



## **LIVRO-IMAGEM: SINGULARIDADES HUMORÍSTICAS DA BRUXINHA ZUZU, DE EVA FURNARI**

*PICTURE BOOK: HUMORISTIC SINGULARITIES OF THE LITTLE WITCH ZUZU, BY EVA FURNARI*

Evelin Gomes da Silva (UNIOESTE)<sup>1</sup>

Larissa Gonçalves (UFGD)<sup>2</sup>

**Resumo:** A coleção de obras de Eva Furnari conta com mais de 60 títulos publicados e vendas superando milhões de exemplares em diversos países. Seus livros, presentes em livrarias, bibliotecas e escolas, já receberam os principais prêmios para a categoria “imagem”, entre eles o Prêmio Jabuti e o Prêmio FNLIJ, da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil. Devido a esse reconhecimento, neste artigo, dedicamo-nos à compreensão dos elementos narrativo-visuais responsáveis pela efetivação de determinados aspectos humorísticos que permeiam as obras *Bruxinha Zuzu* (2010a) e *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010b), as quais adotam o formato de tirinhas de histórias em quadrinhos (HQs). O caminho investigativo traça um breve percurso histórico da criação da bruxinha no jornal (na década de 1980) até a personagem ter um nome oficial (em 2010), além de analisar aspectos visuais e humorísticos presentes em duas tirinhas das referidas produções. O presente trabalho, de caráter descritivo com vertente metodológica explicativa, visa estabelecer conexões entre os elementos estéticos e narratológicos que constituem os referidos livros-imagem. Por fim, o aporte teórico contempla estudos da imagem como um fenômeno de criação (Aumont, 2004; Van der Linden, 2011), de percepção e de leitura do texto visual (Manguel, 2001; Ramos, 2020) e do humor como um elemento irônico (Hutcheon, 2000).

**Palavras-chave:** narrativa imagética. Figuras de linguagem. Humor.

**Abstract:** Eva Furnari's collection of works has more than 60 published titles and sales exceeding millions of copies in several countries. His books, present in bookstores, libraries and schools, have already received the main awards for the “image” category, including the Jabuti Prize and the FNLIJ Prize, from the National Children's and Young People's Book Foundation. Due to this recognition, in this article, we dedicate ourselves to understanding the narrative-visual elements responsible for the implementation of certain humorous aspects that permeate the works *Bruxinha Zuzu* (2010a) and *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010b), which adopt the format of comic strips (comics). The investigative path traces a brief historical path from the

---

<sup>1</sup> Evelin Gomes da Silva é doutoranda em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), no Programa de Pós-graduação em Letras – Linguagem e Sociedade e professora no curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário da Grande Dourados (UNIGRAN).

<sup>2</sup> Larissa Gonçalves Souza é mestranda em Letras pela Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), no Programa de Pós-graduação em Letras – Literatura e Práticas Culturais e professora da rede estadual de ensino do Mato Grosso do Sul e também da rede privada.



creation of the little witch in the newspaper (in the 1980s) until the character had an official name (in 2010), in addition to analyzing visual and humorous aspects present in two strips from the aforementioned productions. This work, of a descriptive nature with an explanatory methodological aspect, aims to establish connections between the aesthetic and narratological elements that constitute the aforementioned image books. Finally, the theoretical contribution includes image studies as a phenomenon of creation (Aumont, 2004; Van der Linden, 2011), perception and reading of visual text (Manguel, 2001; Ramos, 2020) and humor as an element ironic (Hutcheon, 2000).

**Keywords:** imagery narrative. Figures of speech. Humor.

## A BRUXINHA DE EVA FURNARI

Eva Furnari é uma escritora e ilustradora ítalo-brasileira que em 1980 lançou seu primeiro livro para o público infantil, *Cabra-Cega*, pela editora Ática, na Coleção Peixe Vivo<sup>3</sup> — composta de *Esconde-Esconde*, *Todo dia* e *De vez em quando*. No ano de 1981, iniciou uma publicação semanal no suplemento infantil *Folhinha*, que era veiculado aos domingos dentro do jornal *Folha de São Paulo*. Em formato de HQ, Furnari publicou a primeira tirinha intitulada “Bruxarias”, tendo como protagonista uma bruxa. Contudo, como a personagem integraria uma publicação voltada às crianças (filhos e filhas dos adultos mensalistas do periódico), a linguagem utilizada precisaria ser adaptada levando em consideração a identificação da personagem, que passaria a ser uma bruxinha, com o uso do diminutivo demonstrando não só uma nomeação em um grau menor do substantivo, mas também um sentido de intimidade e suavidade às características simbólicas que constituem o arquétipo desse tipo de personagem.

