



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Letras

Eduarda Sena da Silva

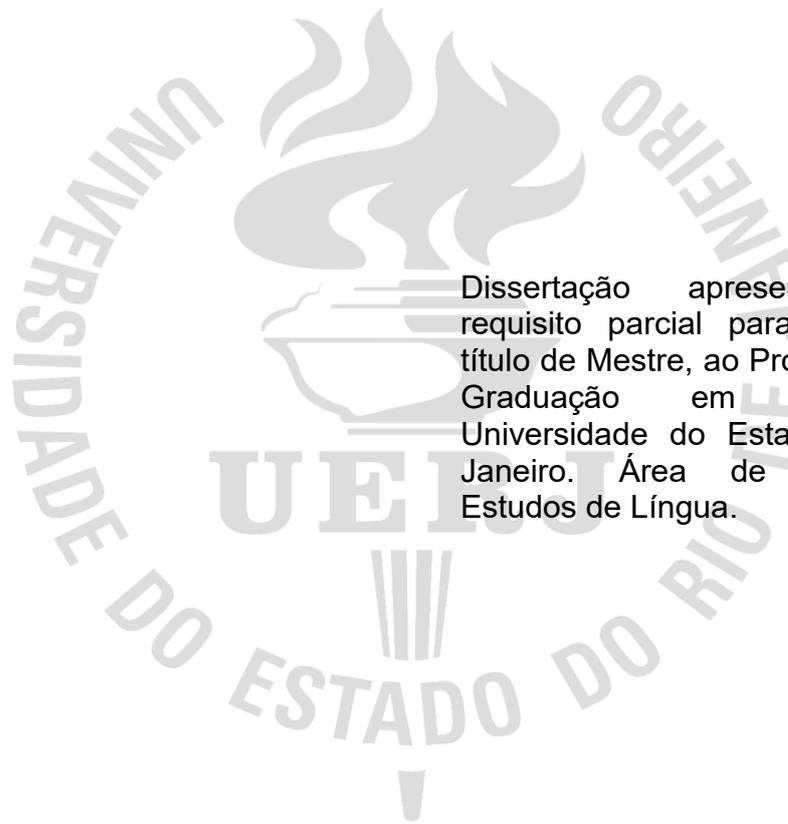
**O Urubu Malandro e a Cultura Amazônica:
Uma análise cognitiva da metáfora animal na História em
Quadrinhos Castanha do Pará**

Rio de Janeiro

2024

Eduarda Sena da Silva

**O Urubu Malandro e a Cultura Amazônica:
Uma análise cognitiva da metáfora animal na História em Quadrinhos Castanha
do Pará**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Língua.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Fernanda Carneiro Cavalcanti

Rio de Janeiro

2024

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

S586

Silva, Eduarda Sena da.

O urubu malandro e a cultura amazônica: uma análise cognitiva da metáfora animal na história em quadrinhos Castanha do Pará / Eduarda Sena da Silva. – 2024.

105 f.: il.

Orientadora: Fernanda Carneiro Cavalcanti.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Metáfora na literatura – Teses. 2. Histórias em quadrinhos – Teses. 3. Personagens de histórias em quadrinhos – Teses. 4. Amazônia – Vida e costumes sociais - Teses. I. Cavalcanti, Fernanda Carneiro. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 801.541.251

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata. CRB7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Eduarda Sena da Silva

**O Urubu Malandro e a Cultura Amazônica:
Uma análise cognitiva da metáfora animal na História em Quadrinhos Castanha
do Pará**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Língua.

Aprovada em 18 de dezembro de 2024.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Fernanda Carneiro Cavalcanti (Orientadora)
Instituto de Letras - UERJ

Prof^a. Dra. Tânia Mara Gastão Saliés
Instituto de Letras - UERJ

Prof. Dr. Vitor Cordeiro Costa
Universidade Federal de Minas Gerais

Rio de Janeiro
2024

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por Sua imensa misericórdia e bondade. O Senhor restaurou meus sonhos e me deu a chance de ver Suas promessas se cumprirem em minha vida. Hoje, meu choro é de alegria. Todo louvor é para Ti, Jesus!

À minha mãe, Antonia Sena, que, além de continuar renunciando às suas escolhas para que eu possa realizar os meus sonhos, ainda me acolhe e ensina com sua fé inabalável sobre a importância de persistir e continuar.

Ao meu pai, Eduardo Silva, pelo incentivo aos estudos e também pelo esforço incansável em me proporcionar o melhor na vida. Tudo isso me fez chegar até aqui com os pés no chão, entendendo o valor de cada conquista.

À minha irmã, Ana Karoline Sena, por tamanha compreensão nos momentos difíceis, quando o cansaço e a ansiedade estavam por perto, e por ser minha amiga nesta vida. Sem esquecer do meu querido Benjamin, meu cãozinho que sempre estive (literalmente) ao meu lado durante as muitas horas de estudo.

À minha avó, Dionéia Silva (in memoriam), cuja presença, mesmo após sua partida durante minha trajetória no mestrado, continuou sendo imensurável ao longo do desenvolvimento deste estudo. Não poderia ser de outra maneira: falar de Belém e das minhas raízes é falar de você.

Aos meus amigos – amigos paraenses, amigos cariocas, amigos de infância e amigos que são família. Em especial, a Vítor Alex, a Matheus Oliveira, à Karla Alessandra e à Cláudia Lins.

À minha amiga e grande parceira nessa jornada, Angélica Dutra, a quem Deus me abençoou no meio acadêmico e tanto me ajudou nesses anos.

À querida amiga da família, Sandra Luz, que com palavras de encorajamento iluminou minha entrada no mestrado, ajudando-me a viver esse desafio.

À minha orientadora, Fernanda Cavalcanti, pelo acolhimento humanizado e pela generosidade em compartilhar seu vasto conhecimento.

À Universidade do Estado do Rio de Janeiro, à banca aqui presente e a todos os professores com quem pude aprender durante esse período.

RESUMO

SILVA, Eduarda Sena da. *O Urubu Malandro e a Cultura Amazônica: Uma análise cognitiva da metáfora animal na História em Quadrinhos Castanha do Pará*. 2024. 105 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

A presente pesquisa de mestrado tem como tema os campos de conhecimento que envolvem a cognição, a linguagem e a multimodalidade; e como objetivo abordar, à luz dos postulados da Teoria da Metáfora Conceptual (Lakoff; Johnson, 2002 [1980]), da Teoria da Metáfora Multimodal (Forceville, 2006; 2008; 2017) e da Abordagem Crítica da Metáfora (Charteris-Black, 2004), a relação entre a metáfora animal HUMANO É URUBU e o zoomorfismo do protagonista Castanha na produção de sentidos da História em Quadrinhos *Castanha do Pará*, publicada em 2016, por Gidalti Oliveira Moura Júnior, que narra a história de violência vivida em casa e nas ruas da cidade de Belém por esse protagonista híbrido de humano e de urubu. Assim, partimos do pressuposto de que a metáfora animal HUMANO É URUBU estruturaria o zoomorfismo do personagem principal da HQ em questão, motivada por conhecimentos e percepções da comunidade belenense acerca do caráter negativo do animal urubu. Além disso, supomos que o próprio título da obra se valeria da metonímia CASTANHA PELO PARÁ para conceptualizar a identidade do protagonista. Com base em metodologia de tipo qualitativa, de caráter descritivo-interpretativo, reunimos 38 dentre os 461 quadrinhos, que constituem a HQ *Castanha do Pará*, em oito grupos temáticos para, assim, examinarmos e explicarmos a relação entre zoomorfismo, metáfora, elementos multimodais constitutivos desse gênero textual e saberes amazônicos belenenses. Os resultados demonstram que, por licenciar o zoomorfismo do protagonista, a metáfora HUMANO É URUBU estrutura a produção de sentido da HQ *Castanha do Pará*, permitindo, com isso, que seu autor estabeleça relação entre os níveis discursivo, cognitivo e ideológico, uma vez que narra a história trágica de um menino híbrido, que vive à margem da sociedade. Além disso, observamos que a metonímia CASTANHA PELO PARÁ contribui para a produção de sentido da HQ em questão, considerando que, ao apontar para a diversidade de grupos sociais que constituem a região amazônica, o autor conceptualiza meninos pobres e marginalizados como não aceitos socialmente. Para tanto, estabelecendo contraponto entre os conhecimentos hegemônicos próprios de sociedades pós-industriais, como a belenense, e as histórias de encantarias que constituem as comunidades da região amazônica, o quadrinista explora a polissemia da conceptualização, de caráter monomodal e/ou multimodal, da metáfora HUMANO É URUBU.

Palavras-chave: Metáfora animal; história em quadrinhos; multimodalidade; cultura amazônica.

ABSTRACT

SILVA, Eduarda Sena da. *The Sly Vulture and Amazonian Culture: A Cognitive Analysis of the Animal Metaphor in the Comic Book Castanha do Pará*. 2024. 105 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

This master's thesis focuses on the fields of knowledge involving cognition, language, and multimodality, with the objective of addressing, in light of the postulates of Conceptual Metaphor Theory (Lakoff; Johnson, 2002 [1980]), the Multimodal Metaphor Theory (Forceville, 2006; 2008; 2017), and the Critical Metaphor Approach (Charteris-Black, 2004), the relationship between the animal metaphor HUMAN IS VULTURE and the zoomorphism of the protagonist Castanha in the production of meaning in the Comic Book Castanha do Pará, published in 2016 by Gidalti Oliveira Moura Júnior, which narrates the story of violence experienced at home and on the streets of Belém by this hybrid protagonist of human and vulture. Thus, we start from the assumption that the animal metaphor HUMAN IS VULTURE would structure the zoomorphism of the main character in the comic, motivated by the knowledge and perceptions of the Belém community regarding the negative character of the vulture. Furthermore, we suppose that the very title of the work uses the metonymy CASTANHA FOR PARÁ to conceptualize the protagonist's identity. Based on a qualitative, descriptive-interpretive methodology, we collected 38 out of the 461 comic strips that make up Castanha do Pará, grouped into eight thematic categories, to examine and explain the relationship between zoomorphism, metaphor, the multimodal elements constitutive of this textual genre, and the Amazonian knowledge of the people of Belém. The results show that, by licensing the zoomorphism of the protagonist, the metaphor HUMAN IS VULTURE structures the production of meaning in Castanha do Pará, allowing the author to establish a relationship between the discursive, cognitive, and ideological levels, as it narrates the tragic story of a hybrid boy who lives on the margins of society. Additionally, we observed that the metonymy CASTANHA FOR PARÁ contributes to the production of meaning in the comic, considering that, by pointing to the diversity of social groups in the Amazon region, the author conceptualizes poor and marginalized boys as socially unaccepted. In doing so, by establishing a contrast between the hegemonic knowledge of post-industrial societies, such as Belém, and the enchantment stories of the Amazonian communities, the comic book artist explores the polysemy of the conceptualization, both monomodal and/or multimodal, of the metaphor HUMAN IS VULTURE.

Keywords: Animal metaphor; comic book; multimodality; Amazonian culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Imagem do personagem Tião, da obra <i>Tião, o urubu malandro</i>	11
Figura 2 –	Capa da <i>graphic novel Maus</i>	12
Figura 3 –	Imagem do urubu cabano.....	14
Figura 4 –	HUMANO É URUBU.....	20
Quadro 1 –	A Grande Cadeia do Ser, do tipo básica.....	24
Figura 5 –	Tirinha <i>Pitiú e Xibé</i> sobre o lixo e os humanos	27
Figura 6 –	Tirinha <i>Pitiú e Xibé</i> em “Nosso único problema”.....	28
Figura 7–	Tipos de metonímia de conceito com base em Radden e Kövecses (2007).....	31
Figura 8 –	Imagem da mascote do ano de 1969, do time Clube de Regatas do Flamengo.....	34
Figura 9 –	Imagem da <i>graphic novel Maus</i>	34
Figura 10 –	Escultura Homem-Leão	35
Figura 11 –	Imagem que apresenta a metáfora símile pictórica	36
Figura 12 –	Imagem que apresenta a metáfora integrada	36
Figura 13 –	Tirinha com dois urubus conversando.....	48
Figura 14 –	Capa do quadrinho <i>Vero-peixe e sua turma</i>	51
Figura 15 –	Imagem da capa da HQ <i>Belém Imaginária</i>	52
Figura 16 –	Imagem do menino-urubu presente na História em quadrinhos <i>Castanha do Pará</i>	54
Figura 17 –	Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> na qual se observa o tratamento dado a Castanha pelos trabalhadores/feirantes.....	60
Figura 18 –	Boi Caprichoso e Boi Garantido no Festival Folclórico de Parintins.....	62

Figura 19 – Pílula vermelha e azul no Filme <i>Matrix</i> (1999).....	62
Quadro 2 – Mapeamento de metáfora multimodal presente na postagem na cena do grupo 1.....	65
Figura 20 – Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> em que todos os meninos híbridos estão juntos.....	66
Figura 21 – Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> na qual há a aproximação entre Castanha e um cachorro.....	70
Figura 22 – Dois quadrinhos que mostram os pés humano com sangue e a cabeça de urubu.....	72
Figura 23 – Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> em que o policial protege o menino-urubu.....	75
Quadro 3 – Mapeamento de metáfora monomodal presente nos quadrinhos selecionados do grupo 4.....	77
Figura 24 – Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> em que Castanha brinca na rua.....	78
Figura 25 – Seis quadrinhos da HQ <i>Castanha do Pará</i>	79
Figura 26 – Quadrinhos focados nas mãos da HQ <i>Castanha do Pará</i>	83
Figura 27 – Imagem da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i> na qual o item lexical castanha é usado para nomear o fruto.....	85
Figura 28 – Capa da História em Quadrinhos <i>Castanha do Pará</i>	87
Figura 29 – Quadrinhos que mostram o despecho da HQ <i>Castanha do Pará</i>	88
Figura 30 – Homem assistindo o voo do urubu em <i>Castanha do Pará</i>	89

SUMÁRIO

	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
1	REFERENCIAL TEÓRICO	18
1.1	Teoria da Metáfora Conceptual	18
1.1.1	<u>Metáfora Animal</u>	21
1.1.2	<u>Metonímia Conceptual</u>	29
1.1.3	<u>Teoria da Metáfora Multimodal</u>	32
1.2	Conceito de Narrativa	38
1.2.1	<u>História em Quadrinhos</u>	40
1.2.2	<u>As cores nas Histórias em Quadrinhos</u>	41
1.3	Abordagem Crítica da Metáfora	44
2	METODOLOGIA DE PESQUISA	50
2.1	Geração e Apresentação dos Dados	50
2.1.1	<u>Apresentação de Dados</u>	50
2.1.2	<u>Geração de Dados</u>	55
2.2	Procedimento de Análise	56
3	ANÁLISE DOS DADOS	59
3.1	Análise	59
3.1.1	<u>Grupo 1 - Infância/juventude quebrada do protagonista em casa e na rua</u>	59
3.1.2	<u>Grupo 2 - Futebol e punição no grupo de jovens híbridos</u>	65
3.1.3	<u>Grupo 3 - “Se tá com camisa de time, é bandido”</u>	70
3.1.4	<u>Grupo 4 - Relação policial e menino-urubu</u>	73
3.1.5	<u>Grupo 5 - O protagonista urubu ainda criança</u>	77

3.1.6	<u>Grupo 6 - O menino-urubu e o sermão da denúncia</u>	78
3.1.7	<u>Grupo 7 - Castanha do Pará</u>	84
3.1.8	<u>Grupo 8 - Sentença final do menino-urubu</u>	88
3.2	Conclusão	90
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	99

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

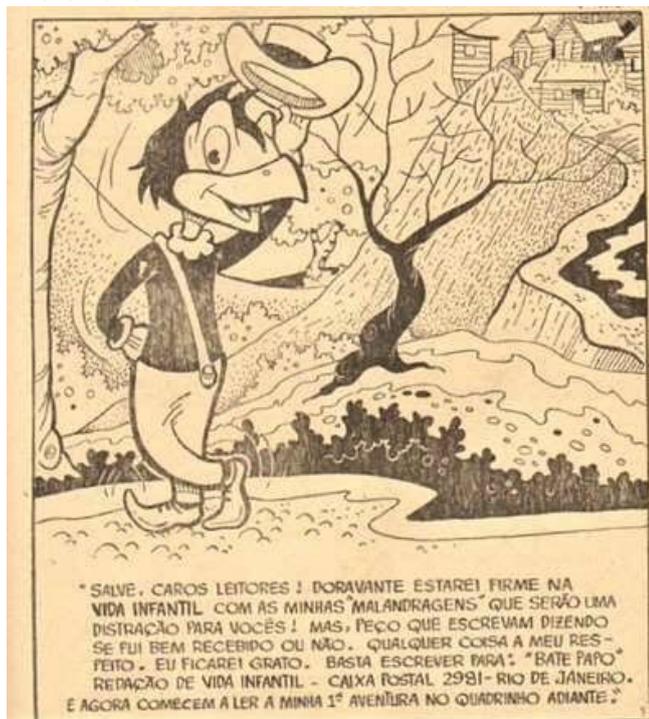
O termo antropozoomorfismo é usado para se referir a processos imaginários e comparativos que envolvem características animais e humanas. Tal termo compreende a distinção entre o zoomorfismo e o antropomorfismo. Assim, quando animalizamos o ser humano, temos a zoomorfização; e quando humanizamos o animal, temos a antropomorfização. Esses processos são bastante explorados nas produções artístico-literárias; e, à medida que são usados, possuem valor estruturante para a narrativa, tendo em vista que, ao aproximarmos animal e homem, novos caminhos de interpretação e de significação são abertos em uma obra artístico-literária.

Para Soares (2017), a zoomorfização reflete estratégias a partir das quais os autores de uma obra artístico-literária animalizam seus personagens humanos, para que, assim, possam abordar uma determinada estrutura social e problematizá-la. Em outras palavras, a autora pondera que a zoomorfização aborda questões de ordem social, ao envolver a inferiorização de personagens humanos que não fazem parte de padrões sociais hegemônicos.

Nesse sentido, podemos dizer que a relação entre animal e humano é articulada, de acordo com o contexto da obra artístico-literária, para que seu autor aborde uma questão de caráter social, coletivo, a exemplo do romance *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, no qual o personagem de Fabiano é comparado a um boi por ambos se relacionarem de forma semelhante com a vida dura e socialmente opressiva no sertão; e do romance satírico *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell, na qual os porcos Velho Major e Napoleão são comparados aos líderes da revolução russa.

A relação entre humanos e animais é ainda mais recorrente nas produções de caráter multimodal voltadas para o público infantil, a exemplo dos gibis *Vida Infantil*, concebida por Ari Moreira, nos anos 50, nos quais nos deparamos com *Tião, o urubu malandro* (Figuras 1).

Figura 1 – Imagem do personagem Tião, da obra *Tião, o urubu malandro*.



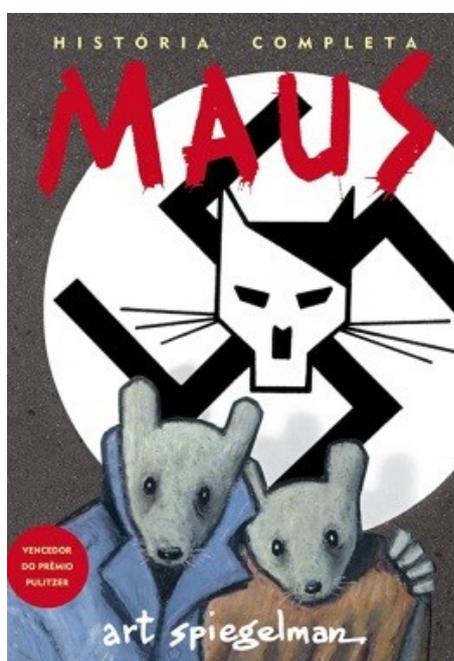
Fonte: Site Guia dos quadrinhos, 2021.

Podemos notar, no entanto, que, nos gibis em questão, o processo de antropomorfização não leva à denúncia social. Isso porque, nessas histórias, Tião é abordado de maneira semelhante ao Zé Carioca, que, tal qual o personagem criado por Walt Disney, é esperto – ainda que tal esperteza seja avaliada como algo questionável – por ter sempre um jeito de resolver seus problemas e sair de confusões. Portanto, o processo de antropomorfização aí adotado alcançaria um objetivo de caráter mais educativo, apontado, inclusive, pela frase emblemática “Diverte, Educa, Instrui”, presente nos gibis *Vida Infantil*.

Contudo, de acordo com Campos (2013), durante o período da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria, os gibis voltados para o público infantil foram condenados por terem seus efeitos junto a tal público avaliados de forma negativa por parte de educadores e de profissionais do mercado editorial em países como os Estados Unidos da América e o Brasil. No caso do Brasil, houve uma variedade de documentos legais publicados para limitar e/ou impedir a circulação e o acesso dessas obras pelo público infantil. Tomemos, por exemplo, a Lei nº 171/48 que “criaria a Comissão Orientadora de Literatura Infanto-Juvenil dos Negócios do Governo da Educação com objetivo de investigar e apresentar laudos sobre a literatura nociva à mentalidade infanto-juvenil” (Campos, 2013, p. 60).

Em sentido contrário, na Alemanha dos anos 80, a História em Quadrinhos *Maus*, de Art Spiegelman, impulsionou a cena do gênero em questão ao se voltar para o público adulto, explorando, para tanto, temáticas de crítica e denúncia social por meio do processo de antropozoomorfismo. Isso porque, em tal HQ, ao narrar a sobrevivência do povo judeu durante o período nazista, o autor utilizou o processo de zoomorfismo, ou seja, a relação de animosidade entre ratos, abordados como presas, em termos de judeus, e gatos, abordados como predadores – em termos de nazistas –, como visto na Figura 2.

Figura 2 – Capa da *graphic novel* *Maus*.



Fonte: Spiegelman, 2009.

Nesse sentido, destacamos que, em período anterior à publicação da HQ *Maus*, foi possível observar no Brasil, durante a ditadura militar de 1964, o mesmo tipo de preocupação de Art Spiegelman, quando Ziraldo, Jaguar e Henfil, ao criarem o jornal de sátiras *O Pasquim*, destinaram uma seção para tirinhas como a da personagem Graúna. Tal personagem era representada na figura antropomórfica de um pássaro típico do Nordeste, que denunciava os problemas sociopolíticos enfrentados pelo país naquele período histórico.

Assim, apesar de as relações antropomórficas e zoomórficas presentes nos quadrinhos estarem popularmente relacionadas às temáticas – ditas simplistas – de comportamento moral e lúdico junto ao público infanto-juvenil, do momento em que

os autores desses quadrinhos, gibis e afins passaram a destinar suas produções ao público-alvo adulto, foi possível observar uma virada na maneira pela quais tais relações passaram a ser abordadas.

Considerando que o tema da presente dissertação abrange os campos da linguagem, da cognição e da multimodalidade, e, como seu objeto de análise, o zoomorfismo do protagonista Castanha na História em Quadrinhos (HQ) *Castanha do Pará*, postulamos que tal relação seria estruturada, segundo a Teoria da Metáfora Conceptual, pela chamada metáfora animal. À vista disso, sendo publicada no ano de 2016 e produzida pelo artista Gidalti Oliveira Moura Júnior, tal narrativa nos apresenta a história de Castanha, um menino zoomorfizado – meio humano e meio urubu – que é criado em um cenário de violência, tanto familiar quanto nas ruas da cidade de Belém, onde passa a morar.

De acordo com Lakoff e Johnson (2002 [1980]), a metáfora, na condição de recurso cognitivo, constitui-se em dispositivo fundamental para o funcionamento de nossa razão ou ainda para nossa forma de conhecer e compreender o mundo. Isso porque, com base na metáfora, transferimos e ou conceptualizamos conhecimentos resultantes de nossa interação com o mundo físico e cultural – domínio-fonte – para compreendermos nossas experiências mais abstratas – domínio-alvo – como, por exemplo, identidade social. No que tange às metáforas animais, para Goatly (2006; 2007), tal metaforização apontaria, de um lado, para como alguns animais são comumente percebidos por determinados agrupamentos sociais; e de outro lado, como determinado tipo de ser humano é aí percebido.

Nessa perspectiva, podemos observar diversas produções artístico-literárias belenenses dando protagonismo ao urubu. É o caso da HQ *Belém Imaginária*, em que estivadores do Ver-o-Peso¹ são entendidos como urubu. Dessa maneira, Araújo pondera que “[e]ssa relação próxima e cotidiana entre ‘homem e urubu’ foi a inspiração para a cena do quadrinho *Belém Imaginária*, no qual surgem seres híbridos, meio homem, meio urubu” (Araújo, 2009, p. 2 e 3).

¹ O conhecido Complexo Ver-o-Peso é um lugar turístico, localizado em Belém, no Pará, constituído por vários espaços, como a Praça do Pescador, a Pedra do Peixe, a Doca das embarcações, o Mercado de Ferro, e também uma das maiores feiras-livre da América Latina. Nessa feira, encontramos a venda de ervas, de alimentos e frutas típicas, além de vários peixes da região. Por esse motivo, é um local marcado pelo forte odor do peixe – chamado popularmente de pitiú – e pela presença recorrente do urubu.

O urubu também surge em mitos e lendas, como por exemplo, em uma das versões do mito do fogo do povo Guarani. De acordo com tal versão, o urubu-rei tinha a posse do fogo e não dividia esse poder com outros povos ou animais. Isso mudou quando o indígena guerreiro Nhanderequeí, ao criar uma armadilha e fingir-se de morto próximo ao ninho dos urubus para chamar a atenção do urubu-rei, rouba-lhe o fogo. Como o fogo não agradava aos outros animais, os indígenas o mantiveram sob seu controle. Além disso, esse animal comparece nos versos da canção *No meio do Pitiú*², da paraense Dona Onete, segundo os quais o urubu antropomorfizado canta sua fama e seu papel de entretenimento no Ver-o-Peso.

Esse protagonismo se daria porque esse animal comparece de forma recorrente no imaginário belenense, tal qual ilustra a imagem da Figura 3, na qual vemos o urubu sendo conceptualizado como guerreiro cabano, em alusão à Revolta da Cabanagem³, e, conseqüentemente, como símbolo da cultura e da história de Belém.

Figura 3 – Imagem do urubu cabano.



Legenda: “Viva a Cabanagem! Que o espírito revolucionário nunca seja esquecido!”.

Fonte: Facebook Oddverso Comics, 2021.

