

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
Mestrado em Letras

Thaís Helena Affonso Verdolini

TURMA DA MÔNICA: TRAJETÓRIA INTERTEXTUAL
EM 40 ANOS DE HISTÓRIA

São Paulo
2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

THAÍS HELENA AFFONSO VERDOLINI

TURMA DA MÔNICA: TRAJETÓRIA INTERTEXTUAL
EM 40 ANOS DE HISTÓRIA

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Presbiteriana Mackenzie,
como exigência parcial para a obtenção
do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Regina Helena Pires de Brito

São Paulo
2007

V486t Verdolini, Thaís Helena Affonso.

Turma da Mônica: trajetória intertextual em 40 anos de história. / Thaís H. A. Verdolini. - São Paulo, 2007.

193 p.; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2007.

Orientação : Prof^a. Dr^a. Regina Helena Pires de Brito.

Bibliografia: p. 173-176

1. Lingüística . 2. Lingüística textual. 3. História em quadrinhos. 4. Intertextualidade. I.Título.

CDD – 410

THAÍS HELENA AFFONSO VERDOLINI

TURMA DA MÔNICA: TRAJETÓRIA INTERTEXTUAL EM 40 ANOS DE HISTÓRIA

Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Presbiteriana Mackenzie, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em de 2007.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Regina Helena Pires de Brito
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof^a. Dr^a. Rosemeire Leão da Silva Faccina
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof^a. Dr^a. Nancy dos Santos Casagrande
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Ao gênio Mauricio de Sousa, que encantou a minha infância, motivou-me à leitura e suscitou os meus estudos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela inspiração, coragem e força;

À Regininha, minha querida orientadora, por seu carinho, sua amizade, sua genialidade e por confiar em mim;

Ao Junior, meu amor, pela paciência, auxílio e dedicação;

Aos meus amados pais, pelo incentivo;

À minha adorada irmã, pelo amor e pelas incalculáveis dicas;

À doce amiga Valéria, pelo carinho e por seu apoio técnico;

À memória de minha avó Olívia, que sempre orou pelo meu sucesso;

Às professoras Rosemeire Leão da Silva Faccina e Nancy dos Santos Casagrande, pelo inestimável auxílio na Qualificação;

Ao Instituto Presbiteriano Mackenzie, pela preciosa bolsa de estudos concedida;

Ao fundo Mackenzie de Pesquisa (Mackpesquisa) pela valiosa reserva técnica;

A todos os professores dos Cursos de Graduação e de Mestrado em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, pela excelente formação que recebi;

A todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho.

“A alegria de viver para depois poder contar coisas e casos é uma das grandes conquistas da raça humana. Pois sem a memória, sem a História, sem as referências, teríamos que descobrir a roda todo dia.”
(Mauricio de Sousa).

RESUMO

O presente trabalho trata, principalmente, da intertextualidade presente nas histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, buscando tecer uma caracterização dos principais recursos lingüísticos utilizados para a manutenção dos seus leitores nos quarenta anos de existência da publicação. A conceituação de quadrinhos e um breve histórico iniciam o trabalho, retratando os principais acontecimentos que levaram ao perfil mercadológico dos quadrinhos na atualidade. Um relato da vida e obra de Mauricio de Sousa demonstra um pouco da paixão do autor pela arte e sua luta pelo sucesso. Conceitos de Teoria da Leitura buscam refletir sobre o processo cognitivo da leitura e traçar um perfil do leitor de quadrinhos, especialmente da *Turma da Mônica*. Princípios da Lingüística Textual norteiam o restante da pesquisa, enfocando-se os conceitos relacionados à intertextualidade. Uma análise composta por quatro histórias em quadrinhos da Turma da Mônica dos anos 70, 80, 90 e 2000 procura demonstrar os artifícios – dentre os quais a paródia revelou-se como o mais freqüente – que Mauricio de Sousa e sua equipe empregam para criar humor e manter a leitura atualizada e prazerosa para as mais diversas idades, inclusive os adultos. A atual pesquisa adventa a possibilidade de os quadrinhos serem vistos como rico recurso de análise textual, como literatura de entretenimento também para adultos e como merecedores de destaque no âmbito dos estudos literários.

Palavras-chave: Lingüística Textual. Intertextualidade. Paródia. Teoria da Leitura. História em quadrinhos. *Turma da Mônica*.

ABSTRACT

The present research is primarily about the intertextuality used in the *Turma da Mônica* comic books, by Mauricio de Sousa, focusing on a characterization of the main linguistic resources that have ensured a faithful audience for the comic books in the last forty years. The dissertation begins by introducing the concept of comic books, along with a brief history, illustrating the major events which led to their current market position. An account of Mauricio de Sousa's life and works provides an insight into the author's passion for art and his struggle to succeed. Concepts from Reading Theory are used to reflect upon the cognitive process of reading and to describe the comic book reader's profile. Textual Linguistics principles drive the remaining work, focusing on the concepts related to intertextuality. An analysis of four *Turma da Mônica* stories from the 70's, 80's, 90's and 2000's shows the methods – of which the parody seems to be the most common – used by Mauricio de Sousa and his team to create humor and keep the comic books up to date and give reading pleasure to kids and adults alike. The research proposes that comic books can be used as a rich resource for textual analysis, entertaining reading for adults and deserving of evidence in the literature studies.

Keywords: Textual Linguistics. Intertextuality. Reading Theory. Comic Books. *Turma da Mônica*.