Sobre o conceito de arquétipo, o *E-Dicionário de termos literários* (2009) apresenta a seguinte definição:

[Do gr. *archétypon*, “modelo”, “padrão”.] Termo proposto em 1919 por Carl G. Jung, psicólogo e psicanalista suíço (1875-1961), para designar o conjunto de imagens psíquicas do inconsciente coletivo que são patrimônio comum de toda a humanidade: “São sistemas de prontidão para a ação e, ao mesmo tempo, imagens e emoções. São herdados junto com a estrutura cerebral – constituem de facto o seu aspecto psíquico. Por um lado, representam um poderoso conservadorismo instintivo e são, por outro lado, os meios mais eficazes que se pode imaginar de adaptação instintiva (*Mind and Earth, The Collected Works*, vol.10, 53. [...]) A literatura ocidental, em particular, tem conhecido arquétipos exaustivamente tratados

<sup>3</sup> A Coleção Peixe Vivo foi premiada na categoria “imagem” com o Prêmio FNLIJ 1982 (Produção 1981), juntamente com a obra *Ida e volta* (1976), de Juarez Machado Primor (FNLIJ, 1982).



em temas religiosos, mitológicos, lendários ou fantásticos: “O conteúdo arquetípico exprime-se, em primeiro lugar, e sobretudo, na forma de metáforas [...]”. Um arquétipo é sempre atavista e universal (Ceia, 2009a).

A definição apresentada por Carlos Ceia (2009a), ao retomar as explicações do termo utilizado na área da Psicologia, estabelece uma conexão com a literatura ocidental e busca explicitar as áreas mais comuns em que os arquétipos são empregados, isto é, em textos religiosos, mitológicos, lendários ou fantásticos. Além disso, para o autor, o referido conceito tem duas características essenciais: o uso da metáfora e o atavismo. O primeiro é uma figura de linguagem da Língua Portuguesa. Tal recurso expressivo é responsável por reproduzir sentidos figurados a partir de comparações entre os elementos linguísticos e visuais, que é o caso do nosso estudo. Já sobre o segundo conceito, que vem da Biologia, recorreremos novamente ao *E-dicionário*, no qual o pesquisador explica a origem da palavra “atavismo” e sua relação com a literatura.

Termo originário da genética (e em desuso nesta ciência) que traduzia o ressurgimento numa determinada geração de certos sintomas ou caracteres tidos por extintos. Aplica-se na linguagem corrente para designar semelhanças físicas ou psicológicas com parentes mais antigos e não com os mais recentes. Esta circunstância tem sido largamente explorada em todas as literaturas, desde a tragédia grega até ao romance de tese (Ceia, 2009b).

Ao analisarmos as relações pontuadas por Ceia (2009a, 2009b), identificando que “Um arquétipo é sempre atavista e universal” e que na Literatura os modelos, padrões, comportamentos ou características de determinada personagem podem ser reproduzidos a partir do uso de elementos metafóricos. Logo, podemos estabelecer algumas conexões com o objeto de estudo deste artigo, a bruxinha Zuzu, porque compreendemos que as particularidades do arquétipo literário constituem determinadas concepções do inconsciente coletivo a respeito da figura feminina e que se perpetuaram através dos tempos. Contudo, vale destacar que esse é um complemento secundário neste estudo. O aspecto importante para esta análise se refere à adequação do arquétipo de bruxa à temática do meio de comunicação, pois mesmo abordando o universo maravilhoso, presente em muitos dos contos infantis, as tirinhas que seriam publicadas na *Folhinha* deveriam ter um tom condizente ao público-alvo (infantil) e, também, ao dia de veiculação (domingo). Para tanto, uma das estratégias adotadas pela ilustradora foi utilizar o humor para apresentar as aventuras da protagonista.



No documentário *Eva Furnari – histórias e ilustrações* (2016), disponível no canal Take UAM<sup>4</sup>, no Youtube, a autora comenta a criação da personagem e como foi estruturada a adaptação do tom da linguagem narrativa e visual. No trecho da entrevista transcrita a seguir, ela menciona, por exemplo, que a bruxinha surgiu espontaneamente, mas desde o início a ideia principal era desmistificar qualquer característica hermética ligada à protagonista, especialmente a perpetuada pelo inconsciente coletivo ocidental. A intenção da autora era enaltecer seu caráter universal e dar-lhe características artísticas mais lúdicas. Contudo, devido às limitações físicas e materiais do periódico, a delimitação da cor era uma problemática a ser enfrentada por Eva Furnari:

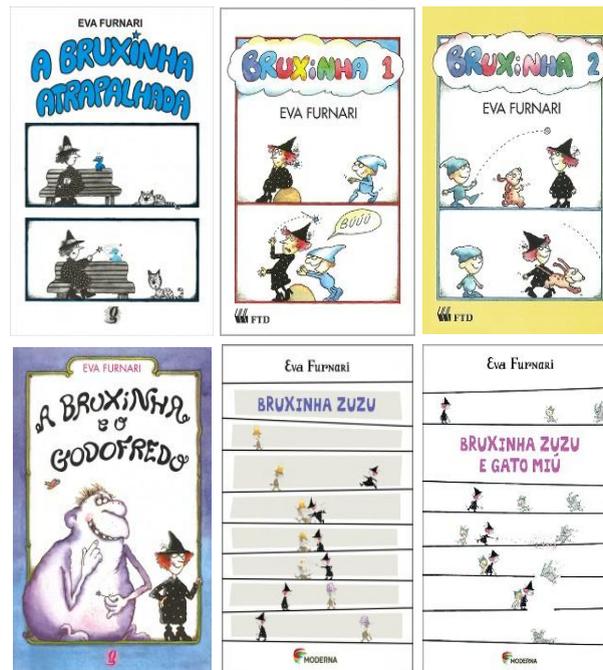
A bruxinha nasceu no jornal, então ela nasceu preto e branco. Eu, na época, tive que fazer algumas pesquisas, buscas e algumas experimentações para ver como eu conseguia fazer do preto e branco uma coisa alegre. Se você faz uma aquarelada cinza [...], ela facilmente pode ficar mais tristonha, mais carregada, mais pesada, mais deprimida. [...] eu procurei muito em livros alemães as técnicas que um ou outro ilustrador alemão usava [...], de como você faz o preto e branco ficar mais feliz, [pois] a cor em geral nos remete a alguma coisa mais alegre, né? [...] O poá, as pintinhas brancas na roupa dela, veio espontaneamente, como uma maneira de fazer isso mais leve ou mais alegre. E depois quando eu comecei a fazer o inverso, quer dizer ela já tinha toda a trajetória de jornal e comecei a fazer no livro, que eu podia fazer com cor, não tinha muito onde por cor [...] e acabou resultando que ela é uma ruiva, entendeu, o cabelo dela é avermelhado (Furnari, 2015 *apud* Eva [...], 2016).

Repensar a utilização das cores preto, branco e cinza foi uma alternativa viável, principalmente por conta das limitações estruturais apresentadas pelo veículo de comunicação e ao fato de que esses tons, geralmente, não estão ligados a situações alegres. Ainda assim, mesmo diante da possibilidade de a bruxinha se tornar uma personagem literária e, portanto, ter a chance de inserir inovações na criação, Furnari optou pela manutenção das características que marcaram a sua trajetória no jornal, sejam os elementos linguísticos-visuais ou comportamentais. Neste primeiro momento, no livro, uma das únicas mudanças foi a inserção da cor azul, presente na capa, no título da obra e em alguns elementos das histórias (Figura 1).

---

<sup>4</sup> O canal Take UAM disponibiliza no Youtube algumas produções audiovisuais dos alunos das Escolas de Comunicação e Educação da Universidade Anhembí Morumbi, de São Paulo. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/takeuam>. Acesso em: 3 dez. 2021.

Figura 1: Livros de imagens de Eva Furnari<sup>5</sup>



Fonte: Organizada pelas autoras com aporte de Furnari (2015b).

De maneira específica, em *A bruxinha atrapalhada*<sup>6</sup> (1982) percebemos que a autora continuou com a comunicação não verbal, que é aquela que acontece sem o uso da palavra escrita. Ela manteve o formato de tirinhas, que apresentam em duas páginas situações pontuais do cotidiano e do imaginário da personagem. Estruturalmente, cada quadro na horizontal diz respeito a uma cena. O quadro ocupa entre 1/3 e 1/4 da lauda (respectivamente, três a quatro tiras por lauda), sendo usados, portanto, entre seis e oito enquadramentos para cada história. As narrativas são breves, compostas de um título curto (de uma a três palavras), estruturadas de forma linear (com apresentação da situação inicial — protagonista e personagens secundárias —, estabelecimento do conflito, desenvolvimento, clímax e desfecho), o tempo é ágil (uma vez que as ações acontecem de

<sup>5</sup> Compilação de histórias publicadas no suplemento infantil Folhinha, na década de 1980, sendo respectivamente: a) *A bruxinha atrapalhada* (1982); b) *Bruxinha 1* (1987); c) *Bruxinha 2* (1988); d) *A bruxinha e o Godofredo* (1993); e) *Bruxinha Zuzu* (2010) e f) *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010).

<sup>6</sup> A obra foi premiada na categoria “imagem” com o Prêmio FNLIJ 1983 (Produção 1981) (FNLIJ, 1983).



forma dinâmica) e no espaço há poucos objetos (de forma geral, as ações ocorrem em um ambiente neutro, onde há poucos elementos visuais).