² “Lá, eu sou pop star / No meio da malandragem / Fico bem nas fotos, nas entrevistas e nas reportagens [...]” (Onete, 2016).

³ Ocorrida no século XIX, a Revolta da Cabanagem tinha por objetivo a independência da Província do Grão Pará, para que, assim, os cabanos tivessem mais participação nas decisões desse local. Seus líderes eram formados pela população indígena, negra e também pela população mais pobre.

Isso posto, seria importante frisar que o processo de antropozoomorfismo do urubu na cultura belenense não advém de uma só matriz. Isso porque tal cultura seria também expressão da chamada região amazônica. Nessa região, tal qual nos mostra o mito do fogo, coabitam diferentes grupos sociais, a exemplo dos chamados povos tradicionais – com uma forte relação com a fauna e a flora –, rural-ribeirinhos, extrativistas, caboclos; e dos membros da chamada Amazônia urbana, que carregam valores e crenças dos espaços interioranos, a partir dos quais compartilham as narrativas míticas, contendo encantados, bichos e visagens para explicar as suas realidades (Loureiro, 2014).

À vista disso, seria possível observarmos a característica antropozoomórfica do imaginário dos sujeitos amazônicos; ou ainda, uma relação, no seu pensamento, estreita e íntima entre ser humano e animal, na qual aquele pode até assumir forma temporária de animal, como vemos nas lendas do Boto, do Curupira, da Matinta Pereira, entre outras.

A partir das questões até aqui apresentadas, levantamos as seguintes perguntas de pesquisa:

- a) De que forma a metáfora animal – HUMANO É URUBU – estrutura a construção de sentido na História em Quadrinhos *Castanha do Pará*?
- b) Quais são as relações entre a metáfora HUMANO É URUBU e os saberes socioculturais amazônicos?

Nessa perspectiva, temos como objetivo geral:

- i. Analisar os efeitos narrativos do zoomorfismo do protagonista Castanha na História em Quadrinhos *Castanha do Pará* à luz da Teoria da Metáfora Conceptual.

E como objetivos específicos:

- i. Examinar a relação entre metáfora, zoomorfismo do protagonista Castanha e os saberes amazônicos na construção dos significados da obra *Castanha do Pará* à luz da Teoria da Metáfora Conceptual.
- ii. Examinar a relação entre metáfora e os aspectos multimodais do zoomorfismo do protagonista Castanha na História em Quadrinhos *Castanha do Pará*.

- iii. Investigar a relação entre metáfora e os aspectos narrativos do zoomorfismo do protagonista Castanha na História em Quadrinhos *Castanha do Pará*.

Sendo assim, supomos que a metáfora animal HUMANO É URUBU estruturaria o zoomorfismo do personagem principal da HQ em questão, motivada por conhecimentos e percepções que a comunidade belenense tem acerca do animal urubu. Conforme já assinalado, tal animal é bastante frequente na cena belenense, em especial em um dos cartões postais da cidade, o mercado Ver-o-Peso, local mais visitado por Castanha na HQ *Castanha do Pará*.

Pensamos, ainda, que os saberes e conhecimentos prevalentes na Amazônia urbana motivariam a predominância do caráter negativo e pejorativo dos efeitos polissêmicos da metáfora HUMANO É URUBU, o que resultaria na despersonalização e/ou desumanização do protagonista, influenciando na construção da estereotipia social de crianças e jovens marginalizados dessa Amazônia urbanizada.

Partimos, igualmente, da suposição de que o título da HQ, *Castanha do Pará*, se vale da metonímia PARTE PELO TODO – CASTANHA PELO PARÁ – para representar o protagonista da HQ em questão. Assim, pelo visto, tal metonímia estabeleceria outra camada de identidade ao protagonista, que, supostamente, lhe atribuiria lugar de pertencimento, poderia contrariar a conceptualização menino em termos de urubu, o que, ao que tudo indica, nos leva a inferir que o protagonista é desprovido de vínculos sociais.

Para tanto, com base em metodologia de tipo qualitativa, de caráter descritivo-interpretativo, selecionamos e analisamos 38 dos 461 quadrinhos presentes na História em Quadrinhos *Castanha do Pará*. Estes estão reunidos em oito grupos, com base nos quais observamos a relação do menino-urubu em diferentes situações e pontos de vista, incluindo o âmbito familiar e a vida nas ruas.

Quanto às minhas motivações, a ideia da presente pesquisa surgiu, a priori, do desejo de trabalhar com uma história em quadrinhos e com a construção de sua narrativa. A partir disso, levei em consideração dois fatores: o primeiro é a proximidade que tenho com a literatura; e o segundo é a minha origem. Sou do Norte do país e, sendo nortista, de Belém do Pará, ressalto como a cultura amazônica é desconhecida e vista por muitos como “exótica”. Assim, por uma perspectiva pessoal, uma das maneiras de combater o desconhecimento – e outras percepções semelhantes sobre o Norte do país – seria produzindo conhecimento

sobre essa região; em especial, por meio de textos de autores nortistas e/ou que abordem tal cultura, a partir dos quais compartilhamos com as demais regiões do Brasil a riqueza e o caráter múltiplo do espaço que constitui a Amazônia.

Por ser a HQ *Castanha do Pará* uma obra produzida por um autor que teve contato com aquela região e sua temática envolver uma crítica social que discorre de uma situação recorrente em vários espaços brasileiros, avaliei que a presente dissertação poderia me permitir transitar entre a pesquisa voltada para a abordagem de cunho social, sensível a todos nós que vivemos no Brasil, e a cultura da minha cidade natal.

Ademais, acredito que minhas motivações pessoais vão ao encontro dos estudos cognitivos, em especial, do funcionamento da metáfora animal em texto narrativo multimodal. Isso porque me intriga, primeiro, a articulação da metáfora animal na construção de sentido de obras multimodais; em seguida, sua relação com os saberes culturais amazônicos, os quais, quando explorados na construção da narrativa, fornecem caminhos interpretativos para o enredo.

Dessa forma, organizamos a presente dissertação, para além dessas Considerações Iniciais, em quatro seções: 1. Referencial Teórico; 2. Metodologia de Pesquisa; 3. Análise dos Dados; e, por fim, as Considerações Finais. Na primeira seção, apresentamos as teorias principais para abordagem deste estudo, entre elas: a Teoria da Metáfora Conceptual, a Teoria da Metáfora Multimodal, a Abordagem Crítica da Metáfora e o Conceito de Narrativa; na segunda, discorremos sobre a Geração e Apresentação dos Dados e o Procedimento de Análise; na terceira, analisamos a relação entre metáfora, zoomorfismo do protagonista e os saberes amazônicos com base nos 38 quadrinhos selecionados da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* e abordamos o resultado obtido com a presente pesquisa; e, por fim, nas Considerações Finais, discorremos sobre as implicações da pesquisa de acordo com os resultados apontados e suas possíveis contribuições para o estudo da metáfora.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Como pontuado, buscamos com a presente dissertação investigar a relação entre o zoomorfismo do protagonista Castanha e a construção de sentido da História em Quadrinhos *Castanha do Pará*. Dessa forma, lançamos mão dos postulados da Teoria da Metáfora Conceptual – TMC – (Lakoff; Johnson, 2002 [1980]), da Teoria da Metáfora Multimodal (Forceville, 2006; 2008; 2017), da Abordagem Crítica da Metáfora (Charteris-Black, 2004), além do conceito de narrativa. Sendo assim, tal seção se encontra organizada em quatro partes. Na primeira parte, com base nos postulados da TMC, exploramos o conceito de Metáfora animal (Goatly, 2006; 2007) e de Metonímia conceptual (Littlemore, 2015; Nery, 2023). Na segunda parte, com base nos postulados da Teoria da Metáfora Multimodal, abordamos o conceito de metáfora, de caráter monomodal e multimodal. Na terceira parte, discorremos sobre o Conceito de narrativa. Por fim, na quarta parte, tratamos da Abordagem Crítica da Metáfora.

1.1 Teoria da Metáfora Conceptual

As bases da Teoria da Metáfora Conceptual são lançadas com a publicação da obra *Metaphors We Live By* (1980), de Lakoff e Johnson. Tal publicação, segundo Silva e Leite (2015), é considerada um marco para a área da Linguística Cognitiva por abarcar alguns dos seguintes pilares: a linguagem como elemento integrativo da cognição e forma de manifestação da organização conceptual; os princípios de organização e os mecanismos de processamentos mentais, como a metáfora.

Assim sendo, *Metaphor we live by* nos oferece uma nova percepção sobre a metáfora, que supera a sua classificação como uma figura de linguagem. Apesar de manifestar-se nas expressões linguísticas, para Lakoff e Johnson (2002 [1980]), a metáfora é um fenômeno fundamentalmente cognitivo, de caráter corporificado, que acontece no pensamento e que influencia nas ações. Dito de outra forma, se esse

recurso está vinculado ao pensamento, por advir de nossas interações com o mundo ao nosso redor, podemos dizer, portanto, que o nosso sistema conceptual é de caráter corporificado e “fundamentalmente metafórico por natureza” (Lakoff; Johnson, 2002 [1980], p. 45).

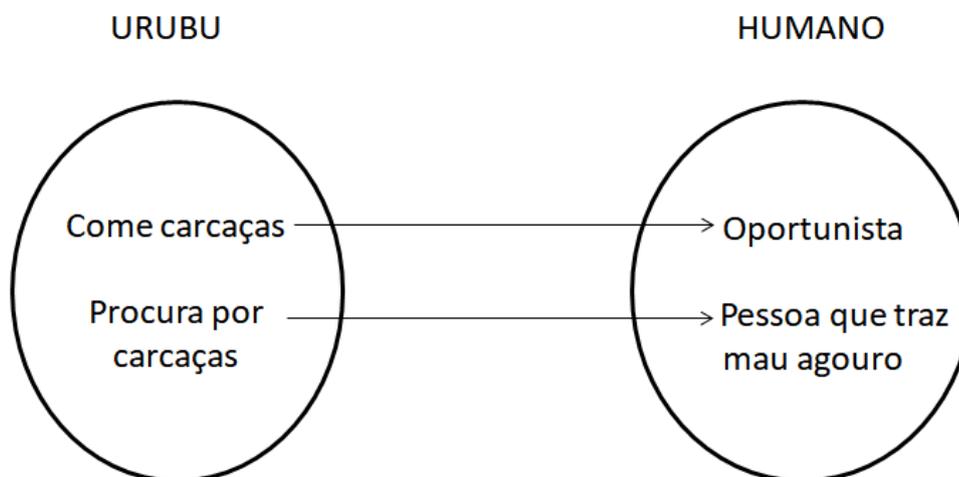
Dessa forma, nosso sistema conceptual teria como base, segundo Lakoff e Johnson (2002 [1980]), a capacidade nossa para “[a] categorização [que] é uma forma natural de identificar um tipo de objeto ou de experiência iluminando certas propriedades, atenuando outras e até escondendo outras” (Lakoff; Johnson, 2002 [1980], p. 266). Por essa razão, segundo os autores, nosso sistema conceptual seria constituído por categorias definidas por protótipos, isto é, as categorias desse sistema, por advirem das interações entre nosso aparato sensório-motor e o mundo físico e sociocultural, não seriam fixas e estariam a serviço de nossas intenções e propósitos, organizando-se de forma assimétrica a partir de saliência, os protótipos.

Nessa perspectiva, segundo os autores:

Como vimos, a maior parte da estrutura conceptual de uma língua natural é metafórica por natureza. A estrutura conceptual fundamenta-se na experiência física e cultural, assim como as metáforas convencionais. O sentido, portanto, jamais é descorporificado ou objetivo e está sempre fundamentado na aquisição e utilização de um sistema conceptual. Além disso, a verdade é sempre dada em relação a um sistema conceptual e às metáforas que o estruturam. A verdade, portanto, não é absoluta nem objetiva, mas baseada na compreensão. Assim sendo, as frases não têm sentidos inerentes e objetivamente dados e a comunicação não pode ser a mera transmissão de tais sentidos (Lakoff; Johnson, 2002 [1980], p. 307).

Assim, de acordo com as postulações feitas por Lakoff e Johnson (2002 [1980]), a metáfora conceptual estabeleceria um esquema conceptual na forma $X \text{ É } Y$; ou ainda mapeamentos e/ou correspondências entre o domínio-fonte (Y) e o domínio-alvo (X). Tais mapeamentos, de acordo com os autores, aconteceriam de forma unidirecional, do domínio mais concreto (Y) para o domínio mais abstrato (X), por meio do qual compreendemos este em termos daquele. Como exemplo, temos, de acordo com Goatly (2006), a metáfora HUMANO É URUBU, tal como ilustra a Figura 4, a partir da qual conceptualizamos ser humano em termos de urubu como oportunista e/ou pessoa de mau agouro.

Figura 4 – HUMANO É URUBU.



Fonte: A autora, 2024.

Segundo Vereza e Cavalcanti (2022), quanto mais convencionalizados forem os mapeamentos de uma metáfora conceptual, mais imediato e espontâneo será o seu acionamento por parte dos falantes e da comunidade da qual esses falantes são membros. Em outras palavras, o processo de projeção da metáfora conceptual HUMANO É URUBU, por exemplo, realça características como aproveitador e pessoa de mau agouro e esconde característica como pessoa sensível a questões ambientais.

Essa conceptualização se daria em função dos valores hegemônicos de nossa cultura urbana e pós-industrial. Segundo Goatly (2006), esses valores motivam os mapeamentos que, normalmente, fazemos de características negativas atribuídas aos animais. No caso do urubu, convencionalizamos, por exemplo, de um lado, o mapeamento entre animal que se aproveita da caça feita por outro e ser humano aproveitador e/ou malandro, como o personagem Tião dos gibis *Vida Infantil*; e negligenciamos, de outro lado, o mapeamento entre o fato de esse animal promover a limpeza dos restos deixados para trás e ser humano sensível a questões ecológicas.

Nessa perspectiva, Lakoff e Johnson (2002 [1980]) ressaltam que, além de ser corporificada, a nossa cognição é situada. Disso decorre dizer que como uma comunidade operaria com distintos sistemas de crenças e valores – hegemônicos e contra hegemônicos –, seus membros poderiam produzir novos mapeamentos em metáforas animais como HUMANO É URUBU.

Convém, portanto, frisar que os autores enfatizam que as metáforas na vida dos sujeitos se estruturam, sobretudo, no nível cognitivo, para, em seguida, licenciar

os significados linguísticos e o comportamento de membros de uma dada sociedade. Diante dessa ênfase, autores como Forceville (2006), Goatly (2006; 2007), Chateris-Black (2004), ao se sentirem insatisfeitos com o alcance do poder explicativo da Teoria da Metáfora Conceptual, formularam novas perspectivas, a partir das quais foram exploradas a relação entre metáfora, discurso e multimodalidade. Isso possibilitou a investigação dos valores ideológicos veiculados pela metáfora na língua em uso e dos objetivos retóricos/persuasivos do sujeito do discurso, além da relação entre os aspectos verbais e não verbais de uma metáfora.

Nessa perspectiva, discutimos, a seguir, sobre a metáfora animal – dada à relevância para o estudo do objeto que pretendemos analisar nessa pesquisa – que, como tal, projeta saberes de natureza corporificada e situada do sujeito de uma dada comunidade.

1.1.1 Metáfora Animal

Para abordarmos a metáfora animal, seria válido iniciarmos esta seção considerando a afirmação feita por Kövecses (2010), no sentido de que o domínio-fonte ANIMAL seria um dos mais produtivos, tal qual apontam os estudos em metáfora realizados até então. Isso aconteceria porque, cotidianamente, nós, humanos, nossas atitudes e comportamentos seriam percebidos e compreendidos a partir das propriedades que atribuímos aos animais.

Nesse sentido, o autor disponibiliza alguns exemplos de metáforas animais, entre eles, encontra-se a construção inglesa *Good friends don't rat on each other*, o que, em português, podemos entender como “Bons amigos não traem um ao outro”. A tradução literal da palavra *rat* seria, em Português do Brasil, rato, mas, tal palavra na expressão *rat on* possui outra significação em nossa língua. Isso porque existe uma compreensão diferente de rato na expressão de origem, isto é, tal léxico não se refere, na expressão de origem, ao animal em si. Refere-se, na verdade, a características ou comportamentos que lhe foram atribuídos, fazendo, por essa razão, que, segundo o site *Cambridge Dictionary*, essa expressão seja usada para

se referir a alguém que não foi leal; expôs segredos ou informações; e, de alguma forma, traiu a confiança de outro alguém (Rat on, 2023).

Dessa forma, podemos supor que esses significados estejam sendo licenciados pela metáfora HUMANO É RATO; ou ainda pela projeção das características que atribuímos ao rato – como viver pelos esgotos das cidades, comer do lixo por nós deixados quando a noite vem e ser transmissor de doenças contagiosas e letais – para compreendermos ser humano.

Essa metáfora licenciaria também o significado de *ratted on* na frase *They ratted on the deal*, encontrada, igualmente, no site *Cambridge Dictionary*, que se refere ao fato de alguém delatar ou revelar um acordo feito. Com isso, podemos perceber que as frases aqui analisadas apontam para como o animal rato é percebido e o significado em uma determinada comunidade linguística, no caso, uma comunidade que faz uso da Língua Inglesa. Considerando que se trata de expressões idiomáticas de origem inglesa, como exposto, ao realizarmos a tradução da frase, em especial a tradução do léxico, para o Português do Brasil, verificamos diferenças semânticas.

Se formos buscar, contudo, por expressões idiomáticas, no Português do Brasil, que indiquem relação entre um dado animal e falta de confiança, teríamos, por exemplo, “conversa para boi dormir”, que se refere ao ato de alguém mentir e enganar outra pessoa. Assim, é plausível supor que os falantes brasileiros compreendem os significados dessa frase sem a necessidade de maiores explicações.

Para Lakoff e Turner (1989), a metáfora animal seria, sobretudo, motivada por modelos cognitivos culturais, a exemplo da Grande Cadeia do Ser. Para tais autores, esse modelo seria a base hegemônica do pensamento ocidental, de acordo com o qual, as sociedades, como as judaico-cristãs, estabeleceriam uma hierarquia – como uma escala – para vários tipos de seres a partir de determinadas propriedades estruturais e funcionais que lhes são atribuídas.

Dito de outra forma, nessa escala, agrupamos o que consideramos vidas superiores e vidas inferiores a partir do seguinte esquema: na sua base, têm-se entidades físicas e naturais, como as pedras; no nível acima, os objetos com funções complexas, como lenhas e outros artefatos; em seguida, encontram-se as plantas, por serem vivas; os animais, por serem vivos e instintivos; os seres humanos, por adotarem comportamento moral e serem providos de capacidade

racional. E no topo, estariam as entidades celestiais, figuras divinas, o Criador ou Deus, na tradição judaico-cristã.

Nessa perspectiva, segundo os autores em questão, seria baseado no modelo cultural da Grande Cadeia do Ser que determinados grupos de civilizações, de matriz, sobretudo, europeia e/ou judaico-cristã, significariam e categorizariam a relação do homem no universo, bem como a sua posição e a sua vinculação com outras formas de vidas, seja da mais básica – inferior –, seja da mais ampliada, que estaria no seu topo.

Vale destacar que Lakoff e Turner (1989) postulam a existência de dois tipos de Grande Cadeia do Ser, a de tipo básica e a de tipo estendida. As duas se diferem no seguinte sentido: na básica, não se busca relacionar o ser humano e os outros seres com as entidades celestiais; na estendida, ao contrário, tal relação se constitui como foco. Dessa maneira, para o presente trabalho, consideramos a Grande Cadeia do Ser, do tipo básica (Quadro 1), e focamos na relação entre seres humanos e animais, que, de acordo com a hierarquia exposta, estes estariam categorizados em um nível inferior se comparado ao nível ocupado por aqueles.

Levando em consideração a organização da cadeia, do tipo básica, Lakoff e Turner (1989) apontam para a categorização que fazemos dos animais em termos de subníveis superiores e inferiores em função de determinados comportamentos por nós valorizados nestes. Na prática, isso é manifestado da seguinte maneira, se as propriedades usualmente associadas a um animal for social e/ou culturalmente julgadas como positivas ou favoráveis, aquele animal está acima de outro que estaria relacionado, por sua vez, a qualidades negativas. Temos, nesse sentido, o exemplo de Goatly (2006) associando o urubu com alguém aproveitador; e o pavão, à aparência e à autoestima do homem.

Por conta desse modelo, podemos perceber, então, que há certa hegemonia na categorização dos humanos como superiores aos animais em sociedades de matriz europeia, urbana e/ou pós-industrial como a nossa. Dessa forma, tal categorização se constitui em fator primordial para associarmos a comportamentos de determinados animais, emoções julgadas mais brutas e comportamentos incoerentes por parte de determinados seres humanos e/ou grupos sociais, assim como ilustra o Quadro 1.

Quadro 1 – A Grande Cadeia do Ser, do tipo básica.

Humanos
Animais
Plantas
Objetos complexos
Entidades físicas naturais

Fonte: A autora, 2023.

Como podemos verificar no Quadro 1, entender um nível em termos de outro está relacionado à perspectiva que o conceptualizador adota a partir do sistema hegemônico de crenças e valores da sociedade do qual é membro, dado que tal hierarquia pode ser revista, conforme verificaremos mais adiante nas tirinhas *Pitiú e Xibé*. Assim, para os autores em questão, modelos culturais, como o da Grande Cadeia do Ser, do tipo básica, seriam essenciais na formulação das metáforas animais.

Nesse sentido, esse modelo pode nos levar a compreender a diferença entre os processos de antropomorfismo e de zoomorfismo. Isso porque seria possível propor que o antropomorfismo apontaria para o processo de compreensão dos animais em termos de ser humano numa perspectiva ascendente, de maneira que, aos animais, seriam atribuídas capacidades e habilidades mais sofisticadas e desenvolvidas; enquanto que o zoomorfismo apontaria para o processo de compreensão do ser humano em termos de animais numa perspectiva descendente, a partir da qual ao ser humano seriam atribuídas capacidades e habilidades desqualificadas, como irracionalidade e instintividade.

Ainda no âmbito da discussão sobre os níveis hierarquizados da Grande Cadeia do Ser, Kövecses (2010) sugere a hipótese de que os animais foram, por nós, humanizados em primeiro lugar para, depois, usarmos dessas características atribuídas aos animais para compreendermos a nós mesmos, nossas ações e comportamentos, em sua grande parte, como indesejáveis. Ou seja, por meio da metáfora HUMANO É ANIMAL, buscamos estabelecer relação, sobretudo de caráter pejorativo, entre os elementos do domínio ANIMAL para entendermos elementos do domínio HUMANO em sociedades como acima mencionadas.

Tal observação nos leva a perceber que as mudanças de sentido em frases e expressões usadas em diferentes comunidades – quando relacionadas a animais – aconteceriam em razão do compartilhamento de conhecimento que determinada

comunidade tem sobre atitudes e ações de determinados animais. Em outras palavras, a metáfora HUMANO É ANIMAL, ainda que prevalente em todas as sociedades humanas – presentes e passadas, estudadas até então –, seria estruturada a partir da forma pela qual determinado grupo social perceberia e valoraria os animais.

Sendo assim, Goatly (2006; 2007) afirma que há uma tendência nossa em projetar, metaforicamente, valores e crenças sobre os animais, ou ainda “que os animais são vistos através das lentes da sociedade humana” (Goatly, 2007, p.131 tradução nossa⁴). Nesse sentido, podemos observar, por exemplo, os mapeamentos entre os elementos conceptuais de caráter negativo dos domínios RATO e JUDEU na Alemanha nazista, a partir das lentes do artista Art Spiegelman (2009).

Ainda, para Goatly (2006), os efeitos metafóricos iriam para além do plano conceptual *per se*, pois, sobre este plano, é possível observar a influência da força emocional contida nas ideologias e nos valores transmitidos por elas. O autor afirma, assim, que as bases ideológicas da sociedade forneceriam estrutura para a interpretação da natureza humana e animal. Portanto, podemos supor que os autores de obras artístico-literárias se utilizariam do processo de zoomorfização, ao animalizar humanos e inferiorizar pessoas, não apenas como estratégia para tratar de comportamentos humanos adotados por um dado grupo social, assim como observa Soares (2017). Esses autores o fariam, igualmente, para promoverem um distanciamento da vida em sociedade, na condição de ser humano e sujeito, a fim de construir uma crítica social.

Em outras palavras, as metáforas animais, ao estruturarem os processos de antropomorfismo ou zoomorfismo, seriam ferramentas conceptuais com base nas quais entenderíamos atitudes humanas como ordeiras ou desordeiras, violentas, equilibradas ou íntegras, a exemplo da expressão *Good friends don't rat on each other*, em que ratos são associados a posturas de desconfiança e deslealdade de determinados sujeitos. Ou seja, observamos na expressão idiomática *rat on* uma incompatibilidade de valores realmente conservados em uma amizade, gerando, então, uma interpretação negativa desse comportamento por meio da metáfora INIMIGO É RATO.

⁴ “so that animals are viewed through the lens of human society” (Goatly, 2007, p. 131).

Além disso, seria interessante notar o caráter polissêmico⁵ das características e de comportamentos atribuídos aos animais por determinados grupos sociais. Se, por um lado, em expressões e termos como “Escova-urubu”, cujo significado, pela perspectiva de Jurandir (1978), é de alguém vadio; “andar de urubu baleado”, cujo significado é de playboy do subúrbio ou malandro de zona, segundo Tavares, (2016); e “urubuzar/urubuservar”, expressão paraoara que significa sobrevoar um local com má intenção ou com desejo de devorar; por outro lado, nas duas tirinhas de *Pitiú e Xibé*, produzidas por Leonardo Dressant, tal qual ilustram as Figuras 5 e 6, seria possível observar o mapeamento de características, de caráter positivo, atribuídas ao urubu, como agente de defesa do meio ambiente e parte fundamental para o equilíbrio ambiental.

Assim, nessas tirinhas, os urubus antropomorfizados, por exemplo, seriam conceptualizados ironicamente pelo autor como um animal preocupado com o meio ambiente – com a limpeza urbana, a poluição e o consumismo – por entender da qualidade do lixo e/ou por saber do valor do lixo biodegradável como as carniças. Dessa forma, o autor da tirinha se valeria, de modo retórico e irônico, da metáfora HUMANO É URUBU para mapear características e comportamentos desse animal, que são valorados positivamente por membros da sociedade contemporânea pós-industrial.

