudo do sexo masculino: viril, cortês com as mulheres e arauto de bons hábitos alimentares.

Convém, ainda, observar que a estilização na caracterização visual da personagem contrastava-se com os modos de representação dos demais heróis de sua época (como Batman e Super-Homem, por exemplo), fixados por meio do traço figurativista, como também do realismo no detalhamento dos movimentos e precisão na representação da anatomia humana. No lugar de um corpo robusto, que já consagrara os quadrinhos de Bob Kane e Jerry Siegel, Popeye firmava-se e ganhava a atenção do leitor frente a uma estética estranha e desproporcional, em que o antebraço se colocava maior que os bíceps, as pernas eram curtas, seu semblante exibia-se deformado e apenas um dos olhos era aberto.

Contraditoriamente, ainda que ostentasse o discurso de vida saudável graças ao consumo de verduras (mesmo que enlatadas), era possível flagrá-lo na condição de fumante. Decerto, na época, isso não causou nenhum impacto negativo entre os destinatários, que visualizavam seu cachimbo – somado à tatuagem que ostentava no braço – como mais um indício de sua virilidade. O vício aceitável justificava a posição do protagonista e reforçava a masculinidade inscrita em seu comportamento, marcado pela força acentuada, baixa capacidade intelectual e, paralelamente, bravura, valentia e humildade (esse último aspecto, inclusive, pode ser detectado em seu bordão: “Eu sou o que sou e é tudo o que sou”). Sublinhamos, também, a adesão ao estereótipo do marinheiro ou lobo do mar: homem tomado por vícios, hábitos nada cordiais e libido elevada. Com o tempo, entre personagens inéditos e outros que já integravam a série em quadrinhos, formou-se uma galeria que se destacou ao longo das décadas na condição de coadjuvantes: Dudu (o comedor de hambúrguer), o bebê Gugu, a Bruxa do Mar e o vovô Popeye.

Olívia Palito foi criada como paródia das grandes donzelas que aguardavam a chegada do herói altaneiro para salvá-las dos mais sorrateiros perigos. Diferenciava-se de dois ícones femininos que, na época, ganhavam prestígio no território da animação: Betty Boop, dos irmãos Fleischer, e Branca de Neve, adaptada dos contos de fadas pelos estúdios Disney. Portando um rosto infantil no exuberante corpo de mulher, Betty Boop revelava-se autêntica, sedutora e altamente emancipada (tendo em vista que, em seus episódios, morava sozinha e, independente da intervenção masculina, era capaz de solucionar os conflitos que a importunavam). Olívia, por sua vez, apresentava-se exageradamente magra, com longas saias que cobriam suas pernas e inviabilizavam qualquer indício de sensualidade. Sempre em apuros, clamava pela atuação de Popeye para livrá-la dos perigos iminentes.

Em outro polo, Branca de Neve atendia às concepções conservadoras no delineamento de um perfil feminino que encontraria no matrimônio a consumação do final feliz. Olívia, ainda que não destoasse muito destes preceitos, projetava-se a partir de um traço estilizado, expressionista, afastando-se do requinte conservador da Disney. Parodiando toda a carga sentimental, estereotipada e dramática que caracterizava a princesa, e que, nas palavras de Lucena Junior (2001, p. 122), também “envolvem emocionalmente o espectador” no processo de interação com a imagem, Olívia

encontrava-se em uma posição muito mais *clownesca*. Seu próprio sobrenome (Palito), em sintonia com o porte físico que ostentava, acentuava a ironia ácida para com as divas da época, como Helen Kane e Greta Garbo.

Ademais, a personagem não compactuava dos padrões tradicionais de beleza do período, pois era muito alta e desengonçada e, mesmo assim, mantinha-se como alvo da paixão avassaladora de Popeye. Com ele, inclusive, formava um casal distante dos modelos românticos de maior sucesso midiático: apresentavam altura desproporcional e não possuíam atributos estéticos de destaque. O feio, nessa linha, funcionava como uma subversão marginal e consciente acerca do que a cultura ocidental sempre associou, por meio de uma convenção, ao belo.

Como lembra Eco (2007), a beleza, ao longo da história da arte, será sempre atrelada à ideia de inocência e bondade, ao passo que a feiura contemplava territórios em que predominava o mal. Os traços de Popeye e Olívia, que beiram ao grotesco principalmente nos quadrinhos, parecem relativizar estes posicionamentos, operando com um novo modo de representação de tipos humanos, destoando, assim, do já dito, já instaurado, já codificado. Esses traços, não obstante, projetam e reiteram a imagem idealizada de um casal apaixonado, avesso às convenções do período. Paralelamente, enquanto satirizavam as relações amorosas, revelavam o que a sociedade da época esperava de cada um deles: a virilidade acentuada do marinheiro (edificada por meio de signos como a força elevada, a tatuagem no braço e o velho cachimbo) e a suposta submissão da mulher amada (estampada em seu corpo alto, esguio e frágil).

