

# O inferno em animação

Gizelle Kaminski Corso  
IFSC

**Resumo:** Neste trabalho, apresento uma análise da animação cinematográfica *Dante's Inferno* [O Inferno de Dante] baseada no jogo homônimo para videogame, desenvolvido e lançado pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts, em 2010, e inspirados na *Divina Commedia*, do poeta italiano Dante Alighieri (1265-1321). Para efetuar essa análise, tendo em vista um “novo” emblema de leitores – ou seja, leitores destas e de tantas outras linguagens –, recorro à noção de “leitores, espectadores e internautas”, apresentada por Néstor García Canclini, e concepções de leitura de Ricardo Piglia, Daniel Pennac e Pierre Bayard.

**Palavras-chave:** Divina Commedia. Leitores-espectadores-internautas. Dante's Inferno.

**Abstract:** *In this paper it is presented an analysis of the animation film Dante's Inferno, based on the game homonym, developed and released by the companies Visceral Games and Electronic Arts in 2010, and inspired by the Divine Comedy, written by the Italian poet Dante Alighieri (1265-1321). To perform this analysis, considering a “new” profile of readers - ie, readers of these and many other languages - it is discussed the notion of “readers, viewers and netizens” presented by Néstor García Canclini, and conceptions of reading taken from Ricardo Piglia, Daniel Pennac and Pierre Bayard.*

**Keywords:** *Divine Comedy. Readers, viewers and netizens. Dante's Inferno.*

## “Um livro de que ouvimos falar”

Pierre Bayard, em *Como falar dos livros que não lemos?* (2007), afirmou que é possível discorrer sobre os livros que não lemos. Bayard vem em defesa da não-leitura justamente em contraposição ao fato de que poucos textos exaltam-na por se chocarem com três imposições: obrigação de ler, obrigação de ler tudo e discurso mantido sobre os livros. O ensaísta francês não pretende banalizar o ato da leitura, mas demonstrar que é possível falar com paixão de um livro que não se leu. Seu intuito com tal livro é elaborar “os elementos de uma verdadeira teoria da leitura, atenta a tudo que nela – falhas, erros, aproximações – decorre, na contracorrente da imagem ideal que com frequência nos é dada, de uma forma de descontinuidade” (2007, p. 17). Na primeira parte do livro, aponta quatro maneiras de não ler: “Os livros que não conhecemos”, “Os livros que folheamos”, “Os livros de que ouvimos falar” e “Os livros que esquecemos” e ao longo de seu discurso enfoca que é possível construir, por meio das experiências de leitura e não-leitura, três tipos de bibliotecas: a Coletiva (livros sobre os quais repousa certa cultura), a Interior (conjunto de livros que habita em

todos nós, sobre o qual toda personalidade se constrói) e a Virtual (lugar dominado pelas imagens e pelas imagens da própria pessoa). Assim, a *Divina Commedia*, de Dante Alighieri, nas categorias apresentadas por Bayard, pode ser inserida na dos livros que lemos “por ouvirmos falar” e na biblioteca Coletiva por consistir em uma leitura que, por sua representatividade e sublimidade, “deveria” habitar todos os leitores possíveis.

A forma de contato dos leitores contemporâneos com a *Divina Commedia* inicialmente se dá por descrições, que aparecem em rodapés, links, boxes, algumas delas diluídas em textos, livros didáticos e/ou apostilas de História ou Literatura, preferencialmente. Formas de, talvez, “falarmos dos livros que não lemos”, como afirma Bayard (2007), pois, por meio das descrições (restritas, muitas vezes, a “poema escrito em versos que narra a *viagem* de Dante pelos reinos do Inferno, Purgatório e Paraíso) o leitor saberá vaga ou amplamente do que trata tal texto, criando para si uma imagem da *Divina Commedia*, e terá conhecimento da existência dos versos e do poeta italiano.

Além do contato via âmbito escolar, os leitores podem conhecer personagens, histórias, fragmentos, trechos, por intermédio de elementos da cultura de massa, como: televisão, cinema, jornais (tirinhas, charges, comentários), jogos de computador/videogame. Para ilustrar, então, cito o jogo de videogame, *Dante's Inferno*, ou *O Inferno de Dante*, e a animação cinematográfica homônima, desenvolvidos e lançados pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts em 2010.

## ***Dante's Inferno***

*Dante's Inferno*, ou *O Inferno de Dante*, é um jogo de videogame desenvolvido pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts, lançado em 2010. Neste jogo, a *Divina Commedia* não apenas encena, mas está em cena, em jogo, em ação. O tema, como o próprio título do jogo já evidencia, vai tratar da primeira parte da *Divina*, o *Inferno*, onde o poeta-personagem, em sua peregrinação, encontra personagens históricos, figuras da mitologia, do imaginário cristão e, inclusive, personalidades de seu próprio tempo. O Inferno é composto por nove círculos que vão se estreitando até o centro da Terra; cada um deles corresponde a um tipo de pecado que, no jogo, Dante-personagem-jogador deve ultrapassar para seguir para a próxima fase.

Embora o jogo se baseie no texto do poeta italiano, é possível perceber, desde o início, uma adaptação-livre, uma apropriação. Segundo o professor Affonso Romano de Sant'anna (1998), o termo “apropriação” entrou “recentemente” na crítica literária, pois sua técnica chegou à literatura através das artes plásticas, especialmente com as experiências dadaístas, a partir de 1916, tendo seu retorno mais forte nos anos 60, com a pop art. É uma “prática” que se identifica com a “colagem” – diversos materiais presentes no cotidiano, reunidos e sobrepostos para formar uma imagem ou objeto artístico. A apropriação está ligada com o fato de “re-apresentar”, e não representar; “é uma técnica que se opõe à paráfrase e diverge da estilização.” [...]. Ela parte de um material já produzido por outro, extornando-lhe o significado” (SANT'ANNA, 1998, p. 46).

O objetivo do jogo é salvar Beatriz, que foi raptada por Lúcifer. Para que isso aconteça, o jogador (Dante) deve ultrapassar os obstáculos dos nove círculos e enfrentar a criatura diabólica

no centro gelado do Inferno. Além disso, não podemos perder de vista que adaptações para videogame, baseadas em filmes, livros, são ainda um caminho para estabelecer uma propriedade ou uma franquia, especialmente por poderem ser reutilizados em outros meios. Novos consumidores são/serão criados. A respeito disso, afirma Linda Hutcheon (2011, p. 26), “multinacionais que hoje têm estúdios cinematográficos já possuem os direitos para histórias em outras mídias, para que dessa forma possam reciclá-las para os *videogames*, por exemplo, e depois comercializá-las em suas estações televisivas”.

Por outro lado, não podemos “demonizar” o videogame, pois ele é, também, um dos caminhos para que os leitores deste século entrem, de alguma forma, em contato com a *Divina Commedia*. Por intermédio do videogame, o jogador se torna um dos personagens e atua naquele universo ficcional de imagens e mundos (im)possíveis. Embora tenham um apelo a efeitos visuais de toda ordem, acrescenta Linda Hutcheon (2011, p. 38), “O que os *videogames* e experimentos de realidade virtual não podem adaptar com facilidade é aquilo que os romances são perfeitamente capazes de representar: a “*res cogitans*”, o espaço da mente”.

Não há como perder de vista que os atuais jogos de videogame não passam de grandes narrativas, cujo personagem principal é o espectador, o jogador, melhor dizendo, aquele que “lê”, interage e joga. Se muitas gerações “aprenderam” inglês jogando videogame, como negar sua eficiência em matéria de “leitura”? E que oportunidade melhor para *brincar de ser* “Indiana Jones”, “Darth Vader”, e até mesmo “Dante”, que não por intermédio de jogos? Está, sim, instaurado um novo emblema de leitores, alguns dos quais pertencentes à geração *Homo zappiens*,<sup>1</sup> ou seja, uma geração que já nasceu com um mouse nas mãos (cf. VEEN, VRAKING, 2009).