Uma importante mudança identificada na passagem do jornal para a obra literária está ligada à inserção do adjetivo. O termo “atrapalhada” traz uma qualidade depreciativa à personagem; contudo, dentro do referido universo ficcional, acrescenta um tom humorístico às ações da bruxinha, sendo esta uma estratégia para adequação à temática adotada pela produção visual — atendendo tanto ao público-alvo quanto ao mercado editorial, já que havia por parte da editora Global e da ilustradora a preocupação em criar uma bruxa que não fosse má; tanto que, apesar de ela proferir diversos feitiços com sua varinha mágica, sua feitiçaria é permeada por um tom jocoso, buscando evidenciar o efeito cômico. De acordo com Eva Furnari, tal recurso “apareceu espontaneamente e depois, refletindo sobre isso, eu vejo que a varinha mágica, ela é um... digamos assim, um símbolo de transformação” (Furnari, 2015 *apud* Eva [...], 2016).

Posteriormente, a FTD Educação editou duas produções que compilaram as publicações da *Folhinha*, na década de 1980, intituladas: *Bruxinha 1* (1987) e *Bruxinha 2* (1988). Nos livros, também premiados<sup>7</sup> pela FNLIJ, os leitores podiam acompanhar as brigas e as trapalhadas dela com o duende Baixinho, que sempre estava disposto a provocá-la. Poucos anos mais tarde, ela integrou a narrativa *Truks*<sup>8</sup> (1992) e contou com a participação de novas personagens, sendo: *O amigo da bruxinha* (1983) e *A bruxinha e o Godofredo* (1993). Entretanto, mesmo com a inserção de novas figuras dramáticas às histórias, foi somente após 29 anos de sua primeira aparição que ela recebeu um nome, sendo esse apresentado nas obras: *Bruxinha Zuzu* (2010) e *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010), foco deste estudo. Mesmo com a nova identidade, a característica cômica foi mantida pela autora.

A partir da organização dessa breve evolução da personagem através do tempo, é possível compreender a trajetória e os avanços da personagem. Diante do exposto, esta análise visa

<sup>7</sup> As obras receberam o Prêmio Luís Jardim – Altamente recomendável, pela FNLIJ, em 1988 (Furnari, 2015b).

<sup>8</sup> O foco ainda são as mágicas atrapalhadas da bruxinha, que mistura leão com dragão. Contado somente com imagens, a obra tem ilustrações diferentes, feitas a partir do uso de bonecos. “O livro foi inspirado na peça de teatro de bonecos criada em conjunto com a Cia Truks, em 1991. O espetáculo ganhou o Troféu Mambembe do MinC, em 1995” (Furnari, 2015b).



apresentar determinadas estratégias narrativas utilizadas por Furnari para manutenção e perpetuação do caráter cômico da bruxinha, que utiliza brincadeiras e travessuras para a resolução de diversas situações. Destarte, por meio do estudo qualitativo, de vertente descritiva-explicativa, são apresentados e analisados os elementos visuais de duas histórias da bruxinha, com o objetivo de compreender como a autora constrói o humor de caráter irônico (Hutcheon, 2000) nas referidas produções imagéticas.

Nas reflexões a seguir, discorreremos sobre os estudos da imagem como um fenômeno narrativo, de criação, de percepção visual e de interpretação simbólica dos elementos metafóricos que constituem o universo lúdico e cômico das tirinhas (Manguel, 2001; Ramos, 2020; Aumont, 2004; Van der Linden, 2011).

## **ESTRATÉGIAS VISUAIS E HUMORÍSTICAS**

A figura dramática de cabelos avermelhados, vestido e chapéu pretos revestidos por bolinhas brancas do tipo poá conta com um objeto mágico que a diferencia de todas as outras de sua linhagem ancestral. Tal item é sua varinha, que na sinopse (Furnari, 2015b) de *A bruxinha e o Godofredo* (1993) foi identificada apenas como “mágica”. Entretanto, a partir da publicação da *Bruxinha Zuzu* (2010), o instrumento recebeu uma característica específica, sendo capaz de intensificar o comportamento jocoso da protagonista, como também favorecer o desenvolvimento do humor no clímax da narrativa, uma vez que é após o seu uso que situações inusitadas acontecem. Uma possível explicação está na origem do elemento mágico, destacada pela autora em seu *site* ao apresentar o referido livro: “A bruxinha Zuzu, como vocês sabem, sempre foi um pouco diferente das outras. Sua varinha é de fada, e não de bruxa. Aqui, ela continua com suas magias atrapalhadas em pequenas histórias contadas sem palavras, só com desenhos e magia” (Furnari, 2015b).