Não menos importante, encontra-se a imagem do antagonista Brutus. Do inglês “Bluto”, a personagem chega ao Brasil com o nome de Brutus, em possível relação intertextual com o militar romano Marco Júnio Bruto. A figura histórica de Marco Bruto foi ficcionalizada em uma das peças de William Shakespeare, produção que narra a conspiração contra o ditador Júlio César. Nos quadrinhos, Brutus surge caracterizado com o epíteto “terrível” (Brutus, o terrível).

O porte físico do vilão sugere inspiração nas imagens de guerreiros gregos, atualizadas por meio da caricatura: corpo exageradamente hercúleo, braços musculosos e longo pescoço. A barba cerrada lhe conferia um aspecto ainda mais rústico, peculiar ao estereótipo de antagonista que pretende representar. As expressões realistas e figurativistas, frequentes no universo Disney e que pareciam reportar às telas do

Renascimento, não exercem nenhuma influência no traço de Segar e tampouco na construção de suas personagens. Na verdade, a composição de Popeye, Brutus e Olívia mostra-se mais tributária da contribuição das vanguardas europeias, ávidas por novos modos de representação do real.

Além disso, com o advento do marinheiro Popeye - de personagem secundário para a condição de protagonista - é possível vislumbrar como os quadrinhos de Segar investiam, em larga escala, na paródia do herói romântico, tão disseminado na literatura do século XIX. A própria constituição física de Popeye e de Olívia pareciam negar, com escárnio, a estética de protagonistas românticos emblemáticos, como aqueles construídos, na Inglaterra, por Emily Brontë, em Portugal, por Camilo Castelo Branco e, no Brasil, por José de Alencar. Os músculos desproporcionais de Popeye e o corpo exageradamente magro de Olívia funcionavam como elementos cômicos reconhecidos pelo leitor, que possivelmente estabelecerá conexões com os protagonistas idealizados em livros, revistas e filmes. Há, inclusive, o exagero proposital - a hipérbole visual - na personagem Olívia, que acentua a fragilidade feminina frente a qualquer ameaça premente.

Além disso, sua paixão incondicional pelo astuto marinheiro abre possibilidades diversas para a construção de situações hilárias, como podemos perceber na tirinha exposta logo a seguir:



Figura 1. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/popeye-60-anos/>. Acesso em 11/02/2023.

A tirinha é composta por seis quadros em preto e branco que contemplam, basicamente, o mesmo plano de enquadramento, ou seja, o plano americano, em que os corpos das personagens são representados até os joelhos. O cenário, minimalista, reporta ao universo doméstico, caracterizado pela presença de poucos móveis e objetos: a mesa, o vaso de flores, o abajur, a poltrona e a tela na parede. Na cena, temos o marinheiro Popeye e Olívia Palito imersos em um diálogo supostamente amoroso.

O leitor identificará tal proposta logo no primeiro quadro, quando Olívia anuncia: “Você fez casamentos aos milhares hoje! E se nos casássemos também?”. Popeye, porém, alega que seria inviável aceitar sua proposta, pois não havia ninguém para realizar a cerimônia de matrimônio. A alternativa encontrada por Olívia é bastante peculiar: o próprio namorado realizaria o casamento. O marinheiro, assim, aceita a ideia e inicia a solenidade recorrendo a uma seleção lexical marcada não por uma linguagem formal, como se esperaria de alguma autoridade eclesiástica, mas de um registro altamente coloquial: “Olívia Palito. Você quer receber por esposo este marinheiro caolho para o melhor e o pior?”. A resposta positiva da noiva atende ao que o leitor já aguardava, reiterando sua hipótese, visto que Olívia sempre reproduzia os clichês do universo romântico.

A surpresa a ser configurada, em um movimento de quebra da *prolepse*, ocorre na sequência final da tirinha. Quando o leitor imaginava que o marinheiro igualmente aceitaria Olívia como esposa, tem-se a negação por parte do herói – o que acabava afastando o casal de um provável desfecho idílico. Ao explicitar, no próprio balão, o advérbio de negação, o protagonista imprime à cena uma ação inesperada, marcada pela surpresa, pela imprevisibilidade, pela originalidade.

Na última cena, inclusive, revela-se a imagem de Popeye em fuga, enquanto Olívia, indignada, arremessava-lhe os móveis da casa. Os quadrinhos de Segar, desse modo, apontavam Popeye e Olívia não como a ingênua retomada dos modelos do Romantismo, mas a intensa e efetiva dessacralização destes estereótipos.

Considerando o exposto no painel, cumpre salientar que o trabalho de Elzie Crisler Segar representa uma contribuição substancial para a historiografia dos quadrinhos. Prova disso é que seu trio de protagonistas conseguiu resistir ao tempo, mantendo-se vivo entre crianças, jovens e adultos. A

Alguns anos depois, consolidando-se, definitivamente, como uma figura tão emblemática quanto os demais heróis do período, Popeye migrará para o espaço da animação. Constituirá este um importante capítulo na saga do marinheiro, demarcando seu território em meio aos avanços de Walt Disney no processo de releitura dos contos de fadas europeus.