SUMÁRIO

Introdução.....	12
Capítulo 1 Conceito e histórico dos quadrinhos.....	18
1.1 Denominação para as histórias em quadrinhos.....	19
1.2 Conceito de história em quadrinhos.....	19
1.3 Estrutura das histórias em quadrinhos.....	21
1.4 História em quadrinhos é literatura?.....	25
1.5 Panorama histórico.....	26
1.5.1 Panorama Histórico Mundial.....	26
1.5.2 No Brasil.....	34
Capítulo 2 Mauricio de Sousa e suas personagens.....	42
2.1 A temática da Turma da Mônica.....	53
Capítulo 3 O leitor e a compreensão do texto.....	57
3.1 A leitura de quadrinhos.....	60
3.2 O leitor da Turma da Mônica.....	63
Capítulo 4 Texto e fatores de textualidade.....	72
4.1 A Intertextualidade.....	79
4.1.1 Casos de intertextualidade.....	82
Capítulo 5 A intertextualidade nos quadrinhos da Turma da Mônica.....	86
Capítulo 6 Estudo das HQ – Um percurso intertextual.....	90
6.1 Anos 70.....	91
6.1.1 HQ dos anos 70.....	92
6.1.2 Tipos de intertextualidade.....	95
6.1.3 Casos de intertextualidade.....	96
6.2 Anos 80.....	99
6.2.1 HQ dos anos 80.....	102
6.2.2 Tipos de intertextualidade.....	103

6.2.3 Casos de intertextualidade.....	104
6.3 Anos 90.....	106
6.3.1 HQ dos anos 90.....	107
6.3.2 Tipos de intertextualidade.....	109
6.3.3 Casos de intertextualidade.....	109
6.4 Anos 2000.....	111
6.4.1 HQ dos anos 2000.....	113
6.4.2 Tipos de intertextualidade.....	114
6.4.3 Casos de intertextualidade.....	115
6.5 Outros exemplos.....	120
6.6 Recursos mais freqüentes.....	158
Considerações Finais	159
Referências das figuras	167
Lista de gráficos	173
Bibliografia	174
Anexos	177
HQ dos anos 70.....	178
HQ dos anos 80.....	181
HQ dos anos 90.....	184
HQ dos anos 2000.....	189
Questionário.....	193

INTRODUÇÃO



INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos foram, e são, ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais.
(Braga; Patati, 2006, p.12)

As histórias em quadrinhos constituem uma popular forma de arte do mundo e um gênero literário bastante peculiar e mesmo tendo sido, de certo modo, ignoradas no âmbito acadêmico, sua importância como meio de grande expressividade, bem como parte indispensável da cultura de massa, não pode ser negada.

Infelizmente, tanto no Brasil como em vários outros países, as histórias em quadrinhos foram, durante muito tempo, consideradas uma ameaça ao desenvolvimento intelectual das crianças, colocadas no ostracismo e consideradas culpadas por boa parte dos males do mundo. Não é de se surpreender, portanto, que as mesmas tenham encontrado dificuldade em adentrar as portas das escolas e das bibliotecas. No caso das universidades, a exclusão dos quadrinhos ocorreu em função de pouquíssimos pesquisadores entenderem-nos como dignos de estudo científico.

A resistência de educadores e pais às histórias em quadrinhos e aos demais meios de comunicação de massa diminuiu à medida que a sociedade passou a ver esses recursos com outros olhos. As barreiras contra elas, no entanto, ainda não desapareceram totalmente. Muitos consideram as histórias em quadrinhos uma leitura menos nobre, que não deve ser estimulada, pois prejudica a leitura de livros – esta sim, pertinente.

Alguns estudiosos, ainda, têm afirmado que a cultura dos quadrinhos caminha para o fim – a evolução das tecnologias estaria transformando-os em um universo obsoleto. Ao que parece, porém, isso não ocorrerá. Antigos leitores parecem não abandonar o hábito, enquanto novos “viciados” rendem-se aos encantos do gibi. Influenciados pelo recente aumento de produções cinematográficas baseadas nas

histórias, por modificações gráficas feitas nas revistas, ou simplesmente por pais aficionados, os leitores das histórias em quadrinhos continuam presentes no mundo todo.

A escolha pelo tema desta dissertação parte exatamente da crença nessa imprescindibilidade dos quadrinhos na literatura e na possibilidade de eles despertarem e manterem o gosto pela leitura, calcada na grande paixão pelos mesmos, em especial pela famosa *Turma da Mônica*, que acompanhou uma infância rica em leituras e ainda faz rir uma adulta maravilhada pelas mais variadas formas de escrita. Faz-se necessário mostrar, ao mundo acadêmico, que histórias em quadrinhos podem propiciar muito mais do que mero entretenimento, podem conter ricos elementos lingüísticos.

Mauricio de Sousa, com suas personagens conhecidas mundialmente, é, sem dúvida, a pessoa que parece representar sozinha a grandiosidade do gênero no Brasil; é o mais bem sucedido dos criadores de quadrinhos brasileiros e o grande veiculador desse estilo ainda nos dias atuais. Entreter a públicos diversos, cativar as crianças e ter conseguido transformar a infância de muitos adultos em uma aventura formam, indubitavelmente, o maior troféu que o autor carrega. Não é, porém, o único. Por sua perdurável obra, seu inquestionável carisma e seu indiscutível talento, Mauricio de Sousa teve, aqui, sua obra escolhida para se estudar o plano lingüístico das histórias em quadrinhos.

O pensamento de que os quadrinhos da *Turma da Mônica* são “apenas coisa de criança” pode ser desmistificado, bastando observar-se a grande quantidade de adultos que os lêem, além da elaborada produção textual voltada para os mesmos.