Como um ser do universo maravilhoso, presente no inconsciente coletivo e literário, uma fada, de maneira geral, é dotada de poderes sobrenaturais, clarividência, bondade, e não é submetida às leis de limitação física que cerceiam os humanos. Trata-se de um ser imortal, cujo poder está em sua varinha de condão, com a qual é capaz de mudar toda e qualquer situação. Regina Michelli (2013), em seu artigo *Nas trilhas do maravilhoso: a fada*, traz que:



O significado da varinha de condão das fadas pode ser explicado se considerarmos, em primeiro lugar, o simbolismo mágico que adere à vara, representando, conforme Chevalier e Gheerbrant, poder e clarividência advindos de Deus, das forças celestes ou mesmo do demônio; em segundo, o termo condão: “Deriva certamente do verbo latino *condonare* que tem o sentido de dar de presente (*condonare – are = condon*). Esta é a função exata da varinha de condão: dar algo a alguém, ajudar uma pessoa a resolver uma questão difícil” (LEAL, 1985: 79). [...] Na palavra condão ecoa o “dom” recebido e concedido (Michelli, 2013, p. 65).

Furnari, ao dar à Zuzu uma varinha de fada, e não de bruxa, agrega novas interpretações às ações atrapalhadas da protagonista. Tanto que a magia é usada como elemento transformador da narrativa imagética, representando uma ironia de caráter lúdico, conforme definições de Linda Hutcheon, em *Teoria e política da ironia* (2000):

[...] vista como a ironia afetuosa de provocação benevolente; ela pode ser associada também com humor e espirituosidade, é claro, e, por consequência, pode ser interpretada como uma característica valiosa de jocosidade (e assim, na linguagem, semelhante ao trocadilho e à metáfora). Mas, curiosamente, mesmo os críticos que afirmam tais valores positivos frequentemente, no mesmo fôlego, implicam algo mais negativo: a ironia pode ser flexível e sutil, mas ela também é superficial (Jankélévitch, 1964, p. 35 *apud* Hutcheon, 2000, p. 78).

A acepção proposta por Hutcheon (2020) dialoga com a presente reflexão, uma vez que o intuito é demonstrar o caráter jocoso nas tirinhas da bruxinha, pois desde a primeira imagem vê-se que, na maioria das vezes, os feitiços de Zuzu colocam as personagens secundárias em alguma situação embaraçosa ou reconstroem a máxima de que “o feitiço virou contra o feiticeiro”, despertando um olhar atento às travessuras.

Compreendendo que a leitura de narrativas imagéticas é diferente daquela realizada em narrativas literárias, entendemos que o leitor de Furnari tem inúmeras possibilidades para a análise dos elementos polissêmicos que constituem o caráter humorístico da protagonista. Para a análise das tirinhas das Figuras 2 e 3, o caminho da leitura pode ser constituído, primeiramente, pelos elementos linguísticos e, posteriormente, pelos elementos visuais ou vice e versa, conforme as especificidades salientadas pelos teóricos da imagem.

**Figura 2:** Tirinha intitulada “Defeito mágico”



**Fonte:** Furnari (2010a, p. 6-7).

A interpretação das particularidades narrativas se estabelece a partir do entendimento da interação coerente entre o texto e a imagem, cujas especificidades são capazes de contribuir para a construção de significações, porque “A imagem foi gradativamente conquistando um espaço determinante. Hoje, ela revela sua exuberância pela multiplicação dos estudos e pela diversidade das técnicas utilizadas. Os ilustradores exploram ao máximo as possibilidades de produzir sentido” (Van der Linden, 2011, p. 8). Nesta proposta, utilizaremos o primeiro tipo, porém, salientamos que esta é uma escolha individual do leitor, a qual dependerá do seu grau de criticidade em relação a esse tipo de obra e, também, de determinadas habilidades de leitura do conteúdo visual. De forma específica, a seguir são apresentados alguns elementos narrativo-visuais que contribuem para a construção do humor presente em duas narrativas do *corpus*, sendo elas: “Defeito mágico” (Furnari, 2010a) e “Miú e Zuzu” (Furnari, 2010b).

Ao iniciarmos a análise dos elementos narrativo-visuais, identificamos que a história se desenvolve em seis cenas, distribuídas em três tirinhas por página, sendo que o título está no topo do quadrinho à esquerda. A leitura é feita do primeiro ao terceiro quadro (p. 6), sendo repetido o



mesmo procedimento na página seguinte, à direita (p. 7), partindo do quarto ao sexto. Destacamos que o movimento do olhar analítico é de cima para baixo, acompanhando os quadrinhos com as molduras na cor roxa. Contudo, nada impede que o leitor demore o tempo que achar necessário em cada uma das cenas, com o objetivo de contemplá-las e, quem sabe, descobrir outros detalhes do universo da bruxinha atrapalhada.

Nesta reflexão, por exemplo, ao optarmos pela leitura da primeira cena (p. 6), que traz o título da tirinha, identificamos um elemento humorístico nas palavras “Defeito mágico”. Ele está na inserção da letra “d” ao substantivo “efeito” (cujo conceito se refere a tudo aquilo que é produzido por uma causa, isto é, provoca uma consequência ou resultado). O jogo entre as letras cria uma palavra. Com a nova grafia, conseqüentemente, há uma mudança na pronúncia e no significado do termo. Portanto, a história inicia já com um trocadilho, sugestionando que qualquer efeito pode se tornar um defeito, ou seja, algo poderá dar errado.