Katherine Hayles, em *Literatura eletrônica – novos horizontes para o literário* (2009), ao tratar de alguns gêneros literários advindos com a textualidade eletrônica, compreende por “ficção interativa” aquilo que para muitos é apenas tido como jogo. A ficção interativa apresenta elementos de jogo mais acentuados, e não avança sem a participação dos usuários, mas, segundo a autora, “A demarcação entre literatura e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo [...]” (2009, p. 25). Em páginas adiante Hayles acrescenta:

Um jogador de videogames experiente tem uma percepção intuitiva de estratégia de jogos que pode faltar a um leitor de livros impressos; um leitor de livros impressos sabe como coordenar a subvocalização com percepção consciente em modos que são desconhecidos para um jogador de videogames (2009, p. 145).

O excerto acima nos faz pensar a respeito das diferentes habilidades de leitura e de como os leitores acabam se configurando de acordo com os meios pelos quais *realizam* a leitura. São experiências de leitura distintas que colaboram para habilidades e percepções inerentes às suas “especificidades”, e elas podem ser reduzidas, *grosso modo*, a “estrategistas” *versus* “mentalistas”.

---

1 “O *Homo zappiens* é um procesador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente, já que as crianças e os adolescentes *Homo zappiens* consideram a escola apenas um dos pontos de interesse em suas vidas” (VEEN, VRAKING, 2009, p. 12).

Enquanto que para estes a linearidade é elemento fundamental, para aqueles é praticamente inexistente.

Embora reconheça que muitos dos adultos nascidos na década de 80 (pertencentes a uma geração que aprendeu a jogar videogame de forma solitária), ainda joguem videogame, e sejam consumidores de jogos, revistas, periódicos, a maioria dos jogadores atualmente é composta por adolescentes nascidos na década de 90, os *Homo zappiens*. Estes não usam a linearidade; em caso de problemas, procuram resolvê-los telefonando ou twittando para um amigo, fazendo buscas em fóruns e sites diversos da Internet, ou seja, “usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas” (VEEN, VRAKING, 2009, p. 32).

Acredito que as propostas, tanto a do videogame quanto a da animação, procurem contemplar essa “geração instantânea” (VEEN, VRAKING, 2009), unindo inventividade, tecnologia, desafio(s)<sup>2</sup> com a finalidade de atrair esses diferentes leitores a diferentes formas de ver/ler/jogar/estar em contato com Dante Alighieri e sua *Commedia*.

## O *Inferno* em animação cinematográfica

O game *Dante's Inferno*, conforme já mencionado, resultou em uma animação longa que narra toda a viagem de Dante até o momento de livrar Beatriz do mal. A animação homônina, que carrega o epíteto de *an animated epic*, elaborada pelas mesmas produtoras, sob a direção de Victor Cook, Mike Disa, Sang-Jin Kim, Shuko Murase, Jong-Sik Nam, Lee Seung-Gyu, desde o princípio pode surpreender os leitores da *Divina Commedia*, os leitores-espectadores ou, mais precisamente, leitores-espectadores-internautas, como define Néstor Canclini (2008). Segundo esse crítico mexicano, a noção de espectador é a de que possui definida sua relação com campos específicos: o de cinema, de recitais de música, de teatro; cada um formado em uma lógica diferente. A noção de internauta, por outro lado, alude a um agente multimídia, que combina materiais diversos (da leitura e dos espetáculos), lê e ouve.

Isso, então, nos faz pensar que a “fonte” passou a ser outra. Na animação, o leitor-espectador não vai se dirigir à *Divina Commedia*, ao poema de Dante Alighieri, porque para ele o “texto-fonte” é o jogo para o videogame, e vai procurar resgatar o que ficou/mudou do jogo quando da passagem/transposição para animação.

Assim, o leitor do texto de Dante torna-se um espectador, que pode tanto se admirar quanto se espantar com a adaptação-livre da *Divina Commedia*. Aquele que espera encontrar a imagem conhecida de Dante, homem franzino, de estatura mediana, de rosto fino e alongado, com nariz aquilino, túnica longa, ramos de louro na cabeça – imagens que encontramos nas ilustrações de

---

2 “Quando perguntamos às crianças o que é tão atraente nos jogos, elas dizem que não é tanto o elemento da diversão que é importante. É claro que se divertir é bom, mas não é o motivo principal pelo qual elas gostam de jogar. É o desafio que as atrai ao jogo; sentir-se desafiado a resolver um problema e chegar ao próximo nível é o que importa. Sem querer ofender muitos dos meus bons colegas, ousou dizer que os elaboradores de jogos de computador entenderam a psicologia dos alunos melhor do que muitos educadores” (VEEN, VRAKING, 2009, p. 46).

Sandro Botticelli, no século XV, e posteriormente, nas de Gustave Doré, no século XIX, e que estão em consonância com as descrições feitas por Boccaccio, no *Trattarello in laude di Dante*:

Nosso poeta, então, tinha estatura mediana, e, assim que tomado pela idade madura, passou a andar mais curvado, e o seu andar era grave e manso, com vestes honradas sempre vestido, com aquele indumento que era conveniente à sua maturidade. A sua face era longa, e o nariz aquilino, e os olhos maiores que pequenos, os maxilares grandes, e o lábio inferior era sobreposto pelo superior; e sua cor era morena, e os cabelos e a barba espessos, pretos e crespos, e em sua face sempre melancólico e pensativo.<sup>3</sup>

Ilustrações, portanto, que se responsabilizaram por instaurar no imaginário coletivo a figura do poeta italiano. O leitor que conhece essas “imagens” vai ser surpreendido com um Dante guerreiro medieval, montado em um cavalo, corpulento, de armadura no peito. Virgílio, aquele que o guia na peregrinação infernal, é seu companheiro, mas muda de figura, assim como Dante, à medida que avançam nos círculos.

O Dante deste século, o do jogo, da animação, é um cavaleiro templário das Cruzadas que pratica inúmeras atrocidades em sua vida, dentre elas a de trair Beatriz, cometendo o pecado da tentação, acreditando que suas falhas seriam absolvidas por terem sido empreendidas em nome da Igreja.

Quando Dante foi para as Cruzadas, prometeu amor eterno à amada, assim, Beatriz fez uma aposta com Lúcifer, acreditando que Dante nunca a trairia. Como ele a traiu, sua alma [a de Beatriz] foi levada como presa para o Inferno para se tornar a mais nova noiva de Lúcifer. De iluminada alma dos céus, Beatriz poderia vir a se tornar a companheira maléfica e diabólica de Lúcifer, a rainha do Inferno, aquela que seria a responsável pela proliferação demoníaca a toda eternidade, procedendo a Helena de Tróia, Salomé e Cleópatra, que também foram noivas do comandante infernal. A diferença de Beatriz para com aquelas que a precederam está na pureza do seu espírito.

Na animação, ou como defino aqui adaptação-livre, Dante é um soldado de Deus que, durante a sua jornada, enfrenta feras, monstros, diabos, gigantes, e os elimina para conseguir prosseguir viagem. No início da animação, retornando das Cruzadas, após três anos afastado de sua amada, Dante se depara com as três feras (pantera, leão, loba – alegorias da incontidência, violência e fraude respectivamente), desembainha a sua espada e, com ela, perfura a garganta da loba que contra si investe e despista as outras duas lançando-as para longe. Após enfrentá-las, Dante, montado em seu corcel, cavalga para a Vila de seu pai, onde encontra Beatriz praticamente morta. No momento em que sua alma [a de Beatriz] seria levada para o céu, Lúcifer entra em cena, rapta e a leva para o Inferno. Dante os persegue e é, assim, conduzido ao reino dos pecadores. Para que ele se lembre de seus pecados, é costurada em seu peito, em formato de cruz, uma faixa onde se encontram todas as atrocidades, injustiças, maldades, cometidas por ele em vida. E serão essas imagens, essas memórias, essas lembranças que o atormentarão, em *flashbacks*, durante todo o percurso.

---

3 “Fu adunque questo nostro poeta di mediocre statura, e, poi che alla matura età fu pervenuto, andò alquanto curvetto, e era il suo andare grave e mansueto, d'onestissimi panni sempre vestito in quell'abito che era alla sua maturità convenevole. Il suo volto fu lungo, e il naso aquilino, e gli occhi anzi grossi che piccioli, le mascelle grandi, e dal labbro di sotto era quel di sopra avanzato; e il colore era bruno, e i capelli e la barba spessi, neri e crespi, e sempre nella faccia malinconico e pensoso”. Disponível em: < <http://bepi1949.altervista.org/biblio2/tratta/tratta2.htm#c17>>. Acesso em: 30 nov. 2011.