De uma mídia para outra: o desenho animado

No processo de constituição, consolidação e legitimação do desenho animado como território artístico e filão de mercado na indústria cultural, tornou-se relevante a contribuição de alguns desenhistas, produtores e animadores do início do século XX. Entretanto, foi a revolução conceptual desencadeada por Walt Elias Disney que estendeu as fronteiras da animação, popularizando-a entre diversos segmentos sociais. Sua proposta, veiculada na década de 1930, adaptava as fábulas de La Fontaine, como também os contos de fadas e os contos maravilhosos que reportavam à literatura de Charles Perrault e dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm.

Contrapondo-se ao quase absoluto monopólio de animações da Disney está o marinheiro Popeye. A personagem, adaptada dos quadrinhos para animação pelos irmãos Max e Dave Fleischer, na primeira metade do século XX, encarnava um dos poucos desenhos pioneiros que conseguiram resistir como concorrentes ao império Disney.

Contrariando qualquer previsão pessimista acerca do sucesso do mencionado protagonista, Popeye atravessou as décadas e se mostra ainda popular na TV e na internet, com vídeos contemplados por um número expressivo de visualizações. Fossatti (2009) sugere que, entre os ingredientes empregados que poderiam justificar e esclarecer sua permanência no tempo está a posição caricata do herói e a sátira ao Romantismo idealizado do cinema e da literatura, tendo em vista que Popeye acabava formando, com a donzela Olívia Palito e o antagonista Brutus, um triângulo amoroso exageradamente dramático, revestido de humor e que conseguia atingir seu destinatário por meio da estilização, do *nonsense* e da intertextualidade.

Nessa linha, Lucena Júnior (2001) acrescenta que, malgrado o grande protagonista tenha seus enredos limitados às escaramuças com Brutus, os roteiristas conseguiram manter sua popularidade. Prova disso é que, na época, Popeye era mais famoso que Mickey e, como lembra Denis (2010), sua imagem interessava à indústria de espinafres que buscava ampliar as vendas a partir da ideia de consumo mágico da verdura. “O sucesso ultrapassou largamente o objetivo previsto, uma vez que a personagem de Popeye, e o que representa graças ao espinafre, alastrou-se pelo mundo inteiro” (DENIS, 2010, p. 102).

Com o propósito de demonstrar como Popeye foi recriado pelos irmãos Max e Dave Fleischer, mantendo até parcial fidelidade aos quadrinhos de Elzie Crisler Segar,

tomemos como referência um episódio de 1933, em preto e branco, intitulado *Blow me Down*. Observa-se, aqui, a construção de uma narrativa na mesma linha do cinema mudo. Incorporava poucas falas, muitas expressões faciais (pantomimas) e longas sequências de ação acompanhadas pela música de fundo. A transferência de um sistema semiótico (quadrinhos) para outro (animação gráfica) permitia, assim, a incorporação de novos elementos, sobretudo no aspecto sonoro. As variações nos ritmos da melodia sinalizavam uma articulação com as nuances das cenas, ilustrando momentos de agitação e calma. A sonoridade, desse modo, auxiliava o destinatário no processo de interação com o material visual, compreendendo melhor a engrenagem do enredo.



Figura 2- Episódio *Blow me Down* (1933). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yZi5plJeLYY> Acesso em 14/02/2023.

Nesse prisma, a primeira cena, nitidamente marcada pelo índice sonoro, sugere a lente de uma câmera em constante movimento que acompanhava Popeye em uma nova jornada. O herói navegava nas costas de um gigantesco peixe, enquanto cantarolava o *jingle* da própria série: *I'm Popeye the Sailor Man. I'm Popeye the Sailor Man. I'm strong to the finish, cause I eats me spinach. I'm Popeye the Sailor Man.* A proposta, sustentada pela perspectiva do *nonsense* (em que o marinheiro substituí a embarcação por um animal marítimo), não era novidade naquele contexto. Em razão das influências do Surrealismo na década de 1930, nota-se que outras séries igualmente recorriam a abordagens similares, como podemos apurar, por exemplo, nos episódios de Betty Boop, Gato Félix e mesmo nas *Sinfonias Ingênuas*, dos estúdios Disney.

Quando aportavam no cais, as costas do peixe transformavam-se, abruptamente, em escadas, facilitando o deslocamento do herói. Popeye, enfim, chegava a um vilarejo no México, sendo espreitado por misteriosos homens caracterizados pelo sombreiro. Pelo

fato de o protagonista encontrar-se na condição de forasteiro, os sujeitos misteriosos, incertos de sua identidade, empenhavam-se em eliminá-lo. Nessas circunstâncias, é que ganha destaque, mais uma vez, a lógica do absurdo: quando um dos pistoleiros atira em Popeye, o projétil, ainda que o atinja, acaba esbarrando na dura carcaça do herói e retornando contra o próprio pistoleiro, abatendo-o. Popeye, aliás, parece invencível e imortal perante as múltiplas adversidades do vilarejo. Silva (2004) salienta que muitos desenhos animados parecem apresentar certa indisposição para a morte, como se ela tivesse sido desintegrada do universo diegético. É como se as personagens fossem agredidas, esmagadas, amassadas e, na cena seguinte, ressurgissem invictas.