Este trabalho procura mostrar justamente que um dos fãs mais assíduos das histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* é o leitor mais velho, que acompanha,

juntamente com os novos leitores mirins, a saga atemporal de *Mônica*, *Cebolinha* e companhia.

Com base em elementos da Teoria da Leitura e pressupostos da Lingüística Textual, busca-se demonstrar, como objetivo geral, os recursos lingüísticos e temáticos mais freqüentemente empregados por Mauricio de Sousa e sua equipe para (o que se acredita ter como enfoque) a manutenção do leitor, que, agora adulto, acompanha as histórias desde os anos setenta e oitenta. Como objetivos específicos:

a) pretende-se mostrar quais desses recursos são utilizados para a aquisição de novos leitores, pertencentes a uma geração tão exigente e tão voltada para a tecnologia;

b) busca-se comprovar o papel da intertextualidade nesse jogo de sedução para a manutenção/captação do público.

A presente pesquisa tem como capítulo inicial a contextualização das histórias em quadrinhos – referidas como HQ daqui em diante – dentro da história e da literatura, sendo apresentadas sua estrutura e algumas das teorias que as procuram explicar. Obras de estudiosos como Iannone (1994), Eisner (1989), McCloud (1995 e 2006), Luyten (1985), Lajolo (2001), Cirne (1973, 1977, 1982, 2000 e 2002), Moya (1977 e 2002) e Vergueiro (2005) foram tomadas como ponto de partida para esta parte do trabalho.

O capítulo seguinte é composto pelo histórico das HQ de Mauricio de Sousa e da *Turma da Mônica*. Para tal, publicações de Dantas (2005), Vergueiro (1999) e do próprio Mauricio de Sousa (1999, 2000, 2004 e 2005) foram utilizadas como fonte.

Em seguida, no capítulo três, busca-se uma compreensão do processo da leitura, procurando traçar um provável perfil do leitor de HQ, especialmente do leitor

da *Turma da Mônica*, com base em uma pesquisa quantitativa¹. Os estudos de Kleiman (2000) sustentam, majoritariamente, o desenvolvimento deste capítulo.

O capítulo quatro destina-se às teorias da Lingüística Textual, dentro das quais se destacam as relativas à intertextualidade, as quais, por seu turno, permearão a análise do *corpus* em si. Dentro da Lingüística Textual, optou-se por seguir principalmente a abordagem de Koch (1998, 2002, 2004, 2005 e 2007); para a questão da intertextualidade, recorreu-se aos estudos de Koch (2004 e 2007), Sant'Anna (1999) e Hutcheon (2000). Este capítulo será seguido por outro que trata da intertextualidade na HQ da *Turma da Mônica*.

A análise do *corpus* encontra-se no capítulo seis. O *corpus* compõe-se de quatro histórias completas da *Turma da Mônica*, dos anos setenta, oitenta, noventa e dois mil – sendo uma de cada década. Foram escolhidas, dentre tantas outras, por representarem um dos fatos marcantes de sua década ou por manifestarem a recorrência de temas e recursos utilizados. As quatro HQ encontram-se por inteiro nos anexos.

Ainda no mesmo capítulo, são mencionadas partes de outras histórias para demonstrar a recorrência de artifícios contemplados pelo *corpus* principal escolhido. As histórias em questão procuram ser uma amostragem do desenvolvimento e do aprimoramento de técnicas intertextuais, de linguagem, de temas e de imagem que parecem ter acompanhado o passar das décadas.

Por último, as considerações finais que, unindo as análises com o resultado da pesquisa quantitativa, apontarão quais faixas etárias apreciam mais a HQ da

¹ Pesquisa elaborada exclusivamente para este trabalho, aplicada com pessoas de diversas faixas etárias na cidade de São Paulo, com o intuito de ser uma amostragem de quais são os quadrinhos mais lidos e por quem.

Turma da Mônica atualmente e quais são os recursos textuais que levam a publicação a ser tão bem-sucedida.

Ao final, encontram-se as referências das imagens, a lista de gráficos, a bibliografia e os anexos.

CAPÍTULO 1

CONCEITO E HISTÓRICO DOS QUADRINHOS

O mundo dos quadrinhos é mais vasto do que podemos imaginar. E é esteticamente mais interessante do que muitos imaginam.

(Cirne, 2002, p.37).

1.1 DENOMINAÇÃO PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo Iannone (1994), as HQ como se conhece hoje surgiram nos Estados Unidos e lá receberam o nome de *comics*, palavra que significa cômico, humorístico. A expressão é utilizada até hoje, mesmo em histórias sem caráter cômico: *comic strips* são as tiras e *comic books* são as revistas em quadrinhos. Na Espanha, ganham o nome de *tubeos*, referência à primeira revista infantil; na Itália, são chamadas *fumetti* (fumacinha), em uma alusão aos balões. No Brasil, prevalece o termo gibi, título de uma das primeiras e principais revistas do gênero aqui publicadas, mas também aparecem os termos “historinhas”, “quadrinhos” e “histórias em quadrinhos”. Nomenclatura menos familiar para os leitores de HQ é a expressão “tira diária” – as histórias curtas publicadas nos jornais – e os termos “lâmina” ou “tablóide”, história editada em uma única página.