Ainda neste quadro acontece a apresentação da protagonista, mas a ação se inicia apenas na segunda tirinha, que é exatamente quando já se estabelece o conflito. A personagem percebe algo diferente na borda, à direita, que parece estar totalmente desalinhada em comparação às outras no mesmo quadro. Os elementos visuais que demonstram essa perspicácia são: a) pequenos riscos na cor preta, localizados próximos à ponta dos cabelos da bruxinha, indicando a mudança de direção da cabeça; b) a linguagem corporal, ou seja, o movimento da cabeça e de parte do corpo (antes encurvado para a frente, devido à leitura do livro, e agora voltado para trás); c) a transformação da fisionomia: o desenho dos olhos (em formato redondo com um ponto escuro no centro), em especial, demonstra um olhar aberto, atento e focado no elemento visual à direita; já a forma dos lábios, em uma linha fina na horizontal, com a borda voltada para baixo, manifesta uma certa dúvida — sendo que antes, no primeiro quadro, a linha encurvada no rosto estava para cima, onde vemos um leve sorriso, possivelmente motivado pela leitura do livro (de mágicas?). É possível perceber que os dois últimos (b e c) estão voltados à linha roxa, à direita.

Ao nos atentarmos à postura da personagem, iniciamos a leitura do conflito na narrativa (cena 2 e 3, p. 6). A bruxinha parece querer descobrir o que está acontecendo com a borda do quadro, tanto que ela deixa seu livro no chão; e na terceira tirinha, aproxima-se da lateral. Sua



comunicação corporal novamente se transforma. Agora, ela está não apenas com o olhar atento e seu tronco encurvado para frente, mas uma das mãos, próxima ao queixo, demonstra uma dúvida. É quando há uma mudança de postura, evidenciada na quarta tirinha, que configura o clímax da história (p. 7), pois a problemática é “solucionada” pela personagem com o uso de um feitiço. Vários riscos na cor roxa saem da ponta da estrela da varinha mágica e tomam conta da tirinha, sendo direcionados para a borda do quadro. Na imagem, um detalhe peculiar é o adereço do chapéu, que, diferentemente de outras cenas, agora tem o formato de uma linha quebrada, remetendo à forma de um raio.

Aparentemente, na quinta cena (p. 7) tudo está resolvido. Nela, a bruxinha parece estar satisfeita com seu trabalho. Tal ideia é visualmente apresentada por dois elementos: primeiro, a posição do corpo e a fisionomia da protagonista, pois ela está com uma das mãos na cintura, a outra segura a varinha e há uma linha fina no rosto, demonstrando um leve sorriso; e segundo, os pequenos traços na cor roxa, desenhados dentro e fora do quadro, que circundam a borda. Esses itens chamam a atenção do leitor e apresentam a borda reta. No último quadrinho, há uma reviravolta. A bruxinha aparece com os cabelos espetados, uma das mãos espalmadas e a boca entreaberta. Os olhos arregalados estão voltados para a varinha, que está toda desalinhada, como se ela tivesse recebido de volta o feitiço. Até o enfeite no chapéu reage ao uso da varinha, pois está todo torto. É quando a característica atrapalhada da protagonista ganha evidência, encerrando a tirinha com humor, por conta do efeito do feitiço defeituoso, cujo alvo foi o próprio instrumento mágico. Assim, o desfecho da história retoma o jogo de palavras e ideias proposto no título, pois ao consertar a linha, é a varinha de Zuzu que fica toda retorcida.

Já a Figura 3 refere-se à obra *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010) e traz a tirinha “Miú e Zuzu” com uma sequência de ações do cotidiano das personagens. O primeiro quadro (p. 4) apresenta as figuras narrativas e desencadeia a situação inicial, na qual a protagonista está tricotando, sentada em um sofá, junto com o gatinho, que está deitado em outro móvel menor, uma espécie de *puff*. Dois elementos chamam atenção nesta cena: o primeiro, as cores de Miú (corpo amarelado, orelhas cinzas e focinho vermelho). Seria, possivelmente, uma estratégia adotada pela ilustradora para instigar a curiosidade dos leitores e até mesmo inserir uma nova ideia ao imaginário coletivo sobre

o arquétipo de bruxa? Tal questionamento é válido porque em muitas produções literárias as vemos acompanhadas por um gato preto.