Para o leitor já familiarizado com os episódios de Popeye, tanto nos quadrinhos quanto, agora, na animação, não haverá elemento surpresa que caracterize as peripécias aqui tratadas como originais. Ainda que a narrativa se concentre em um espaço diferente – um vilarejo mexicano – e o enredo absorva elementos peculiares ao gênero cinematográfico *western* (Popeye, por exemplo, procurava por diversão em um antigo salão típico dos faroestes, enquanto Brutus surgia, com armas em punho, na condição de um destemido fora da lei), nota-se que o roteiro não abrirá mão de uma fórmula já empregada em outros episódios: centra-se, desse modo, no confronto entre Popeye e seu adversário, como também nas investidas do inimigo para se apoderar de Olívia Palito. Importa-nos, porém, sublinhar os artifícios utilizados pelo roteirista para conseguir tal feito. Nessa direção, o duelo entre os rivais será marcado, predominantemente, pelo *nonsense*.

Iniciavam-se as desavenças quando o marinheiro, atento a um cartaz que trazia a fotografia de Brutus (*\$ 5000 Reward Bluto the bandid*), reconhecia o vilão como grande criminoso mexicano procurado pela polícia. O antagonista, para intimidar Popeye, sacava sua arma e atirava em uma vela, dividindo-a em quatro partes. Como resposta ao desafio, Popeye apoderava-se da pistola do adversário, levava-a aos lábios e mastigava-a com desprezo. Usando a boca como uma garrucha, ele atirava nas vigas que sustentavam o salão, permitindo com que desabasse uma das alas principais. Inconformado com a derrota, Brutus convocava uma legião de bandoleiros mexicanos para combater o arqui-inimigo. O herói, porém, tomava seu espinafre e dava cabo de todos os opositores. O ponto mais elevado do enredo se dava quando Brutus conseguia, finalmente, encontrar

Olívia, que se defendia desesperadamente com um bastão enquanto clamava por socorro ao seu amado. Popeye, como o leitor já aguardava, surgia para salvar a donzela.

Em seu último embate, o marinheiro não hesitava em desferir um soco no rival. A agressão era tão forte, que a animação estabelecia uma hipérbole visual: há, então, um corte na cena, com o corpo de Brutus vagando no espaço, completando uma volta no planeta Terra. A hombridade de Popeye é, assim, ilustrada e reiterada por esses feitos, que justificam a postura violenta e previsível da personagem. Impõe-se, na verdade, o perfil de um herói tradicional: branco, ocidental, de classe média e heterossexual. Se, por um lado, remete ao mito de Davi e Golias, ao propor, mediante o triunfo sobre Brutus, a vitória dos mais fracos sobre os mais fortes, de outro, reitera a supremacia do homem estadunidense frente a outras nações, já que Popeye triunfa, sozinho, sobre todos os malfeitores mexicanos. Constitui, portanto, o olhar de uma nação sobre outros povos, caracterizando-os como selvagens, trapaceiros e perigosos.

Uma vez abordada a criação de Elzie Crisler Segar e sua transposição para o gênero audiovisual, podemos passar à próxima etapa: encontrar o marinheiro em sua rápida passagem pelas terras do Picapau Amarelo.

A saga de Popeye nas terras dos Encerrabodes

Como ponto de partida e de chegada, as personagens infantis de Monteiro Lobato têm, no *Sítio do Picapau Amarelo*, sua referência de lar, de morada, de identidade. As viagens que levavam ao Reino das Águas Claras ou às clássicas paragens de Hércules concretizavam-se pelo uso livre da imaginação, viabilizada pelos preparos também mágicos do Visconde, o pó de pirlimpimpim cada vez mais aperfeiçoado por ele.

Nesse espaço de magia, o conhecimento ocupava um lugar central, remetendo o leitor a elementos do mundo “real”, empírico, social, o que justifica a afirmação de que o Sítio traz “uma concepção a respeito do mundo e da sociedade, bem como uma tomada de posição a propósito da criação de obras para a infância”, ou seja, “nessa medida, está corporificado no sítio um projeto estético envolvendo a literatura infantil e uma aspiração política envolvendo o Brasil – e não apenas a reprodução da sociedade rural brasileira” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1985, p.56).