1.2 CONCEITO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

De modo geral, a história em quadrinhos é uma história contada em quadros por meio de imagens, com ou sem texto. É uma narrativa gráfico-visual, cuja especificidade reside nos cortes espaço-temporais (a divisão dos quadrinhos em si), no uso de elementos iconográficos e na presença de signos peculiares, como as onomatopéias e os diferentes tipos de balões. Para Eisner (apud McCloud, 1995)

figuras tomadas individualmente não passam de figuras, mas quando são parte de uma seqüência, a arte da imagem se transforma em arte das histórias em quadrinhos. McCloud (1995, p.9) define-as como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Conforme Luyten (1985b) aponta, as HQ são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita.

Enquanto a escrita é informação percebida, ou seja, é preciso conhecer a decodificação dos símbolos abstratos da linguagem, as imagens são informações recebidas, o que quer dizer que é possível entendê-las instantaneamente, até por quem não tem educação formal. Por conta disso, as HQ acabaram associadas somente à leitura para crianças ou, ainda, até desprezadas como literatura inferior.

No entanto, o registro dos fatos – necessidade humana desde os primórdios – iniciou-se com os desenhos nas paredes das cavernas, ou seja, a imagem principiou e sempre fez parte da história da comunicação. A pintura rupestre é, sem dúvida, a mais antiga forma de arte, de onde todas as outras e o início do processo da escrita evoluíram. A tentativa de dizer algo, de se aproximar do coletivo pela expressão, seja qual for a forma, é um desejo básico da humanidade. Os hieróglifos eram uma mistura de letras e desenhos; os monges copistas incluíam iluminuras à transcrição dos textos; a xilogravura (desenhos na madeira) precedeu a xilografia (escrita na madeira); os cantores da Idade Média valorizaram suas apresentações com pôsteres em imagens seriadas e os ideogramas chineses são símbolos pictóricos, usados até hoje.

É interessante observar que os quadrinhos são mais estudados no campo da arte do que no da literatura. Nas universidades, a maior parte dos livros que trata

das HQ é encontrada nas bibliotecas de Artes ou Arquitetura, e não nas de Letras². Muitas das obras a respeito dos quadrinhos enfatizam a parte de diagramação e desenho; a parte discursiva não é muito abordada.

1.3 ESTRUTURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para Eisner (1989, p.8), “a configuração geral de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e [...] as regências da arte [...] e as regências da literatura [...] superpõem-se mutuamente”.

Para esse mesmo autor, os quadrinhos criam uma linguagem ao empregar imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Nessa linguagem, o texto funciona como uma extensão da imagem, e a fusão de símbolos, imagens e balões cria o enunciado.

Entre os elementos fundamentais que entram na composição imagética dos quadrinhos estão os *balões* e o *ritmo visual* (diagramação e corte em quadros); entre os que caracterizam a linguagem escrita figuram as *onomatopéias*.

Os balões podem ter vários formatos, expressando pensamentos, falas trêmulas, raiva, momentos de mudez, medo e diversas outras formulações, dependendo da situação visual e comunicativa que o autor quer criar. Quando se pensa que todas as possibilidades já foram exploradas, surgem novas idéias extremamente criativas. A própria metalinguagem é bastante explorada nas HQ desde *O Gato Félix*, em uma célebre tira em que o gato utiliza seu balão de fala como balão para voltar para a Terra. Nas HQ da *Turma da Mônica*, por exemplo, é comum as letras caírem de dentro do balão, derrubando a personagem; o balão virar

² Fato observado pesquisando-se os acervos das Universidades Mackenzie, USP e PUC-SP.

um guarda-chuva ou uma personagem pegar uma palavra de dentro dele e usá-la como o objeto real que a mesma representa. Segundo Luyten (1985b, p.19), o surgimento dos balões foi um marco, pois a partir dele:

os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento.



Figura 1 - Acima, Dudu “apanha” do balão de pensamento.

Figura 2 - Mais acima, O Louco retira a palavra *você* do balão como se fosse um objeto.

As onomatopéias completam a linguagem dos quadrinhos e dão efeito de beleza sonora. Na visão de Cirne (1977, p.33-34), uma boa onomatopéia “está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema”.

Para Luyten (1985b), muitos dos ruídos onomatopaicos vêm da língua inglesa, primeiramente pela supremacia americana na produção de HQ e, posteriormente, pelo fato de ser uma língua sintética cujo som representa o próprio

verbo da ação. Apesar disso, as onomatopéias, bem como os balões, estão cada vez mais divertidas e criativamente exploradas pelos desenhistas.

A *Mauricio de Sousa Produções*³ adota um estilo pessoal para as onomatopéias que utiliza nas revistas da *Turma da Mônica*, adaptando algumas expressões norte-americanas para a língua portuguesa, ou transcrevendo os ruídos da maneira como soam aos ouvidos do leitor brasileiro. Assim sendo, o "gulp" americano transforma-se em "glup", o "splash" em "chuáá", o "atchoo" em "atchim" etc.



Figura 3 - As revistas Disney brasileiras “traduzem” algumas onomatopéias (glup), mas mantêm outras no formato americano (*wroom, crack*).



Figuras 4 e 5 - Onomatopéias adaptadas para o português em revistas da *Turma da Mônica*.

³ Empresa fundada por Mauricio de Sousa, que inclui o estúdio onde são feitas as HQ e demais seções que cuidam dos produtos da marca. Será abordada mais adiante, no capítulo sobre o escritor.