Dante-personagem tem, ainda, o poder de libertar algumas almas do Inferno para o céu por meio de preces e orações, o que constantemente irrita Lúcifer. Não existe preocupação, por parte dos produtores, de apresentar dados sólidos, de procedências históricas, de questões acerca da biografia de Dante. No Limbo, ou Primeiro Círculo do Inferno, onde estão as almas que não puderam escolher Cristo porque nasceram antes de seu advento, ou porque morreram antes do batismo, Dante descobre que teve um filho com Beatriz, e aí é que se percebe a liberdade dos criadores de conceberem Beatriz como figura humana, esposa de Dante, e não mais como figura salvífica.

Caronte, o barqueiro do Inferno, é transformado no barco que transporta Dante e Virgílio para a outra margem do Aqueronte, primeiro rio infernal, e é quem pronuncia as palavras da porta do Inferno:

VAI-SE POR MIM À CIDADE DOLENTE,  
VAI-SE POR MIM À SEMPITERNA DOR,  
VAI-SE POR MIM ENTRE A PERDIDA GENTE.  
MOVEU JUSTIÇA O MEU ALTO FEITOR,  
FEZ-ME A DIVINA POTESTADE, MAIS  
O SUPREMO SABER E O PRIMO AMOR.  
ANTES DE MIM NÃO FOI CRIADO MAIS  
NADA SENÃO ETERNO, E ETERNA EU DURO./  
DEIXAI TODA ESPERANÇA, Ó VÓS QUE ENTRAIS.  
(*Inf.*, Canto III, v. 1-9, p. 46).

Em contrapartida, o outro barqueiro, Flégias, é transformado em um monstro gigante, e os transporta até a cidade de Dite (Lúcifer) em seus ombros.

Dante novamente luta com os demônios e espíritos que surgem durante a travessia; ao questionar Virgílio a respeito de seu desaparecimento durante as contendas, este lhe diz: “Sou um espírito puro, Dante. Não posso te ajudar a lutar contra teus inimigos” (*Dante’s Inferno*, 2010).

No Terceiro Círculo, o dos gulosos, é Cérbero, o monstro mitológico de três cabeças, quem Dante deve enfrentar para seguir adiante. Ao gladiar com o gigantesco monstro, é engolido por ele e dentro do corpo encontra a alma de Ciacco, que é libertada por Dante com orações, que o enviam aos céus. Em seguida, destrói o coração negro de Cérbero e literalmente cai no Quarto Círculo, dos avaros e pródigos, donde vêm à sua mente recordações de seu pai, Alighiero di Bellincione, apresentado no longa como um homem mesquinho, egoísta, gluttono, violento, que batia na mãe de Dante.

Um aspecto interessante é a ironia presente na frase proferida por Dante a Virgílio, após ser acometido pelas lembranças de seu pai: “Acredita que na minha juventude queria ser um poeta? Mas tudo o que sabia era violência” (*Dante’s Inferno*, 2010). Esta afirmação pode, provavelmente, sinalizar ao leitor-espectador um/o afastamento, a existência de um *alter*, de outro Dante, que não o poeta-personagem. Ou seja, o Dante do longa, da animação, elaborado com base no personagem do jogo para o videogame, não é o Dante-poeta-personagem que conhecemos na *Divina Commedia*, mas alguém que, apenas quando jovem, pensou em ser poeta. E o fato de dizer isso ao poeta latino, de resgatar dos recônditos de sua memória esse anseio não consumado, revela que o personagem, pela violência vivenciada no âmbito familiar, resolveu partir para a luta, tornando-se, assim, um Templário, um cavaleiro de Deus, um Dante, que não Alighieri.



No Quarto Círculo, Dante encontra seu pai que, tentando agredi-lo, com o intuito de matá-lo, lhe diz: “Lúcifer ofereceu-me mil anos livre das torturas e ouro infinito se assassinar meu próprio filho.” Dante luta com seu pai até eliminá-lo. Mas essa não é a única “alma” que ele elimina de seu caminho. No Sexto Círculo, reservado aos hereges, encontra Farinata degli Uberti, um dos mais importantes líderes dos gibelinos de Florença. Os gibelinos massacraram os guelfos (partido da família de Dante) e retomaram o poder de Florença. Farinata é quem prevê o futuro do poeta-personagem, afirmando estar cheio de morte e destruição, e acrescenta: “Beatriz vai se casar com Lúcifer e reinar no inferno e tu ficarás conosco amaldiçoado para sempre” (*Dante’s Inferno*). Revoltado com o que ouve, Dante decide destruir a alma do líder político.

Dante ultrapassa sozinho as dez valas do Oitavo Círculo, Malebolge, reservado aos fraudulentos, para intentar impedir a união de Lúcifer com Beatriz, mas não obtém sucesso. Beatriz, enfeitiçada e transformada em criatura maléfica, torna-se a digna consorte de Lúcifer e principia, então, a gladiar com Dante, cobrindo o guerreiro de labaredas de fogo. O cavaleiro templário, quase sucumbindo, pede perdão à adorada e, mostrando a cruz que dela recebera de presente, continua: “Eu a trouxe de volta para você. Aceita outra vez o amor de Deus.” (*Dante’s Inferno*, 2010). Comovida, Beatriz perdoa Dante, aceita o amor divino e, desta forma, é levada aos céus por um anjo. Virgílio reaparece, pela última vez, para orientar Dante a enfrentar Lúcifer, no Nono e último Círculo do Inferno, reservado aos traidores. O mestre, o guia, não o conduz no Inferno e no Purgatório, como vemos na *Divina Commedia*, mas até a entrada do último círculo, e se despede neste momento, deixando Dante sozinho para enfrentar o demônio. O poeta luta ardorosamente contra o monstro, mas consegue finalmente vencê-lo quando se ajoelha e ora a Deus para que o perdoe por seus pecados.

Diferentemente do game, em que Dante faz sua peregrinação morto, pois descobre ter sido apunhalado por um soldado em Acre, na animação pode-se ter uma ideia diferente. O longa se encerra com a seguinte frase pronunciada por Dante: “Não morri, e não vivi” (*Dante’s Inferno*, 2010) – frase que retoma o verso do último canto do *Inferno*: “*Io non mori’ e non rimasi vivo*” (*Inf.*, Canto XXXIV, v. 25, p. 375).<sup>4</sup> Se o Dante da animação não morreu e não viveu é porque ficou entre um estado e outro, e talvez porque esse Dante seja tão-somente uma criação emblemática, um Dante-outro, que pensou em ser poeta um dia, conforme apresentei acima, e seja também uma forma pela qual os produtores justifiquem a ausência de dados sólidos e de procedências históricas a respeito da biografia de Dante. Um Dante que, pelo nome, faz ressurgir o poeta italiano. E se o Dante da animação não viveu ou não morreu por (talvez) não ter existido, ou por ter ficado entre um estado e outro, um Dante existe: aquele que cada jogador, espectador, internauta, permite entrar, por alguns momentos, em sua vida, em sua imaginação, em sua própria história, nem que o seja pela natural necessidade de entrar em contato com alguma espécie de fabulação (CANDIDO, 1995).

É possível ainda detectar outras diferenças (ou recriações?) com relação ao texto original e com a biografia que conhecemos de Dante. E aqui trato como recriações por não ver essas diferenças

---

4 “Não morri, e vivo não me conservei.” (*Inf.*, Canto XXXIV, v. 25, p. 248).

como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” (STAM, 2006), mas como “liberdades criativas”, “palimpsestos”, hipertextualidades (GENETTE, 2006). “Liberdades criativas” que estão, de certo modo, associadas aos direitos dos leitores, apresentados no ensaio sobre a leitura, de Daniel Pennac, *Como um romance* (1993). Segundo o ensaísta, são direitos dos leitores: não ler, pular páginas, não terminar um livro, reler, ler qualquer coisa, ao bovarismo, ler em qualquer lugar, ler uma frase aqui e outra ali, ler em voz alta, calar. Direitos que os leitores, também, adquirem quando reescrevem suas leituras.