Dentre muitos aspectos presentes na construção da estética verbal das obras lobatianas, cabe destacar dois deles elencados pelas autoras: a rejeição dos cânones gramaticais estritos, desde aqueles “que regulam a produção literária [...] até os que disciplinam as manifestações verbais”; e a interpolação de elementos característicos da cultura internacional, “sejam os clássicos, como em *O minotauro* (1939) ou *Os doze trabalhos de Hércules* (1944), sejam os que provêm do cinema e das histórias em quadrinhos, como Tom Mix ou Gato Félix, presentes nas primeiras histórias do escritor” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1985, p.58). O sítio é, assim, um espaço de significações cujas camadas se completam num todo semântico para o leitor infantil (SANDRONI, 1987, p.59):

O Sítio é o espaço da magia, por isso ele se integra na natureza. Como muito bem observou Francisca Nóbrega, em recente conferência, a sala e a varanda da casa são os domínios de D. Benta ou da racionalidade. A cozinha é o reino de Tia Nastácia onde já transita a superstição e a credence, o povo em processo de integração em outras realidades culturais. Na entrada da floresta está Tio Barnabé, representante legítimo da cultura primitiva, do folclore, dos domínios do inconsciente. No Capoeirão dos Taquaruçus moram os sacis, as mulas-sem-cabeça, os caiporas, os mitos e as lendas de nossa tradição.

A inteligência, a sagacidade, a curiosidade tornam-se valores preponderantes na relação da obra com a criança, especialmente quando esta adentra o terreno do Picapau Amarelo. Segundo Vasconcellos (1982, p.21), contra o “esconder os problemas sob as capas da retórica ufanista”, a obra de Lobato convida seus leitores a um posicionamento crítico, qual seja: “o apego à ‘verdade’, a denúncia dos artifícios associada a uma preocupação em tornar a criança capaz de entendê-los, a vontade de passar o conhecimento para a criança e de despertar nela a capacidade de julgamento independente”.

Vivenciadas as experiências abertas pelas portas da imaginação, o retorno ao Sítio não significa voltar ao ponto inicial, antes, reavaliar e validar novas formas, ações, pensamentos, o que, em termos de estrutura da série, integra e confere coesão à relação entre as personagens e suas aventuras, com destaque para Emília e sua evolução “gental” (SANDRONI, 1987, p.52-53):

Entre esses personagens é Emília, sem dúvida, o mais significativo. Visto por muitos como o *alter ego* de Lobato, através de quem ele emite os seus pontos de vista, denuncia os absurdos do mundo civilizado, ri da empáfia dos sábios

e poderosos. Sendo uma boneca, embora evolua e vire gente de verdade, ela está livre das obrigações sociais impostas pela educação à criança. Ela pode dizer o que pensa sem nenhum tipo de coerção. Representa desse modo os impulsos reprimidos, mesmo em crianças tão livres quanto Pedrinho e Narizinho.

Ante uma população de maioria analfabeta e para um mercado editorial tímido em relação à criança, Lobato investe em personagens mitológicos, folclóricos, midiáticos, compondo uma gama de elementos integrantes da cultura ocidental direcionada aos pequenos leitores brasileiros (CECCANTINI; VALENTE, 2010, p.319): “Obras como *Viagem ao céu* (1932), *Caçadas de Pedrinho* (1933), *Memórias da Emília* (1936) e *O Picapau Amarelo* (1939) adentram francamente no mundo da aventura, aproximando personagens mitológicos, cinematográficos e folclóricos na coerência da melhor fantasia infantil”.

A tradição europeia é convocada ao diálogo com a produção cultural do momento, com destaque para a norte-americana, conduzindo seus livros ao panteão dos clássicos infantis (CORSO, 2007, p.22): “Calvino adverte que o uso do termo ‘clássico’ em seu texto não faz distinção de antiguidade, autoridade e/ou estilo, mas refere-se a obras, tanto modernas quanto antigas, que já apresentam ter um lugar próprio no âmbito cultural”. Em outras palavras, Corso (2007, p.08) assegura que:

[...] José Bento Monteiro Lobato é quem inaugura o que se poderia chamar de “criatividade” literária dentro da literatura infantojuvenil do Brasil. Lobato não escreveu apenas livros, mas criou um universo para as crianças, sem a dicotomia bem *versus* mal, bom *versus* mau tão caracterizada neste tipo de literatura. É a partir de Lobato que a literatura infantojuvenil passa a ser instrumento e fonte de reflexão, questionamento e crítica.

No universo de Lobato, as referências ao cinema não ficam de fora. Constatase isso tanto em artigos jornalísticos voltados para o tema, quanto nos textos para crianças. Em *A chave do tamanho*, de 1942, por exemplo, Emília se lembra do filme *Fantasia* por duas vezes. A primeira, quando comenta a antiga capacidade de voar dos cavalos, cujo exemplo mais conhecido seria Pégaso; a segunda, quando tenta convencer o Visconde sobre a inutilidade do tamanho: “Tamanho é atraso. Quer uma coisa mais atrasada que um brontossauro ou um mastodonte? Tão atrasados que levaram a breca, não aguentaram a “glaciação”, como o Walt Disney mostrou na *Fantasia*” (LOBATO, 1997, p.44).