A dinâmica estrutural entre os quadrinhos é também de fundamental importância para a confecção de uma boa história. Para Eisner (1989), o quadrinho funciona como um palco, e controla o ponto de vista do leitor. As diversas perspectivas criadas pelo autor produzem diferentes reações no espectador. Desse modo, um quadrinho estreito, por exemplo, causa a impressão de encurralamento, enquanto um largo sugere amplitude; um quadrinho totalmente preenchido pelo vilão, visto de baixo, evoca uma aproximação com a cena, ao passo que a mesma situação, vista de cima, estimula a sensação de distanciamento. Apesar de se tratar da parte da imagem, esses mecanismos de aproximação e distanciamento são recorrentes na literatura – denominados na semiótica como mecanismos de desembreagem⁴.

A escrita das HQ, além das onomatopéias, tem diversas outras peculiaridades. Segundo Eisner, 1989, p. 122:

Escrever para quadrinhos é uma [...] habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação escrita, pois lida com uma tecnologia singular. [...] Quando palavra e imagem se misturam, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.

No entanto, a interdependência entre escrita e imagem, em que esta prevalece àquela, pode, em outras configurações, ter a escrita como privilegiada, quando o texto convencional se faz necessário para alterar o sentido ou a intenção.

Nas publicações atuais das HQ da *Turma da Mônica*, observa-se uma mistura de histórias que contêm somente enunciados visuais e de histórias com enredos escritos mais complexos.

⁴ Conceito explicado em BARROS (2005, p.54): “o sujeito da enunciação faz uma série de opções para projetar o discurso, tendo em vista os efeitos de sentido que deseja produzir”.

1.4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS É LITERATURA?

Parece que sempre houve uma dúvida em relação ao fato de a HQ ser ou não parte da literatura. Quando aparece mencionada em livros acadêmicos, é naqueles que dissertam sobre literatura infantil. Além disso, na maioria dos livros desse tipo, a parte referente à HQ aparece muito sucinta, não ocupando sequer um capítulo. Apesar de constar, por vezes, como “literatura em quadrinhos”, o que há nos livros são alguns fatos históricos e o fenômeno da reação aos quadrinhos como leitura prejudicial que marcou os anos 50.

Também as HQ não são consideradas um gênero da literatura, pois não aparecem em obras sobre gêneros literários.

Segundo Lajolo (2001, p.17), para que a obra literária exista “é preciso [...] que alguém a escreva e que outro alguém a leia. E, para ela passar das mãos do autor aos olhos do leitor, várias instâncias se interpõem: editor, distribuidor e livreiro são três delas”. Nitidamente, estas condições e instâncias existem nas HQ. Mas por que, ainda assim, ficam fora da literatura?

A autora (p.18) explica:

Para que o texto seja considerado literatura [...] é preciso algo mais do que a interação entre seu autor e seus leitores. A literatura tem de ser *proclamada* e só os canais competentes podem proclamar um texto ou um livro como literatura. [Grifo da autora].

As HQ nunca foram proclamadas como literatura. Embora não haja mais a “caça às bruxas” dos anos 50, os quadrinhos ainda não são levados a sério pela maioria dos estudiosos e leigos e continuam sendo vistos como leitura marginal, conforme comenta ainda a autora (p.31):

Também a telenovela, irmã caçula da radionovela, faz parte dos excluídos da literatura oficial, bem como a literatura infantil, a fotonovela, a história em quadrinhos. A literatura [...] desconfia de tudo que não é escrito, ou de tudo que ao escrito acrescenta outros códigos.

Não se está sugerindo que as HQ devam ocupar o lugar de clássicos ou grandes obras contemporâneas, mas sim, que elas tenham seu devido reconhecimento e prestígio como literatura de fato. Felizmente, hoje já existem diversos livros que abordam os benefícios dos quadrinhos para a aprendizagem da leitura e para o desenvolvimento do gosto pela mesma, incluindo-os no *hall* de literatura que merece ser lida e admirada.

1.5 PANORAMA HISTÓRICO

Em se tratando de tecer um histórico resumido, seja ele a respeito de qualquer assunto, é inviável qualquer tentativa de completude sem que sejam injustiçados importantes momentos ou contribuintes do mesmo. Por não ser também o enfoque central dessa pesquisa, o presente panorama procurará apresentar tão somente os mais relevantes períodos, acontecimentos e autores para a formação do mercado editorial da literatura em quadrinhos.

1.5.1 Panorama histórico mundial

As primeiras HQ surgiram em meados do século XIX, não exatamente como se conhece hoje, mas já precursoras do formato moderno. No início, as ilustrações surgiram apenas para retratar cenas ou contar histórias, e podiam ser sem legendas, ou aglutinadas em um único desenho.

Rudolph Topffer (1799-1846) – suíço, um dos mais importantes ilustradores do mundo –, Wilhelm Busch (1832-1908) – alemão, poeta, artista e humorista – e Georges Colomb (1856-1945) – francês, usava o pseudônimo de Christophe – são considerados os precursores das HQ.

Segundo Moya (1993, p.12), esses autores “aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: os *comics*”. Para ele, Topffer escrevia histórias basicamente figurativas, originais e fantasiosas. Suas personagens mais famosas são *M. Vieuxbois*, *Dr. Festus* e *M. Cryptogame*. Já Busch era preciso nas linhas de seus desenhos e foi um dos principais inventores da caricatura e do riso satírico. Seu trabalho mais conhecido é *Max und Moritz*, que chegou ao Brasil com o nome de *Juca e Chico* pela tradução de Olavo Bilac. Christophe, com *Famille Fenouillard*, considerada a primeira HQ moderna, é apontado por diversos estudiosos como o verdadeiro criador da fórmula que daria origem às atuais HQ. Para Iannone (1994, p.30), “seus desenhos dão a idéia clara do movimento entre uma imagem e outra, e a história é habilmente dividida em pequenos quadros, para evidenciar o desenrolar dos acontecimentos”.