Isso porque, com base nessa metáfora, a partir da visão de um animal entendido, sobretudo, como de mau agouro pelo conjunto majoritário de membros da sociedade em questão, o autor das duas tirinhas buscaria, retoricamente, conscientizar a nós mesmos sobre as atitudes prejudiciais que adotamos em relação ao bem-estar social, ao equilíbrio do planeta e à garantia da vida.

⁵ Para este estudo, consideramos a perspectiva de polissemia em consonância com Cavalcanti, a qual afirma que “a polissemia seria fenômeno que compreenderia a estruturação entre conceitos disjuntos a partir de processos de natureza primordialmente conceptual, sistemático e aberto dos quais estruturas conceptuais como os MCIs podem dar conta” (Cavalcanti, 2015, p. 7).

Figura 5 – Tirinha *Pitiú e Xibé* sobre o lixo e os humanos.

Fonte: Instagram "Pitiú e Xibé", 2020.

Figura 6 – Tirinha *Pitiú e Xibé* em “Nosso único problema”.



Fonte: Instagram “Pitiú e Xibé”, 2023.

Em síntese, nas duas tirinhas, as características pejorativas usualmente atribuídas ao urubu antropomorfizado – sujo e agorento – são mapeadas em termos de humano, a partir de uma avaliação positiva que o sujeito do discurso faz do mencionado animal. Além disso, ao produzir conceptualizações consideradas positivas sobre o urubu, tal sujeito coloca à prova a superioridade humana retratada na Grande Cadeia do Ser. Isso porque, ora, o urubu é aí compreendido de forma superior ao ser humano, por ser um animal consciente sobre a situação do lixo; ora, o urubu é compreendido em condição de igualdade a do ser humano, por haver seres humanos em situações desumanizadas, catando lixo para poder se alimentar.

Diante do exposto, consideramos, para o presente estudo, a metáfora HUMANO É ANIMAL como conceito necessário na abordagem do zoomorfismo do personagem Castanha e da sua relação na construção de sentido da *graphic novel* *Castanha do Pará*. O processo de antropozoomorfismo, conforme já assinalado em nossas Considerações Iniciais, é produtivo e polissêmico, se levarmos em conta a relação

entre os conhecimentos populares em torno do urubu na heterogênea cultura amazônica, urbana, indígena e rural-ribeirinha.

1.1.2 Metonímia Conceptual

Para iniciarmos a discussão a que nos propomos nesta seção, ressaltamos que, assim como a metáfora, a metonímia – sob uma ótica tradicional – é considerada uma figura de linguagem. Contudo, ao lançarem as bases da Teoria da Metáfora Conceptual, Lakoff e Johnson (2002 [1980]) passaram a defender a metáfora e a metonímia como recursos cognitivos essenciais na construção de significado e na comunicação. Nessa perspectiva, os autores estabelecem a distinção entre o funcionamento da metonímia e da metáfora, visto que a metonímia partiria do esquema conceptual intradomínial, na forma $X \text{ É PARTE DE } X'$ ou $X \text{ É TODAS AS PARTES DE } X'$; e a metáfora partiria do esquema conceptual entre domínios distintos, na forma $X \text{ É } Y$.

Como exemplo, os autores apontam para como a nossa experiência com objetos físicos pode se organizar em termos da metonímia conceptual PARTE PELO TODO. Nesse sentido, podemos nos valer do verso drummondiano “o bonde passa cheio de pernas [...]” (Andrade, 2015, p.10), no qual o poeta faz uso da PARTE, *pernas*, para representar o TODO, as pessoas, que estão no coletivo.

Por outro lado, ao discutir os domínios conceptuais a partir do que chamou de Modelos Cognitivos Idealizados (MCI), Lakoff (1987) define metonímia como um tipo de MCI, no qual a relação entre os seus elementos se daria de forma que um representaria o outro, isto é, x poderia representar x' ou x' poderia representar x , produzindo, assim, um significado novo. Com isso, poderíamos notar que “as projeções metonímicas não são aleatórias, mas nos dão pistas para entendermos a seleção de determinados aspectos em detrimento de outros no processo de referência” (Nery, 2023, p. 39).

Para Radden e Kövecses (2007), seria possível elaborar uma tipologia para metonímia, a saber: metonímias de signo, cujos mapeamentos se dariam entre forma e conceito, como no caso em que a palavra *dólar* aciona o conceito de *dinheiro*; as metonímias de referência, cujos mapeamentos se dariam entre entidade

real, forma e conceitos, como no caso da palavra *vaca* acionando o conceito *vaca*, ao se referir a esse animal no mundo; e as metonímias de conceito, cujas relações entre membros de uma dada categoria alterariam o significado da expressão linguística correlata. A título de exemplo, Lakoff (1987) discute a categoria MÃE entendida, prototipicamente, em termos da subcategoria DONA DE CASA, licenciando o significado da expressão linguística *mãe*.

Tendo em vista a sua relevância para a presente investigação, vamos nos debruçar sobre a metonímia de conceito com base na Figura 7. Nesse sentido, Radden e Kövecses (2007), ao propor quatro tipos de metonímias de conceito, apontam que o primeiro tipo seria a metonímia comum, considerando o mapeamento entre elementos – *ônibus* e *motorista de ônibus* – pertencentes a um mesmo MCI. No tipo dois, teríamos a relação metonímica em que um conceito – *mãe* – é representado por outro conceito – *dona de casa* – no âmbito da categoria *mãe*, a partir do mapeamento membro de uma categoria pela categoria. Para Lakoff (1987), seria com base nesse tipo de metonímia conceptual que produzimos as estereotípias sociais, os modelos ideais e exemplares, motivados pelo conjunto de juízo de valor e crenças da comunidade da qual somos membros.

Em relação à metonímia de conceito do terceiro tipo, os autores a consideram como aquela que dá origem à polissemia, por relacionar dois sentidos de um mesmo elemento pertencente a um MCI, a exemplo do conceito de Casa Branca, o qual se refere ao lugar físico e à instituição político-governamental. Por fim, a metonímia, no tipo quatro, que seria responsável pela mudança na forma linguística, como por exemplo, *ONU* para se referir à *Organização das Nações Unidas*.

Figura 7 – Tipos de metonímia de conceito com base em Radden e Kövecses (2007).

Tipo 1	Forma A-Concepto A, para Forma B-conceito B	Ônibus->Ônibus-> Motoristas de ônibus-> Motoristas de ônibus
Tipo 2	Forma-conceito A para conceito B	Mãe-> Mãe dona de casa
Tipo 3	Forma A-Concepto A para Forma A-Concepto B	Casa branca-lugar-> Casa branca-Instituição
Tipo 4	Forma A-Concepto A para Forma B-Concepto A	ONU-> Nações Unidas

Fonte: Nery, 2023, p. 43.

Além disso, ao contextualizarem tal taxonomia a partir dos três princípios de organização TODO PELO TODO, PARTE PELO TODO, PARTE PELA PARTE, Radden e Kövecses (2007) recuperam a visão de Lakoff e Johnson (2002 [1980]) acerca da metonímia conceptual.

Posto isso, seria viável pontuar que a metonímia conceptual também pode emergir em diferentes canais semióticos, pictóricos e multimodais. Dessa forma, as metonímias TODO PELO TODO, PARTE PELO TODO e PARTE PELA PARTE, de caráter monomodal, licenciariam elementos de mesmo canal semiótico, no caso pictórico, ao passo que, as de caráter multimodal, licenciariam elementos de canais semióticos diferentes. A partir disso, poderíamos considerar, em gêneros textuais como HQs, parte de uma imagem como sendo o ponto de acesso à totalidade dessa imagem; e o título de uma HQ, que se refira a uma personagem, como sendo o ponto de acesso à conceptualização do personagem referido.

Nesse sentido, de acordo com Radden e Kövecses (2007), esses mapeamentos intradominiais seriam influenciados pela preferência cultural de seu conceptualizador, já que eles possibilitariam que observássemos as visões de mundo desse conceptualizador na condição de membro de um dado agrupamento social. Isso significa dizer que o mapeamento entre elementos de um mesmo domínio conceptual revelaria como os membros de um dado agrupamento social percebem, generalizam e tipificam, em termos de estereótipos, modelos exemplares e ideais, as suas experiências com o mundo físico e sociocultural.

Tal visão é retomada por Littlemore (2015), que, ao analisar a metonímia do tipo PARTE PELO TODO, pondera que seus efeitos, quando relacionados à conceptualização de pessoas, apontam para o processo de despersonalização, pois diminui um sujeito a um tipo de atributo e/ou qualidade. Por esse motivo, podemos

observar a presença constante de metonímias em construções de cunho preconceituoso, uma vez que usando uma subcategoria para definir uma categoria, cria-se uma distância e provoca-se um efeito de “outrização” (Littlemore, 2015, p. 25).

Diante disso, consideramos relevante analisarmos a relação que o autor estabelece entre o título de sua HQ – *Castanha do Pará* – e a conceptualização do protagonista como tal. Vale ressaltar que o protagonista será nomeado como Castanha até o fim da narrativa, ao contrário de outro menino zoomorfizado, cujo nome de batismo é revelado – Vitinho –, ainda que seja apelidado de Pupunha.

A relação entre o título da HQ e o seu protagonista nos permitiria, portanto, fazer uma associação entre esse personagem e um elemento culturalmente rico do estado do Pará, a castanha, que participa do imaginário popular amazônico, produzindo renda e recursos para o estado do Pará e para o Brasil. Assim, o dispositivo metonímico PARTE PELO TODO – ou ainda MEMBRO DE UMA CATEGORIA POR UMA SUBCATEGORIA – ao, supostamente, estruturar a relação entre o nome do protagonista da HQ *Castanha do Pará* e sua condição social, apontaria para um efeito intencional do quadrinista em marcar a relação de crianças, como o protagonista, com o Pará e sua condição social, de sujeitos discriminados que vivem à margem da realidade urbana belenense.

1.1.3 Teoria da Metáfora Multimodal

Para abordarmos a Teoria da Metáfora Multimodal, seria necessário retomarmos alguns pontos já expostos neste capítulo, em especial sobre os postulados da Teoria da Metáfora Conceptual (TMC). Sabemos que, segundo essa teoria, o sistema conceptual é metafórico; e seu funcionamento se daria baseado nas correspondências entre domínios de conhecimento de caráter mais abstrato e mais concreto, ou ainda baseado no mapeamento entre o que, para nós, humanos, é mais fácil de categorizar – dado a nossa interação perceptual e sensório-motora – e o que nos é mais difícil de categorizar, já que não haveria a mencionada interação na estruturação de conceito de caráter mais abstrato.

Dessa forma, de acordo com a TMC, nossa compreensão aconteceria com base no mapeamento entre os elementos que constituem o domínio-fonte e o domínio-alvo, motivado por nossa experiência sensório-motora e pelo nosso conjunto de crenças e valores, o que, no caso de metáforas convencionais, ocorreria de maneira automática.

Além disso, para Lakoff e Johnson (2002 [1980]), o mapeamento entre tais domínios emergiriam, sobretudo, no âmbito da linguagem verbal. Contudo, para Forceville (2006), formulador da Teoria da Metáfora Multimodal, seria necessário abordar as metáforas conceptuais que emergem em canais semióticos de natureza não verbal e/ou ainda multimodal. Para o autor, tal abordagem se justificaria porque se as metáforas estão ligadas ao âmbito cognitivo, estas deveriam ocorrer também em diferentes canais semióticos, como os gestos, as imagens, os sons e a música.

Nessa perspectiva, Forceville (2006) diferencia metáfora conceptual, de caráter monomodal, de metáfora conceptual, de caráter multimodal. A metáfora conceptual, de caráter monomodal, por exemplo, licenciaria elementos de um único canal semiótico, o pictórico. Enquanto, em uma metáfora conceptual, de caráter multimodal, licenciaria elementos de, no mínimo, dois canais semióticos diferentes, como o pictórico e o verbal.

Partindo disso, Forceville (2008) apresenta quatro tipos de metáforas conceptuais, de caráter monomodal, que, aqui, serão comentadas de forma breve. O primeiro tipo seria a metáfora contextual, que licenciaria o significado de elementos pictóricos em contexto específico. Temos, como exemplos desse tipo de metáfora, a conceptualização de urubu como humano cabano (Figura 3) e de urubu como humano flamenguista (Figura 8). Isso porque seria possível compreender urubu cabano a partir da sua imagem e dos elementos contextuais como a bandeira do Pará, o chapéu de palha e um facão; e urubu flamenguista a partir de sua imagem e dos elementos contextuais como a bola que se encontra a seus pés e o uniforme do Flamengo que porta. Assim sendo, seria possível pleitearmos, respectivamente, a emergência das metáforas HUMANO CABANO É URUBU e HUMANO TORCEDOR DO FLAMENGO É URUBU em ambiente fundamentalmente pictórico.

Figura 8 – Imagem da mascote do ano de 1969, do time Clube de Regatas do Flamengo.



Fonte: Site Pinterest, [20--].

Em seguida, temos a metáfora híbrida, na qual se verifica a significação de diferentes elementos pictóricos – humano e animal - que se encontram hibridizados. Tomemos, como exemplo, a nossa compreensão de judeus e nazistas em termos de rato e gato, na *graphic novel* *Maus*. Assim, tal qual podemos notar na Figura 9, seria possível compreender a zoormofização de judeus e de nazistas a partir da presença da cabeça de um rato no corpo de um judeu; e da cabeça de um gato no corpo de um soldado nazista.

Figura 9 – Imagem da *graphic novel* *Maus*.



Fonte: Spiegelman, 2009, p. 52.

Tal tipo de metáfora é primordialmente associada aos achados feitos por arqueólogos no período Paleolítico Superior, nos quais constam pinturas rupestres em que são observadas a representação de humano com parte de animais. A partir de tais achados, Kövecses (2005) advoga, em consonância com o arqueólogo Steven Mithen, sobre o quão basilar e antigo é o pensamento metafórico, em especial as metáforas animais.

Steven Mithen (1996, 1998) sugere que o cérebro dos humanos antes do período Paleolítico Superior na Europa (100.000 a 30.000 anos atrás) era um cérebro de domínio específico. [...]. A grande “revolução” ocorreu no período do Paleolítico Superior, quando o domínio específico do cérebro se tornou mais fluido e permitiu a interpretação do conhecimento de um domínio em termos de conhecimento de outro domínio (Kövecses, 2005, p. 24, tradução nossa⁶).

Além das pinturas rupestres, o autor aponta para relação das metáforas animais no hibridismo da escultura Homem-Leão (Figura 10), encontrada em uma escavação durante o período da Segunda Guerra Mundial, a qual se supõe ter entre 35.000 a 41.000 anos.

Figura 10 – Escultura Homem-Leão



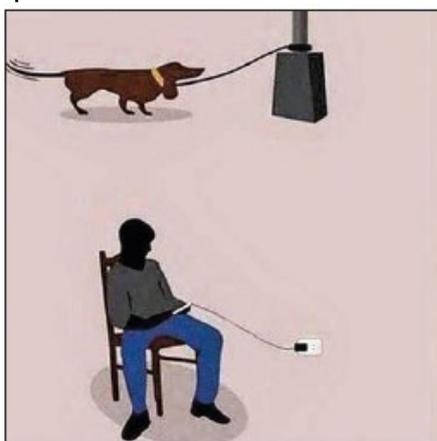
Fonte: Site Ensinar História, 2023.

O terceiro tipo de metáfora conceptual, de caráter monomodal, se refere à símile pictórica, por licenciar elementos representados como são tradicionalmente, exigindo do falante que observe a relação entre forma e cores, por exemplo. Um exemplo disso é apresentado na Figura 11, em que “[a] justaposição entre as imagens permite inferir uma similaridade entre as situações” (Gonçalves-Segundo; Isola-Lanzoni, Weiss, 2019, p. 43 e 44). Assim, seria possível observar os seguintes mapeamentos: cachorro é ser humano; coleira é celular-carregador; poste é tomada.

⁶ “Steven Mithen (1996, 1998) suggests that the brain of humans before the Upper Paleolithic period in Europe (100,000 to 30,000 years ago) was a domain-specific brain. [...]. The great “revolution” took place in the Upper Paleolithic period when the domain-specific brain became more fluid and allowed the interpretation of knowledge in one domain in terms of knowledge in another domain” (Kövecses, 2005, p. 24).

Nesse sentido, haveria a possibilidade de inferir que o celular exerce controle sobre o ser humano da mesma forma que a coleira exerce controle sobre o cachorro, isto é, CELULAR É CONTROLE.

Figura 11 – Imagem que apresenta a metáfora símile pictórica.



Fonte: Gonçalves-Segundo; Isola-Lanzoni; Weiss, 2019, p. 43.

Por fim, tal qual ilustra a Figura 12, temos a metáfora conceitual integrada, de caráter monomodal, cujo significado se dá a partir da compreensão da relação, intencionalmente sinalizada pelo autor, entre dois elementos pictóricos. Na Figura 12, é plausível vermos a relação entre um apontador em um formato de castor e um lápis. Sendo assim, podemos compreender que “um castor utiliza seus dentes para cortar madeira, [e que] o apontador possui lâminas para cortar a madeira do lápis” (Gonçalves-Segundo; Isola-Lanzoni; Weiss, 2019, p. 41).

Figura 12 – Imagem que apresenta a metáfora integrada.



Fonte: Gonçalves-Segundo; Isola-Lanzoni; Weiss, 2019, p. 41.

Vale ressaltar que todos esses tipos de metáforas conceptuais, de caráter monomodal, podem emergir em imagens estáticas ou em movimentos.

Quanto às metáforas conceptuais, de caráter multimodal, ressaltamos três critérios, de acordo com Forceville (2008). O primeiro diz respeito ao fato de os elementos licenciados por uma metáfora, de caráter multimodal, pertencerem a canais semióticos distintos, verbal e pictórico por exemplo. O segundo critério se refere à diferença entre a percepção que temos dos elementos multimodais instanciados por metáforas, de um lado, e a percepção de elementos verbais instanciados por tais recursos cognitivos, de outro lado. Isso porque a percepção dos primeiros elementos aconteceria de forma imediata pelo usuário da língua, ao passo que a percepção dos segundos elementos aconteceria de forma mediata. Assim, à luz do terceiro critério discutido por Forceville (2008), tal imediatez permitiria que o falante estabelecesse maior apelo emocional e maior número de relações transculturais.

O autor conclui recomendando que atentemos para a forma como a relação entre os canais semióticos acontece em gêneros multimodais, como as HQs, para que, em seguida, possamos verificar se o caráter dessa metáfora é monomodal ou multimodal. Um ponto a destacar é que, segundo Forceville (2008), o reconhecimento de metáforas conceptuais de caráter monomodal e multimodal ocorre através de “pistas” deixadas no texto. O autor pondera, no entanto, que, para discutirmos tais pistas, seria necessário verbalizá-las, ainda que o reconhecimento dessas pistas nunca seja um ato neutro (Forceville, 2006).

Diante disso, segundo Forceville (2006), o gênero textual restringe e afeta a produção e a interpretação das metáforas conceptuais. Assim, seria possível afirmar que a própria combinação estrutural de um texto e suas exigências cognitivas e interpretativas constituem fatores que influenciam e determinam o processo de compreensão das metáforas. Nesse sentido, se compararmos, por exemplo, as metáforas animais que emergem em gêneros multimodais, como as charges e as histórias em quadrinhos, percebemos que, nas charges, o caráter negativo atribuído pelos autores a tais metáforas é prontamente identificado, ao passo que, nas histórias em quadrinhos, cujas temáticas são mais extensas e as narrativas mais desenvolvidas, tal caráter é abordado com um grau maior de riqueza, detalhe e nuances.

1.2 Conceito de Narrativa

Contar histórias é uma arte humana. Ritchie (2022) afirma que a representação é considerada uma das funções primárias do cérebro humano. Com isso, contar e ouvir sequências de narrativas com tramas e elementos que asseguram seu desenvolvimento são ações vividas no dia a dia, como em um bate-papo, em *stand-up comedy*, em produções do audiovisual e em outros meios.

Ao tratarmos de narrativas, não é necessário ser um grande comunicador ou *influencer* – considerando a Era digital – para compartilhar experiências ou vivências. Uma boa história pode ser julgada interessante e coerente quando apresentam os seguintes elementos: os personagens atuando em uma determinada sequência de acontecimentos em um dado espaço e período de tempo.

Partindo disso, as metáforas, na condição de recurso cognitivo, de caráter multimodal, são, igualmente, de caráter narrativo. Nesse aspecto, segundo Ritchie (2022), tendemos a fazer uso delas para enfatizar ou ensinar uma questão. Isso significaria afirmar que as metáforas seriam aberturas cognitivas para a troca de informações, que favorecem o completo entendimento de mensagens trocadas entre interlocutores.

Nessa perspectiva, segundo o autor, seria importante citar três elementos essenciais para a construção e a compreensão de uma história. Para começar, tem-se o chamado *Master-Plots*, que se constitui na trama principal, a qual, em síntese, seria a representação de contos e histórias em diversos gêneros, que resgatam o conhecimento e o valor cultural de uma sociedade, como, no conto de fadas *Cinderela*, na tragédia *Otelo*, e na história em quadrinhos *Dom Quixote*. Em seguida, tem-se o *setting*, o qual constitui o contexto, ou seja, o tempo e o espaço nos quais se estabelece o cenário cultural, histórico e social de uma narrativa. Esses elementos podem ou não ser declarados de forma explícita na história, considerando que os autores podem recorrer à realidade ou a mundos fantasiosos.

Por último, têm-se os personagens, que, dependendo da trama, podem ser retratados de forma estereotipada ou trágica. A diferença nessa forma se relaciona com a maneira pela qual os personagens serão construídos e quais serão suas influências sobre a trama. Assim, Ritchie (2022) estabelece a distinção entre o que chama de *flat characters*, personagens que, mesmo envolvidos em conflitos, não

passam por mudanças e continuam na obra de forma constante; e o que chama de *round characters*, personagens mais complexos e desenvolvidos, que tendem a sofrer mudanças ao longo dos acontecimentos.

Nessa perspectiva, todas as ‘partes’ que compõem uma narrativa possibilitam o aparelhamento de estruturas já conhecidas pelos indivíduos de tal forma que os elementos que estruturariam uma HQ, por exemplo, em contexto estadunidense se diferenciariam dos elementos que estruturariam tal gênero em contexto brasileiro. Consequentemente, isso se refletiria na construção dos acontecimentos relatados nessa HQ. Essas diferenças se dariam, segundo Ritchie (2022), sobretudo, no âmbito cognitivo, se estabelecendo, assim, como ponto de partida para as distintas expectativas de um leitor.

Antes de terminarmos esta seção, destacamos as contribuições de Labov e Waletzky para o conceito de narrativa. Segundo tais autores, a narrativa é definida como o resgate de acontecimentos passados, isto é, seria a recapitulação de experiências passadas articuladas em uma sequência de orações. Dessa forma, poderíamos dizer que, nesse encadeamento linguístico-discursivo, os acontecimentos seriam narrados na ordem como ocorreram (Labov; Waletzky, 1967).

Apesar de esse modelo ter recebido críticas recorrentes por não levar em consideração elementos contextuais, interacionais e discursivos, vale, contudo, ressaltar as suas contribuições no que tange ao caráter de oralidade das narrativas, tal qual pondera Flannery:

Mesmo que muitos estudiosos, em oposição à abordagem de Labov, propusessem diferentes formas de estudar o material narrativo, o estudo daquele autor foi fundamental em chamar a atenção para a narrativa oral, mostrando que há regularidade estrutural naquilo que parecia caótico e desorganizado. De acordo com Labov e Waletzky, o entendimento da estrutura fundamental de uma narrativa seria encontrado “in oral versions of personal experiences: not the product of expert storytellers that have been retold many times, but the original production of a representative sample of the population” (1997 [1967], p.3) (Flannery, 2011, p. 114).

À vista disso, para Labov e Waletzky (1967), a narrativa possui tipicamente a seguinte estrutura: o sumário, que seria a introdução da história e o motivo de estar sendo contada; a orientação, no qual são contextualizados, em termos de tempo, lugar e os personagens que compõem a narrativa, antes do evento principal; a ação complicadora – momento no qual o narrador chega ao ápice da narrativa –; a avaliação, que consiste em orações que exprimem o estado psicológico,

pensamentos e opiniões do narrador; o resultado – apresentação do final da história –; e a coda – anúncio que a história terminou –, podendo apresentar os efeitos da história ou até um resumo dela.

No que pese, trabalharemos, de forma mais relevante, na presente dissertação, com as contribuições de Ritchie (2022) acerca de seu conceito de narrativa, tendo em vista a relação que estabelece entre cognição e tal conceito, ressaltamos, em conformidade com Flannery (2011), a importância do conceito de oralidade em Labov e Waletzky (1967), para os estudos da narrativa.

1.2.1 Histórias em Quadrinhos

Como já exposto, a arte de contar histórias pode ser encontrada em narrativas orais populares, em obras cinematográficas, em livros históricos e também em textos multimodais. No caso dos textos multimodais, em especial de textos que apresentam imagens sequenciadas em uma narrativa gráfica, segundo Will Eisner (1999), seria possível apontar duas funções sociais, instrução ou entretenimento.

Por outro lado, de acordo com Garcia (2012), as histórias em quadrinhos (HQ), mais precisamente as *graphic novels*, seriam fenômenos recentes que continuam em processo de mudança, gerando transformações no âmbito artístico, editorial e de distribuição. Além disso, para o autor em questão, ao longo dos anos, esse tipo de narrativa teria posto em evidência uma de suas grandes características, o público-alvo adulto, que dispõe de liberdade para escolher seus conteúdos e formatos.

Nessas *graphic novels*, como as HQs, a trama acontece por meio dos quadrinhos, a partir dos quais seus autores estabelecem o fluxo contínuo de eventos ou da narrativa. Dessa forma, para Eisner (1999), os eventos aí narrados “devem ser decompostos em segmentos sequenciados”. Essa segmentação contribuiria, assim, para a compreensão da obra e poderia ser observada por meio do enquadramento e da combinação de cores das imagens associadas a emoções, lugares, posturas dos personagens, dentre outros aspectos. Assim, seria importante observar se o corpo

de um personagem está encolhido; se a expressão em seu rosto é de desespero; se ele se assustou; se a rua estava movimentada na hora que tudo se passou.