Como se vê, Lobato atualiza a figura mitológica de Pégaso em um filme de Disney, realizando uma articulação entre a arte clássica helenística e uma das formas mais modernas de arte, o cinema. A admiração irrestrita do escritor pela tecnologia do lazer, da qual o cinema se mostrou o mais popular, surge na história como elemento intimamente ligado ao mundo infantil. Por conseguinte, no Sítio de Dona Benta Encerrabodes, o marinheiro Popeye também teria sua cena.

Em *Memórias da Emília*, publicado originalmente em 1936, as crianças inglesas vão ao Sítio visitar o anjinho. A história remete à aventura vivida pelas crianças do Picapau Amarelo em *Viagem ao céu*, de 1932, quando ocorrera um acidente, explicado por Emília em suas memórias: “— Era o Visconde! — berrou Emília. Na nossa viagem ao céu ele caiu da lua e ficou girando no espaço como satélite. Numa das voltas com certeza esbarrou no anjinho” (LOBATO, 1957, p.52). Emília, então, traz o ser celestial para tratar (e quem sabe viver para sempre...) entre as personagens do Sítio.

A notícia do anjinho corre o mundo e, após o sorteio entre os governantes das nações, são as crianças inglesas as primeiras agraciadas com a visita às terras do Picapau Amarelo. Com os passageiros infantis, vem também Peter Pan que, após negociação tensa com Pedrinho, torna-se amigo e parceiro na batalha que se dará contra outros dois personagens: Capitão Gancho – que, infiltrado em meio à tripulação, pretendia raptar o anjinho para ganhar alguma recompensa – e Popeye, que, também infiltrado, mira o estrelato de *Hollywood* para o novo bibelô de Emília: “— Pois saiba que tive a mesma ideia e vim dos Estados Unidos para levá-lo a *Hollywood*. No cinema esse anjo dará mais sorte do que em todos os circos do universo. Não podemos, pois, nos entender, Senhor Capitão Gancho” (LOBATO, 1957, p.70).

Na edição de 1957, aqui tomada como referência, o marinheiro aparece, precisamente, ao longo de quatro capítulos: VI “Onde aparece um famoso marinheiro”, VII “Emília descobre o segredo de Popeye”, VIII “A couve da Emília e o espinafre de Popeye. Pedrinho e Peter Pan preparam-se para a luta” e IX “A grande luta. Pedrinho e Peter Pan batem em Popeye. Palavras do Almirante para Emília”.

Na aventura, de proporções épicas, verifica-se que as peripécias envolvendo o marinheiro ocupam o ápice dos relatos das memórias inventadas de Emília, escritas pelas mãos do sábio Visconde de Sabugosa.

Após acompanharem a escaramuça entre Popeye e o Capitão Gancho, com a vitória do primeiro, que recorreu ao espinafre (“Coitado! Levou tal roda de murros, que ficou como paçoca que sai do pilão. Popeye amassou-o” (LOBATO, 1957, p.73), os meninos assistem a um verdadeiro massacre em que o marinheiro norte-americano põe a nocaute toda a tripulação do navio inglês, comandado pelo Almirante Brown: “O espinafre ingerido pelo *sailor man* era do bom, de modo que se tornava impossível vencê-lo. Um a um os marujos do ‘Wonderland’ iam sendo postos fora de combate” (LOBATO, 1957, p.75).

É Emília, então, quem apresenta a saída para a enrascada de enfrentarem Popeye. Por meio de um estratagema, ela troca a lata de espinafre da personagem por couve macerada, o que permite a Pedrinho e a Peter Pan surrarem o marinheiro. Em seguida, Popeye é arrastado ao fundo do navio inglês pela tripulação que, temerosa, se fingira de morta para não apanhar mais. A inteligência triunfa sobre a simples pancadaria, pois os dois meninos somente conseguem nocautear Popeye após a elaboração e execução das ações estratégicas de Emília, qual seja, enganar o marujo para jamais chegar ao oco da árvore onde estava escondido o anjinho (LOBATO, 1957, p.78):

— Mas eu também sei – continuou Emília – que o seu espinafre só faz efeito por quinze minutos. Passados quinze minutos o senhor está bambo outra vez. Popeye riu-se grosso, rosnando:
— Dobre os quinze minutos e terá acertado. *Pu! Pu!*

Ao mobilizar as capacidades ou habilidades das outras personagens da história, Emília coloca o grupo em sintonia para alcançar seu objetivo, ao mesmo tempo em que assume a liderança da aventura (LOBATO, 1957, p.85):

— Pronto! – gritou ela ao chegar. Aqui têm vocês a lata de espinafre do Popeye. Troquei-a por uma igual de couve moída. Quem vai agora engolir o espinafre maravilhoso não é ele – são vocês. Popeye só engolirá couve moída, e com aquela couve no papo ficará bambo como geléia. Que horas são? Vejam se os dez minutos já se passaram.