Apesar desse início europeu, os Estados Unidos dominaram o campo dos *comics*, ultrapassando o pioneirismo nesse meio, como se verá adiante.

As revistas humorísticas francesas (*Le Charivari*), inglesas (*Punch*) e americanas (*Judge e Life*) consagraram a profissão do *cartoonist* (caricaturista⁵). No início, os *cartoons* eram desenhos simples, de cunho político, até que uma disputa comercial entre dois jornais da imprensa nova-iorquina, no final do século XIX, levou seus donos a buscarem inovações e a recorrerem a diversos artifícios para

⁵ A autora traduz *cartoonist* como caricaturista. O termo, no entanto, designa cartunista. De acordo com o dicionário Oxford (1999, p.49), a palavra *cartoon* define caricaturas somente quando no jornal.

conquistar leitores. Entre as inovações, houve um grande incentivo ao uso dos *comics*, o que gerou um vasto campo de trabalho para os *cartoonists*. Essa rivalidade entre os caricaturistas impulsionou os modelos mais próximos das HQ atuais, conforme a perspectiva de Iannone (1994, p.30): “a narrativa em seqüência de imagens, a manutenção dos personagens nessas seqüências e os diálogos inseridos no quadro”.



Figura 6 - Famille Fenouillard,

Em 1895, o jornal *New York World*, de propriedade de Joseph Pulitzer, publicou uma historieta com a primeira personagem fixa semanal em cores, marcando o aparecimento definitivo das HQ. A personagem de *Down Hogan's Alley*, escrita por Richard Outcault, vestia um camisolão com mensagens irreverentes e, no ano seguinte, apareceu como protagonista e com seu camisolão pintado em

amarelo. Por este motivo, ficou conhecida como *The Yellow Kid*, e transformou-se na principal atração do jornal.



Figura 7 - *The Yellow Kid*.

A briga entre os dois jornais continuou, e Outcault foi convencido por Randolph Hearst, dono do *Morning Journal*, a mudar de emprego. Na imprensa concorrente, Outcault passou a desenhar séries de aventuras cômicas e não somente lâminas únicas, inovando, também, na introdução de balões com falas. O público, porém, não gostou muito e o autor voltou à estrutura anterior. Sua outra personagem de sucesso seria *Buster Brown*, traduzido, no Brasil, como *Chiquinho*, em 1905.

Rudolph Dirks, que também trabalhava no *Morning Journal*, retomou a fórmula de Outcault, usando balões e seqüências de quadros para desenvolver o enredo. Segundo Janonne (1994), Dirks foi o primeiro autor a apresentar uma história em quadrinhos com todos os elementos associados. Como acontecera com o colega, houve pouca receptividade ao modelo, mas Dirks insistiu e consagrou-o. Dirks criou as personagens *Hans e Fritz*, baseadas nas do desenhista Wilhelm Busch – as já mencionadas *Max und Moritz*. Dirks escreveu até morrer, em 1967, e seu filho John desenha e publica os quadrinhos até hoje. É a série que mais perdurou na história das HQ, e sua fórmula é seguida ainda nos dias atuais.

Não se pode deixar de mencionar o também americano Winsor McCay, com seu *Little Nemo in Slumberland* (*O Pequeno Nemo no País do Sono*), considerado

obra-prima dos quadrinhos. A partir dele, duas correntes surgiram no cenário das HQ: alguns autores mantinham o caráter inocente e cômico, ao passo que outros buscavam a linha intelectual de McCay, que explorava novas possibilidades mais líricas.

Com o surgimento de novos quadrinistas e a continuada concorrência entre os jornais, a expansão e a renovação das HQ era inevitável. Diversos desenhistas criativos surgiram com variadas personagens e idéias atraentes, as quais perduraram até hoje.

Adiantando-se um pouco no tempo, teve-se a criação de personagens bastante conhecidas, como *Felix The Cat* (*O Gato Félix*), do australiano Pat Sullivan, que saiu dos cinemas e atingiu a imprensa escrita em 1923. Deve-se mencionar, também, *Tintin*, personagem adolescente, escoteiro e repórter, sempre acompanhado do seu cão – criação de Hergé (pseudônimo de Georges Remi, escritor belga), que, para Moya (1993, p.62), “pertence ao Olimpo dos criadores do mundo da fantasia e da aventura”. Hergé é considerado por muitos autores como o Walt Disney europeu. De Elzie Crisler Segar, herdou-se *Popeye*, o marinheiro que surgiu como antecipador dos super-heróis com superpoderes.



Figura 8 - *Felix The Cat*.

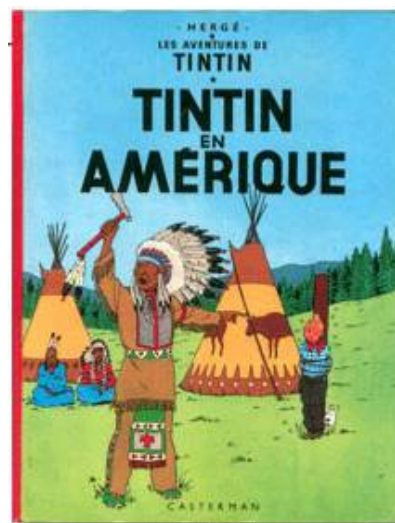


Figura 9 - *Tintin*.