Diante disso, Rosenfeld discorre que

A narração – mesmo a não-fictícia –, para não se tornar mera descrição ou em relato, exige, portanto, que não haja ausências demasiado prolongadas do elemento humano (este, naturalmente, pode ser substituído por outros seres, quando antropomorfizados) porque o homem é o único ente que não se situa somente “no” tempo, mas que “é” essencialmente tempo (Rosenfeld *et al.*, 2018, p. 28).

Nessa perspectiva, Ramos (2007) destaca que a ação e o desenvolvimento, inclusive cronológico, da narrativa em uma HQ têm relação com os personagens. Isso porque, para esse autor, os personagens atuam como bússolas na trama, ou ainda, como referências para orientar os leitores sobre o rumo da história, sendo importante notar a ação transmitida pelos seus movimentos e pelo seu rosto.

Em síntese, tal qual discorrem Dias Andrade e Marcuschi,

[as] HQs são gêneros multimodais, ou seja, gêneros que são atualizados através de diferentes modalidades que interagem para promoção dos significados. O gênero é composto pela linguagem verbal escrita (com abundantes marcas de oralidade) e por imagens (ilustrações e outros símbolos escritos) que coabitam o mesmo espaço discursivo para o desenvolvimento da narrativa (Dias de Andrade; Marcuschi, 2017, p. 99).

Isso nos levaria a afirmar que, segundo os autores, a produção de significado das HQs seria possibilitada pela conjunção entre linguagem verbal e não verbal. Nesse sentido, a combinação entre linguagem verbal e linguagem não verbal não deve ser tratada de forma isolada, pois seria nesse encontro que a expressividade teria seu valor, para, assim, influenciar na compreensão, tal qual pondera, igualmente Forceville (2006; 2008).

Sabendo, então, que a *graphic novel* seria um gênero mais voltado ao público-alvo adulto – por apresentar narrativas mais longas e temáticas profundas –, observamos que nosso objeto de análise, a HQ *Castanha do Pará*, se enquadra em tal perspectiva, já que se trata de uma narrativa multimodal que se desenvolve em uma sequência de quadrinhos voltada para discussão de temas complexos, como o da exclusão social.

1.2.2 As cores nas Histórias em Quadrinhos

Seria de grande valia ressaltar o papel das cores na composição de informações visuais das narrativas multimodais, considerando que a comunicação por imagens, sobretudo imagens abundantemente coloridas, possuem uma grande força apelativa, assim como aponta Guimarães (2000). A esse respeito, segundo Stello (2019), as cores nas HQs serviriam para orientar os leitores na narrativa. Dessa forma, é possível notarmos que as cores possuem um papel relevante na estruturação das histórias gráficas, como as histórias em quadrinhos.

Por outro lado, no âmbito da Teoria da Cor, segundo Silveira (2015), é possível estudar a cor a partir de três aspectos básicos: a sua construção física, os aspectos fisiológicos e os seus aspectos culturais simbólicos. Nesse sentido, tal qual pondera Guimarães (2000),

[a] apreensão, a transmissão e o armazenamento da informação “cor” (como texto cultural) são regidos por códigos culturais que interferem e sofrem interferência dos outros dois tipos de códigos da comunicação humana (os de linguagem e os biofísicos) (Guimarães, 2000, p. 4).

Tal autor explica, assim, que a percepção das cores por parte de membros de uma comunidade ocorreria por meio de estímulos luminosos decifrados pela retina; e que, após isso, seriam significados de acordo com as referências culturais presentes na memória dos membros dessa comunidade. Em outras palavras, seria plausível supormos que é a cultura que nos ensina a perceber a cor nos lugares, nos objetos, de forma detalhada e/ou geral. Logo, a cultura influenciaria na construção simbólica – diríamos até polissêmica – dos significados das cores e contribuiria para a construção de sentido nas histórias em quadrinhos, por exemplo.

Guimarães (2000) acrescenta, nesse sentido, que haveria uma oposição, de caráter cultural, entre as cores, em que “o preto é oposto ao branco (na simbologia de trevas e luz); ao vermelho ou ao branco (na atribuição masculino-feminino) [...]” (Guimarães, 2000, p. 95). Contudo, assim como pondera o autor, em uma mesma cor, seria possível encontrarmos uma codificação binária; ou ainda que os códigos culturais caracterizariam oposição em uma mesma cor, a exemplo da cor vermelha, em que “encontraremos significados como violência e paixão, ou guerra e amor, convivendo na mesma cor” (Guimarães, 2000, p. 97).

Ainda segundo Guimarães (2000), o amarelo seria a cor que possuiria maior luminosidade, o que levaria a uma maior participação do receptor, por reter, de forma importante, a sua atenção. Por sua vez, de acordo com Ramos e Carmelino (2020), o amarelo “[...] é visto como cor da luz, do calor, da prosperidade, da alegria,

da mentira, da melancolia, entre outras possibilidades. Seus efeitos nos seres podem transitar por um espectro amplo, desde a percepção de calor à melancolia e à traição” (Ramos; Carmelino, 2020, p. 38). Os autores acrescentam que a cor verde transmitiria tranquilidade, esperança e/ou fortuna no destino, a exemplo de seu uso em jogos, seja no gramado do futebol, seja na toalha verde das mesas dos cassinos.

Além disso, para Kress e van Leuween (2006), no que diz respeito à relação entre cores e iluminação, uma imagem ou cena mais iluminada permitiria uma maior identificação dos elementos que a constituem. Os autores afirmam, assim, que tal relação ressalta os elementos a partir de seus enquadramentos, contribuindo, dessa forma, para o significado representativo da imagem, no qual até mesmo a “noção de volume é construída pela diferença entre as imagens dos dois campos visuais” (Guimarães, 2000, p. 28).

Assim sendo, embora seja comum pensarmos que a claridade e a escuridão estejam estritamente relacionadas à presença e à ausência de luz, Guimarães (2000) pondera que o uso de tons escuros, como o preto, e de tons claros, como o branco, podem estar relacionados à delimitação de espaços. O autor explica que “o preto (pode) ser apresentado como presença de grafismo (figura) e o branco como ausência de grafismos (fundo) na percepção de padrões visuais” (Guimarães, 2000, p. 57 e 58), podendo ter, igualmente, relação com avaliação positiva ou negativa por parte do autor e/ou do leitor.

À vista disso, Kress e van Leuween (2006, p. 117) presumem que o processo de contextualização de uma imagem se dá desde a ausência de fundo até a presença de variados elementos e detalhes de fundo. Isso significa dizer que os autores consideram que uma imagem se encontra descontextualizada quando é representada de maneira genérica, como um exemplo típico; que uma imagem se encontra absolutamente contextualizada, quando são fornecidos diversos tipos de cenários; e que uma imagem possui fundo simples, quando há apenas um brilho ou uma escuridão turva, sem detalhes.

Sendo assim, as cores e os efeitos de luz que são combinados em um texto multimodal, seja no cenário e/ou nos próprios personagens, contribuem para a construção de sentido desse texto. Nesse caso, como a HQ *Castanha do Pará* conta sobre a vida trágica de um menino híbrido, supomos que, para a construção da narrativa trágica desse menino – que expõe uma denúncia social –, o autor se vale

da combinação de cores ora com intuito de suavizar ora com o intuito de enfatizar tal aspecto trágico.

1.3 Abordagem Crítica da Metáfora

Para Charteris-Black (2004), a metáfora seria um recurso muito usado em discurso de caráter retórico e argumentativo, dado a sua capacidade para influenciar os julgamentos e opinião dos falantes, em especial do público ao qual se destina esse discurso. Dessa forma, para o autor, tal recurso teria natureza cognitiva e estilística. Em outras palavras, a metáfora funcionaria de modo a ampliar a capacidade de significar do nosso sistema semântico-conceitual a partir da intenção retórica do sujeito com base em suas escolhas lexicais em determinado discurso.

À vista disso, o funcionamento da metáfora envolveria aspectos conceituais associados aos mapeamentos entre os diferentes domínios de conhecimento; aspectos intencionais ou ainda retórico-pragmáticos; e, aspectos linguísticos relativos às escolhas lexicais feitas pelo sujeito do discurso ao buscar enfatizar seu ponto de vista em determinado contexto.

Dito de outra forma, tendo como base as postulações de Lakoff e Johnson (2002 [1980]), Charteris-Black (2004), por meio do que cunha como Abordagem Crítica da Metáfora, indica que o modo de pensar de um sujeito seria determinado pelas escolhas lexicais que faz, uma vez que essas escolhas ativariam, em seu discurso, conceptualizações condizentes com suas intenções ou ainda com seus objetivos retórico-argumentativos. Dessa maneira, tal sujeito se valeria do papel persuasivo da metáfora combinando seus demais recursos linguísticos e cognitivos, de acordo com uma determinada visão de mundo.

Com base na discussão proposta por Charteris-Black (2004), podemos considerar que, primeiramente, se os itens lexicais e a ativação de determinada metáfora possuem relação com as experiências socioculturais do sujeito, as produções artístico-literárias também se valeriam dessas relações, com particular ênfase nos aspectos culturais locais em que os artistas estão envolvidos. Sobre isso, Loureiro (2002) afirma que:

a cultura de um povo é fonte inesgotável de inspiração, de símbolos, de experiências, de trabalho acumulado, de beleza, de utopias [...]. É por essa razão que, tendo as artes o caráter de signos configurando-se na função estética por meio de símbolos, ambas – estética e arte – têm seus significados compreendidos no âmbito da cultura (Loureiro, 2002, p. 78-79).

Com isso, muitas das simbologias, da inspiração e da estética exploradas em produções artístico-literárias, no caso em produções amazônicas, advêm da cultura presente nesse espaço. A questão da função estética é, segundo Loureiro (2002), um componente da relação da coletividade com o mundo. Portanto, para o autor, a comunidade amazônica constrói uma consciência coletiva com base em uma percepção estética, que, por sua vez, se encontra correlacionada com os aspectos socioculturais presentes na visão de mundo dessa comunidade.

Nesse sentido, Charteris-Black (2004) chama atenção para o fato de a interpretação de uma determinada metáfora envolver uma atividade de construção à luz do conjunto de valores e crenças aceito em uma comunidade. Isso nos permitiria dizer que, para o autor, seria preciso considerar a metáfora como processo de construção de significado que levaria em consideração o contexto sociocultural e seus aspectos retórico-pragmáticos.

Nessa perspectiva, estimamos que os mitos, as invenções visuais e as produções artístico-literárias, de modo geral, são manifestações das crenças de uma dada cultura, no caso da presente dissertação, a cultura amazônica, “cujos significados reforçam a poetização da cultura da qual são originados. [Logo,] A própria cultura amazônica os legitima e os institui enquanto fantasias aceitas como verdades” (Loureiro, 2002, p. 86).

Ademais, de acordo com a Abordagem Crítica da Metáfora, seria possível observar que a metáfora teria papel relevante na formação da opinião dos interactantes do gênero discursivo no qual esta emerge. Para tal, Charteris-Black (2004) aborda a metáfora conceptual em níveis, a partir dos quais seria possível identificar o nível superior e/ou linguístico por meio do que chama de chave conceitual, isto é, a determinação retórico-pragmática no âmbito de um discurso. Em outras palavras, os níveis de uma metáfora, para o autor, justificariam como os tipos de enunciados de um determinado discurso podem ser interpretados.

O autor ressalta ainda que, embora devêssemos considerar as diferenças nas experiências dos indivíduos com a linguagem, a metáfora conceptual, ao estar associada a um modo de pensamento corrente de uma comunidade linguística,

estabelece uma maneira de compreensão pré-estabelecida dos fenômenos sociais, exigindo, assim, do usuário da língua um menor processamento cognitivo.

Tendo isso em vista, Charteris-Black (2004) estima que os processos metafóricos, ao estruturarem os significados polissêmicos, estabeleceriam a sua convencionalização em acordo com o modo de pensar hegemônico de uma sociedade. Dessa forma, o autor pondera sobre a eficiência do caráter convencional do pensamento metafórico e sua maior chance de passar de forma despercebida na formação do juízo de valor dos interactantes de um determinado discurso. Para a sua identificação, o autor recomenda que consideremos a relação entre contexto e a frequência do uso de determinados itens lexicais por parte de um sujeito do discurso.

Assim, seria preciso atentar para a maneira pela qual o uso de uma expressão metafórica se relacionaria com a experiência sociocultural do sujeito do discurso. Em seguida, notar se poderia haver uma variação na avaliação positiva ou negativa dessa expressão. Partindo disso, seria interessante observar como a expressão urubu é usada em produções artísticas belenenses, a exemplo do carimbó de Dona Onete – uma das produções mais populares para os moradores da cidade de Belém – a qual podemos ver nos seguintes versos a ocorrência da expressão urubu relacionada com o conceito de malandragem.

Urubu malandro foi passear lá no Marajó
 comeu de tudo mas vivia numa tristeza só
 Urubu lhe perguntou: o que se passa, compadre?
 Tô com saudade da minha branca
 do Ver-o-Peso, da sacanagem
 Lá, eu sou pop star
 No meio da malandragem
 Fico bem nas fotos, nas entrevistas e nas reportagens [...] (Onete, 2016).

Sabemos que tal conceptualização é a mais convencional e usual para os membros da cultura urbana belenense, conforme temos assinalado ao longo da presente dissertação. Contudo, seria possível observar, tal qual pondera Charteris-Black (2004), que o caráter convencional da metáfora animal HUMANO É URUBU pode ser posto em questão em função dos objetivos retórico-pragmáticos e das escolhas lexicais de um sujeito do discurso, seja porque este pretende argumentar sobre algum aspecto social, seja porque este adota conjunto de crenças e valores distinto e/ou contra-hegemônico.

Nesse sentido, encontramos a expressão urubu, por exemplo, em um poema publicado no Diário de Belém, em 1883, no qual este se encontra relacionado com a

ideia de agente responsável pela limpeza da cidade. O autor nos leva a essa compreensão ao apontar que, diferente do governo, apenas esses animais fazem a higiene das ruas de Belém (Cordovil, 2018).

Valha-nos Deus e o urubu,
N'esta quadra de agonia
Já que quem póde não quer,
Livrar-nos da asphyxia.

Na rua de Santo Antônio,
Ha tantos dias está,
Um cachorro apodrecido
Que de odor nos matará.

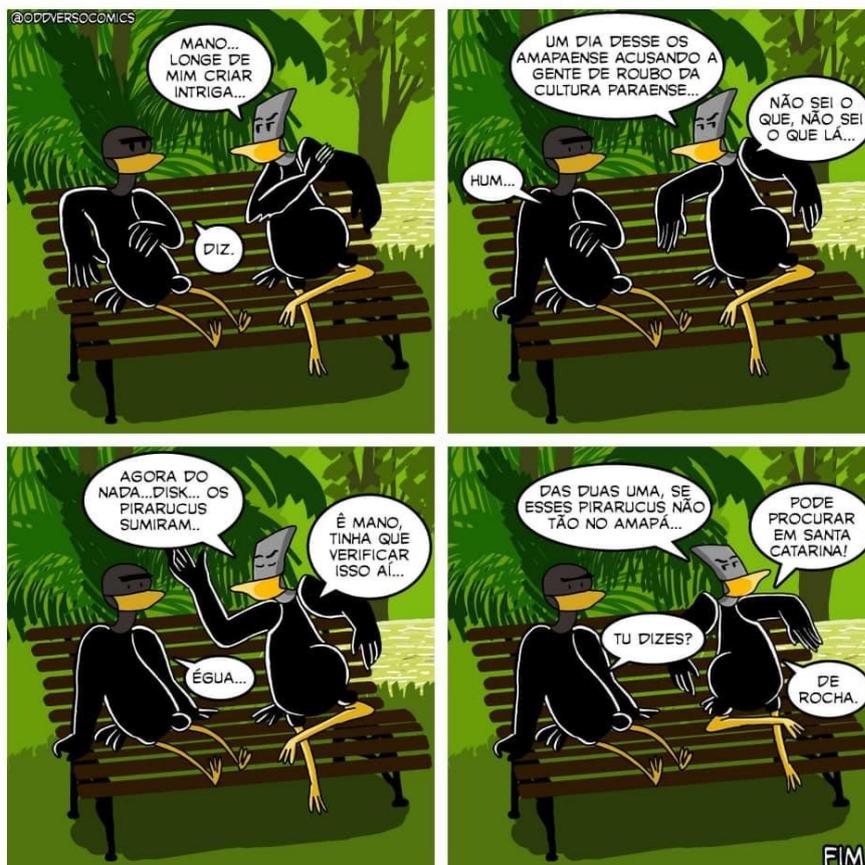
E a nossa edilidade
Que muros manda fazer,
Deixa ali o pobre bicho
Aos urubus p'ra comer.

Há quantos dias que passo,
As mais negras inclemencias,
Não sahio á rua, não posso,
Já padeço de esquenencias.

Decididamente morro
E comigo toda a gente,
Não ha fiscal nessa terra
Todos dormem docemente... (Cordovil, 2018).

Além disso, é possível perceber nas artes da página *Oddverso Comics* – disponibilizadas nas redes sociais *Instagram* e *Facebook* –, o urubu sendo conceptualizado como representante do povo paraense. Para tal, o autor, ao antropomorfizar o animal, se vale da metonímia PARTE PELO TODO, mapeando urubu pelo povo paraense para, assim, discutir, de forma irônica, questões identitária, ou ainda elementos da cultura do Pará em detrimento da cultura do Amapá.

Figura 13 – Tirinha com dois urubus conversando.



Fonte: Facebook Oddverso Comics, 2021.

Por último e não menos importante, tem-se outro carimbó cantado por Pinduca, lançado no ano de 1975. A música, além de retratar a superioridade humana sobre os animais, também descreve a vontade de matar especificamente o animal urubu em razão da sua pouca importância. Assim, percebemos que o animal, ao ser conceptualizado como sem valor e vadio, leva o compositor a concluir que ninguém sentiria a sua falta.

Vou matar o urubu (eu também vou)
 Que não é de ninguém
 Não tem casa, nem dono
 Está no mercado e não vale o que tem
 Com a morte da ave, a vizinha chorou
 Vou matar o urubu, que não dá confusão
 Não é lindo, nem belo (e nem é bonito)
 Eu não quero urubu lá no meu barracão (Pinduca, 1975).

Diante disso, consideramos notável, no âmbito da cultura paraense, a diversidade de manifestações artísticas que buscam compreender o ser humano, a vida e a morte com base na relação com o urubu. No mais, a partir dessas manifestações, percebemos o caráter polissêmico da conceptualização de HUMANO É

URUBU, já que ora ele é entendido em termos de problemático, vadio e sem valor, ora em termos de agente responsável pela limpeza e cidadão símbolo da cultura belenense.

Para resolver tal tensão polissêmica em um dado discurso, Charteris-Black (2004) sugere que percebamos a orientação primária da metáfora a partir dos aspectos linguísticos, cognitivos e pragmáticos. Dessa forma, para saber se a orientação primária da metáfora é linguística, devemos observar se a metáfora causa tensão por Reificação, isto é, por meio de uma palavra convencionalmente abstrata para referir-se a algo concreto; ou por Personificação e/ou Despersonificação, isto é, por meio de uma palavra que se refere a algo inanimado como algo animado e/ou vice-versa.

Por outro lado, para saber se a orientação primária da metáfora é pragmática, seria preciso verificar se seu uso aponta para propósito persuasivo de um autor. Por fim, para saber se a orientação primária da metáfora é cognitiva, seria preciso observar as associações dos atributos entre os domínios fonte e alvo baseados em semelhanças não percebidas.

Em suma, Charteris-Black (2004) discute, a partir de sua Abordagem Crítica da Metáfora, o valor linguístico, semântico-cognitivo e pragmático da metáfora como recurso que, além de fornecer novos significados, favorece a avaliação do mundo por parte do sujeito do discurso e a sua compreensão com base na analogia. Por isso, nesse estudo, faz-se necessário, combinada com as contribuições de Forceville (2006; 2008), desenvolvermos uma análise na qual observemos, além da emergência de metáforas em textos multimodais, seus valores ideológicos e de persuasão na construção de uma crítica social.

Nessa perspectiva, para abordarmos o objeto de estudo do presente trabalho, a relação entre metáfora HUMANO É URUBU e o zoomorfismo do protagonista da HQ *Castanha do Pará*, consideramos, tal qual postula Charteris-Black (2004), o poder convincente e expressivo da metáfora. Isso porque, por meio desse recurso, será possível tratar das problemáticas sociais implicadas na HQ em questão, bem como abordar o contraste entre as perspectivas daqueles que maltratam o jovem e a realidade traumática e difícil deste.

2 METODOLOGIA DE PESQUISA

A presente dissertação objetiva, conforme assinalado, analisar como a relação entre zoomorfismo do protagonista Castanha e a metáfora animal HUMANO É URUBU estrutura os efeitos narrativos da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* à luz da Teoria da Metáfora Conceptual. Para tal, adotamos metodologia do tipo qualitativo, de caráter descritivo-interpretativo. Nesse sentido, Creswell (2010) nos explica que:

[A pesquisa qualitativa] é uma forma de investigação interpretativa em que os pesquisadores fazem uma interpretação do que enxergam, ouvem e entendem. Suas interpretações não podem ser separadas de suas origens, história, contextos e entendimentos anteriores. Depois de liberado um relato de pesquisa, os leitores, assim como os participantes, fazem uma interpretação, oferecendo, ainda, outras interpretações do estudo (Creswell, 2010, p. 209).

Além disso, para Paiva (2019), tal tipo de metodologia deve – além de descrever e analisar um determinado objeto de investigação – correlacioná-lo com os dados, sem manipulá-los. Assim, a partir do diálogo entre os campos de conhecimento que envolvem a cognição, a linguagem e o discurso, buscamos descrever, por um lado, a relação entre os elementos narrativos e o zoomorfismo do protagonista Castanha na *HQ Castanha do Pará*, a partir de 38 dentre os 461 quadrinhos que constituem tal HQ; e, por outro lado, examinar e explicar a relação entre zoomorfismo, metáfora, os elementos multimodais constitutivos do gênero textual em questão e os saberes amazônicos belenenses.

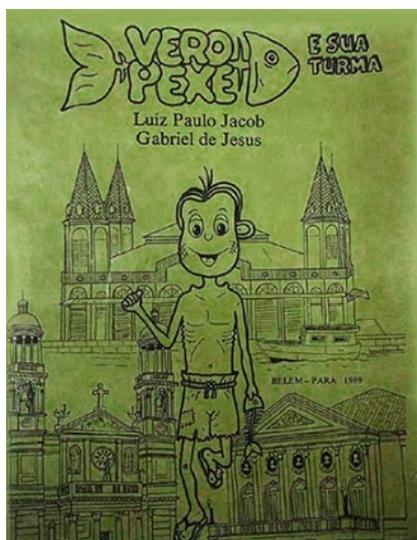
2.1 Geração e Apresentação de Dados

2.1.1 Apresentação de Dados

Antes de descrevermos os nossos dados, vale discorrer sobre a cena das histórias em quadrinhos amazônicos belenenses. As produções de tais quadrinhos se iniciaram por meio de uma entrevista em forma de quadrinhos com o grupo

GRUPAÇÃO, publicada no jornal *Folha do Norte*, em 1972. Após essa publicação, ocorreu o primeiro concurso de histórias em quadrinhos (Angelim, 2018, p. 74); e o lançamento do Edital de Arte pelo Governo do Estado do Pará no fim da década de 80. Com base nessas iniciativas, algumas obras foram publicadas, como por exemplo, o *Vero-Pexe e sua turma* (1988), de Luiz Paulo Jacob e Gabriel de Jesus. Por fim, vale ressaltar que, no ano de 1990, o grupo de quadrinistas Ponto de Fuga, ao criar uma oficina voltada para produção de quadrinhos, auxiliou na criação de espaços para esse tipo de produção, como a gibiteca.

Figura 14 – Capa do quadrinho *Vero-Pexe e sua turma*.



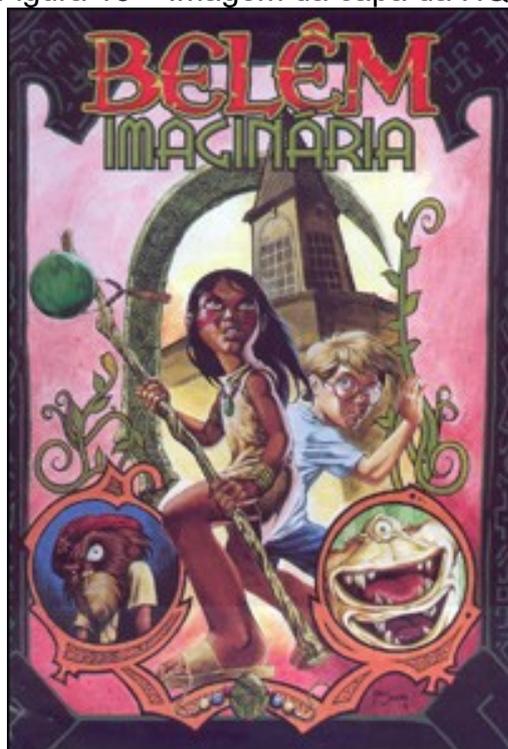
Fonte: Site Jornal da USP, 2019.

Além disso, as publicações de charges e ilustrações feitas em jornais e demais mídias puderam abrir portas para os artistas locais como Bené Nascimento, que lança, junto com Gian Danton, nos anos 1990, por exemplo, *A insólita família titã*. Com ela, segundo Angelim (2018), os autores ganharam repercussão internacional, chegando a trabalhar nas produções da Marvel em 1994. Bené Nascimento – conhecido como Joe Bennett – é autor também dos quadrinhos publicados em 2000, *Esquadrão Amazônia*, nos quais descreve um grupo de super-heróis do Norte – Aruã, Sucuri, Iara, Jurema e Búfalo – liderados pelo indígena Açú.

Somado a isso, iniciativas e produções, como as obras *Encantaria* e *Belém Imaginária*, foram tomando a cena paraense. A HQ *Belém Imaginária*, por exemplo, – publicada em 2004 e produzida por Volney Nazareno, Carlos Paul, Fernando Augusto e Otoniel Oliveira – explora os elementos e as figuras amazônicas na condição de animais, ao narrar as aventuras de Saulo e da menina indígena laçá,

que acordam em uma Belém totalmente diferente, com animais falando e vivendo como humanos. A narrativa explora as lendas amazônicas, os conhecimentos culturais do espaço amazônico e, muito disso, acontece por meio do processo de antropozoomorfização, conforme assinalado.