## Considerações finais

Não cabe, aqui, efetuar uma análise apurada do jogo em contraposição aos versos de Dante e muito menos enumerar todas as diferenças (ou liberdades criativas) entre a *Divina Commedia* e a adaptação-livre, a animação, baseada no game, que se inspirou no texto de Dante. E isso talvez nem venha ao caso. Não nos interessam as diferenças, o que sobra ou falta, o que está diferente no filme ou no jogo, o que o leitor-espectador-internauta deixa de conhecer do seu “original”, mas sim constatar que tais adaptações (jogo para videogame e filme – animação) não esvaziam a obra que lhes serve de inspiração, que é a *Divina Commedia*.

Dante que dura, persiste, perdura. Dante que não foi Durante apenas por conta da homenagem ao avô materno denominado Durante degli Abati, nome mais tarde abreviado para Dante, mas é durante porque é adaptado, é retomado, é recriado, é resistente, e, por conta disso, perpetuado, nem que o seja com “rupturas”.

Ao encarar como ruptura não pretendo ver como débito ao original, discurso que traz embutido o caráter da fidelidade em relação ao texto-fonte, que rompe, que arromba. Compreendo ruptura no sentido de que um rompimento provoca uma abertura, um interstício, uma fissura e, por meio desse entremeio supostamente vazio, faz-se ver algumas possibilidades. Embora exista um interstício, uma abertura, seu entorno – a *Divina Commedia* – não é completamente descaracterizado. É como rasgar um tecido, faz-se nele uma fissura, abre-se um vazio para possibilidades, mas se continua vendo nele o tecido, o texto, o entreteçamento.

Essas adaptações transformam o texto de Dante em jogo, em ação, em evidência, e mostram que, apesar de já ter passado mais de 500 anos de sua publicação, a *Divina Commedia* está viva, sendo resgatada, e adquirindo possíveis leitores-espectadores, que são também jogadores. Leitores que estão tendo um contato *diferente* com determinados aspectos do texto literário dantesco, que fazem a leitura de uma versão do texto do poeta italiano, interagindo e divertindo-se mutuamente. A cada obstáculo vencido, a cada círculo conquistado, podem ter a sensação de reconhecer em si mesmo um pouco de Dante, um pouco de poeta, um pouco absoluto.

E um leitor, como afirma o escritor argentino Ricardo Piglia (2006, p. 19), “também é aquele que lê mal, distorce, percebe confusamente. Na clínica da arte de ler, nem sempre o que tem melhor visão lê melhor”. Além disso, um leitor não é somente aquele que “escreve” e, portanto, torna visível a sua leitura, mas também aquele que a “escreve” por diferentes maneiras, nem que seja pelo *simples*, real e ilusório, ato de ler.



## Referências

- ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. Tradução, comentários e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2009.
- \_\_\_\_\_. *La Divina Commedia*. A cura di Emilio Pasquini e Antonio Quaglio. Garzanti: Torino, 2005.
- BAYARD, Pierre. *Como falar dos livros que não lemos?*. Tradução de Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- CANCLINI, Néstor García. *Leitores, espectadores e internautas*. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- CANDIDO, Antonio. “O direito à literatura”. In: \_\_\_\_\_. *Vários escritos*. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Duas Cidades, 1995, p. 235-263.
- DANTE’S INFERNO. Victor Cook / Mike Disa / Sang-Jin Kim / Shuko Murase / Jong-Sik Nam / Lee Seung-Gyu (dir.). EUA / Japão / Singapura / Coréia do Sul, DVD, 90 min., 2010. DVD (90 min). Título original: Dante’s Inferno: An Animated Epic.
- GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. FAE/UFMG: Belo Horizonte, 2006.
- HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Universidade de Passo Fundo, 2009.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.
- PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Altas literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- PIGLIA, Ricardo. O que é um leitor? In: *O último leitor*. Tradução de Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 19-37.
- PENNAC, Daniel. *Como um romance*. Tradução de Leny Werneck. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- SANT’ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, Paráfrase & Cia*. 6.ed. São Paulo: Ática, 1998.
- STAM, Robert. “Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade”. In: *Ilha do Desterro*, Florianópolis, nº 51, jul/dez. de 2006. P. 19-53.
- VEEN, Wim; VRAKKING, Ben. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Tradução de Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

**Gizelle Kaminski Corso**

---

Doutora em Teoria Literária pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012) e professora efetiva do Instituto Federal Catarinense. Possui experiência na área de Letras com ênfase em Teoria Literária, atuando principalmente nos seguintes temas: adaptação; clássico; literatura e ensino; literatura infantojuvenil; leitor, leitura. E-mail: [gikacorso@gmail.com](mailto:gikacorso@gmail.com).

*Recebido em 15 de setembro de 2011.  
Aceito em 15 de janeiro de 2012.*

# A importância das revistas *O Tico-Tico* e *Recreio* para a história da literatura infantil e a formação de novos dos leitores.<sup>1</sup>

Lígia Regina Máximo Cavalari Menna  
UNIP

**Resumo:** Este trabalho tem por principal objetivo destacar a importância das revistas *O Tico-Tico* e *Recreio*, em distintos contextos, para o florescimento e solidificação da Literatura Infantil brasileira e a formação de novos leitores, sinalizando a primeira publicação, já no início do século XX, o interesse de uma nova massa urbana por bens comuns à industrial cultural.

Periódicos, como jornais, revistas e almanaques, principalmente na segunda metade do século XIX e primeiras décadas do século XX, destacaram-se como efetivos divulgadores de literatura. Na literatura infantil, podemos ainda considerar os anos de 1970 como uma nova fase bastante produtiva para os periódicos. Tal constatação torna imprescindível o estudo desses materiais para uma visão crítica e reflexiva a respeito da história da Literatura Brasileira.

**Palavras-chave:** Literatura infantil. Literatura brasileira. Revista *O Tico-Tico*. Revista *Recreio*.

**Abstract:** *This paper has the main purpose to emphasize the importance of Tico-Tico and Recreio magazines, in different contexts, for the flowering and solidification of Brazilian Children's literature and the formation of new readers, showing, in the twentieth century beginning, the interest of a new urban mass for common goods of industrial cultural. Periodicals, such as newspapers, magazines and almanacs, especially in the second half of the nineteenth century and first decades of the twentieth century, stood out as effective promoters of literature. In children's literature, it's also possible to stand out a new blossoming of the 1970s. Such observation makes the study of these materials indispensable for a critical and reflective view of the history of Brazilian literature.*

**Key-words:** *Children's literature. Brazilian Literature. O Tico-Tico magazine. Recreio magazine.*

A partir da liberação tardia da imprensa no Brasil no século XIX, diversos escritores encontraram nos jornais não só uma forma de sobrevivência, mas também um meio eficaz para divulgarem sua arte, suas produções literárias e suas ideias. Assim, até meados do século XX, em um tímido mercado editorial, os jornais e revistas assumiram-se como os mais efetivos divulgadores da literatura.

Podemos citar o exemplo de Monteiro Lobato que, na década de 1920, aconselhava o amigo Godofredo Rangel que fizesse como ele, publicasse suas obras primeiramente em jornais e revistas,

---

1 Este artigo foi adaptado de MENNA, Lígia R. M Cavalari. *A importância dos jornais e revistas para a formação de leitores e para a gênese e florescimento da literatura infantil*. Anais do XII Congresso Internacional ABRALIC. Universidade Federal do Paraná. Curitiba-PR, 2011.

para depois lançá-las em livros. Havia dois motivos: para que sua obra se tornasse conhecida e para que pudesse avaliar o gosto dos leitores, conforme observamos em carta de Lobato a Gurgel, em 2 de Fevereiro de 1923:

Está me voltando a mania e creio que dou mais dois livros este ano. Como sempre, parto gêmeo. Um, de ideias e impressões extraídas daquele meu velho Diário de solteiro, com leves apuros da forma e da filosofia. Outro de contos-contos novos. Não dispensei teu juízo preliminar, à moda de sempre. Ponho-os na Revista e depois dou-os em livro- o bom sistema. (LOBATO, 201.P.482)

A Revista citada por Lobato é a *Revista do Brasil*, da qual foi colaborador, editor e proprietário no início de sua carreira. Poderíamos citar ainda outros grandes escritores como Machado de Assis, Olavo Bilac, Coelho Neto, Carlos Drummond de Andrade e Graciliano Ramos, entre vários, que tiveram uma relação contínua com a imprensa.