Em 1929, dois quadrinhos publicados mudariam o caminho dos *comics*: *Buck Rogers*, ficção científica que retratava o século XXV, e *Tarzan*, o herói das selvas. Até então predominantemente cômicas, com personagens infantis e seus familiares, a HQ foi invadida pela aventura. O sucesso das histórias de aventuras levou o jornal *Chicago Tribune* a encomendar os quadrinhos do detetive *Dick Tracy*.

Já nos anos 30, um novo estilo associou-se à técnica dos quadrinhos americanos, então definitivamente líderes na produção mundial. Como afirma Iannone (1994, p.45), Milton Caniff, com seu *Terry and the Pirates* (*Terry e os Piratas*), “agregou a perspectiva e o contraste aos quadrinhos, ou seja, a apresentação dos personagens em vários planos, num harmonioso equilíbrio entre desenho e narrativa”. Em 1938, surgiria o *Super-Homem*, de Jerry Siegel e Joe Schuster. Em 1939, no rastro do sucesso do Homem de Aço, a revista *Detective Comics* lançou o *Batman*.

Ainda naquela década, houve a estréia de *Mickey Mouse*, personagem de desenho animado, no papel. As HQ de Walt Disney⁶ tornar-se-iam um grande fenômeno, especialmente no Brasil, como se verá adiante.

Segundo Cirne (2002), foi ainda nos anos 30, ascendendo a cada década, que as HQ extrapolaram os jornais, aumentando o número de publicações exclusivas, sobretudo revistas.

A partir dos anos 50, temas relacionados a questões morais, sociais e políticas começaram a se firmar com HQ como *Peanuts*, por exemplo. Naquela

⁶ **Walter Elias Disney** (1901–1966) foi cineasta, produtor americano de desenhos animados e animador. Tornou-se conhecido, nas décadas de 1920 e 1930, por seus personagens de desenho animado, como Mickey e Pato Donald. Ele também foi o criador do parque temático sediado nos Estados Unidos chamado Disneylândia, além de ser o fundador da corporação de entretenimento, conhecida como a Walt Disney Company.

década, destacou-se ainda Will Eisner, autor tratado como “mestre” no campo da literatura em quadrinhos. Sua criação maior foi *Spirit*, conforme aponta Cirne (2002, p.32):

Eisner fez do *Spirit* [...] um marco narrativo e gráfico, com suas angulações ousadas, seu iluminamento perfeito, seus dramas existenciais, seus inícios sempre diferenciados em termos de logotipia. Enfim, um marco revolucionário à altura das grandes obras do século XX.



Figura 10 - *Spirit*.

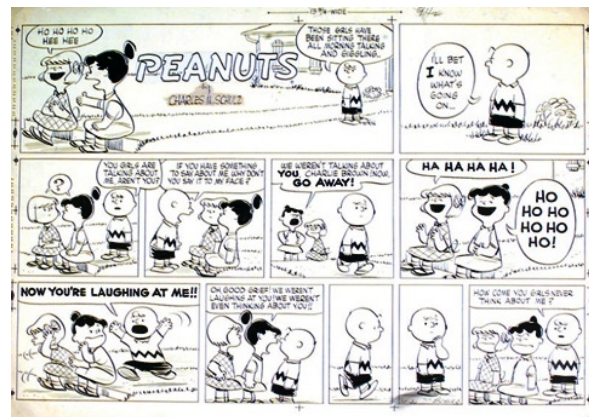


Figura 11 - *Peanuts*.

As décadas de 50 e 60 também consolidaram a maioria dos heróis mais populares até hoje — *Homem-Aranha*, *X-Men*, os *4 Fantásticos* e *Hulk*, por exemplo —, que, juntamente com seus criadores — como Stan Lee (*Homem-Aranha*) —, tornaram-se verdadeiras celebridades. Em 1952, surgiu a revista *Mad*, um grande fenômeno que satirizava tudo, de filmes e programas de tevê aos próprios quadrinhos. Apesar disso, foi ainda nos anos 50 que as HQ foram alvo de críticas, sendo taxadas de deseducativas, de incentivadoras ao crime e até de comunistas.

Os anos 60 e 70 ainda foram marcados pelo surgimento das HQ eróticas, principalmente na França e Itália.

Os Estados Unidos acabaram por se destacar no âmbito dos quadrinhos, principalmente por conta dos *Syndicates*. Essas agências de distribuição de matérias para os jornais sempre foram extremamente organizadas no país e, com o crescimento do interesse por quadrinhos, os *Syndicates* proliferaram, passando a

contratar desenhistas famosos e a distribuir também o novo produto lucrativo. Atualmente, os *Syndicates* funcionam no mundo todo, e pequenos jornais não sobreviveriam sem eles, mas seu grande início e seu desenvolvimento deram-se efetivamente no país do Tio Sam.

Apesar da supremacia americana, surgiram marcantes personagens de outras nacionalidades, como *Barbarella* e *Asterix* (franceses), *Valentina* (italiana), e *Mafalda* (argentina).



Figura 12 - Mafalda.

Os anos 80 viram publicações que misturavam ficção científica e feitiçaria medieval. Além disso, iniciou-se uma nova fase em que o formato de *comic book* prevalecia, mas as histórias eram mais bem elaboradas e, o papel, de melhor qualidade. Na apresentação gráfica, segundo (Luyten, 1985a, p.58) “há influência do estilo do desenhista Will Eisner no jogo de luz, e a linguagem cinematográfica aparece a todo vapor. O Ocidente vai buscar inspiração nas HQ japonesas tanto em conteúdo quanto no estilo”.