Essa capacidade de Emília pode, em certa medida, ser compreendida pela superação, no caso da literatura para crianças, de um modelo marcado pela prevalência do mais forte por outro, nascido e cultivado em terras brasílicas, ali no Sítio de Dona Benta, qual seja, aquele em que a inteligência e o conhecimento transformam o mundo, permitindo aos

mais fracos triunfarem sobre o domínio da brutalidade, da imposição externa. Essa contraposição se dá na aceitação e no enfrentamento entre as próprias personagens ficcionais. Os meninos precisam enfrentar e realmente derrotar, pela força bruta, a personagem norte-americana.

Nesse sentido, não importa ao texto lançar uma áurea de bondade e inocência sobre Popeye, resgatando sua imagem – ainda que parodiada - de herói modelar, tão peculiar aos quadrinhos e à animação gráfica. Antes disso, chama à narrativa seus traços definidores: “Um homenzinho terrível, Peter. Não há no mundo quem o vença. Derrota tudo. Será que é cúmplice do Capitão Gancho?” (LOBATO, 1957, p. 70). Assim, na transposição de uma mídia para outra, nota-se como o protagonista de Elzie Segar perde suas camadas cômicas e sua suposta índole de herói romântico.

Nessa direção, diferente dos cartuns e do desenho animado, a personagem ganha, no texto lobatiano, feições muito mais próximas a de um mercenário. A opção por esse novo quadro deve-se, em parte, ao propósito da narrativa: estabelecer, à moda da literatura de James Barrie, o confronto entre a criança e o adulto, o novo e o velho, o pequeno e o grande, reiterando, assim, o discurso de autoafirmação da infância tão característico do *Sítio do Picapau Amarelo*.

Conclusão: “Quem manda aqui no sítio sou eu”

De Elzie Crisler Segar a Monteiro Lobato, desenvolveu-se um lastro dialógico mediado pela transposição intersemiótica de uma personagem excêntrica que transitou por diversas mídias. Ainda que o cartunista norte-americano e o escritor brasileiro aproximem-se por meio de produções artísticas que têm como alvo, no processo de recepção, a criança, distanciam-se, em contrapartida, pelo elemento estético diluído em toda composição da *diegese*. Tanto nos quadrinhos quanto na série animada, impõe-se um discurso marcado pelo jogo entre previsibilidade e imprevisibilidade, em que, muitas vezes, o já dito, já codificado e já revisitado tornam-se artifícios notórios vislumbrados nas aventuras de Popeye.

Os quadrinhos e a série animada investem, com intensidade, em um triângulo amoroso pouco convencional. Aqui, o destinatário do material visual deve contemplar a

sequência de cenas, motivado pela certeza de que, graças ao espinafre, o marinheiro conseguirá triunfar sobre o rival e resgatar a mulher amada dos perigos encarnados na imagem de Brutus. Olívia, a donzela, ainda que transite na condição de protagonista, não apresenta uma ação transgressora e autêntica capaz de revelar uma retórica de autoafirmação feminina.

Na transposição de uma mídia para outra – e tendo como referência a figura revolucionária de Monteiro Lobato e o livro *Memórias de Emília* – observa-se o processo de dessacralização do herói altaneiro e a ênfase na astúcia da mulher. Nessa linha, a vitória não caberá a Popeye, como acontece na atmosfera dos quadrinhos e do cinema, mas às crianças – supostamente frágeis – que transitavam pelas terras do Picapau Amarelo. Para tanto, diferentes dos heróis tradicionais, Pedrinho e Emília recorrem à trapaça para nocautearem Popeye, já que trocaram o espinafre por couve. A paródia, como artifício para gerar comicidade, torna-se importante recurso no universo lobatiano, sobretudo no processo de representação e desconstrução da imagem até então invencível do marinheiro.

Quando retrata, enfim, a luta de Popeye com os marujos do Almirante Brown, o narrador heterodiegético lobatiano convida seus leitores a imergirem no mundo da literatura, citando Shakespeare, Dante e Dom Quixote para ilustrar seu relato. Como bem destaca Mendes (2008, p.345), a coexistência de personagens de diferentes matrizes culturais confere a *Memórias de Emília* um forte lastro de intertextualidade, ao mesmo tempo em que carnavaliza personagens de extração elevada.

Nessa linha, resta ressaltar que o diálogo entre quadrinhos, animação e literatura não será caracterizado, aqui, pela réplica dos mesmos signos, atualizados de uma mídia para outra. Ao contrário, ganha espaço a transgressão, o humor, a intertextualidade e a recriação sarcástica do herói proporcionada, em especial, pela transposição de um sistema semiótico para outro. Sobretudo no texto de Lobato, ergue-se um novo olhar sobre o marinheiro, despindo-o da posição elevada que o consagrara nos quadrinhos e na animação gráfica. Popeye, reinventado na condição de antagonista, aproxima-se da índole do Capitão Gancho por também almejar raptar o Anjinho das terras de Dona Benta e vendê-lo, posteriormente, para *Hollywood*.