Constatamos que há vários estudos voltados para as relações, entre a imprensa e a literatura, seus gêneros, seus produtores e receptores, adultos por excelência.

Como exemplo, citamos o livro *Imprensa, História e Literatura*, organizado por Isabel Lustosa (LUSTOSA, 2008), com análises diversas, inclusive da professora Marisa Lajolo, da Unicamp. Há também o livro *Pena de Aluguel*, de Cristiane Henriques Costa (COSTA, 2005) - doutora em Cultura e Comunicação pela UFRJ- obra que nos apresenta um amplo panorama da produção literária e jornalística no Brasil, durante o período de 1904 a 2004.

Contudo, quando o assunto são as produções destinadas ao público infantil, pouco foi discutido, havendo uma imensa lacuna a ser preenchida. Em nossa tese de doutorado, intitulada *A literatura infantil além do livro: contribuições do jornal português O senhor doutor e da revista brasileira O Tico-Tico*, realizamos um estudo sobre as produções literárias veiculadas para crianças em jornais e revistas nas primeiras décadas do século XX, período da gênese e florescimento da Literatura Infantil, por considerarmos tal estudo necessário e justificável.

Apesar de estabelecermos, em nossa tese, um estudo comparado entre as produções para crianças no Brasil e em Portugal, neste artigo, daremos ênfase somente às mídias impressas brasileiras a partir do final do século XIX.

Um dos precursores dos estudos sobre as produções de periódicos para crianças foi Leonardo Arroyo, que, em seu livro *Literatura infantil brasileira*, dedica um capítulo significativo, intitulado “*A imprensa escolar e infantil*”. Já na introdução, o autor enfatiza a importância da imprensa para formação e desenvolvimento da literatura infantil brasileira:

Os jornais infantis marcaram bem determinado período da literatura infantil brasileira. Para a formação das coordenadas da literatura infantil brasileira, a criação de um campo propício à sua evolução- sem nunca esquecer aqui a importância fundamental do desenvolvimento da educação e do ensino- para a sua base, se assim nos podemos exprimir, foi a imprensa para crianças e jovens, imprensa não só na forma de jornal, como na forma de revistas ( ARROYO, 1990, P.131)

É notável a importância basilar dos jornais e revistas para a formação dos leitores e para a gênese e florescimento da literatura infantil. A existência dos pequenos jornais escolares, de no máximo quatro páginas, ainda colaborou para as primeiras tentativas literárias de muitos escritores, como Monteiro Lobato, por exemplo, que escrevia em 1896 no jornal *O Guarani* ( Rizzini<sup>2</sup> apud ARROYO, 1990, P. 136).

Vale observar que, se o livro tornou-se o suporte ideal para a educação formal, os jornais e revistas assumiram um papel mais informal e por vezes lúdico, sem deixar, no entanto, de se integrar às concepções de infância e educação vigentes.

Cronologicamente, segundo Arroyo, o primeiro registro de jornal para crianças no Brasil data de 1811, na Bahia, com o jornal *O adolescente*. Contudo, o autor não teve acesso ao material e inferiu seu público-alvo pelo título.

Vale destacar que um dos maiores obstáculos para os pesquisadores de periódicos no Brasil, principalmente com referência ao século XIX, é a escassez de materiais de consulta. Vários dos jornais citados por Arroyo não podem ser mais localizados e outros se encontram em péssimas condições, conforme pudemos verificar em nossas pesquisas.

Quanto aos jornais para adultos, muitos já estão salvos em microfilmes ou mesmo digitalizados, podendo ser encontrados, por exemplo, na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro<sup>3</sup> ou no Arquivo Público do Estado de São Paulo<sup>4</sup>. Os jornais e revistas destinados ao público infantil não tiveram a mesma atenção.

Arroyo ainda cita *O Recompilador ou Livraria dos Meninos (Salvador, 1837)*, *O Mentor da Infância (Salvador, 1846)*, *O Juvenil (Rio de Janeiro, 1835)*, *A Saudade (Pernambuco, 1850)* e *vários jornais da cidade de São Paulo, como Kaleidoscópio (1860)*, *Ensaio Juvenil (1864)*, *Imprensa Juvenil (1870)*, *O Adolescente (1887)*, além de muitos outros do interior do Estado de São Paulo, como, por exemplo, *O Colegial (Piracicaba, 1880)* e o *Escolar (Santos, 1884)*.

Na sequência, o autor menciona as diferentes produções para crianças nos vários estados brasileiros, reforçando, com uma extensa lista de publicações, a relevância dos estudos desses periódicos, porém aponta, já nos idos de 1967, primeira edição de sua obra, que havia a impossibilidade de um levantamento rigoroso de todas as publicações para as crianças, uma vez que vários jornais já não mais existiam naquela época.

Vale destacar que muitos desses jornais eram editados nas escolas, primárias e secundárias, com produções dos próprios alunos, leitores e aprendizes de escritor.

Todavia, segundo Arroyo, a preocupação com a imprensa escolar e infantil era grande na segunda metade do século XIX e não se atinha apenas às escolas e aos colégios:

O jornal preenchia, sem dúvida, o lugar do livro, então mais difícil e que pouca atenção ainda merecia dos livreiros e editores brasileiros. É possível, também, que os jornais ficassem mais baratos e atendessem melhor ao complexo criador dos meninos, já ensaiando diversificada reação à literatura infantil que nos vinha de Portugal [...] (ARROYO, 2010:210)

---

2 RIZZINI, Jorge. *História de Monteiro Lobato*, (Via e obra) São Paulo. Difusão Cultural, 1966 p. 56.

3 Biblioteca Nacional . Disponível em <http://www.bn.br/portal/>

4 Arquivo do Estado de S. Paulo . Disponível em <http://www.arquivoestado.sp.gov.br/>

Em julho de 2009, a partir de pesquisas na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro, encontramos ainda os seguintes jornais: *O infantil* (1895), São Paulo; *Revista juvenil* (1876), Maranhão; *O juvenil* (1892) Rio de Janeiro; *Echo Infantil* (1894), *Gazetinha* (1882), *Tico-tico* (1882), *A luz* (1884), *O Guarany* (1900), no setor de obras raras.

Os jornais a que tivemos acesso têm de duas a quatro páginas de 16 por 23 cm, sem ilustrações, produzidos por órgãos escolares, com textos dos próprios alunos, como contos, poemas e artigos, bastante diferentes do que hoje consideramos textos apropriados para crianças. A partir da concepção de infância da época, meninos de cerca de doze anos eram vistos como adultos em miniatura e assim se comportavam, conforme pudemos inferir a partir da leitura desses jornais.

Conforme Arroyo, os vários jornais por ele citados, com base em pesquisas próprias e nos trabalhos de Afonso de Freitas<sup>7</sup> e de Lafayette de Toledo<sup>8</sup>, apresentavam muita moral, muita religião e poesia, além de uma forte preocupação cívica:

A expressão literária dos meninos dos fins do século XIX era bitolada, condicionada, por acentuada educação cívica e moral, em cujo lastro, por exemplo, o temário folclórico raramente se encontrava (ARROYO, 2010:190).

Um exemplo dado é o jornal *A Seta* (1895), um manuscrito publicado em São Paulo, que pretendia cultuar a memória do Marechal Floriano Peixoto, sob a direção de A. M Vasconcelos.

Arroyo ainda dá destaque para a *Revista do Jardim da Infância* (1896), publicada pela Escola Normal em São Paulo, dirigida por Gabriel Prestes, sendo que entre os colaboradores estava a escritora Zalina Rolim. Segundo o autor, a revista apresentava textos de interesse dos professores, como horários e relatórios do jardim da infância, além de poemas, contos, lições de desenhos, jogos, brinquedos e cantos para as crianças.

