
BOCEJO (2012): LITERATURA (SEM CAFEÍNA) PARA LEITORES BEM ACORDADOS

Fernando Teixeira LUÍZ
Universidade do Oeste Paulista
fer.luiggi@hotmail.com

MORICONI, R.; BRENMAN, I. **Bocejo**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2012.

A história da ilustração do livro infantil brasileiro constitui uma seção particular dentro dos estudos literários. A imagem, concebida como signo vivo, dialético e plurissignificativo, torna-se, no cenário contemporâneo, objeto de debates, artigos e teses. Monteiro Lobato, no limiar do século XX, já havia demonstrado plena consciência a respeito da força impactante da escritura visual em uma publicação. Com o objetivo de atingir diversos leitores e, conseqüentemente, ampliar as fronteiras do mercado, Lobato, como editor, investiu em capas coloridas e, sobretudo, em ilustrações que acompanhavam os textos verbais, estabelecendo com a palavra um profícuo diálogo que a crítica contemporânea designaria como *coerência intersemiótica*.

Com os avanços do mercado, a ilustração ganhou novas técnicas, conheceu diferentes propostas e se firmou como um dos principais territórios explorados pelas editoras. Nesse cenário, destaca-se o livro de imagem com a mesma relevância do material ilustrado. Enquanto a ilustração se conceitua, em linhas gerais, como a imagem que acompanha o texto, interagindo com este, o livro de imagem, por sua vez, estabelece uma nova meta. Aqui são as formas visuais que conduzem toda a narração. Trata-se, assim, de uma proposta bastante recorrente no mercado atual, com um público-alvo definido especialmente nas escolas da Educação Infantil, uma vez que o pequeno leitor não precisa, necessariamente, dominar o código escrito para deleitar-se com as nuances do livro.

Artigo recebido em 24/11/2016 e aceito em 20/12/2016.

Bocejo (2012), de Ilan Brenman e Renato Moriconi, impõe-se como um livro de imagem igualmente criativo, lúdico e cheio de provocações. Fiel aos princípios do dialogismo de Bakhtin e recuperando um rol de personagens da historiografia oficial – facilmente reconhecidos pelo leitor –, o livro apoia-se, com afinco, no humor e desenvolve-o por meio de ícones da cultura popular, da indústria cinematográfica, do acervo lendário ocidental e, em especial, da própria literatura infantil.

As cenas são compostas por doze quadros que medem, em média, 26 cm x 35 cm. As cores vivas, o traço figurativista, o enquadramento em primeiro plano e as personagens históricas bocejando, com os braços esticados, investem em um atraente convite para que leitores de diferentes idades participem do jogo proposto pela narrativa visual. Na contracapa, inclusive, revela-se um paratexto, com forte tom coloquial, que convoca a atenção do destinatário para a leitura do livro:

Ninguém sabe muito bem por que as pessoas bocejam, mas uma coisa é certa: seja por sono, preguiça, tédio, cansaço ou apenas para exercitar a face, uma hora ou outra todo mundo acaba abrindo o bocão. É só alguém do seu lado começar que, de repente, você sente aquela vontade louca de – OOOOHHHHH. E é justamente isso que está acontecendo com os personagens deste livro, que, um depois do outro, começam a boce... – OOOOOHHHHHHH, nossa, que sono, OOOOOHHHHHHHHH.

A estrutura dos quadros sugere partir da mesma fonte: a pintura *O grito*. No entanto, ao contrário da obra de Munch, marcada por uma vertente impactante, as imagens de *Bocejo* apontam para a plena serenidade, abrindo, por conseguinte, espaço para diferentes citações, alusões e paródias. Logo, na primeira cena, observa-se a busca pela representação do tempo mítico, caracterizada basicamente pela indeterminação da época em que os fatos ocorreram. Nesse prisma, por um lado, a construção gráfica de uma árvore, com um orifício em seu caule, insinua ao leitor um bocejo e, por outro, traça uma visão panorâmica do mundo em um contexto que antecede a existência humana.