Figura 15 – Imagem da capa da HQ *Belém Imaginária*.



Fonte: Site Universo HQ, 2005.

Nesse contexto, surge a HQ *Castanha do Pará*, de autoria do professor mineiro, pintor e quadrinista Gidalti Oliveira Moura Júnior, ao qual foi destinada o prêmio Jabuti, em 2017, na categoria História em Quadrinhos. Nessa HQ, que se passa pelas ruas de Belém do Pará – principalmente pela região do mercado Ver-o-Peso e por bairros mais históricos –, o autor descreve o dia a dia de um garoto híbrido, um menino-urubu, que vive à margem da sociedade.

A partir disso, vemos, então, alguns personagens importantes para a narrativa. Temos o menino-urubu apelidado de Castanha, que é o personagem principal; Dona Iracema, a narradora que conta a história de Castanha para o policial, Capitão Peixoto; Geraldo e Mariazinha, o padrasto e a mãe de Castanha; Dona Nazaré, avó de Castanha e vizinha de Dona Iracema; e os companheiros híbridos do menino-urubu, dentre os quais, Vitinho, o menino-rato, conhecido como

Pupunha, filho de Dona Iracema e o único menino híbrido a ser identificado pelo seu nome.

Esses personagens podem ser descritos como *flat* e *round characters*, de acordo com Ritchie (2022). Dessa forma, os personagens Dona Iracema, o policial Capitão Peixoto, os familiares do menino – Geraldo, Mariazinha e Dona Nazaré – e os cinco meninos híbridos – menino-gato, menino-rato Vitinho, menino-porco, menino-macaco e menino-cão – podem ser considerados como *flat characters* por participarem e enriquecerem as etapas da narrativa da HQ *Castanha do Pará*, sem, contudo, sofrerem transformações em suas condições iniciais. O personagem Castanha, ao contrário, por se constituir no eixo principal da narrativa, seria o nosso *round character*, já que os acontecimentos e o próprio clímax da narrativa proporcionam o desenvolvimento do personagem na história, como o abandono da casa, a ida para as ruas e a prevalência de sua forma animal no desfecho da HQ.

A obra, conforme assinalado, é constituída a partir do relato que Dona Iracema faz para o Capitão Peixoto sobre a vida do menino-urubu, após a sua saída de casa para vagar pelas ruas da cidade de Belém. Segundo a narradora, quando vivia com a família em casa, o menino-urubu presenciava cenas de violência nos quais o padrasto, após o uso de bebidas alcoólicas, agredia a mãe e o garoto, além de ameaçar a sua avó, Dona Nazaré.

Por meio da narradora, o leitor é levado a fazer alguns *flashbacks* imagéticos, isto é, quando a narradora deduz o que deve estar acontecendo com o protagonista, são apresentadas imagens de sua vida na rua, em sua maioria, contrárias à história narrada. Dessa forma, o autor lança mão, de forma recorrente, de dois procedimentos, o julgamento que faz a narradora sobre a vida de Castanha; e o que acontece, de fato, na vida do protagonista.

Dito de outra forma, a HQ *Castanha do Pará*, ao ser construída de forma multimodal, se apoia, de um lado, em um relato verbal por meio de uma voz externa ao núcleo familiar do menino-urubu, Dona Iracema; e, de outro lado, em uma sequência de imagens que demonstram a vida, de fato, do protagonista, contrariando, quase sempre, o que é relatado por Dona Iracema. Essa combinação de modos narrativos se soma ao caráter de crítica social, tencionada pelo autor.

A título de apresentação do protagonista Castanha, disponibilizamos, abaixo, a sua formulação gráfica. Como podemos observar na Figura 16, Castanha possui um corpo e voz humanos e a cabeça de um urubu. Seria válido expor que, desde o

começo da narrativa, o protagonista é apresentado dessa forma. Não há indícios de uma transformação inicial sua – como ocorreu com o personagem Gregor, em *Metamorfose* (1915), de Kafka. Sabemos que Gregor acorda, um dia, transformado em um inseto, mesmo permanecendo com sua consciência humana, o que coloca em discussão a perda de sua humanidade. Na História em Quadrinhos *Castanha do Pará*, ao contrário, vemos o menino com sua estrutura híbrida desde antes da tragédia familiar, com o assassinato de seu padrasto por sua mãe, que o leva a viver nas ruas. Tal estrutura, contudo, se modifica ao final da HQ, quando o personagem passa por um processo de metamorfose, deixando de ser híbrido para se tornar um urubu.

Figura 16 – Imagem do menino-urubu presente na História em quadrinhos *Castanha do Pará*.



Fonte: Site Ponto Zero, 2017.

Além disso, é importante pontuar que a obra apresenta um total de 461 quadrinhos, dentre os quais 418 quadrinhos combinam linguagem verbal e imagens. Embora o menino-urubu esteja presente em 236 quadrinhos, são em apenas 106 quadrinhos que o protagonista aparece rodeado de outros personagens humanos, seja em diálogo e contato direto com seus companheiros e familiares, como sua avó, seja em contato indireto com cidadãos/transeuntes, feirantes e policiais, sendo estes dois últimos os mais recorrentes. Em sua casa, por exemplo, esse contato se dá, na maioria das vezes, quando sua avó tenta protegê-lo, pedindo para que ele não se meta nas brigas recorrentes entre o padrasto e a sua mãe.

No que tange à paleta de cores usada pelo quadrinista, este lança mão de tons escurecidos em 117 dos 461 quadrinhos. Em 10 desses 117 quadrinhos,

Castanha aparece sendo atacado. Por outro lado, observamos que, em 16 dos 461 quadrinhos, o autor escolhe combinações bem coloridas quando adota ângulo panorâmico sobre o Ver-o-Peso, mostrando o menino andando na cidade, por exemplo.

Outro ponto a destacar, segundo Eisner (1999) e Rosenfeld *et al.* (2018), diz respeito à forma de como os personagens são retratados – suas expressões e posturas corporais – em textos multimodais. Verificamos, assim que, nos 236 quadrinhos, em que o menino-urubu aparece, ele se encontra retratado, predominantemente, de costas ou de lado. Em nenhum dos 38 quadrinhos da HQ que serão analisados, por exemplo, o protagonista é desenhado de frente. Tal escolha, por parte do quadrinista, pode ser justificada no sentido de, assim, destacar o hibridismo do jovem. As roupas de Castanha também não variam no decorrer da narrativa; são sempre a blusa na cor azul marinho do time regional Clube do Remo e o short em tons mais claros, quando aparece seu corpo inteiro nas cenas.

2.1.2 Geração de Dados

Os dados gerados por esta pesquisa, conforme mencionado, consistem em 38 dos 461 quadrinhos da primeira edição da obra *Castanha do Pará*, republicada no ano de 2018. Com base nisso, é válido indicar que, inicialmente, selecionamos cerca de 60 quadrinhos dos 461 presentes na obra, focando em momentos importantes da narrativa que ilustram a temática da segregação social e da violência contra o menino-urubu. Desses 60 quadrinhos, priorizamos aqueles em que o protagonista está presente e/ou interage com outras pessoas, além de considerar os trechos da narração de Dona Iracema.

Dessa forma, esses 38 quadrinhos selecionados para análise foram por nós organizados em oito situações marcantes pelas quais passa o protagonista, a saber: a sua infância; o futebol com os demais meninos híbridos; o efeito social da sua vestimenta; a relação com a polícia; o direito de ser criança; a igreja; a relação entre o fruto castanha-do-pará e o nome do protagonista; e o desfecho. Assim, os oito grupos receberam os seguintes títulos e quantitativos de quadrinhos:

1) Infância/juventude quebrada do protagonista em casa e na rua, com cinco quadrinhos;

2) Futebol e punição no grupo de jovens híbridos, com um quadrinho selecionado, que tem como foco o lazer dos meninos híbridos, dentre os quais o protagonista;

3) “Se tá com camisa de time, é bandido”, composto por sete quadrinhos, os quais relacionam o lazer dos jovens à criminalidade;

4) Relação policial e menino-urubu, com cinco quadrinhos para que observemos como se dá a proteção e a perseguição policial ao protagonista;

5) O protagonista urubu ainda criança, com três quadrinhos, para que analisemos as limitadas vezes que Castanha é descrito como criança;

6) O menino-urubu e o sermão da denúncia, com uma sequência de sete quadrinhos para que observemos o único momento no qual a situação de Castanha é confrontada na história;

7) *Castanha do Pará*, com quatro quadrinhos mostrando uma propaganda da castanha-do-pará mais o título da HQ;

8) Sentença final do menino-urubu, com seis quadrinhos selecionados em que observamos a condenação do protagonista e o desfecho de sua história.

Vale destacar que adotamos tal recorte de acordo com as ponderações de Eisner (1999), segundo as quais os acontecimentos narrados em gêneros como as *graphic novels* se estruturam com base “em segmentos sequenciados”; ou ainda, que a construção da narrativa desse tipo de gênero relaciona a sequência de quadrinhos com a sequência de eventos narrados nos quais é relevante identificar os seus personagens e o que fazem no espaço e no tempo.

2.2 Procedimento de Análise

Para a análise dos mencionados oito grupos, adotamos os seguintes procedimentos:

(i) A relação entre a metáfora animal HUMANO É ANIMAL, o zoomorfismo do personagem Castanha e dos demais personagens companheiros do menino-urubu.

Isso porque consideramos que essa relação é um elemento estruturante da trama principal, assim como afirma Franco (2012).

Há uma expansão do gênero, que deixa de ser somente a justaposição de texto e imagem, e passa a tratar de qualquer narrativa contada com imagens – desde que elas não façam apenas “figuração”, mas participem da produção de sentido (Franco, 2012, p. 48).

(ii) A relação entre os aspectos verbais e não verbais que estruturam o zoomorfismo do personagem principal. Isso porque estimamos que, de acordo com Forceville (2017), a relação entre esses aspectos estaria sendo licenciada pela metáfora HUMANO É URUBU.

(iii) A relação entre os aspectos narrativos e cognitivos do zoomorfismo de Castanha. Isso porque supomos que, semelhante a uma grande cadeia estrutural, a metáfora animal HUMANO É URUBU se constitui como diferencial e, ao mesmo tempo, como principal acesso cognitivo para o desenvolvimento da trama e para a construção de sentido, tal qual pondera Ritchie (2022).

(iv) A relação entre os aspectos discursivos e cognitivos da metáfora HUMANO É URUBU. A nosso ver, essa relação nos possibilita verificar o conjunto de valores e crenças que a comunidade belenense tem acerca do urubu. Assim, supomos que a projeção de valores e crenças que motivariam metáforas animais, especialmente essa que, ao que parece, licencia o zoomorfismo do personagem principal, acionaria memórias sociais e populares de um falante. Isso geraria a possibilidade de reconhecimento e de efeitos emocionais, conforme argumentam Lakoff e Turner (1989), Goatly (2006; 2007) e Charteris-Black (2004).

À vista disso, primeiramente, descrevemos os elementos verbais e não verbais presentes nos quadrinhos, incluindo: as cores, a posição dos personagens e objetos, os elementos regionais, as palavras, as frases e o enquadramento em cada quadrinho, e a combinação das cenas entre o quadrinho anterior e posterior ao analisado. Em seguida, discorreremos essas características, relacionando-as entre si, com a estrutura da narrativa e com o sequenciamento dos acontecimentos da história.

Por fim, a partir das relações construídas entre estrutura verbal e não verbal, analisamos o mapeamento da metáfora animal, considerando a perspectiva adotada e qual personagem está com o protagonista na cena. Observamos como a narradora e os personagens verbalizam sobre o menino-urubu, o tratamento recebido pelo jovem e a ambientação de determinadas cenas, levando em conta a cultura

belenense. Dessa forma, embora cada conjunto de cenas demandem uma atenção específica, essa análise não é feita de maneira isolada, sendo importante relacionar constantemente os campos da linguagem, cognição e multimodalidade.

Em suma, para a análise dos 38 quadrinhos nos oito grupos mencionados, nos apoiamos nas seguintes categorias: (1) os aspectos cognitivos do zoomorfismo de menino-urubu, menino-cão, menino-gato, menino-rato, menino-macaco e menino-porco à luz de Lakoff e Johnson (2002 [1980]); de Lakoff e Turner (1989) e de Goatly (2006; 2007); (2) os aspectos multimodais do zoomorfismo do personagem Castanha, à luz de Lakoff e Johnson (2002 [1980]), de Forceville (2006; 2008; 2017) e de Goatly (2006; 2007); (3) as relações entre os aspectos cognitivo-discursivos e narrativos do zoomorfismo do personagem principal, à luz de Ritchie (2022), de Eisner (1999), de Loureiro (2002; 2014) e de Charteris-Black (2004).

3 ANÁLISE DOS DADOS

Conforme anteriormente assinalado, nossa análise se debruça em 38 dos 461 quadrinhos, organizados em oito grupos intitulados (i) *Infância/juventude quebrada do protagonista em casa e na rua*, com cinco quadrinhos; (ii) *Futebol e punição no grupo de jovens híbridos*, com um quadrinho selecionado, que tem como foco o lazer dos meninos híbridos, dentre os quais o protagonista; (iii) “*Se tá com camisa de time, é bandido*”, composto por sete quadrinhos, os quais relacionam o lazer dos jovens à criminalidade; (iv) *Relação policial e menino-urubu*, com cinco quadrinhos, para que observemos como se dá a proteção e a perseguição policial ao protagonista; (v) *O protagonista urubu ainda criança*, com três quadrinhos, para que analisemos as limitadas vezes que Castanha é descrito como criança; (vi) *O menino-urubu e o sermão da denúncia*, com uma sequência de sete quadrinhos, para que observemos o único momento no qual a situação de Castanha é confrontada na história; (vii) *Castanha do Pará*, com quatro quadrinhos mostrando uma propaganda da castanha-do-pará mais o título da HQ; (viii) *Sentença final do menino-urubu*, com seis quadrinhos selecionados em que observamos a condenação do protagonista e o desfecho de sua história.

Dessa forma, nossa análise se dá com base na ordem crescente dos oito grupos por nós constituídos.

3.1 Análise

3.1.1 Grupo 1 – Infância/juventude quebrada do protagonista em casa e na rua

Iniciamos nossa análise a partir dos cinco quadrinhos que compõem o grupo 1 ‘Infância/juventude em casa e na rua’, no qual podemos observar trechos da vida do personagem Castanha em sua casa e nas ruas da cidade de Belém. Esses quadrinhos retratam, de acordo com a Figura 17, a cena em que, após roubar algumas bananas na feira, Castanha corre ao som de gritos de “pega ladrão!” até

derrubar e cair junto a uma barraca que vendia brinquedos de miriti. Castanha se desculpa pela bagunça, mas, como consequência da queda, os quadrinhos mostram um homem com rosto pouco nítido, segurando a blusa e imobilizando o pescoço do menino-urubu.

Figura 17 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* na qual se observa o tratamento dado a Castanha pelos trabalhadores/feirantes.



Fonte: Moura Júnior, 2018, p. 31.

Os quadrinhos apresentam uma diversidade de cores ao retratar os brinquedos regionais de miriti, o que possibilitaria associá-los ao valor social e cultural que possuem no cenário belenense, especialmente junto a seu público infantil. Somado a isso, poderíamos considerar a cor vermelha da blusa do homem que agarra Castanha como uma escolha intencional por parte do autor para indicar a atitude de brutalidade desse homem. Segundo Guimarães (2000), essa tonalidade, normalmente, remete à contexto de violência e de guerra. Dito de outra forma, a escolha retórica, por parte do quadrinista, de explorar a cor vermelha nesses cinco

quadrinhos contribui para a construção da tensão nas imagens, em especial das atitudes hostis do homem para com o menino.

Por outro lado, ao vermelho da blusa desse homem é contrastado o azul da blusa de Castanha, que fica mais claro ou mais escuro de acordo com os diversos ângulos em que o personagem é visto. Assim, no primeiro quadrinho, a blusa do personagem apresenta um tom de azul mais claro de acordo com o foco que recai sobre o corpo inteiro do protagonista, deitado de costas, junto aos brinquedos que derruba. Em seguida, a cor de sua camisa apresenta tom de azul mais forte de acordo com o enfoque que recai sobre o forte puxão realizado pelo homem de blusa vermelha, fazendo com que o bico do personagem se encontre aberto, indicando, dessa maneira, um possível grito de dor. No quarto quadrinho, a cor da camisa apresenta o mesmo tom de azul do quadrinho anterior com o foco recaindo sobre o pescoço de Castanha ao ser agarrado pelo homem de blusa vermelha. Por fim, a camisa apresenta um tom de azul borrado ao ser misturado com o tom preto do rosto de urubu do protagonista.

Isso posto, é possível observarmos que o autor cria, ao longo dos cinco quadrinhos, um dual entre a cor vermelha da blusa do homem e a cor azul da blusa do menino, especialmente no último quadrinho. Neste, ainda que apareçam a imagem borrada dos personagens e a ilustração pouco nítida e rabiscada do Ver-o-Peso, com sua típica cor azul ao fundo, percebemos que a ênfase recai sobre a interação entre os personagens que ocupam o primeiro plano da imagem, isto é, sobre o homem transeunte, que usa uma blusa vermelha, e o menino-urubu, que veste sua camisa azul.

Com efeito, o dual entre essas cores é comumente explorado em manifestações artísticas diversas, visando apontar um embate seja em um contexto competitivo, a exemplo da batalha entre o Boi Garantido, de cor vermelha, e o Boi Caprichoso, de cor azul, no Festival Folclórico de Parintins, no Amazonas – assim como ilustra a Figura 18 –; seja de oposição conflituosa, a exemplo da famosa cena do filme *Matrix* (1999), conforme demonstra a Figura 19. Nela, podemos ver o personagem *Neo* recebendo o poder de escolher entre tomar a pílula vermelha e descobrir a verdade que envolve o controle das máquinas no mundo humano, ou tomar a pílula azul e retornar à vida normal e ilusória da *Matrix*.

Figura 18 – Boi Caprichoso e Boi Garantido no Festival Folclórico de Parintins.



Fonte: Site oLiberal, 2023.

Figura 19 – Pílula vermelha e azul no Filme Matrix (1999).



Fonte: Site Uol, 2023.

Por outro lado, na cena da perseguição, é possível identificar a voz da narradora, Dona Iracema, nos contando uma história diferente do acossamento visto nas imagens retratadas na Figura 17, ao recuperar a frase “acabou a brincadeira para ti”, dita pelo padrasto a Castanha antes de puni-lo. Assim, se observarmos a combinação entre os elementos multimodais – verbal e pictórico – nesses cinco quadrinhos, percebemos que essa combinação converge no sentido de querer nos mostrar que o protagonista era perseguido tanto na rua como em casa, o que nos leva a presumir que ambas as perseguições e agressões perpetradas contra o menino eram feitas por homens, como o transeunte de camisa vermelha e o

padrasto. Dessa forma, a frase “acabou a brincadeira para ti” somada à imagem do personagem caído sobre os brinquedos de miriti, nos faz presumir que, ao menino, não foi permitida a vivência de uma infância e/ou de uma juventude.

Em outras palavras, a combinação da frase com as imagens dos brinquedos de miriti quebrados nos leva a entender que esse jovem não é visto nem tratado como criança. Dessa maneira, podemos postular que o zoomorfismo do menino-urubu teria como origem a sua submissão aos dois homens reportados nos quadrinhos, que representam, em última instância, como a sociedade aborda meninos que possuem a mesma condição de Castanha.

Essa submissão seria reforçada pelo autor se considerarmos que, dentre os cinco quadrinhos, três deles focam nos movimentos do homem que agride Castanha. Além disso, ao estabelecer a dualidade entre as cores vermelho e azul, por meio das camisas dos dois personagens, o autor estrutura, a nosso ver, um cenário conflituoso em que vemos o jovem caído no chão, portando uma camisa azul, em um contexto de humilhação, na condição de ser subordinado; e, depois, sendo dominado fisicamente pelo homem, que porta a blusa de cor vermelha.

Nessa perspectiva, vale ressaltar que, nos quadrinhos subsequentes a esses cinco aqui analisados, temos o mesmo homem de blusa vermelha revistando o menino. Ao não encontrar nada e seguindo a sugestão de outro transeunte, esse homem bate no braço de Castanha, punindo-o pelo acontecido. Com base nisso, essa “justiça” feita pelas próprias mãos dos feirantes e transeuntes não dá espaço para o mínimo de empatia para com o menino. Ao contrário, essa atitude realça a superioridade desses homens em relação ao menino, o qual é visto e tratado como um ser sem vínculos sociais, sem parâmetros, desprovido de direitos fundamentais, como um animal – no caso, o urubu – que precisa ser controlado e domado.

Seria possível conferir tal perspectiva a partir do ponto de vista adotado pela narradora, quando afirma, em outro momento, que, com Geraldo (seu padrasto), Castanha “não era bicho solto, não” (Moura Júnior, 2018, p. 32). Essa afirmação nos mostra o menino sendo conceptualizado como um bicho – no caso, um urubu – que, antes, era controlado pelo padrasto, mas agora se encontra sem controle. Dessa maneira, a fala de Dona Iracema, ao louvar a dominação de Castanha pelo padrasto, chancelaria a perpetuação da violência consumada pelas pessoas que cruzam com o menino zoomorfizado nas ruas da cidade de Belém.

Com isso, percebemos que o corpo hibridizado do personagem, ao ser visto como sem governo e sem parâmetro de conduta social, traria prejuízo às pessoas. Para tanto, ele deveria ser dominado tal qual se domina um animal. Dessa forma, as relações de subjugação do menino-urubu, retratadas nos cinco quadrinhos, refletiriam a visão de que o mais forte prevalece sobre o mais fraco; ou ainda, de que só os mais fortes sobrevivem socialmente. Para Goatly (2006), a teoria darwiniana assim como a teoria lamarckiana acerca da evolução humana motivariam a visão citada, ratificando, assim, a relevância do modelo cultural da Grande Cadeia do Ser para o funcionamento de sociedades, como a brasileira.

Com efeito, esse modelo teria levado a consequências sociais tão importantes e abrangentes que, de acordo com Lakoff e Turner (1989), passamos a acreditar, por exemplo, que o adulto é superior à criança e o homem nobre é superior ao camponês. No caso dessa HQ, vemos tal condição de superioridade na relação entre pessoa diligente e pessoa sem-teto/vadio. Castanha é, então, representado como ser mais fraco, um ser híbrido, zoomorfizado, que luta por sua sobrevivência. Por assim ser, a sua dor seria um fator inexistente para as pessoas ao seu redor; a sua infância não seria validada, nem mesmo a sua vida importaria.

Dessa forma, é plausível postular que, além de estruturar os elementos imagéticos que retratam a subjugação do protagonista, a metáfora multimodal HUMANO É URUBU emerge quando o homem de camisa vermelha define o protagonista zoomorfizado como um ladrãozinho, assim como ilustra o quadro 2. Tal metáfora multimodal estaria, assim, estruturando o zoomorfismo do protagonista a partir das relações de perseguição e de agressão e por ser ele, verbalmente, considerado como um ladrão. Lembramos que, segundo Goatly (2007) e os versos da canção *No meio do Pitiú*, de Dona Onete, o urubu seria conceptualizado, respectivamente, como aproveitador e malandro.

Nessa perspectiva, consideramos, na HQ em questão, que o autor se vale dessas questões para zoomorfizar o protagonista e para, a partir daí, narrar a sua história. Assim, podemos postular que a metáfora animal multimodal HUMANO É URUBU estruturaria a narrativa e a construção de sentido da HQ *Castanha do Pará*, ao mapear a superioridade humana e seres sem importância – nesse caso, o urubu – como aponta Pinduca em seu carimbó *A morte do urubu*. Dito de outra forma, a metáfora multimodal HUMANO É URUBU nos possibilitaria compreender a HQ *Castanha do Pará* como o retrato de uma sociedade humana a partir da qual os animais

devem ser dominados e, por vezes, punidos, sem recorrer, com isso, a qualquer proteção social e/ou direitos fundamentais.

Quadro 2 – Mapeamento de metáfora multimodal presente nos quadrinhos do grupo 1.

METÁFORA: HUMANO É URUBU	
DOMÍNIO-FONTE URUBU	DOMÍNIO-ALVO HUMANO
Animal sem valor	Pessoa sem valor
Animal movido a instinto	Pessoa sem controle e sem parâmetro de convívio social
Animal que come a caça de outros animais	Ladrão/aproveitador/malandro

Fonte: A autora, 2024.

3.1.2 Grupo 2- Futebol e punição no grupo de jovens híbridos

No grupo 2, ‘Futebol e punição interação entre jovens híbridos’, analisamos um quadrinho que retrata a interação entre Castanha e seus companheiros no jogo de futebol, a qual acontece após a cena analisada no grupo 1. Nela, notamos a presença de cinco companheiros de Castanha na condição de jovens híbridos, já que o autor os apresenta com corpo humano e com cabeça de cão, de macaco, de porco, de rato/roedor e de gato, respectivamente. Todos jogam futebol em um local que possui grama baixa próximo a casas em tons alaranjados, semelhantes a palafitas, habitações de madeira construídas sobre regiões alagadas.

Antes de chegarmos a esse momento da narrativa, vale mencionar o que consideramos um tipo de transição entre as cenas do grupo 1 para essas cenas do grupo 2. Isso porque, nesse ínterim, o menino-urubu apanha do homem que porta a blusa vermelha e, em seguida, bate, por sua vez, no menino-rato. Ou seja, os quadrinhos mostram ora Castanha recebendo uma punição física, ora ele realizando essa mesma punição em outros jovens zoomorfizados.

Nesse sentido, converge o seguinte comentário de Dona Iracema, ao se dirigir a seu interlocutor, o policial Capitão Peixoto: “Pensa num moleque que já apanhou. / Já sabe apanhar, só para tu saberes. / Mas é mais acostumado a bater” (Moura Júnior, 2018, p. 32). Essa fala da narradora contribui não só para a formação da imagem de quem seria Castanha, mas também para a visão de perpetuamento da

violência praticada contra o protagonista, assim como a letra do carimbó de Pinduca, no qual vemos o desejo de matar o urubu embasado na justificativa de que o animal é sem valor por não ter dono e não pertencer a ninguém.

Figura 20 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* em que todos os meninos híbridos estão juntos.



Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 33.