Em 1898, surgiu a primeira publicação destinada às meninas e a única do século XIX - a revista literária e educativa, também paulistana, *Álbum das meninas*, dirigida por Anália Emília Franco, e distribuída gratuitamente.

No início do século XX, ainda em São Paulo, Arroyo cita vários periódicos, como: *A Juriti* (1904), somente para meninas; *O Pequeno Polegar* (1904), "revista bimestral ilustrada para meninos"; *A Mocidade* (1905); *O Cri-cri* (1907-1909); *O grilo* (1907), editado e dirigido por João Monteiro Júnior, cujo lema era "leitura inocente para crianças de 6 a 60 anos"; *O pica-pau* (1908); *O Jornal das crianças* (1913), no qual colaboraram professores normalistas como Arnaldo Barreto, José Escobar, por exemplo; entre outros de uma longa lista de periódicos (ARROYO, 2010:194-197).

Em seu livro, Arroyo menciona também as diferentes produções para crianças nos vários estados brasileiros, reforçando, com uma extensa lista de publicações, a relevância dos estudos desses periódicos.

---

5 Órgão dos alunos do Colégio Camargo.

6 Órgão literário e noticioso dos alunos do Colégio São Sebastião.

7 FREITAS, A. A imprensa paulistana. Revista do Instituto Histórico e Geográfico de São Paulo, SP, v. XIX, [s.d].

8 TOLEDO, L. Imprensa paulista ( memória histórica). Revista do Instituto Histórico Geográfico de São Paulo, São Paulo, v. III, [s.d]

Destacamos outras produções do início do século XX, entre jornais, suplementos, que não constam, em sua maioria, do livro de Arroyo, mas foram verificadas em nossas pesquisas junto à Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro e Biblioteca Monteiro Lobato, em São Paulo : *A carochinha*- Florianópolis-1914; *O escolar*- Canoinhas-1918; *O Arrebol*- Teresina- 1918-1925; *A gazeta infantil*- São Paulo, 1929-1950, *Suplemento infantil e juvenil*- A nação-, Rio de Janeiro, 1939. Assim como revistas: *O Tico-Tico*- 1905-1962; *Lobinho*-1939; *Bem-te-vi* (1923) e, mais tardiamente, *Recreio* (anos 60); entre outras, e os almanaques *O Tico-Tico* e *Vida Infantil*.

É interessante destacar que alguns periódicos para adultos também apresentavam seções com produções para crianças, lembrando que , no início dos anos 20, Monteiro Lobato publica *A menina do Narizinho Arrebitado* , e, mais precisamente, em janeiro de 1921 na *Revista do Brasil*, vários outros episódios da menina Lúcia que seriam incorporados ao *Reinações de Narizinho*, em 1931.

É no início do século XX, até meados dos anos 40 , que encontramos o auge da veiculação de gêneros literários em suplementos, jornais, almanaques e revistas para crianças , dividindo espaços com uma crescente inclusão de Histórias em quadrinhos (HQ), por uma visível influência dos *Comic books* americanos. A partir dos anos 40, as HQ passam a ocupar quase com exclusividade o espaço na imprensa, surgindo assim revistas exclusivas de HQ, como o *Gibi*, por exemplo.



**Revista *Gibi*- 12 abr 1939**

*Foto digital tirada em 14/07/2009.*

*Biblioteca Nacional, Rio de Janeiro*

Atualmente, a presença de gêneros literários em suplementos infantis, como *Folhinha*(*Folha de S. Paulo* e *Estadinho* (Estado de S. Paulo), para citarmos periódicos paulistas, encontram-se cada vez mais raros.

Quanto à revista *O Tico-Tico* o periódico foi publicado de 1905 a 1962, em formato grande, cerca de 22x 30cm, diminuindo nos anos 50 para 15x22 cm.





Capa da Revista *O Tico-Tico*  
 Revista *O Tico-Tico*, nº 1, 11/10/1905.  
 Encarte do livro *100 de Tico-Tico*.Fotocópia



Capa da revista *O Tico-Tico*  
 Revista *O Tico-Tico*, nº 1425, de 25/01/1933.  
 Foto digital.  
 Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin.

A revista possuía diferentes seções semanais ou comemorativas, um editorial (Lição do vovô), partituras, notícias, entrevistas, anúncios publicitários, seção do leitor (textos e fotos enviados pelos leitores), concursos, histórias em quadrinhos, poemas, contos, romances em folhetins como *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift e *As aventuras de Robinson Crusóe*, de Daniel Defoe, já imortalizada por Carlos Drummond de Andrade, assíduo leitor da revista, conforme podemos observar em seu poema “Infância”:

Meu pai montava a cavalo, ia para o campo.  
 Minha mãe ficava sentada cosendo.  
 Meu irmão pequeno dormia.  
 Eu sozinho menino entre mangueiras.  
 lia a história de Robinson Crusóe,  
 comprida história que não acaba mais.  
 (In: Reunião. Rio de Janeiro, José Olympio, 1969)

Segundo Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO & SANTOS,2006), a revista foi idealizada pelo jornalista e caricaturista Renato de Castro, pelo poeta Cardoso Júnior e o professor e jornalista Manoel Bonfim. Luís Bartolomeu de Souza e Silva, dono da *Sociedade O Malho*, recebeu a proposta com entusiasmo e resolveu publicar a nova revista, seguindo os moldes da revista francesa *La Semaine de Suzette*. O sucesso da revista foi grande, chegando a mais de 20 mil exemplares para a primeira edição, o que era um record para época. O preço de capa se manteve inalterado em 200 réis por quase quinze anos, o que, segundo o autor, era um valor relativamente baixo, acessível a diferentes camadas da população. Quanto a seu público leitor, Vergueiro considera que:

O público consumidor eleito pela revista era a criança de classe média, oriunda de uma família solidamente constituída, temente a Deus, respeitadora dos valores

pátrios, matriculadas em instituições formais, com uma inteligência superior à média(...)submissa aos preceitos morais predominantes na sociedade brasileira. (VERGUEIRO & SANTOS, 2006:215)

Já os escritores e colaboradores, segundo Maria Cristina Merlo<sup>9</sup>, encontrados ao longo de diversas edições de *O Tico-Tico*, temos: Cardoso Júnior, Coelho Neto, Olavo Bilac, Murilo Araújo, Catulo da Paixão Cearense, Bastos Tigre, Maurício Maia, Malba Tahan, Eustórgio Wanderley (com os pseudônimos de Maurício Maia, Trancoso, Malazarte e Wenceslau Semifusa), Humberto de Campos, Oswaldo Orico, Galvão Queiroz, Carlos Manhães, Américo Clia, Josué Montello, Leonor Posada, Gaspar Coelho e Gustavo Barroso, entre outros.

Verificamos também vários contos de um tradutor e adaptador que assina por M. M Eme., que acreditamos ser um pseudônimo, como tantos outros encontrados.

O surgimento da revista marca também o momento em que nossa sociedade, ou pelo menos parte dela, encontrava-se mais aberta para a indústria cultural que então surgia, conforme nos apontam Lajolo & Zilberman:

Esta, por assim dizer, prontidão e maturidade da sociedade brasileira para absorção de produtos culturais mais modernos e especificamente dirigidos para uma ou outra faixa de consumidores expressa-se exemplarmente no surgimento, em 1905, da revista infantil *O Tico-Tico*. O sucesso do lançamento, a longa permanência da revista no cenário editorial, a importância de suas personagens na construção do imaginário infantil nacional, a colaboração recebida de grandes artistas — tudo isso referenda que o Brasil do começo do século, nos centros maiores, já se habilitava ao consumo de produtos da hoje chamada indústria cultural.” (LAJOLO & ZILBERMAN, 1984:23)

Quanto aos textos literários identificados por nós nas edições a que tivemos acesso, podemos citar, primeiramente, um conto de Coelho Neto “Quem tudo quer tudo perde” na primeira edição de 1905<sup>10</sup>. O conto já fazia parte do livro *Contos Pátrios*, de 1904.