Na sequência, a figura bíblica de Eva assume o centro do quadro. Ao fundo, encontram-se duas árvores: a primeira, possivelmente uma macieira, para o livre consumo dos frutos, e a segunda (uma bananeira) envolvida pela serpente, reveste-se de comicidade. O fruto proibido, muitas vezes associado à maçã, é aqui representado por meio da *banana*, referência expressiva aos trópicos e aos traços

culturais genuinamente brasileiros. A placa de trânsito colocada em frente à tal árvore mantém o sarcasmo para com o livro de *Gênesis* e se torna um dos grandes responsáveis pelo delineamento e projeção do humor. Em meio a anacronismos, nota-se ainda a ausência da interjeição “OOOOOOHHHHHHHHH”, que acompanha as outras imagens. A rigor, a cena parece dialogar com a desconstrução de *Gênesis* proposta por Saramago no romance *Caim* (2008), em que Adão e Eva mal se comunicavam porque ainda não dominavam a *fala*:

Quando o senhor, também conhecido como deus, se apercebeu de que a Adão e Eva, perfeitos em tudo o que apresentavam à vista, não lhes saía uma palavra da boca nem emitiam ao menos um simples som primário que fosse, teve de ficar irritado consigo mesmo, uma vez que não havia a mais ninguém a quem pudesse responsabilizar pela grave falta... (p.09).

Porém, no terceiro quadro, quando surge o homem das cavernas – referência ao discurso científico de Darwin, e não mais ao mito da criação –, a interjeição concernente ao bocejo faz-se presente. De posse, portanto, da *fala*, tem início a representação da história da humanidade.

A partir de então, surge a figura de um suposto faraó (devidamente caracterizado pelo nemes e pela pintura facial). O ato de espreguiçar-se, com os braços e os punhos dobrados, insinua os movimentos peculiares aos murais do Egito Antigo. O fundo da tela é composto por pirâmides, esfinges e miniaturas de sombras que reportam à lei da frontalidade, típica da arte egípcia.

Ganha espaço, a seguir, o universo grego, com a paródia da famosa Vênus de Milo (emitindo um longo bocejo) e, ao longe, um garoto acertando, com seu estilingue, não um pássaro, mas o jovem Ícaro, que voava com as asas de cera. Por meio do intertexto, evidencia-se a anedota: a queda de Ícaro não se justificava porque suas asas de cera derreteram em razão do sol ardente, mas devido à travessura de uma criança com o estilingue em mãos.

A saga do império romano, não obstante, recebe tratamento igualmente especial ao trazer a pequena Chapeuzinho Vermelho perante a temida fera da floresta: não o lobo mau, mas a acolhedora loba que amamentava Rômulo e Remo, ícones do mito que explicava a origem de Roma.

Os quadros posteriores investem na cultura dos povos nórdicos, na mentalidade do homem medieval, na desconstrução dos heróis elevados pelo século

XVIII (trazendo o emblemático Napoleão Bonaparte ao lado do Soldadinho de Chumbo, da literatura de Hans Christian Andersen) e na revolução industrial, recuperando a imagem de Charles Chaplin e a estética do cinema mudo. Na sequência final, o leitor ainda tem acesso ao bocejo emitido por Albert Einstein (em meio a índices que reportam às produções de Salvador Dali e de Lewis Carroll) e, finalmente, a um astronauta, em uma linha futurista que lança mão de naves espaciais que estabelecem nítidas alusões ao filme *Guerra nas estrelas* (1977). Na última cena, emerge a grande surpresa: não há nenhuma figura histórica bocejando, e sim um espelho, para que o leitor se visualize, emita também o bocejo e acabe integrando, definitivamente, o núcleo composto pelos demais personagens históricos.

Em linhas gerais, *Bocejo* formula-se como uma narrativa bastante imprevisível que, edificada na esteira do dialogismo, exige do leitor a participação ativa no processo de atribuição de sentidos, percepção da teia de intertextos e, sobretudo, capacidade de interagir com as imagens em um movimento horizontal e vertical de leitura marcado por prazer e fruição.

Referências bibliográficas

MORICONI, R.; BRENMAN, I. **Bocejo**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2012.