Em suas tirinhas, Furnari escolheu um felino de outra cor, cuja “experiência mais elementar que temos do amarelo é o Sol. Esta experiência é compartilhada por todos como efeito simbólico: como cor do Sol, o amarelo age de modo alegre e revigorante. [...] irradia, ri, é a principal cor da disposição amistosa. [...] é lúdico. O amarelo irradia como um sorriso” (Heller, 2013, p. 85). O segundo elemento visual adotado pela autora-illustradora, e que despertou o interesse deste estudo, diz respeito à dimensão dos móveis, pois os dois são um pouco maiores que as personagens, tomando mais de 60% de cada cena. As cores são praticamente as mesmas de Miú, apenas em tons mais escuros.

**Figura 3:** Tirinha intitulada “Miú e Zuzu”



Fonte: Furnari (2010b, p. 4-5).

Na sequência, a segunda e a terceira tirinhas demonstram o desenrolar da ação da bruxinha, que acaba por tricotar um casaco muito grande e culmina no descontentamento do bichano, evidenciado pelos olhos para baixo (focados na vestimenta) e por traços pretos curvados, localizados no rosto das personagens (dando à boca um formato de curva). A cena seguinte (p. 5)



estabelece o conflito. A bruxinha parece ter dúvidas sobre o que fazer, já que sua linguagem corporal traz uma das mãos próxima ao queixo, olhos arregalados e postura encurvada para frente. Por sua vez, Miú está envolto pelo tricô de Zuzu com um ar de desgosto, percebido por seu rosto levemente em diagonal, as mãos cruzadas à frente do corpo, olhos arregalados e boca em curva. Tais elementos visuais inserem uma problemática e dão um toque de humor à diegese.

O clímax acontece na quinta tirinha, localizada na página seguinte (p. 5), quando a protagonista utiliza os poderes mágicos de sua varinha para solucionar a situação. É instaurado um clima de suspense, devido às várias estrelinhas que tomam conta do quinto quadrinho. O conflito indicado nas cenas três e quatro se encerra no último quadrinho, uma vez que a blusa tricotada por Zuzu foi finalizada por meio de sua mágica. O esperado pela protagonista era que a roupa diminuísse de tamanho e coubesse perfeitamente em seu companheiro, porém, haja vista seu histórico na arte da feitiçaria, a resolução da problemática se transforma em motivo de riso para ela mesma (e para os leitores), já que é Miú quem ganha proporções gigantescas. Somente assim o casaco pôde servir no gatinho. Alguns efeitos visuais de caráter cômico estão no corpo petrificado e no olhar arregalado do bichano, que tem destaque não apenas pelo seu tamanho desproporcional em relação ao quadro, mas também pelos pequenos traços na cor preta que o circundam. Há no desfecho da história o emprego visual da hipérbole. Essa figura de linguagem em textos literários intensifica ou dá ênfase a determinados elementos da narrativa, sendo um recurso ligado à ironia, uma vez que “Quase todos os manuais de retórica afirmam que a hipérbole e a litotes representam os dois extremos comuns de sinalização irônica [...]” (Hutcheon, 2000, p. 224).

Vale destacar que, nas duas histórias, tem-se o emprego da anáfora-visual, ou seja, a repetição de elementos. No caso da obra imagética, há a recorrência de determinados elementos visuais, como os pequenos riscos que circundam tanto a linha lateral da moldura da história “Defeito Mágico” (Figura 2) quanto o gato Miú em “Miú e Zuzu” (Figura 3). Há ainda a reincidência de objetos da diegese, das personagens e até mesmo da comunicação não verbal de Zuzu, cuja postura corporal e expressão facial induzem a dúvida nos dois textos imagéticos. Tal recurso discursivo-visual retoma a ideia do humor, pois “oferece uma articulação clara do processo pelo qual os decodificadores identificam (por inferência) ecos de outras elocuições e o papel que



isso pode ter em criar a expectativa de significado e intenção irônicos” (Hutcheon, 2000, p. 226). Por ser considerada uma das classificações da ironia, a repetição age “como um marcador, uma pista para um enquadramento irônico” (Hutcheon, 2000, p. 212).

Na análise das duas tirinhas identificamos que o humor está presente, geralmente, no sexto quadrinho. Este, por sua vez, está localizado no que Sophie Van der Linden (2011, p. 68) pontua como sendo a ““página nobre”, a da direita — aquela em que o olhar se detém na abertura do livro”. Nas tirinhas em tela, o desfecho é sempre irônico em relação às tentativas da Zuzu de solucionar os conflitos, já que ela utiliza sua varinha de fada para emanar seus encantamentos. Há uma resolução, enfim, embora não a mais viável em um mundo factual, nem mesmo num ambiente maravilhoso, digamos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a presente reflexão, identificamos algumas estratégias visuais e narratológicas empregadas para a inserção do humor e a manutenção do caráter cômico da protagonista dos livros de imagens *Bruxinha Zuzu* (2010) e *Bruxinha Zuzu e gato Miú* (2010), de Eva Furnari. Isso ocorre porque, ao utilizar sua varinha mágica, ela realiza diversas travessuras para a resolução de problemáticas em seu cotidiano.