Há também alguns poucos exemplares de 1911 junto à Biblioteca Monteiro Lobato, os quais se encontram bastante incompletos, com a falta de várias páginas. Há vários contos, mas são longos e não estão completos, já que continuam em outras edições que não foram localizadas.

No *Almanaque de 1931*, exemplar adquirido, encontramos vários textos interessantes, mas poucos apresentam indicação da autoria, conforme os indicados: “O astuto aldeão”, de Nelson de Lara Cruz; “O dourado”, sem autoria; “Era uma vez...”, de Leonor Posada; “Um conto de Eustórgio Wanderley”<sup>11</sup>; “O lago e a estrela”, de Carlos Manhães; A escada de Jacob“, de J. Carlos, famoso por suas ilustrações em *O Malho* e *Paratodos*.

---

9 “As dimensões jornalísticas e literária em *O Tico-Tico*” in *O Tico-Tico 100 anos*. 2006

10 A cópia da 1ª edição em forma de encarte faz parte do livro *O Tico-Tico 100 anos*.

11 Eustórgio Wanderley nasceu no dia 5 de setembro de 1882, na cidade do Recife, PE, onde estudou e morou durante quase toda sua vida. Adulto, dedicou-se ao jornalismo, atuando no *Diário da Manhã* e no *Jornal do Recife*. Academia de Letras de Pernambuco. Compositor de músicas também para crianças, como o conhecido “Marcha soldado, cabeça de papel”  
(fonte: Site Cifra Antiga <http://cifrantiga2.blogspot.com/2008/02/eustrgio-wanderley.html>, acessado em 15/07/2008.

Na edição de 25/05/1938, há dois pequenos contos que merecem destaque, “O pequeno das sortes”, de Olga Jan” Sszewska <sup>12</sup> e “O bem mais precioso”, de Alba Saltiel e o poema “Represália” de Eustórgio Wanderley . Esse último, por exemplo, torna-se bastante interessante por sua linguagem coloquial e por seu conteúdo que, de certa forma, relativiza alguns valores, principalmente da menina boazinha e bem comportada.

Com a opção de um eu - lírico feminino e infantil, o autor nos apresenta Lili, uma menina de seis anos que diz que não convidará os pais para seu casamento, pois não a convidaram para o deles. Na terceira estrofe, o eu- lírico diz:

“Não me julguem vingativa,  
 Mas também não sou santinha....  
 Quando “me fazem alguma”  
 Eu “tiro minha casquinha”  
 (WANDERLEY, Eustórgio in O Tico-Tico, 25/05/1938)



**Represália”, de Eustórgio Wanderley**  
 Revista *O Tico- Tico*, nº 1703, de 15/05/1938, p.29. Foto digital.  
 Biblioteca Infantil Monteiro Lobato

Em uma edição de 1954<sup>13</sup>, já em formato bem menor do que a de 1938, pudemos encontrar “A lenda das estrelas”, a adaptação do conto “O jardineiro do rei” e o poema “A rã e touro”, de Olavo Bilac. Nessa época, o tamanho da revista foi reduzido.

No Almanaque de 1958<sup>14</sup>, podemos destacar os poemas “Sonho de Natal”, de Bastos

12 Acreditamos que este seja um pseudônimo. Narra-se a história de um menino que vendia bilhetes e ajudou um pobre homem. Esse homem era rico,mas passava por dificuldades. Quando reencontrou o menino, ficou tão agradecido que o recompensou.

13 Fotos digitalizadas obtidas na Biblioteca Monteiro Lobato em São Paulo.

14 idem

Tigre e “Um cigarrinho”, de Isabel Vieira e Serra Paiva, do livro *Pingos D’água*.

A revista *O Tico-Tico* reinou absoluta até os anos 30 até que, em 1934, Adolfo Aizen fundou o *Suplemento Infantil* (posteriormente *Juvenil*) no jornal *A Nação*, no Rio de Janeiro. Esse suplemento foi um sucesso instantâneo e inaugurou uma nova fase na divulgação das HQ no Brasil, a partir do modelo norte-americano.<sup>15</sup> No mesmo estilo, surge *O Globo Juvenil*, das Organizações Globo. Esse foi o início da decadência da revista *O Tico-Tico*. Segundo Waldomiro Vergueiro:

De repente, os personagens ingênuos e bem intencionados da revista passavam a ser substituídos no gosto popular por intrépidos desbravadores de novos mundos, homens mascarados ou seres super-poderosos. Foi um choque.” (VERGUEIRO & SANTOS, 2006: 206)

O autor acrescenta que a revista até tentou competir com as novas publicações, mas, para isso, comprometeu seu bom nível e acabou por perder espaço junto ao público.



**Suplemento Juvenil**

*A Nação*, Suplemento juvenil. 22/08/1939  
Foto digital tirada em 14/07/2009.  
Biblioteca Nacional( Brasil)

Dos anos 30 aos 40, tentaram se equiparar às novas tendências das HQ, contudo, aos poucos, retornaram aos seus propósitos iniciais.

Além da concorrência, Waldomiro Vergueiro aponta outros fatores para o declínio da revista e sua extinção: Mudança dos gostos do público, mais adepto às aventuras das HQ, o surgimento da Televisão e dos desenhos animados e, finalmente, um novo mercado consumidor, os adolescentes.

Como qualquer obra de tanto alcance, a revista *O Tico-Tico* estava impregnada de ideologias que retratavam o período histórico em que foi publicada. Assim, o nacionalismo e um didatismo-moralista estão presentes em diversos textos dessa revista. Nos anos 30, com certa

---

15 Encontramos apenas alguns exemplares de 1939 junto à Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro.

ênfase, observa-se um firme propósito de influenciar o desenvolvimento intelectual das crianças brasileiras, a partir de concepções positivistas (“ ordem e progresso”). Na edição de 25 de maio de 1938, por exemplo, encontramos ao rodapé o seguinte conselho: “ Menino, a ordem é a primeira lei do céu! Sem a ordem, sem método, nada conseguirás”.

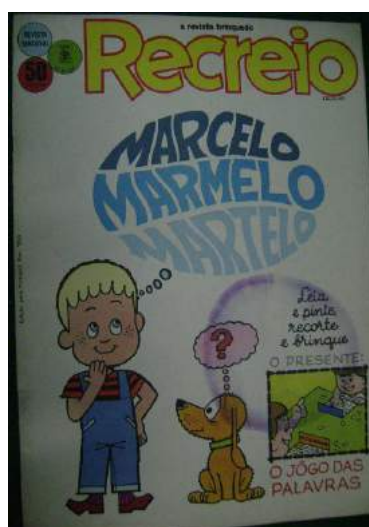
Segundo Waldomiro Vergueiro, os responsáveis pelo *O Tico-Tico* defendiam um tipo de revista que pudesse colaborar para a produção de adultos pró-ativos, que acreditariam na força do trabalho e participariam do capitalismo em ascensão, e acrescenta:

O público consumidor eleito pela revista era a criança de classe média, oriunda de uma família solidamente constituída, temente a Deus, respeitadora dos valores pátrios, matriculadas em instituições formais, com uma inteligência superior à média(...)submissa aos preceitos morais predominantes na sociedade brasileira. (VERGUEIRO & SANTOS,2006:215)

A revista, posteriormente, tornou-se objeto de leitura de todas as classes sociais, mas manteve valores das classes dominantes, apresentando diversas vezes situações de extremo preconceito racial e social. Seu modelo didático-pedagógico permaneceu até o seu fim.

Ao final dos anos de 1960, a produções para crianças encontram um novo espaço entre os periódicos , a revista *Recreio*, na qual se destacaram as então iniciantes Ana Maria Machado e Ruth Rocha, autora de uma infinidade de títulos dentre os quais se destaca *Marcelo, Marmelo, Martelo* (1976) , publicado originalmente na revista nº 50 em 1970.<sup>16</sup>

*Recreio* foi lançada pela Editora Abril em 1969, ao custo de 1 cruzeiro, permanecendo até 1981 com a mesma concepção, de divertir e educar, conforme seu slogan já antecipava: “Leia e pinte, recorte e brinque” ou mesmo a disposição do título na capa com pré e pós acréscimos. Acima, do título, em letras menores encontramos “ a revista brinquedo”. Abaixo, em letras miúdas, surge o termo “ escolar”: *A revista brinquedo Recreio escolar*.