A proposta de Lobato parece sugerir um *reboot* à trajetória do herói de Elzie Crisler Segar, considerando que seu aspecto protetor – tão peculiar à gênese da personagem – acabou desaparecendo. O espetáculo construído por Lobato, na verdade, pretende trilhar

por outras veredas. Ao permitir o confronto entre Popeye e Pedrinho, o texto sugere a presença de binômios que configuram o conflito: o adulto e a criança, o maior e o menor, o estadunidense e o brasileiro, a força bruta e a esperteza, o velho e o novo. A vitória de Pedrinho, por sua vez, pode ser traduzida como o discurso de autoafirmação da infância, em plena sintonia com o paradigma literário de Monteiro Lobato.

Referências

- CECCANTINI, J. L.; VALENTE, T. A. In: RÖSING, T.; BURLAMAQUE, F. (org.) **Atualizando a tradição: cânone e literatura para leitores de hoje**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010. p. 310 – 329.
- CLÜVER, C. Estudos Interartes: conceitos, termos, objetivos. **Revista de Teoria Literária e Literatura Comparada**, São Paulo, FFLCH, n. 2, 1997. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/13267> Acesso em 10/02/2023
- CLÜVER, C. Inter Textus / Inter Artes / Inter Media. **Aletria, revista de estudos de literatura**, Belo Horizonte, UFMG, n.37, 2006. Disponível em: http://www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicacoes_txt/ale_14/ale14_cc.pdf Acesso em 13/02/2023.
- CORSO, G. K. **Édipo-rei e Antígone, adaptações da tragédia sofocleana para o leitor juvenil brasileiro**. 2007. 115 f. Dissertação (Mestrado em Literatura). Faculdade de Ciências e Letras, UNESP, Assis, 2007.
- DENIS, S. **Cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto e Gráfica, 2010.
- ECO, U. **História da feiúra**. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- FERRO, G. **O “doppelganger” de Sherlock Holmes: uma Transposição Intersemiótica para o Cinema**. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado em Literatura). Centro de Ciências Humanas e Letras, Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2016.
- FOSSATTI, C. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. In: **Encontro Nacional de História da Mídia: mídias alternativas e alternativas midiáticas**. 19-21 agosto de 2009. Fortaleza, 2009. Anais. Fortaleza: Unifor, 2009. Disponível em: <https://docplayer.com.br/16347644-Cinema-de-animacao-uma-trajetoria-marcada-por-inovacoes.html> Acesso em 10/01/2023.
- LAJOLO, M; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1985.
- LOBATO, M. **A chave do tamanho**. 42. ed. Ilustr. Manoel Victor Filho. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- LOBATO, M. **Memórias da Emília e Peter Pan**. 8. ed. Ilustr. André Le Blanc. São Paulo: Brasiliense, 1957.
- LUCENA JR, A. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora do Senac, 2001.
- MATOS, L; SAMPAIO, R. **A Evolução do Mito do Herói dos Quadrinhos**. 2018. 222 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018.
- MENDES, E. Memórias da Emília. In: LAJOLO, M; CECCANTINI, J. L. (org.) **Monteiro Lobato, livro a livro: obra infantil**. São Paulo: Editora UNESP; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008.
- ROCHA, C; MELLO, F. Conteúdo de marca e experiência emocional: animação como entretenimento na internet. **Artefactum: revista de estudos de linguagens e tecnologia**. Rio de Janeiro: UFRJ. Vol 17, n. 02; p.01 – 12, Jan./Jun. 2018. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/20745> Acesso em 12/02/2022.
- SANDRONI, L. **De Lobato a Bojunga: as reinações renovadas**. Rio de Janeiro: Agir, 1987.

SAVERNINI, E. Apontamentos sobre a transposição do romance para o filme Drácula de Bram Stoker. **Revista Lumina**. Minas Gerais: Universidade Federal de Juiz de Fora. Volume 09. N 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21258> Acesso em 16/02/2023.

SILVA, S. T. Desenho animado e Educação. CHIAPPINI, L. **Outras Linguagens na Escola:** publicidade, cinema e TV, rádio, jogos e informática. São Paulo: Editora Cortez, 2004.

TREVIZAN, Z. **As Malhas do Texto:** Escola, Literatura, Cinema. São Paulo: Clíper Editora, 1998.

VASCONCELLOS, Z. M. C. **O universo ideológico da obra infantil de Monteiro Lobato**. São Paulo: Traço, 1982.

Como citar:

LUIZ, Fernando Teixeira; VALENTE, Thiago Alves;. Reinações de Um Certo Marinheiro: dos quadrinhos ao Sítio do Picapau Amarelo. **Papéis:** Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (ISSN 2448-1165), Campo Grande, MS, vol. 24, n. 48, p. 17-38, jul-dez, 2020 [2023].