Após a análise de duas histórias presentes nos primeiros livros que nomeiam a protagonista, percebemos a utilização dos recursos da linguagem humorística e irônica, sendo identificada a anáfora (com a repetição de cenas dentro das tirinhas ou de determinadas comunicações não verbais e ações das personagens, como a dúvida e a surpresa) e a hipérbole (na cena em que o gato Miú toma uma proporção descomunal). Portanto, compreendemos que, para a perpetuação de um arquétipo de um ser mágico — uma bruxa bondosa e benevolente —, que por sua vez é voltado para o público infantil, fez-se necessário o emprego de estratégias narrativo-visuais que perpassam o universo da Literatura, da Comunicação e das Artes Visuais.

A escolha metodológica neste estudo é relevante pois, na contemporaneidade, as teorias literárias (e de maneira específica, a Literatura Comparada e os Estudos Interartes) propõem um movimento de aproximação entre os aspectos narrativos e estéticos, porque não apenas a narrativa



literária emprega a linguagem ordinária de forma peculiar, mas a narrativa visual também, de tal modo que, ao estabelecermos um enlace entre a leitura do texto e das imagens, é possível dizer que a singularidade da linguagem do primeiro também pode ser encontrada no segundo, pois os aspectos narrativos e estéticos da produção ficcional imagética estão na tessitura, na ressonância, na dinâmica, na coesão e na coerência estrutural, bem como nas significações proporcionadas pela leitura dos elementos que constituem a expressão artística.

## REFERÊNCIAS

CEIA, C. Arquétipo. *In: E-DICIONÁRIO de Termos Literários de Carlos Ceia*. Lisboa, PT: Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), 30 dez. 2009a. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/arquetipo/>. Acesso em: 6 dez. 2021.

CEIA, C. Atavismo. *In: E-DICIONÁRIO de Termos Literários de Carlos Ceia*. Lisboa, PT: Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), 30 dez. 2009b. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/atavismo>. Acesso em: 12 fev. 2023.

EVA Furnari – histórias e ilustrações. São Paulo, SP: Universidade Anhembi Morumbi, 2016. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal Take UAM. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=hPx6D-fLqKg&t=453s&ab\\_channel=TakeUAM](https://www.youtube.com/watch?v=hPx6D-fLqKg&t=453s&ab_channel=TakeUAM). Acesso em: 4 dez. 2021.

FNLIJ. **Prêmio FNLIJ 1982 – Produção 1981**. Rio de Janeiro, RJ: Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil, 1982. Disponível em: <http://www.fnlij.org.br/site/component/k2/item/175-pr%C3%AAmio-fnlij-1982-produ%C3%A7%C3%A3o-1981.html>. Acesso em: 03 dez. 2021.

FNLIJ. **Prêmio FNLIJ 1983 – Produção 1982**. Rio de Janeiro, RJ: Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil, 1983. Disponível em: <https://www.fnlij.org.br/site/premio-fnlij/livros-premiados/item/174-pr%C3%AAmio-fnlij-1983-produ%C3%A7%C3%A3o-1982.html>. Acesso em: 03 dez. 2021.

FURNARI, E. **Bruxinha Zuzu**. São Paulo, SP: Editora Moderna, 2010a.

FURNARI, E. **Bruxinha Zuzu e gato Miú**. São Paulo, SP: Editora Moderna, 2010b.

FURNARI, E. Caldeirão de Bruxarias Criativas. **Eva Furnari**, 2015a. Disponível em: <http://www.evaFurnari.com.br/pt/a-escritora/>. Acesso em: 10 jul. 2022.



FURNARI, E. Os livros. **Eva Furnari**, 2015b. Disponível em: <http://www.evaFurnari.com.br/pt/os-livros/>. Acesso em: 3 dez. 2021.

GIL, A. C. Como classificar as pesquisas? *In*: GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2002. p. 41-57.

HELLER, E. Amarelo. *In*: HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo, SP: Gustavo Gili, 2013. p. 85-89.

HUTCHEON, L. **Teoria e política da ironia**. Belo Horizonte, MG: UFMG, 2000.

MANGUEL, A. O espectador do mundo: a imagem como narrativa. *In*: MANGUEL, A. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2001. p. 15-34.

MICHELLI, R. Nas trilhas do maravilhoso: a fada. **Terra roxa e outras terras**, Londrina, v. 26, p. 1-130, 2013. Disponível em: [http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g\\_pdf/vol26/TR26e.pdf](http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g_pdf/vol26/TR26e.pdf). Acesso em: 10 jul. 2022.

RAMOS, G. **A imagem nos livros infantis: caminhos para ler o texto visual**. 1. ed. 2. reimp. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2020.

PELLEGRINI, T. *et al.* **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo, SP: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003. p. 61-87.