Nesse contexto, o quadrinho do jogo de futebol possibilita, em síntese, que o leitor visualize e identifique personagens híbridos para além de Castanha. Isso porque, conforme assinalado, todos esses personagens aparecem com corpo humano e cabeças de animais, incluindo o menino-gato, que, ainda que se encontre desenhado de costas, a sombra de sua cabeça é vista no primeiro plano da imagem.

A cena retratada tem como base a combinação de algumas cores: o laranja das habitações, o verde da grama e as diferentes colorações das cabeças de animais, o que possibilita ao leitor simular um cenário natural relativo a alguma área mais distante do centro urbano belenense. Dessa forma, seria possível postular que o zoomorfismo desses personagens seria estruturado a partir de uma metáfora multimodal contextual HUMANO É ANIMAL. Isso porque sabemos que os animais a partir dos quais os personagens são aí hibridizados, quando relacionados aos seus habitats naturais, podem ser compreendidos como sujos e abandonados.

Dito de outra forma, estimamos que o zoomorfismo dos cinco personagens híbridos seria estruturado pelo mapeamento de caráter pejorativo entre animal e humano na condição de elementos que compõem o cenário periférico e de pobreza do estado em que vive determinado agrupamento social da cidade de Belém. Além desses elementos, tal metáfora estaria estruturando a forma violenta com que esses

personagens se tratam, a exemplo do que vemos sendo dito nos dois balões, ainda que o tom seja de ironia.

Para tanto, seria possível observarmos, nessa cena, a forma pejorativa com base na qual o quadrinista avalia as metáforas animais HUMANO É MACACO, HUMANO É CÃO, HUMANO É GATO, HUMANO É PORCO, HUMANO É RATO. Nesse sentido, vale mencionar os estudos publicados por Goatly (2006), com base nos quais a metáfora HUMANO É MACACO conceptualizaria, por exemplo, humano como bagunceiro, ignorante, estúpido ou desonesto; a metáfora HUMANO É CÃO conceptualizaria humano como não confiável, desagradável, enganoso e sem valor; HUMANO É GATO conceptualizaria humano como malicioso ou esperto; HUMANO É PORCO conceptualizaria humano como ganancioso ou desagradável; HUMANO É RATO conceptualizaria humano como desleal e enganoso, assim como podemos observar nos exemplos em Art Spiegelman (2009) e Kövecses (2010) por nós abordados.

Contudo, haveria algo a acrescentar em relação à metáfora HUMANO É MACACO. Isso porque nos perguntamos se com tal metáfora animal, o autor da HQ *Castanha do Pará* tencionaria ressaltar como a questão racial é associada aos habitantes de espaços pobres e periféricos de uma cidade grande como Belém. Essa nossa pergunta vai ao encontro, de um lado, do uso de termos agressivos e racistas para com jovens pretos associados ao animal macaco, a exemplo de xingamentos que vêm recebendo os jogadores de futebol negros no Brasil e afora; de outro lado, de a escolha do autor em zoomorfizar um personagem a partir de um animal, que não seria, ao contrário dos demais, tradicionalmente, do convívio doméstico de nós seres humanos viventes numa cidade.

Assim sendo, cada uma dessas metáforas animais estabeleceria mapeamentos de características negativas atribuídas por nós aos mencionados animais, em especial a característica recorrente em todas elas, sinônimo de ladrão – desonesto, não confiável, esperto, ganancioso, desleal, enganoso –, verbalizada por um dos meninos híbridos.

Além disso, seria igualmente importante pontuar que a rejeição que sofrem esses animais – principalmente o urubu – nos leva a categorizá-los em subníveis inferiores na Grande Cadeia do Ser. Dito de outra forma, os saberes comuns compartilhados por nós sobre esses animais fazem com que os percebamos como animais a serem menosprezados. Assim, a relação entre esses animais, a sujeira, a traição e a desonestidade nos levam a conceptualizá-los em termos de seres

humanos indesejados e condenáveis, tal qual pondera Goatly (2006) no seguinte trecho:

A inclinação emocional negativa dessas metáforas reforça a ideologia da superioridade humana e o desdém pelos animais, tornando muito difícil para nós conceber animais e humanos como tendo direitos iguais de existência, ou que os animais sejam dignos de nossa simpatia (Goatly, 2006, p. 28, tradução nossa⁷).

Nesse sentido, ao escolher as mencionadas metáforas animais para conceptualizar o protagonista e seus companheiros, o autor da HQ *Castanha do Pará*, ao que parece, possui o objetivo retórico de assinalar a origem social dos mencionados personagens, já que são os únicos híbridos da narrativa. Segundo Goatly, “a classificação humana através da linguagem não é isenta de valores; [e que] na verdade, a categorização é uma função do poder” (Goatly, 2007, p. 154 tradução nossa⁸).

Nessa perspectiva, o zoomorfismo, na HQ *Castanha do Pará*, ao ser estruturado pelas mencionadas metáforas animais, seria, mais uma vez, um processo usado para apontar um viés social de subordinação que vivem determinados setores sociais e, conseqüentemente, de desigualdade social. Tal dispositivo seria, assim, essencial para a construção da crítica social que tenciona fazer o autor em sua obra.

Entretanto, seria viável considerarmos, igualmente, a antropozoomorfização a partir de uma maneira situada de entendimento da realidade por parte dos membros da heterogênea região amazônica. Isso porque é comum ouvir, nos diferentes espaços amazônicos, contos e histórias míticas sobre as encantarias. As chamadas “histórias de encantarias” se constituem do que “no fundo todos já sabem sobre bichos que viram gente e gente que vira bicho, e é isso que torna prazeroso escutar mais um relato particular que traz novas confirmações sobre o já acreditado” (Vaz Filho; Carvalho, 2013, p.13).

Dessa forma, há, nessa heterogênica cultura, uma linguagem poética e misteriosa que os seus membros fazem uso para expressar o entendimento sobre a sua experiência com o real. Partindo disso, o zoomorfismo do personagem

⁷ “The negative emotional slant of these metaphors reinforces the ideology of human superiority and disdain for animals, making it very difficult for us to conceive of animals and humans as having equal rights to exist, or for animals to be worth our sympathy” (Goatly, 2006, p. 28).

⁸ “Human classification through language is not value-free, indeed categorization is a function of power” (Goatly, 2007, p. 154).

Castanha, em uma história que acontece em Belém, no Pará, não só contribuiria para regionalizar a obra, mas também teria o papel de resgatar e remeter às crenças de caráter coletivo que ornaram o imaginário amazônico. Sendo assim, ao recorrer aos processos de hibridização comuns nas “histórias de encantarias”, o autor conseguiria se comunicar com o leitor dessa cultura a partir de suas filosofias de vida e visão de mundo. Vaz Filho e Carvalho nos lembram, nesse sentido, que “[os mitos] fornecem o material para se conhecer as maneiras de o amazônida pensar, ver e estar no mundo” (Vaz Filho; Carvalho, 2013, p. 18).

Essa perspectiva criaria, no entanto, um embate na leitura da obra em quadrinho em questão. Isso porque, enquanto a cultura amazônica traz histórias que aproximam animal e ser humano de forma simbiótica e legítima, a História em Quadrinhos em questão utiliza da separação e da relação de superioridade e inferioridade entre esses dois grupos para construir a denúncia social da narrativa. Podemos, portanto, postular que a polissemia que envolve a conceptualização HUMANO É URUBU, na HQ *Castanha do Pará*, seria uma estratégia do autor para manter a tensão narrativa da relação híbrida entre urubu e humano de seu protagonista até o seu desfecho, no qual tal polissemia será convocada de forma contundente para que interpretemos o fato de o personagem ter virado integralmente urubu.

Seria, ainda, possível considerar, nos quadrinhos em análise, que a tensão narrativa da relação híbrida entre animal e humano ganha, por outro lado, contorno de congraçamento e comunhão, já que todos os personagens gozam de tal condição. Dessa forma, ao que parece, o protagonista recategoriza, aí, a sua condição de menino-urubu como algo potente. Isso justificaria, em termos narrativos, o porquê de o autor ter construído apenas esses personagens como híbridos em sua história. Assim, mais uma vez, seria plausível advogar a favor do caráter narrativo basilar das metáforas animais na HQ *Castanha do Pará*.

Outro ângulo a considerar para análise dos quadrinhos em questão é o da narradora, que não hesita em condenar os jovens que estão associados ao futebol, seja integrado a uma torcida organizada ou apenas usando a blusa de um time. Essa seria, portanto, a razão do grupo 3 receber o título ‘se tá com camisa de time, é bandido’, frase mencionada pela narradora na página 71, na qual observamos, mais uma vez, o julgamento dela sobre Castanha ao portar a camisa do time de futebol da região, o Clube do Remo.

3.1.3 Grupo 3 - “Se tá com camisa de time, é bandido”

Nos cinco quadrinhos que compõem o grupo 3, o leitor se depara com Castanha fugindo após ter furtado bananas. Dessa vez, o jovem está fugindo de um homem fardado, possivelmente um policial militar. Na sequência das imagens, pelo enquadramento da primeira cena na qual são mostradas cascas de banana no chão, observamos o menino comendo a fruta e agachando-se para oferecê-la ao animal.

Figura 21 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* na qual há a aproximação entre Castanha e um cachorro.



Fonte: Moura Júnior, 2018, p. 51.

Se levarmos em consideração a frase proferida por Dona Iracema, “se tá com camisa de time, é bandido”, podemos perceber uma dualidade entre esse dito e o que é visto nas imagens. De acordo com tal dito, a narradora descreve o jovem como problemático por estar associado ao futebol. Contudo, de acordo com a Figura

21, o jovem Castanha é alguém capaz de se comover diante da vulnerabilidade de um animal de rua, de um cão, provavelmente sem dono.

Dessa forma, podemos, mais uma vez, perceber que, por meio da personagem Dona Iracema, o autor atualiza a desqualificação que Castanha sofre ao longo da HQ, ao ser caracterizado apenas como um menino delinquente, atendendo, assim, a um modelo de estereotipia social, em que usar camisa de um time de futebol é metonimicamente desqualificador, tal qual afirma Littlemore (2015).

Tais quadrinhos nos fazem relacionar a proximidade entre Castanha e o cão a partir de suas condições de desumanizados, sem direitos à existência em tal ambiente social. Em outras palavras, esses quadrinhos nos leva a refletir sobre a condição desumanizada e/ou híbrida do jovem na sociedade em que vive, colocando, assim, o urubu e o cão em posições semelhantes, isto é, como seres vivos destituídos de direitos fundamentais.

Essa perspectiva pode ser avaliada, sobretudo, no último quadrinho desse grupo. Neste, a ausência de fundo nos permite focar no contato entre o cão e o menino-urubu. Além disso, ao instalar uma circunferência com a imagem do cão, e o menino-urubu se agachando e se curvando para ter contato visual com esse cão, o autor parece sugerir que o olhar do cão manifestaria a sua fome. Em suma, seria coerente afirmar que a semelhança no que diz respeito à condição animal de ambos os aproxima, especialmente pelo aspecto da solidão, do abandono social e da questão de segurança alimentar.

Por outro lado, esses quadrinhos apontariam para uma contradição no âmbito dessa condição híbrida do protagonista, qual seja: o seu lado de ser empático diante da situação de vulnerabilidade do animal, não perpetuando, assim, a violência contra ele praticada, nem reproduzindo a relação de poder e de subjugação dos mais fracos.

À vista disso, há outros detalhes que devemos considerar, a começar pelo foco dado aos pés do menino-urubu no primeiro e segundo quadrinhos. Isso porque esses pés com dedos humanos mostram sangue jorrando de sua sola. Ao que parece, o autor pretende, com isso, destacar a parte humana do protagonista, lembrando a seu leitor que, apesar de seu hibridismo, trata-se apenas de um menino ferido, como podemos melhor perceber na Figura 21.

Com isso, poderíamos dizer que o sangue mostrado nesse quadrinho, como elemento metonímico, nos possibilitaria alcançar um novo ângulo para a

compreensão da história do menino, isto é, a relação entre vida e morte. Nesse momento, seria possível concluir que o autor buscava ora lembrar o seu leitor sobre a parte humana do menino, ora enfatizar o processo de o jovem estar perdendo sua vida, o que pode se reportar ao polissêmico desfecho da HQ, no qual o personagem vira integralmente urubu.

Figura 22 – Dois quadrinhos que mostram os pés humano com sangue e a cabeça de urubu.



Fonte: Moura Júnior, 2018, p. 52.

Ademais, seria relevante abordarmos a questão do futebol como algo marcante na HQ *Castanha do Pará*, principalmente em relação às críticas constantes feitas pela narradora ao futebol, ao menino-urubu que joga futebol e àqueles que estão associados a esse esporte como torcedor. Dessa maneira, o enquadramento do sangue na cena combinado com a observação da narradora sobre a violência no futebol, teria como objetivo nos mostrar como tal discurso endossa a punição de jovens como Castanha; ou, ainda, que essa fala, atualizada várias vezes por Dona Iracema, chancelaria a violência cometida contra esses jovens.

Vale lembrar que Dona Iracema tem um filho, Vitinho, o menino com cabeça de rato. Esse jovem, apesar de a narradora relacioná-lo à igreja, como sinônimo de bom caráter, é um menino híbrido que se veste como Castanha, com a blusa de outro time da região, o Paysandu Sport Clube. A fala da narradora, com isso, inclui seu filho como parte da criminalidade, ainda que tente diferenciá-lo dos outros jovens.

Interessante observar, nessa perspectiva, que, apesar de Labov e Waletzky (1967) sequenciarem os elementos que compõem uma narrativa oral como parte da recapitulação de experiências anteriores, o que esses autores chamam de “avaliação” ocorre de forma constante na HQ *Castanha do Pará* por meio da voz de Dona Iracema. A narradora não se isenta de expressar sua opinião sobre o caráter do jovem-urubu, fazendo uso de palavras como “bicho”, “bandido”, “marginal”, “agressivo” (acostumado a bater) e “opressor” (aquele que faz o outro sofrer).

Isso acontece, a nosso ver, não só por se tratar da função de uma narradora-personagem. Mas, porque os elementos discursivos e interacionais na sua fala, ao se dirigir a um policial, funcionam como estratégia de representação do olhar que predomina na sociedade sobre meninos híbridos. A voz da narradora-personagem, por ser de alguém de fora do núcleo familiar do protagonista, permite, assim, que o autor construa a denúncia social de sua obra.

Em contrapartida, se discutimos a voz da narradora à luz da Abordagem Crítica da Metáfora, podemos observar mais uma vez que o menino é conceptualizado como “bicho”. A esse bicho, são atribuídas características como de “bandido”, “marginal”, “agressivo” (acostumado a bater) e “opressor” (aquele que faz o outro sofrer), de acordo com o conjunto de crenças e valores da sociedade da qual participa a narradora. Dessa forma, o autor projeta a voz da narradora para repercutir a avaliação negativa que faz da metáfora HUMANO É URUBU, que, consoante com Goatly (2006), conceptualiza ser humano como explorador e oportunista, tal qual ilustra o Quadro 2.

3.1.4 Grupo 4 – Relação policial e menino-urubu

Dando sequência, analisamos o grupo 4, intitulado ‘Relação policial e menino-urubu’, com cinco quadrinhos, o qual mostram a noite da violenta morte do padrasto do protagonista, Geraldo, que resultou na partida de sua mãe, o que, para Labov e Waletzky (1967), seria a ação complicadora da narrativa, estruturando, de acordo com Ritchie (2022), o *master-plot* trágico da narrativa. Tal sequência de imagens nos faz crer que se trata de um *flashback* a partir do qual a narradora, ao contar acontecimentos do passado do protagonista para o policial, menciona que, na noite

retratada nos quatro quadrinhos, Castanha teria ido a uma mercearia comprar cigarro para sua avó, Dona Nazaré, e, que, ao voltar, teria encontrado várias viaturas de polícia e uma multidão de pessoas cercando a sua casa.

Depois de situar o leitor sobre as ações de Castanha, a narradora nos conta que Mariazinha, mãe de Castanha, ao ter esfaqueado e matado Geraldo teria fugido para não ser presa. Embora se constitua em um tipo de *flashback* que parte da narradora, é com base nele que Dona Iracema nos faz saber que Castanha, ao vivenciar tal situação, teria, desde então, passado a viver nas ruas de Belém.

Diante da constante perseguição do menino-urubu por policiais, retratada na HQ, cujo início, ao que parece, pode ter se dado após essa trágica noite, seria relevante observamos que esses quadrinhos mostram um policial agarrando e segurando o protagonista. Se pensarmos na relação entre policial e menino, seria coerente partir da percepção de que essa relação se dá em diferentes momentos da história, a começar por essa noite trágica, seguido das perseguições nas ruas da cidade nas quais, inclusive, os policiais chamam o protagonista pelo apelido de Castanha, o que indicaria que o personagem era conhecido da corporação e da comunidade.

Em outras palavras, seria possível considerarmos que o policial (ou os policiais) já conhecia o menino-urubu, seja pelo motivo de reclamações e denúncias feitas pelas pessoas e feirantes ou por conta da situação infeliz ocorrida com o seu padrasto.

Figura 23 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* em que o policial protege o menino-urubu.



Fonte: Moura Júnior, 2018, p. 54.

Em relação ao enquadramento dessas cenas, seria importante observarmos, de início, que o policial, que envolve o jovem em seus braços, assim o faz como provável ação protetora para que o menino não veja a cena de crime. Na verdade, nesses quadrinhos, vemos apenas a parte superior de ambos os corpos. No caso do menino, apenas a sua cabeça de urubu com lágrimas nos olhos e com bico aberto, cabendo aqui a sugestão de estar gritando e/ou chorando.

Por outro lado, nos quadrinhos subsequentes, vemos uma reunião de urubús. Supomos, assim, que o autor, de maneira intencional, aproxima o jovem, em um

momento de angústia, dos urubus. Por essa razão, além da relação da polícia com o momento tão marcante e doloroso para o menino, esses quadrinhos foram selecionados por nós por conta da proximidade visual promovida entre menino-urubu e urubus.

Nessa perspectiva, observamos que a frase “Calma! Calma! Vai ficar tudo bem”, pronunciada, inicialmente, pelo policial ao jovem, é repetida, algumas vezes, nos balões presentes nos quadrinhos, nos quais aparecem somente os urubus reunidos. Tal repetição poderia nos sugerir duas leituras: as vezes que o policial repetiu a frase na noite do acontecimento para consolar o garoto; e, numa perspectiva psíquica e emocional, uma ação interna de Castanha, de natureza traumática ou de consolo, frente à situação desastrosa que envolve a sua mãe, o que seria representada por meio dos urubus presentes na cena.

Com base nessa última perspectiva, a aproximação entre Castanha e os urubus se daria por meio da dor frente ao abandono que o personagem sente em momento intenso de sua vida. Nesse sentido, essa dor o faz sentir como os urubus que vagam pelo *Ver-o-Peso* – lugar retratado no último quadrinho –, que, por sua vez, como canta Pinduca, trata-se de um animal sem valor, sem dono, sem vínculos.

Partindo disso, estimamos que a metáfora animal monomodal HUMANO É URUBU licencia a aproximação entre o menino-urubu e os urubus, ao mapear ave sem valor, que traz morte ou mau agouro a humano fadado a morrer e/ou humano amaldiçoado, tal qual ilustra o Quadro 3. Dito de outra forma, seria possível observarmos, nesses quadrinhos, a emergência da metáfora monomodal HUMANO É URUBU conceptualizando o protagonista como aquele que frequentemente enfrenta a vadiagem, a morte e a maldição, o que faz com que ele se identifique com os urubus que vagam pelas proximidades do *Ver-o-Peso*, reafirmando, assim, a sua condição de menino-urubu.

Nesse sentido, notamos que os quadrinhos foram ilustrados, em sua maior parte, com pouca iluminação e com cores escuras, enfatizando ainda mais a perspectiva sombria e turva do acontecido. Portanto, se pensarmos nessa cena por um viés introspectivo e subjetivo, tais quadrinhos refletiriam uma possível escuridão vivida internamente pelo personagem, ainda que o último quadrinho mostre urubus sobrevoando, pela parte da manhã, no *Ver-o-Peso*, parecendo apontar para o seguinte desfecho do drama retratado: a vida continuou, mas o impacto no menino Castanha foi profundo.

Quadro 3 - Mapeamento de metáfora monomodal presente nos quadrinhos selecionados do grupo 4.

METÁFORA: HUMANO É URUBU.	
DOMÍNIO-FONTE URUBU	DOMÍNIO-ALVO HUMANO
Animal sem valor	Humano vadio
Animal que traz morte	Pessoa que traz a morte
Animal de mau agouro	Pessoa amaldiçoada

Fonte: A autora, 2024.

3.1.5 Grupo 5 – O protagonista urubu ainda criança

Em seguida, o grupo 5, ‘o protagonista urubu ainda criança’, composto por três quadrinhos, se localiza, na narrativa, após a fuga do jovem com as bananas (analisado no grupo 3) e o *flashback* de D. Iracema sobre a fatídica noite da morte de Geraldo (analisado no grupo 4). Por essa razão, quando a chuva começa, o menino ainda está sangrando, como visto na Figura 21. Desse modo, a presente cena mostra um momento, possivelmente o único da história, no qual a narradora define Castanha como sendo uma criança, estabelecendo uma conformidade entre o que é por ela dito e o que é mostrado nas imagens.

À vista disso, observamos, nos três quadrinhos, em tom azul, um pouco rebuscado. No primeiro deles, de acordo com um enquadramento que mostra o corpo inteiro hibridizado de Castanha, visualizamos o personagem brincando na chuva, imaginando situações. Essa brincadeira parece mostrar que se trata de um momento de alegria – como ilustrada na cena de futebol com os demais meninos híbridos – de pureza, de inocência e de ingenuidade vivido pelo personagem. Tais características seriam esperadas (ou utopias) na infância, o que estabelece uma oposição entre a criança híbrida aí retratada e os adultos que o rodeiam.

Essa oposição é destacada nos quadrinhos subsequentes, no quais notamos o semblante mais sério e fechado das pessoas que rodeiam o protagonista. Observamos, assim, que, embora as pessoas se protejam da chuva com o guarda-chuva, Castanha aproveita a situação para brincar, tomar banho de chuva. Isso seria uma diversão para menino, mas também podemos suspeitar que este ato simbólico

represente uma ação libertadora, cujo caráter seria temporário, já que a chuva era passageira e logo parou.

Figura 24 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* em que Castanha brinca na rua.



Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 55.

Em síntese, nesses quadrinhos, Castanha assume o comportamento da criança que ele é, o que a narradora concorda, pela primeira vez, ao contrário dos transeuntes. Com base na reação desses transeuntes, ao que parece, o autor volta a avaliar a metáfora HUMANO É URUBU, a partir da qual o menino-urubu é entendido como alguém sem valor, vadio e que traz incômodo, assim como ilustra o Quadro 2.

3.1.6 Grupo 6 – O menino-urubu e o sermão da denúncia

Para abordarmos o grupo 6, intitulado ‘menino-urubu e o sermão da denúncia’, consideramos a sequência de seis quadrinhos que mostra o momento em que Castanha entra na Catedral da Sé em Belém. As imagens indicam, além da entrada do menino na Catedral, o momento em que ele se senta ao lado de alguns fiéis para ouvir o padre, a reação de uma mulher que, depois de olhar para o menino-urubu, levanta-se para ir embora e, por fim, a ajuda financeira que um homem faz a Castanha.

Figura 25 – Seis quadrinhos da HQ *Castanha do Pará*.



Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 68.

Esses quadrinhos apresentam, no geral, dois tipos de coloração. No centro das imagens, tons alaranjados e amarelados; e, nos extremos, pouca iluminação e mais assombreados. Essa coloração pode ter sido escolhida pelo autor com a finalidade de remeter às pinturas da igreja ou mesmo para constituir um ambiente mais acolhedor, um dos raros momentos de convivialidade do protagonista.

O primeiro quadrinho, ao ser marcado pela luz de cor amarela, realça o contorno do corpo de Castanha ao entrar na igreja. Essa cor, para Guimarães (2000), teria efeito de prender mais atenção do receptor; ou ainda, para Ramos e Carmelino (2020), de remeter aos sentimentos de prosperidade e de alegria. No entanto, tal entrada parece ser abordada como incômoda ao ponto de uma mulher que ouvia o sermão, ao olhar para o menino, abandonar o templo.

Após esse evento, Castanha se mantém sentado, ouvindo o sermão do padre para, em seguida, diante da oferta de algumas moedas por parte de um homem, deixar o lugar. De todo modo, por meio da fala do padre, é possível compreendermos que o líder religioso usa como base o acontecimento que pode ser encontrado nos Evangelhos (Mt. 21:12-16; Mc. 11:15-19, Lc. 19:45-46 e Jo. 2:12-22), no qual o Filho de Deus teria expulsado os comerciantes do templo.

Embora encontremos uma passagem no Evangelho de João que descreve um momento semelhante a este no qual Jesus expulsa os comerciantes, purificando, assim, o templo, muitos teólogos defendem que Jesus teria purificado o templo em dois momentos distintos. De qualquer forma, para comentar o sermão proferido pelo padre nos quadrinhos em questão, consideramos o trecho presente no capítulo 11:15-19 do Evangelho de Marcos, intitulado “A purificação do templo”:

E foram para Jerusalém. Entrando ele no templo, passou a expulsar os que ali vendiam e compravam; derribou as mesas dos cambistas e as cadeiras dos que vendiam pombas. Não permitia que alguém conduzisse qualquer utensílio pelo templo; também os ensinava e dizia: Não está escrito: A minha casa será chamada casa de oração para todas as nações? Vós, porém, a tendes transformado em covil de salteadores. E os principais sacerdotes e escribas ouviam estas coisas e procuravam um modo de lhe tirar a vida; pois o temiam, porque toda a multidão se maravilhava de sua doutrina. Em vindo a tarde, saíram da cidade (Bíblia, 2022).

De acordo que esse trecho, Jesus teria entrado no templo e notado a presença de cambistas e/ou mercadores. O serviço prestado por esses cambistas e/ou mercadores era necessário para o funcionamento do templo porque as ofertas e os impostos deveriam ser pagos com moedas que não tivessem a imagem do imperador romano. Além disso, tal serviço se somava à venda de animais “limpos”. Ainda que fosse algo comum de acontecer naquele tipo de espaço, a venda desses animais era vista como desagradável aos não judeus, que estariam indo adorar o Deus de Israel. Sabe-se que tal comércio ocorria nos átrios dos templos, lugares justamente destinados à adoração dos gentios.