**Revista *Recreio*, 1970.**

Foto digital tirada em 11/09/2008

Biblioteca Monteiro Lobato

---

16 A data de publicação não aparece na revista, mas como é o nº50, supomos que tenha sido publicado em 1970, antes da reforma ortográfica de 1971.



A híbrida função e o baixo custo, acessível à classe média, transformaram a revista em um sucesso de público em plena Ditadura Militar.

Uma história diferente era publicada a cada semana, cercada de brincadeiras, jogos, adivinhações, músicas, quadrinhos, peças para montar cidades, circos, navios, entre outros. Em 2000, foi relançada e remodelada, diferindo muito da primeira versão e perdurando até a atualidade.

Ao compararmos a versão de *Marmelo, Marcelo, Martelo* da revista com a do livro<sup>17</sup>, encontramos diferenças significativas, não somente quanto à disposição do texto e suas ilustrações, mas também em relação ao desfecho da obra.

O exemplar analisado é composto por 16 páginas em formato médio, sendo que cada uma apresenta um trecho da história, cercada nas laterais por atividades diversas. A linguagem não-verbal, ilustrações descritivas e narrativas e aspectos gráficos (balões para algumas falas e letras coloridas em diferentes destaques) se sobressaem à linguagem verbal.

No livro, verbal e não verbal se equiparam harmonicamente, ora o texto aparece acima das ilustrações, em geral descritivas e narrativas, ora abaixo. Contudo, são inseridos pequenos animais como minhocas, borboletas, joaninhas, passarinhos e sapos, deslocados do enredo e que acompanham o desenrolar da trama em um processo metalinguístico interessante.

Atentando um pouco ao enredo, podemos destacar o clímax da narrativa quando, ao ver a casa de seu cachorro Godofredo em chamas, Marcelo, o menino que gostava de brincar com as palavras, grita: “A mordadeira, papai, embrasou...”. Como não foi compreendido pelo pai, Jaime, na revista e João, no livro, a casinha de seu cachorro foi consumida pelo fogo. Neste ponto, o texto apresenta diferenças significativas. Na revista, o menino lamenta e diz ao pai (em um amplo balão): “Coitadinho do Godofredo! A casinha dele pegou fogo, todinha, todinha...”. No livro, Marcelo desfere uma crítica: “Gente grande não entende nada de nada, mesmo!”

Curiosamente, para esse episódio, a ilustração, na revista, retrata os pais sorrindo da situação, uma simples travessura de menino. Já no livro, os pais aparentam consternação, tanto que, na sequência, promovem construir uma outra casa para o cachorro e entram no brincadeira linguística do menino: “Não fique triste, meu filho. A gente faz uma moradeira nova pro Latildo”

Um dos pontos mais contrastantes é o desfecho, completamente alterado. Na revista, a história termina com a constatação de que Marcelo nunca mais falou daquele jeito, o que nos leva a supor que a queima da casinha teria sido uma boa lição ou mesmo um castigo para o menino que adorava inventar palavras. Na última página, Marcelo aparece adulto, sentado em uma poltrona, lendo jornal e sua filha lhe pergunta por que mesa se chama mesa. Marcelo pensa: “Há vamos começar tudo de novo”. Já no livro, todos passam a se entender bem. A autora acrescenta que os pais não passaram a falar como o filho, mas faziam força para entendê-lo. Vê-se tolerância e abertura ao diálogo, tão raro na década de 70, em plena Ditadura Militar.

---

17 Versão em livro analisada: ROCHA, Ruth. *Marmelo, Marcelo, Marmelo e outras histórias*. Ilustrações de Adalberto Cornavaca 2ª edição e 65ª impressão. São Paulo: Salamandra, 1999.





Final de *Marcelo, Marmelo, Martelo*,  
Revista *Recreio*, 1969



Final de *Marcelo, Marmelo, Martelo*  
Livro, 1999

Ao longo das décadas, os gêneros literários escritos para o público infantil, gradativamente, abandonaram os jornais, fixaram-se nos livros, onde obviamente já circulavam, e passaram a migrar, como observamos atualmente, para os mais diferentes suportes, com destaque para os ambientes virtuais. Observamos, dessa forma, uma ruptura e migração constante desses gêneros em relação a seus suportes e meios de divulgação.

Consideramos, portanto, que os estudos sobre a História da Literatura Infantil não podem se ater apenas ao livro, e devem ir além, investigando diferentes periódicos, como foi o caso das revistas *O Tico-Tico* e *Recreio*, retratos de diferentes épocas, participantes efetivas na formação de leitores e na gênese e (re)florescimento da Literatura Infantil brasileira.

## Referências

- ANDRADE, Carlos Drummond. *Reunião*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1969.
- ARROYO, Leonardo. *Literatura infantil brasileira*. 3 ed. São Paulo: UNESP, 2010.
- COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.
- AZEVEDO, Ezequiel de. *O Tico-Tico: cem anos de revista*. São Paulo: Via Lettera, 2005.
- COELHO, Nelly Novaes *Panorama Histórico da literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Ática, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.
- COSTA, Cristiane. *Pena de Aluguel*. São Paulo: Cia das Letras, 2005.
- LAJOLO & ZILBERMAN, Marisa e Regina. *Literatura Infantil brasileira*. São Paulo: Ática, 1984.
- LOBATO, Monteiro. *A barca de Gleyre*. São Paulo: Globo, 2010 (primeira edição de 1944)

- LUSTOSA, Isabel (org.) *Imprensa, História e Literatura*, Rio de Janeiro: Casa Rui Barbosa 2008.
- MENNA, Lígia R M. C. *A literatura infantil além do livro: contribuições do jornal português O senhor doutor e da revista brasileira O Tico-Tico* 310 p. Tese (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.
- ROCHA, Ruth. *Marcelo, marmelo, martelo e outras histórias*. São Paulo: Salamandra, 2ª ed, 1999.
- VERGUEIRO & SANTOS, Waldomiro e Roberto. *O Tico-Tico 100 anos- Centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. Opera Graphica: São Paulo, 2006.

### Site:

Cifra Antiga. Verbete Eustórgio Wanderley <http://cifrantiga2.blogspot.com/2008/02/eustrgio-wanderley.html>, acessado em 15/07/2008.

### Revistas e Almanques

**Almanaque O Tico-Tico**-1947,1952,1953,1954,1956. Fotos digitalizadas. Biblioteca Monteiro Lobato.

**Almanaque O Tico-Tico**, 1931. Exemplar original

**Revista Paratodos**, 1931. Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em <http://www.bn.br/portal/>

**Revista O Tico Tico**, Rio de Janeiro , Publicação D' Malho. Exemplares avulsos de 1911, 1938,1954.Fotos digitalizadas. Biblioteca Monteiro Lobato.

**Revista O Tico-Tico**- nº 1 de 11 de outubro 1905 – Encarte in VERGUEIRO & SANTOS, Waldomiro e Roberto. *O Tico-Tico 100 anos- Centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. Opera Graphica: São Paulo, 2006.

**Revista Recreio**. Marcelo Marmelo, nº 50, 1970. (data ilegível). Fotos digitalizadas. Biblioteca Monteiro Lobato

### Lígia Regina Máximo Cavalari Menna

---

Doutora e Mestre em Letras na área de Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo ( USP). Atualmente é docente e coordenadora do Curso de Letras da Universidade Paulista (UNIP). Ministra aulas em cursos presenciais e à distância (EAD), com ênfase em Literatura Portuguesa, Literatura Brasileira, Literaturas africanas, Teoria Literária, Educação , Literatura Infantil e Juvenil e Estudos Comparados. Co-autora da coleção didática para Ensino Fundamental II, *Português: uma língua brasileira*, Leya Brasil, aprovada pelo MEC para o PNLD 2014.

Contato: [limax@uol.com.br](mailto:limax@uol.com.br)

*Recebido em 20 de outubro de 2011.*

*Aceito em 20 de fevereiro de 2012.*