Contudo, essa logística se tornou corrupta, o que levou Jesus a chama esses mercadores de “covil de salteadores”, estendendo essa crítica aos sumo-sacerdotes. A atitude de Jesus, ao expulsar os mercadores, mostra o verdadeiro desejo de Deus de ter uma Casa de Oração para todos os povos, judeus e não judeus. Por isso, o comentarista da Bíblia de Estudo da Fé Reformada finaliza o estudo dessa passagem afirmando que “[u]ma vez mais, Marcos registra o propósito de Jesus em

incluir todas as nações na comunidade pactual de Deus, antecipando a composição multiétnica da Igreja após o Pentecostes” (Bíblia, 2022, p. 1759).

Dessa forma, podemos ver, no segundo e no quinto quadrinho, que o padre afirma, em seu sermão, que a Casa de Deus tinha sido tomada pela luxúria e vaidade, e o que Jesus encontrou ali foi uma grande feira. O Filho de Deus teria, assim, se indignado, e a culpa e a vergonha geradas por tal situação, segundo o padre, teriam feito alguns dos que estavam ali se retirassem, antes mesmo de serem expulsos. A fala do padre proferida com base no sermão pode ser relacionada com “a grande feira” que acontece na igreja em que se encontra o protagonista, em especial com a presença de sujeitos hipócritas que se levantam ao se depararem com seres em situação de vulnerabilidade social.

Em outras palavras, seria possível estabelecermos uma comparação entre a saída da mulher, diante do incômodo que lhe causou a chegada de Castanha na Igreja, e a expulsão dos comerciantes do templo feita por Jesus. Assim, haveria a possibilidade de verificarmos um paralelo entre os comerciantes ou feirantes, na condição de falsos cristãos, de acordo com o texto bíblico, e a mulher retratada nessa cena. Ademais, a mulher veste blusa de cor vermelha, semelhante à blusa usada pelo transeunte abordado no grupo 1, o que mais uma vez, nos permite notar o dual entre as cores vermelha e azul e a relação entre cor e os contextos de guerra e de violência, de acordo com Guimarães (2000).

Dessa forma, podemos entender a situação de Castanha na Igreja como o retrato da contradição entre o egocentrismo presente na igreja e na sociedade e o viver em comunhão pregado por Jesus Cristo, tema basilar nos Evangelhos, como o de Marcos. Os termos “luxúria” e “vaidade”, usados pelo padre podem, nesse sentido, se relacionarem com a questão do individualismo e da falta de compaixão para com os menos favorecidos abordados na narrativa.

Além disso, na Bíblia, os processos de zoomorfismo são encontrados de forma recorrente quando relacionados a momentos que Deus se dirige aos mortais. Tomemos como exemplo o Salmo 91:4 que diz “Cobrir-te-á com as suas penas, e, sob suas asas, estarás seguro; a sua verdade é pavês e escudo” (Bíblia, 2022). Nele, Deus está sendo comparado a uma ave. De igual modo, vemos as promessas de Deus para o fim dos tempos, no livro do livro de Apocalipse, as quais muitas delas são descritas utilizando diferentes seres híbridos.

Assim sendo, seria possível abordar a cena em questão de duas formas. Na primeira, Castanha seria comparado a Cristo, visto o impacto causado por ambos ao adentarem ao templo sagrado. Dessa forma, poderíamos verificar aí a emergência da metáfora multimodal DEUS É URUBU com base na qual Jesus é conceptualizado como animal agourento.

Nesse sentido, os quadrinhos podem estabelecer um paralelo entre a atitude de Deus de ter se rebaixado ao assumir a forma humana – Jesus, o Deus encarnado –, de acordo com Bíblia⁹, e o gesto de se apresentar como um menino híbrido de urubu, visando possivelmente gerar impacto e mudança no meio social. Tais cenas seriam, assim, estruturadas pela metáfora animal multimodal DEUS É URUBU, motivada pelo modelo da Grande Cadeia do Ser, do tipo estendida, na qual a entidade celestial que ocupa o topo dessa cadeia estaria sendo compreendida de acordo com movimento descendente, ao ser comparada a um animal – classificado em subníveis inferiores.

A outra perspectiva vai ao encontro da analogia entre Jesus Cristo e o homem que ajuda Castanha, considerando que o gesto desse homem corresponde ao gesto de Cristo quando acolhe todos os seres humanos de origem multiétnica, como descrito no Evangelho, no qual o padre baseou seu sermão. Tal acolhimento pode ser compreendido no quadrinho, cujo foco da oferta e o recebimento das moedas são ilustrados sobre as mãos humanas dos dois personagens (Figura 26).

⁹ Filipenses 2:6-7: “[...] pois ele, subsistindo em forma de Deus, não julgou como usurpação o ser igual a Deus; antes, a si mesmo se esvaziou, assumindo a forma de servo, tornando-se em semelhança de homens; e, reconhecido em figura humana, a si mesmo se humilhou, tornando-se obediente até à morte e morte de cruz” (Bíblia, 2022).

Figura 26 – Quadrinhos focados nas mãos da HQ *Castanha do Pará*.



Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 69.

Nesse sentido, seria viável, ainda, abordarmos a intenção do quadrinista em reestabelecer pelos olhos desse homem, na condição de Filho de Deus, o caráter humanizado de Castanha. Sendo assim, o menino-urubu seria bem-vindo na Casa de Deus para adorá-lo, assim como foi visto na passagem bíblica.

É coerente ainda considerar que, nos quadrinhos que se seguem a esse episódio, o padre profere a seguinte fala: “Mas outros esperavam a ira do Senhor que veio para restabelecer a paz naquele lugar” (Moura Júnior, 2018 p. 69). Tendo isso em vista, estimamos que o autor lança mão dessa relação impactante entre o texto bíblico e a situação relatada na HQ para destacar a necessidade de mudança na sociedade e a urgência de se notar e ajudar crianças e jovens hibridizadas como Castanha, que estão em situação de vulnerabilidade social. Dessa forma, a paz se estabeleceria, dado que os “mercadores”, ao se retirarem, não só permitiriam que todos fossem recebidos no templo, mas também que pudessem ser ajudados, proporcionando uma mudança social consistente.

Pensamos, ainda, que haveria, da parte do autor, um objetivo crítico que envolve a escolha de tratar o contexto religioso na história de Castanha, principalmente como meio de embate, considerando o fato de a população

belenense ser uma comunidade majoritariamente católica, a qual possui como tradição o Círio de Nazaré. Diante disso, ao resgatar os valores e crenças dessa comunidade em questão, o autor estrutura uma possível crítica à realidade do menino e à sociedade belenense no geral.

3.1.7 Grupo 7 – Castanha do Pará

Em seguida, ao analisarmos o grupo 7, ‘Castanha do Pará’, abordamos a relação do título *Castanha do Pará* com o nome do protagonista a partir da metonímia multimodal PARTE PELO TODO. Seria possível, dessa forma, verificarmos mapeamentos entre diferentes modos de canais semióticos, verbal e não verbal, já que a imagem do menino-urubu está sendo compreendida em termos do título *Castanha do Pará*. Em outras palavras, a imagem do protagonista, na condição de parte, é acessada por meio do enunciado linguístico *Castanha do Pará*, como ponto de referência para a compreensão da relação entre este, e o todo, o estado do Pará.

Além do título, o autor menciona, uma única vez, a relação entre a castanha e o Castanha. Trata-se de um trecho da HQ em que vemos nos balões de fala, a narradora contando para o policial que Castanha não voltou mais para casa porque está vagando pelo *Ver-o-Peso*. Visualmente, notamos que o menino-urubu está dormindo no chão e um feirante se aproxima e o expulsa de perto de sua barraca. Posteriormente, o menino vai embora e o feirante liga a televisão. Ao ir de um canal a outro, segundo a Figura 27, passa o primeiro comercial que diz “Ninguém tem paciência comigo! Ninguém tem...” e, em seguida, outro comercial que diz “E no Globo Repórter / Todos os benefícios da castanha-do-Brasil” ao qual o feirante retruca que o correto seria usar o termo “castanha-do-pará” e não “castanha-do-Brasil”.

Figura 27 – Imagem da História em Quadrinhos *Castanha do Pará* na qual o item lexical castanha é usado para nomear o fruto.



Fonte: Moura Júnior, 2018, p. 25.

Sabemos que a castanha-do-pará é um fruto típico de árvores encontradas na Floresta Amazônica e referência, por excelência, ao estado do Pará, constituindo-se em fator de enriquecimento, reconhecimento e orgulho cultural desse estado. Esse fruto é tão relevante para cultura amazônica que comparece em uma lenda indígena. Segundo essa lenda da Castanha, havia na tribo Tefés, uma indígena chamada Caboré que, desde cedo, foi à mata para caçar e não retornou ao seu povo. O guerreiro Apiá, apaixonado por Caboré, foi procurá-la. Sentou-se à beira de um igarapé e pediu ajuda a Tupã – deus do trovão. Apiá encontrou Caboré sem vida e, assim, vendo a tristeza do povo, transformou-a em uma bela árvore forte que alimenta a todos com seu fruto.

Partindo dessas considerações, é de muita valia lançarmos mão do conceito de metonímia em Radden e Kövecses (2007). Para os autores, a metonímia conceptual se apoiaria em princípios cognitivos que regem a escolha, feita pelo falante, de determinados elementos de um domínio de conhecimento, para que, assim, possa compreender a totalidade desse domínio. Em outras palavras, segundo os autores, os falantes recorreriam a suas experiências de natureza física e sociocultural para selecionar determinados elementos prototípicos de sua comunidade a serem evidenciados numa metonímia PARTE PELO TODO ou ainda na metonímia SUBCATEGORIA PELA CATEGORIA.

Dessa forma, seria possível compreendermos as visões de mundo de determinados grupos sociais, em especial seus processos de generalização e de tipificação. Dito de outra forma, a metonímia PARTE PELO TODO OU SUBCATEGORIA PELA CATEGORIA permitiria que determinados grupos sociais evidenciassem certos elementos específicos sobre algo ou alguém em termos do que consideram ser o geral, o representativo, o ideal, o típico ou o estereótipo.

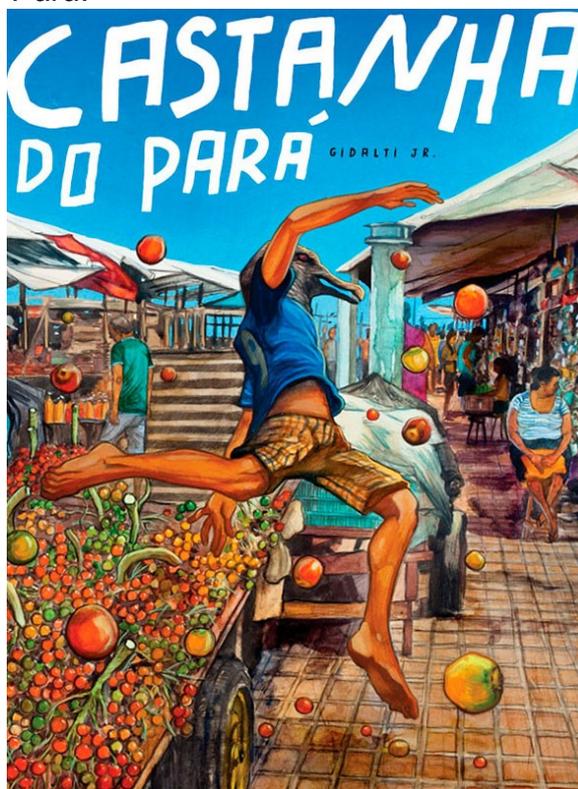
Dessa forma, se prestarmos atenção nos primeiros quadrinhos da Figura 27, será possível notar, primeiro, que há uma referência ao famoso seriado mexicano *Chaves*, produzido nos anos 70. Esse seriado retrata, a partir de situações rotineiras, a história de um menino órfão que mora em um barril e enfrenta a fome – de maneira semelhante à vivência de Castanha. Em seguida, ainda nos quadrinhos, podemos identificar uma frase que faz referência a um programa da televisão brasileira, o qual retrata a castanha como um valioso recurso a nível nacional. Ou seja, trata-se de um programa jornalístico que compartilha, em uma perspectiva nacional e não regional, não apenas sobre o fruto, mas também sobre o Norte do Brasil.

À vista disso, estimamos que, ao estabelecer a relação entre tal fruto amazônico e o protagonista, o autor se propõe a criar um vínculo paradoxal e problemático em sua narrativa, a partir do qual aponta, de um lado, para a castanha como um elemento que orgulha os cidadãos belenenses, sendo, assim, necessário que se use o nome do estado para nomeá-la; e, de outro lado, que o protagonista, ainda que conceptualizado como tal fruto, não se constitui em orgulho, já que é, continuamente, rejeitado por esses cidadãos. O autor, ao lançar mão da metonímia CASTANHA PELO PARÁ, tencionaria, dessa forma, categorizar determinada criança como tipicamente originária do Pará, que, contudo, não é tratada de forma orgulhosa pelos seus.

Diante disso, presumimos que o quadrinista, ao intitular sua HQ como *Castanha do Pará*, em referência ao nome que atribui ao protagonista, acrescentaria outra camada de entendimento acerca do menino-urubu, qual seja: o menino-urubu tipicamente pertence a um Pará que não é urbano, é floresta. Assim, seria plausível postular que o autor estabeleceria uma visão tensionada acerca da cidade de Belém e de seus habitantes típicos, isto é, Belém como um espaço conflituoso no que diz respeito à inclusão ou não das diversas origens sociais de seu povo; e sobre qual parte/fruto desse espaço seria motivo de orgulho social e cultural. O autor, assim,

incluiria certamente Castanha como descendente autêntico, mas rejeitado desse Pará.

Figura 28 – Capa da História em Quadrinhos *Castanha do Pará*.



Fonte: Site Universo HQ, 2018.

Por outro lado, vale ressaltar que o filho de Dona Iracema é um menino híbrido apelidado, igualmente, com o nome de um fruto amazônico, a pupunha, que se encontra presente na capa da obra (Figura 28). Nesse sentido, supomos que o autor, ao usar frutos típicos da Floresta Amazônica – pupunha e castanha – como um padrão para nomear os meninos híbridos, visaria conceptualizá-los como parte da Amazônia não urbana. Dessa maneira, do mesmo modo que o autor lança mão do zoomorfismo, licenciado pelas metáforas HUMANO É URUBU, HUMANO É GATO, HUMANO É PORCO, HUMANO É CAO, HUMANO É GATO e HUMANO É RATO, para construir sua narrativa e crítica social; lança mão, ainda que em menor escala, dos apelidos atribuídos a meninos híbridos, licenciados pelas metonímias CASTANHA PELO PARÁ e PUPUNHA PELO PARÁ, para subsidiar tal crítica.

3.1.8 Grupo 8 – Sentença final do menino-urubu

No último grupo, ‘sentença final do menino-urubu’, há uma sequência de cinco quadrinhos que sugerem uma espécie de metamorfose do menino-urubu para urubu, as quais estão rebuscadas com pouca iluminação e com pinceladas de aquarela predominantemente no tom de azul. O acontecimento relatado nessas imagens é situado em uma rua, na qual vemos, no primeiro quadrinho, o menino-urubu posicionado em frente a um ônibus de cor amarela que vai em sua direção; e, nos demais quadrinhos, observamos o menino com o corpo inclinado, o que nos possibilita visualizar as suas costas e, conseqüentemente, o surgimento das asas e das garras próprias de um urubu.

Figura 29 – Quadrinhos que mostram o desfecho da HQ *Castanha do Pará*.



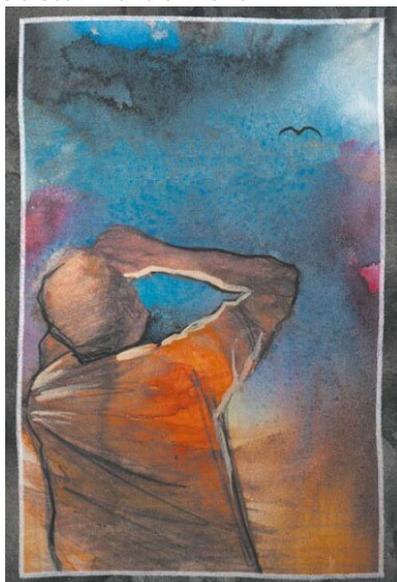
Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 75.

Verbalmente, encontramos a narração de Dona Iracema expondo seu desejo da não existência do menino. Esse desejo poderia mostrar que a mulher ansiava pelo sumiço repentino do menino-urubu, sua não existência; ou ainda de não tê-lo

conhecido. De todo modo, ao proferir a frase “melhor que não exista” (Moura Júnior, 2018 p. 75), a narradora abre a possibilidade de condenar tal protagonista à morte.

Paralelo a isso, a metamorfose do menino em urubu poderia significar a morte de sua parte humana. Essa perspectiva seria consistente se seguíssemos a linha abordada em nossa análise do grupo 4, na qual consideramos a hipótese de o aparecimento do animal urubu estar relacionado à uma primeira morte (emocional/psíquica), configurando um momento de luto do protagonista. Sabendo que Castanha seria o *round character* da narrativa, passando por diversas situações que o desenvolve na história, estimamos, assim, que tal transformação seria como uma segunda morte, nesse caso, a morte da forma física humana do personagem transformado em pássaro, alçando voo, tal qual ilustra a Figura 30.

Figura 30 – Homem assistindo o voo do urubu em *Castanha do Pará*.



Fonte: Moura Júnior, 2018 p. 75.

O voo do pássaro retratado na imagem poderia, dessa forma, ser interpretado de três formas. Primeiro, como símbolo de liberdade, o qual seria semelhante à perspectiva do banho de chuva libertador do grupo 5. A segunda, como uma forma de escape de uma situação difícil, seja ela em um nível social, seja ela em um nível psíquico. E, por fim, como transcendência de limites, isto é, ao perder seu hibridismo, Castanha ultrapassaria a limitação de não ser nem humano, nem animal.

Nesse sentido, a metáfora animal HUMANO É URUBU não estruturaria mais o zoomorfismo do protagonista como sem valor, explorador e de mau agouro. A metáfora passaria a estruturar o processo de antropozoomorfismo ou de

metamorfose de humano em urubu ou de urubu em humano, a depender de como o personagem se manifestará doravante à sua transformação, dando-lhe, assim, a liberdade de não viver mais dividido, zoomorfizado. Em outras palavras, essa transformação, ao desfazer a tensão narrativa relacionada ao hibridismo do personagem, poderia ser interpretada como um processo de metamorfose propriamente dito. Castanha estaria livre do mundo físico, que socialmente impõe sobre ele um estigma limitador, por meio do personagem zoomorfizado, alcançando, assim, um estado total de completude humana ou de urubu.

À vista disso, seria possível aproximar tal desfecho das metamorfoses encontradas na mitologia amazônica, que, ao contemplar a relação entre mundo natural e sobrenatural, reconhece a possibilidade dos seres vivos se metamorfosearem. Um exemplo já citado seria da lenda da Matinta Pereira, a qual conta a história de uma bruxa que, ao buscar fumo ou tabaco, pode manter sua forma humana e, igualmente se transformar em uma coruja rasga-mortalha ou em um corvo.

Nesse cenário, a transformação total de Castanha em urubu possuiria essa raiz amazônica de caráter místico, a partir da qual o autor buscaria tratar o desfecho e o triste fim do menino, de maneira eufêmica, de um lado, estruturando a morte apenas como um palpite; de outro lado, como um mito amazônico, a partir do qual sua história ganharia caráter oral, ao relatar a experiência de vida trágica de menino com um fim absolutamente plausível e coerente com os princípios e cosmovisões que constituem tal mito. Dessa forma, essa transformação poderia convergir para ideia de que Castanha, agora um urubu, seria um ser imortal e invulnerável às leis sociais humanas e ao destino mortal de seres naturais, tal qual comparece no mito do fogo do povo Guarani.

Considerando que se trata do desfecho da história do menino-urubu, o autor reavaliaria a conceptualização de ser humano em termos de animal de mau agouro, vadio e sem valor a partir de uma perspectiva polissêmica, deixando ao seu leitor a possibilidade de conceptualizar ser humano em termos de urubu.

3.2 Conclusão

À luz de três categorias de análise – aspectos cognitivos do zoomorfismo de menino-urubu, menino-cão, menino-gato, menino-rato, menino-macaco e menino-porco e aspectos multimodais e cognitivo-discursivos do zoomorfismo de menino-urubu – analisamos 38 quadrinhos divididos em oito grupos. Nesse sentido, no grupo 1, notamos que o zoomorfismo do protagonista, a combinação no dual das cores azul e vermelho e a linguagem verbal usada seriam estruturados pela metáfora multimodal HUMANO É URUBU, considerando que esta licencia a vulnerabilidade do jovem frente à violência verbal e física que vivia em casa e na rua; ou ainda a ideia, motivada pelo modelo cultural da Grande Cadeia do Ser, de que os fortes dominam os mais fracos, em especial os humanos dominam os animais. Dito de outra forma, concluímos que a metáfora HUMANO É URUBU estruturaria a relação de superioridade e dominação de humanos sobre os animais, a partir dos mapeamentos entre animal e pessoa sem valor; animal movido a instinto e pessoa sem controle e animal que come a carcaça de outros animais e ladrão, o que permite que a narrativa se desenvolva a contento.

No grupo 2, observamos que o zoomorfismo do protagonista e de seus cinco colegas seria estruturado pela metáfora multimodal contextual HUMANO É URUBU, HUMANO É PORCO, HUMANO É RATO, HUMANO É GATO, HUMANO É RATO/ROEDOR, HUMANO É MACACO, com base na qual seria possível compreender a subalternização e o abandono que vivem os setores pobres da sociedade belenense, no caso o protagonista e seus colegas. Dessa forma, a partir da correspondência entre esses animais, o zoomorfismo dos seis meninos híbridos, a sujeira, o abandono, a traição, a desonestidade e o que os personagens híbridos verbalizam, o autor conceptualiza o protagonista e seus cinco colegas como humanos indesejáveis e condenáveis, o que demonstraria que tal correspondência, na condição de dispositivo cognitivo-discursivo, seria essencial para a construção da narrativa da HQ em questão, ao problematizar sua origem social.

Por outro lado, verificamos que tal dispositivo cognitivo-discursivo pode ser motivado não apenas pelo modelo cultural da Grande Cadeia do Ser. Pode ser igualmente motivado por cosmovisões dos membros da região amazônica urbana, a exemplo das chamadas “histórias de encantarias”. Concluímos, assim, que isso permitiria ao autor trazer o traço amazônico belenense para a obra, como uma forma de se comunicar com o leitor dessa região; no entanto, traria, um embate na leitura da história em quadrinhos em questão ao contrapor dois modelos culturais. Além

dessa perspectiva, observamos que os personagens híbridos podem ressignificar essa sua condição como algo potente, apontando mais uma vez para a essencialidade do caráter narrativo da metáfora HUMANO É ANIMAL.

No grupo 3, percebemos que os aspectos verbais – a imagem da interação entre o protagonista e um cão de rua – e não verbais – as declarações da narradora acerca de Castanha – seriam de natureza cognitivo-discursivo, considerando que o autor reavalia o zoomorfismo do protagonista a partir dos valores de empatia e de solidariedade. Em outras palavras, nos cinco quadrinhos aí analisados, percebemos que o quadrinista constrói pistas retóricas que estabelecem nuances narrativas a partir da atitude do menino-urubu para com o cão de rua em contraposição à avaliação pejorativa da metáfora HUMANO É URUBU, vocalizada pela narradora, Dona Iracema, para a qual o protagonista é entendido como malandro e um bicho solto.

No grupo 4, os elementos não verbais – a imagem dos policiais e de um conjunto de urubus – são o ponto chave para que percebamos que o zoomorfismo, estruturado pela metáfora HUMANO É URUBU, concebe Castanha como alguém vadio, perverso, que convive com a morte e a escuridão. Para tal, relacionamos a estética sombria dos cinco quadrinhos com a proteção policial para com o protagonista diante da trágica morte do padrasto e da presença dos urubus. Dessa forma, concluímos que tal metáfora influencia uma leitura social e psicológica sobre o protagonista e sua saga, a partir da qual a elaboração de sinais retóricos por parte do quadrinista apontam para um viés social de subordinação e morte – aqui, relacionada a uma morte psíquica ou luto – enfrentadas por setores da comunidade belenense em situação de vulnerabilidade social.

No grupo 5, nos três quadrinhos abordados, a metáfora monomodal HUMANO É URUBU é retomada a partir da hierarquia entre criança e adulto. Isso porque, mesmo que a narradora aborde, com certo incômodo, a imagem do menino-urubu brincando na chuva como uma atitude inocente de uma criança, os transeuntes, que aparecem em dois dos três quadrinhos, não o veem como tal. Muito pelo contrário, já que, com base na metáfora monomodal HUMANO É URUBU, observamos que o protagonista é, mais uma vez, conceptualizado como alguém sem valor e vadio, o que reitera as intenções do autor em marcar a trajetória de exclusão social e de violência vivida pelo menino-urubu.

No grupo 6, a partir da combinação dos aspectos verbais – o sermão do padre referente ao capítulo 11 do Evangelho de Marcos – com os aspectos não

verbais – a chegada do protagonista na igreja, a saída de uma fiel, a cor vermelha de sua blusa e a oferta de moedas de um fiel – que constituem os seis quadrinhos abordados, foi possível observar a emergência da metáfora DEUS É URUBU licenciando significados bastante críticos em virtude do contexto religioso no qual emerge. Com efeito, tal metáfora estrutura a relação entre a mencionada passagem bíblica e o zoomorfismo do protagonista. Em outras palavras, concluímos que a metáfora DEUS É URUBU estrutura a relação entre os aspectos narrativos, cognitivos e discursivos dos elementos verbais e não verbais que compõem os seis quadrinhos, a partir da qual o Deus encarnado – Jesus/Castanha – é entendido em termos de urubu para que o autor aborde a rejeição e a falta de ajuda que sofrem pessoas vulneráveis e marginalizadas por parte da sociedade, de um lado; e, de outro lado, questione o comportamento social daqueles que não seguem verdadeiramente a doutrina ensinada por Cristo.

Ademais, a metáfora HUMANO É URUBU não nos pareceu ser o único dispositivo cognitivo-discursivo do qual o quadrinista se vale para conceptualizar o seu protagonista. A metonímia CASTANHA PELO PARÁ, analisada no grupo 7, conceptualiza o menino-urubu como parte – a castanha, fruto muito valorizado regionalmente e presente na mitologia amazônica – de um todo – o Pará – do qual, contraditoriamente, é rejeitado. Concluímos, assim, que o autor lança mão de tal dispositivo para mostrar, em um aspecto, que há vários grupos sociais que compõem, originalmente, o espaço amazônico; e, por sua vez, que nem todos os grupos são aceitos socialmente, como, no caso, de crianças marginalizadas da periferia de Belém, ainda que estas estabeleçam um vínculo orgânico com a floresta na qual se encontra o prestigiado fruto do Pará.

No grupo 8, ao considerarmos os aspectos cognitivo-discursivos e narrativos presentes nos cinco quadrinhos abordados, notamos que a metáfora HUMANO É URUBU novamente conceptualiza o menino-urubu como alguém amaldiçoado ou fadado à morte, sendo que, agora, trata-se de sua morte e/ou de uma transformação de ordem física. Concluímos, assim, com base, especialmente, no voo do pássaro, retratado na última imagem, que a morte e/ou transformação pode ser interpretada de três formas: como símbolo de liberdade, como forma de escape de uma situação difícil, como transcendência de limites, isto é, ao perder seu hibridismo, Castanha ultrapassaria a limitação de ser humano e/ou animal. A metáfora passaria, assim, a estruturar o processo de antropozoomorfismo ou de metamorfose de humano em

urubu ou de urubu em humano, a depender de como o personagem se manifestará doravante à sua transformação. Nesse sentido, visto que se trata do desfecho da história do menino-urubu, o autor reavaliaria a conceptualização de ser humano em termos de animal de mau agouro, vadio e sem valor a partir de uma perspectiva polissêmica, deixando ao seu leitor a possibilidade de conceptualizar ser humano em termos de urubu.

É viável, ainda, ressaltar que as cores, a iluminação e o enfoque dos quadrinhos foram fatores essenciais na identificação da metáfora monomodal e/ou multimodal HUMANO É URUBU. Dessa maneira, podemos analisar essa metáfora a partir de pistas verbais e/ou não verbais, de acordo com Forceville (2006; 2008; 2017). Por essa razão, isto é, em consonância com os enquadramentos adotados pelo autor, fomos levados a examinar a força narrativa do zoomorfismo do protagonista, seja no domínio conceptual humano, no domínio conceptual urubu ou em seu hibridismo, propriamente dito.

Nesse sentido, notamos que o corpo inteiro do menino zoomorfizado foi mostrado em 16 dos 38 quadrinhos analisados; sua cabeça de urubu e o bico, ou seja, sua parte animal, em 8 dos 38 quadrinhos; suas partes humanas – geralmente, os braços, pernas e pés – em apenas em 4 dos 38 quadrinhos analisados.

Notamos ainda que as cores escuras e as cenas com pouca iluminação estão presentes em 117 dos 461 quadrinhos que compõe a HQ *Castanha do Pará*. Apenas 10 deles apresentam cenas de violência contra o menino. Além disso, nos quadrinhos analisados no grupo 1, nos quais Castanha é dominado pelo homem de blusa vermelha, a cena é composta por cores claras e uma alta iluminação, o que possibilita concluir que as cenas mais escuras estão predominantemente interligadas às ruas, ambientes mais escuros e à escuridão da noite/madrugada.

À vista disso, embora pensemos que os quadrinhos rebuscados e com pouca iluminação sejam assim trabalhados pelo autor com a intenção de destacar o peso emocional do evento narrado, notamos que a pouca iluminação nas cenas não está estritamente relacionada a acontecimentos violentos e/ou trágicos. Ao que parece, o autor tenta, com base nas cores e luz usadas, reproduzir os ambientes tais quais são de dia, assim como podemos observar nos quadrinhos dos grupos 1, 2, 3 e 5; tais quais são à noite, a exemplo dos quadrinhos do grupo 4 e 8, no quais são abordados a morte do padrasto e a transformação/morte do menino em urubu,

respectivamente; tais quais são na condição de lugares fechados retratados nos quadrinhos do grupo 6.

A grande diversidade de cores na HQ *Castanha do Pará* é algo tão marcante ao ponto de notarmos a vivacidade dos tons usados pelo autor já na capa da obra (Figura 28). Entretanto, como vimos, as cores azul e vermelho receberam maior atenção por parte do autor para que, assim, promovesse duas cenas conflituosas analisadas em 12 dentre os 38 quadrinhos. Os momentos apresentam dois conflitos em níveis diferentes. Primeiro, no grupo 1, os quadrinhos mostram o menino como vítima de violência verbal e física. Já, no grupo 6, temos um conflito relacionado à atitude de rejeição de uma fiel para com o protagonista, ao entrar na igreja. De todo modo, nesses momentos, as duas pessoas diretamente relacionadas ao menino estão vestidas com uma blusa na cor vermelha, criando, assim, um contraste com a blusa na cor azul de Castanha.

Em suma, notamos que o quadrinista constrói pistas retóricas – de caráter linguístico-discursivo – que apontam para a metáfora HUMANO É URUBU, a qual indexa o caráter polissêmico, e, com isso, estabelece contraponto entre a força motivacional de conhecimentos hegemônicos próprios de sociedades pós-industriais, como a belenense, e aqueles, contra-hegemônicos predominantes na região amazônica, para, assim, narrar a história de Castanha e problematizar a forma como se estrutura socialmente a comunidade de Belém do Pará. Em outras palavras, o quadrinista, ao buscar discutir a estereotipia e a desumanização de jovens marginalizados socialmente, se apoia, de um lado, na relação entre os valores e crenças amazônicos belenenses e a metáfora HUMANO É URUBU; de outro lado, se vale da relação entre a metáfora HUMANO É URUBU e o modelo cultural da Grande Cadeia do Ser.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise aqui por nós empreendida buscou atender aos seguintes objetivos: (i) examinar a relação entre metáfora, zoomorfismo e saberes amazônicos; (ii) examinar a relação entre metáfora e aspectos multimodais do zoomorfismo do protagonista Castanha; (iii) investigar a relação entre metáfora e aspectos narrativos do zoomorfismo do protagonista Castanha. Para isso, adotamos metodologia do tipo qualitativo, de caráter descritivo-interpretativo, a partir da qual analisamos 38 do total de 461 quadrinhos que constituem a HQ *Castanha do Pará*. Seguindo as orientações de Eisner (1999), reunimos esses 38 quadrinhos em oito situações marcantes pelas quais passa o protagonista, a saber: a sua infância; o futebol com os demais meninos híbridos; o efeito social da sua vestimenta; a relação com a polícia; o direito de ser criança; a igreja; a relação entre o fruto castanha-do-pará e o nome do protagonista e o desfecho.

À luz das categorias de análise relacionadas aos aspectos cognitivos do zoomorfismo do menino-urubu e de seus cinco companheiros e aos aspectos multimodais e cognitivo-discursivos do zoomorfismo de menino-urubu, obtivemos como resultado que o hibridismo do protagonista, licenciado pela metáfora animal HUMANO É URUBU, estruturaria a produção de sentidos da narrativa desse texto multimodal. Isso nos permitiu avaliar que a metáfora HUMANO É URUBU, ao licenciar a ideia de superioridade dos humanos em relação aos animais e de metamorfose, estruturaria os elementos multimodais – principalmente a voz da narradora e o hibridismo do protagonista – que compõem a base da narrativa da HQ *Castanha do Pará*.

Tal estruturação auxilia na compreensão da sequência de acontecimentos da obra a partir dos objetivos retóricos do autor – problematização da estereotipia social e desumanização de crianças marginalizadas, que vivem em situação de rua – os quais são apoiados, por sua vez, em dois modelos culturais, o da Grande Cadeia do Ser e da cosmovisão amazônica, muito influenciado pelas “histórias de encantarias”.

Assim sendo, conforme pontuamos em nossas Considerações Iniciais, a metáfora animal seria o diferencial da obra e o principal acesso cognitivo para o desenvolvimento da obra. A partir desse recurso, o autor consegue criar uma tensão narrativa e uma expectativa sobre o desenrolar da narrativa; ou ainda, consegue, ao

estabelecer relação entre os níveis discursivo, cognitivo e ideológico, narrar a história trágica de um menino híbrido, que vive à margem da sociedade, em um texto multimodal.

À vista disso, os resultados da pesquisa alcançaram os objetivos propostos na presente dissertação, a qual buscou relacionar metáfora, ideologia e discurso em uma obra multimodal a partir de um dado situamento, a cultura belenense, de caráter urbano-amazônica. Nesse sentido, estimamos que foi possível confirmar nossas suposições no que tange à questão do zoomorfismo do personagem Castanha ser estruturado pela metáfora HUMANO É URUBU e ser motivado por valores e crenças amazônicos belenenses predominantemente pejorativos relacionados ao animal urubu. Contudo, apesar de termos verificado a conceptualização majoritariamente negativa de humano em termos de urubu, notamos que o autor convoca a cosmovisão amazônica, influenciada, por exemplo, pelas comunidades indígena e rural-ribeirinha, por meio das “histórias de encantarias”. Dessa forma, concluímos que o autor tenciona imprimir um caráter regional a sua obra, trazendo múltiplas interpretações, principalmente em relação ao seu desfecho.

Outra suposição por nós feita diz respeito ao papel da metonímia CASTANHA PELO PARÁ em conceptualizar o protagonista como parte de um lugar, de um todo, contrariando às conceptualizações de pessoa vadia e sem valor em termos de urubu. Nesse sentido, de acordo com os resultados, constatamos que a metonímia conceptualiza o protagonista como parte do Pará, ainda que isso não seja suficiente, de acordo com os objetivos retóricos do autor, para a inclusão e aceitação do protagonista na sociedade belenense. Dessa forma, verificamos que os itens lexicais ‘castanha’ e ‘pupunha’, usados pelo quadrinista para nomear alguns dos meninos zoomorfizados, ao serem estruturados pela metonímia PARTE PELO TODO, são conceptualizados como parte do todo Floresta Amazônica, mas não como parte do todo Belém do Pará.

Em outras palavras, estimamos que a metonímia CASTANHA PELO PARÁ e/ou PUPUNHA PELO PARÁ tensionam, de fato, com alguns significados licenciados pela metáfora HUMANO É URUBU, ao conceptualizar a relação entre parte e todo. Contudo, como tal metonímia não relaciona essa parte com um todo urbano – BELÉM –, concluímos que esta é avaliada, tal qual a metáfora HUMANO É URUBU, pelo autor, a partir da perspectiva de rejeição e exclusão sociais abordadas na obra.

Seria viável, ainda, pontuar que, embora as cores e a iluminação não estejam estritamente relacionadas à violência ou à tragédia da obra, podemos concluir que esses fatores são combinados para, como supomos, muitas vezes, suavizar ou enfatizar determinadas situações que envolvem as emoções e as ações dos personagens.

Assim, uma das principais implicações para a qual a presente pesquisa aponta diz respeito à notável complexidade narrativa da metáfora animal em obras artístico-literárias. Dessa forma, podemos afirmar que, por meio de metáforas animais, os autores de obras artístico-literárias conseguem construir histórias que põem em perspectiva a estrutura social na qual vivemos. Nessa perspectiva, a presente pesquisa pode contribuir, ainda que modestamente, para os estudos da metáfora, no âmbito cognitivo-discursivo, e para os estudos literários de obras multimodais.

Por fim, como desdobramento da pesquisa aqui empreendida, seria possível abordar a leitura e compreensão da metáfora HUMANO É URUBU por membros de grupos focais. Além disso, seria possível expandir o trabalho aqui realizado a partir de abordagens que se debrucem sobre a relação entre a cultura amazônica e suas diversas manifestações, visando uma melhor compreensão sobre a formação de uma região tão heterogênea. Nessa perspectiva, ao abranger as subculturas do norte do país, tais abordagens poderão, assim, descentralizar e considerar as diferenças que estruturam cada comunidade amazônica.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. *Nova reunião: 23 livros de poesia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

ANGELIM, Juliana. A Nona Arte na Amazônia. *9ª Arte*, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 73-83, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157289>. Acesso em: 15 dez. 2023.

ARAÚJO, Diego Andrade de. A Identidade Híbrida Revelada no Quadrinho Belém Imaginária. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: [s.n.], 2009.

ARTUR, Margareth. Amazônia é cenário das premiadas histórias em quadrinhos de Belém do Pará. *Jornal da USP*, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/amazonia-e-cenario-das-premiadas-historias-em-quadrinhos-de-belem-do-para/>. Acesso em: 20 set. 2023.

BÍBLIA. Língua Portuguesa. *A Bíblia de Estudo da Fé Reformada*. Tradução de João Ferreira de Almeida. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Editora Fiel e Ligonier Ministries, 2022.

CALLARI, Victor. Muito mais do que os heróis tradicionais: A revista Comedy Comics e o personagem “Super Rabbit” durante a Segunda Guerra Mundial. *Caderno de Pesquisa CDHIS*, Uberlândia, v. 36, n. 1, p. 45-70, jan./jun. 2023. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/cdhis/article/view/69755/36279>. Acesso em: 15 dez. 2023.

CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/rat-on>. Acesso em: 20 ago. 2023

CAMPOS, Cláudio César de O.. *Quadrinhos e o incentivo à leitura*. 2013. xviii, 142 f., il. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

CAVALCANTI, Fernanda Carneiro. A polissemia do cabra à luz da Teoria da Metáfora Conceptual. *Revista Investigações – Linguística e Teoria Literária*, Recife (PE), v. 28, n. 2, jul. 2015.

CAVALCANTI, Fernanda Carneiro. Totemismo e as metáforas animais. *ANTARES: Letras e Humanidades*, Caxias do Sul (RS), v. 10, n. 20, p. 35-49, maio/ago. 2018.

CAVALCANTI, Fernanda Carneiro. Uma abordagem cultural das metáforas animais: uma relação entre teoria sociobiológica e gênero da expressão convencional cabra. *Linguagem em Foco*, v. 10, n. 12, p. 103-112, 2018.

CHARTERIS-BLACK, Jonathan. *Corpus approaches to critical metaphor analysis*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2004.

Comics Oddverso. *O sumiço dos pirarucus da Batista Campos*. Belém, 5 jan. 2021. Facebook: @oddversocomics. Disponível em: <https://www.facebook.com/oddversocomics/photos/pb.100063660275762.-2207520000/4940252369349781/?type=3>. Acesso em: 20 ago. 2023.

Comics Oddverso. *Viva a Cabanagem*. Belém, 7 jan. 2021. Facebook: @oddversocomics. Disponível em: <https://www.facebook.com/oddversocomics/photos/pb.100063660275762.-2207520000/4948301748544843/?type=3>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CORDOVIL, Wendell P. Machado. Belém e os urubus: entre sobressaltos e gratidão, as representações do urubu em favor de políticas de higienização da cidade (1870 – 1883). *História e natureza*. 2018. Disponível em: <http://www.historiaenatureza.com/2018/07/belem-e-os-urubus-entre-sobressaltos-e.html>. Acesso em: 15 dez. 2023.

CRESWELL, John W. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativo misto*. Tradução Magda Lopes. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DIAS DE ANDRADE, Adriano; MARCUSCHI, Beth Por Que (Não) Ensinar Metáfora? Saliência de Significados nas Histórias Em Quadrinhos. *Revista Tópicos Educacionais*, Recife, v. 23, n.1, p.92-117, jan/jun, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/topicoseducacionais/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

DIOGO, Edson. Encantaria. *Guia dos Quadrinhos*. 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/encantarias-a-lenda-da-noite/en00701/20619>. Acesso em: 05 nov. 2024.

DIOGO, Edson. Tião, o urubu malandro. *Guia dos Quadrinhos*. 2021. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/tiao-o-urubu-malandro-\(tiao-\)/44484](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/tiao-o-urubu-malandro-(tiao-)/44484). Acesso em: 15 dez. 2023.

DOMINGUES, Joelza Ester. Homem-Leão: a maior e mais antiga escultura da Era do Gelo. *Ensinar História*. 2023. Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/homem-leao-a-maior-e-mais-antiga-escultura-da-era-do-gelo/>. Acesso em: 23 jul. 2024.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FEIJÓ, Glauco Vaz. Metodologias de estudos da narrativa e do discurso na interpretação de fontes orais de história. *Revista Pesquisa Qualitativa*, v.6, n.10, p.01–26, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.33361/RPQ.2018.v.6.n.10.204>. Acesso em: 15 ago. 2024.

FLANNERY, Mércia Regina de S.. Reflexões sobre as abordagens linguísticas para o estudo da narrativa oral. *Letras de Hoje*, v.46, n.1, p.112–119, 2011. Disponível

em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/9256>. Acesso em: 30 ago. 2024.

FORCEVILLE, Charles. Metaphor in pictures and multimodal representations. *In: GIBBS, Jr., Raymond W. (ed.). The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. p. 462-482.

FORCEVILLE, Charles. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. *In: KRISTIANSEN, Gitte; ACHARD, Michel; DIRVEN, René; IBÁÑEZ, Francisco Ruiz de Mendoza (ed.). Cognitive Linguistics: current applications and future perspectives*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2006. p. 379-402.

FORCEVILLE, Charles. Visual and multimodal metaphor in advertising: cultural perspectives. *Styles of Communication*, v.9, n.2, p. 26-41, 2017.

FRANCO, José Carlos M. S.. *A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis*. 2012. 154 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

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

GOATLY, Andrew. Humans, animals, and metaphors. *Society and Animals: Journal of Human-Animal Studies*; v,14, n1, p. 15-37, 2006.

GOATLY, Andrew. *Washing the brain: metaphor and hidden ideology* (Discourse Approaches to Politics, Society and Culture). Amsterdam: John Benjamins, 2007.

GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto; ISOLA-LANZONI, Gabriel; WEISS, Winola. “Entendeu ou quer que desenhe?”: metáforas multimodais aplicadas ao ensino de língua portuguesa. *In: AZEVEDO, Isabel Cristina Michelin de; COSTA, Renata Ferreira (org.). Multimodalidade e práticas de multiletramentos no ensino de línguas*. São Paulo: Editora Blucher, 2019. p. 31–56.

GRASS, Talita. Castanha do Pará. *Universo HQ*. 2018. Disponível em: Castanha do Pará - UNIVERSO HQ. Acesso em: 19 set. 2024.

GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Annablume, 2000.

GUSMAN, Sidney. *Belém Imaginária, um exemplo do bom quadrinho nacional*. *Universo HQ*. 2005. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/belem-imaginaria-um-exemplo-do-bom-quadrinho-nacional/>. Acesso em: 15 dez. 2023.

JURANDIR, Dalcídio. *Ribanceira*. Rio de Janeiro: Record, 1978.

KAFKA. *A metamorfose*. Tradução e organização de Celso Donizete Cruz. São Paulo: Hedra, 2009.

KÖVECSES, Zóltan. *Metaphor: a practical introduction*. 2ed. Oxford: Oxford University Press, 2010.

KÖVECSES, Zóltan. *Metaphor in culture: universality and variation*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

KRESS, Gunther; VAN LEUWEEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. 2nd. ed. Londres: Routledge, 2006. 312 p.

LABOV, William; WALETZKY, Joshua. Narrative Analysis: oral versions off personal experience. In: HELM, June (ed.). *Essays on the verbal and visual arts*. Seattle, WA: University of Washington Press, 1967.

LAKOFF, George.; JOHNSON, Mark. *Metafóras da vida cotidiana*. Tradução por Mara Sophia Zanotto. Mercado de Letras; São Paulo: Educ, 2002 [1980].

LAKOFF, George.; TURNER, Mark. *More than cool reason: a field guide to poetic metaphor*. USA, The University of Chicago, 1989.

LAKOFF, George. *Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

LIMA, Marta Goreth M.; PEREIRA, Elves Marcelo B.. Populações tradicionais e conflitos territoriais na Amazônia. *Revista Geografias*, v.3, n. 1, p.107–119, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.35699/2237-549X..13221>. Acesso em: 02 ago. 2024.

LITTLEMORE, Jeannette. *Metonymy: hidden shortcuts in language, thought and communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. Mundamazônico: do local ao global. *Revista Sentidos da Cultura*, Belém, v. 1, n. 1, jul./dez. 2014.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. *Obras reunidas*. São Paulo: Escrituras Editora, 2002. v. 4.

MARINI, Marina. Red Pill vira munição para misoginia: o que a pílula significava em Matrix. *UOL*. 2023. Disponível em: [Matrix: o que a 'Red Pill' significava no filme? Entenda \(uol.com.br\)](https://www.uol.com.br/matrix/0-que-a-red-pill-significava-no-filme-entenda). Acesso em: 19 set. 2024.

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

MUNDURUKU, Daniel. *Contos Indígenas Brasileiros*. Ilustrações Rogégio Borges. 2.ed. São Paulo: Global, 2005.

NASH, Marcos. Esquadrão Amazônia. *Guia dos Quadrinhos*. 2019. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/esquadrao-amazonia/39157>. Acesso em: 05 nov. 2024.

NERY, Lia Simões. *Modelo cognitivo idealizado prototípico de feminista em memes*. 2023. 146 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2023.

O LIBERAL. Festival de Parintins 2023: que horas e onde assistir ao vivo. *O Liberal*. 2023. Disponível em: Festival de Parintins 2023: que horas começa e onde assistir ao vivo | Cultura | O Liberal. Acesso em: 19 set. 2024.

ONETE, Dona. No meio do pitiú. *In*: ONETE, Dona. *Banheiro*. Belém, Pará: Apce Studio, 2016. 1 CD. Faixa 9.

ORWELL, George. *A revolução dos bichos*. Tradução Karla Lima. São Paulo: Principis, 2021.

PAES, José Gomes. A lenda da Castanheira. *Recanto das letras*. 2019. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/poesias-regionais/6606514>. Acesso em: 15 dez. 2023.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. *Manual de pesquisa em estudos linguísticos*. São Paulo: Parábola, 2019. p 7-15.

PINDUCA. A Morte do Urubu. *In*: PINDUCA. *Carimbó e Sirimbó no Embalo do Pinduca*. Vol.4.; Gravadora Bervely, 1975. Faixa 3.

PINTEREST. Mascotes de times – Urubu Flamengo. *Pinterest*. [20--]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/626141154417634033/>. Acesso em: 23 jul. 2024.

PITIÚ E XIBÉ. Belém. 6 jul. 2020. Instagram: @pitiuexibe. https://www.instagram.com/p/CskFskGu734/?igsh=a25yNnp2ZzZpazB1&img_index=1. Acesso em: 20 ago. 2023.

PITIÚ E XIBÉ EM NOSSO ÚNICO PROBLEMA. Belém. 22 maio 2023. Instagram: @pitiuexibe. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CskFskGu734/?igsh=a25yNnp2ZzZpazB1&img_index=1. Acesso em: 20 ago. 2023.

PONTO ZERO. HQ Castanha do Pará, de Gidalti Moura Jr. *Ponto Zero*. 2017. Disponível em: <https://www.pontozero.net.br/2017/01/11/hq-castanha-do-para-de-gidalti-moura-jr/>. Acesso em: 15 dez. 2023.

RADDEN, Günter; KÖVECSES, Zóltan. Towards a theory of metonymy. *In*: EVANS, Vyvyan; BERGEN, Benjamin; ZINKEN, Jörg (ed.). *The cognitive linguistics reader*. London: Equinox, 2007. p. 335-359.

RAMOS, Graciliano. *Vidas Secas*. 71. ed. São Paulo: Record, 1996.

RAMOS, Paulo; CARMELINO, Ana Cristina. Cor e sentido: comentários sobre leitura de charge em redes sociais. *Diálogos Pertinentes – Revista Científica de Letras*, v. 16, n. 2, p. 32-58, 2020.

RAMOS, Paulo Eduardo. *Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor*. 2007. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 30 jan. 2024.

RITCHIE, L. David. *Feeling, thinking and talking – how the embodied brain shapes everyday communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022. p. 264-278.

ROSENFELD, Anatol *et al.* *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2018.

SILVA, Augusto S. da.; LEITE, Jan Edson R. 35 anos de teoria da metáfora conceptual: fundamentos, problemas e novos rumos. *Revista Investigações*. Recife, v. 28, n. 2, p. 1-23, 2015.

SILVEIRA, Luciana Martha. *Introdução à teoria da cor*. Curitiba: UTFPR, 2015.

SOARES, Uesla Lima. O animal humano: os paradigmas da zoomorfização social e sua representação literária. *In: FESTIVAL LITERÁRIO DE PAULO AFONSO, 2017. Anais [...]*. Paulo Afonso, BA: FLIPA, 2017. p.48-63. Disponível em: https://www.fasete.edu.br/eventos/flipa/anais/arquivos/2017/o_animal_humano_os_paradigmas_da_zoomorfizacao_social.pdf. Acesso em: 20 dez. 2023.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Tradução Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

STELLO, Lorenzo. *Colorindo quadrinhos: guia básico para novos coloristas*. 2019. Trabalho de conclusão de Curso (Graduação Design Visual) – UFRGS, *ISSUU*, 2019. Disponível em: https://issuu.com/lstello/docs/guia_nomarks. Acesso em: 13 mai. 2024.

TAVARES, Braulio. A fala paraibana. *Mundo Fantasma*, 2016. Disponível em: <https://mundofantasma.blogspot.com/2016/02/4062-fala-paraibana-2822016.html>. Acesso em: 27 ago. 2023.

URUBUZANDO. *In: DICIO, Dicionário Online de Português*. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/urubuzando/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

VAZ FILHO, Florêncio A.; CARVALHO, Luciana G. de (ed.). *Isso tudo é encantado*. Santarém: UFOPA, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufopa.edu.br/jspui/handle/123456789/958>. Acesso em: 23 jul. 2024.

VEREZA, Solange; CAVALCANTI, Fernanda C.. Percorrendo as trilhas da metáfora: teorias, abordagens e métodos. *In: ROSÁRIO, Ivo da Costa do; SANCHEZ-MENDES, Luciana (org.)*. *Teoria e análise linguística*. Niterói: EdUFF, 2022. p. 87-122.

VERGUEIRO, Waldomiro; DENTERGHEM, Diego Emmanuel. K. Os quadrinhos antropomórficos no Brasil: caricatura, diversão e crítica social. *Pacarina del Sur*, v. 6, p. 1, 2015.