Atualmente, o número de publicações é imenso – apesar de a maioria ter tiragens pequenas – e as histórias vão de ficção científica e guerras a orgias, assassinatos, sem nunca deixarem de ser sucesso, também, os bons e velhos super-heróis.

1.5.2 No Brasil

A aparição das HQ no Brasil parece estar atrelada à tradução de Olavo Bilac para o *Max und Moritz* – que chamou de *Juca e Chico* – de Wilhelm Busch, em 1865.

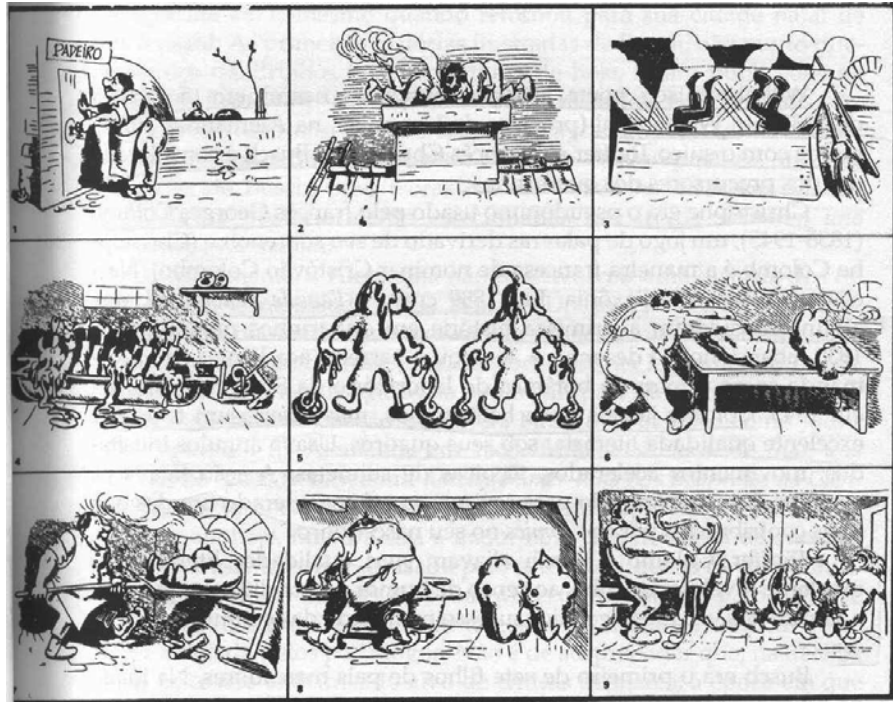


Figura 13 - *Juca e Chico*.

Por volta de 1869, os quadrinhos, já se expandindo na Europa, parecem ter sua primeira representação brasileira com Ângelo Agostini – ironicamente um ítalo-brasileiro – na revista *Vida Fluminense*, com o título *As aventuras do Nhô-Quim*, que teve, no entanto, curta duração.

O grande marco, porém, foi em 1905, com o lançamento da revista *Tico-Tico*, inspirada na francesa *La Semaine de Suzette*. Era uma revista em cores, dedicada principalmente às crianças. Segundo Ianone (1994), acredita-se que tenha sido a primeira do mundo a apresentar histórias em quadrinho completas. Os desenhos eram baseados em material estrangeiro, e a historieta mais famosa era *Chiquinho* (*Buster Brown*), de Outcalt, erroneamente considerado por muitos anos como

quadrinho típico brasileiro. Havia, no entanto, poucas páginas com quadrinhos; o resto era texto, geralmente curiosidades, fábulas e fatos da história do Brasil.



Figura 14 - O Tico-Tico.

A revista, da editora Malho, manteve-se até 1956. Ao longo de sua história, apareceram trabalhos de muitos desenhistas famosos, como J. Carlos, Max Yantok, Alfredo Storni, Lino Borges e Cícero Valadares. Outro destaque foi Luiz Sá, autor das histórias de *Reco-Reco*, *Bolão* e *Azeitona*, como lembra Iannone (1994, p.49): “desde a estréia, essa trinca de moleques endiabrados, tipicamente brasileira, cativou os leitores com suas bagunças e traquinagens”.

Entre seus leitores famosos, figuravam Carlos Drummond de Andrade, que escreveu, no cinquentenário da revista (1955 apud Moya, 1993, p.37):

Em contraste com a irrealdade do mundo político brasileiro, em que muitos homens públicos não acreditam nem faziam acreditar nos princípios que diziam defender, nossos caricaturistas povoaram a vida infantil de companheiros que a saudade ressuscita com a nitidez de seres reais. O Tico-Tico é pai e avô de muita gente importante. [...] E, da remota infância, esse passarinho gentil voa até nós, trazendo no bico o melhor do que fomos um dia.

Outro grande sucesso foi *A Gazeta Infantil*, apelidada de *Gazetinha*, publicada pelo jornal paulista *A Gazeta* em 1929. Inicialmente, trazia histórias do *Gato Félix*, depois trouxe *Carlinhos (Nemo)* e *O Fantasma*. A publicação perdurou até 1950 e também revelou grandes artistas brasileiros, como o cartunista Belmonte.

Em 1934, surgiu o *Suplemento Infantil*, um encarte do jornal carioca *A Nação*. A aceitação foi tanta que logo o encarte virou independente, passando a se chamar *Suplemento Juvenil*. A revista trouxe heróis como *Flash Gordon*, *Mandrake* e *Tarzan*, do *Kings Feature Syndicate*, para o país. Revelou também grandes talentos nacionais. Segundo Moya (1993, p.104), a publicação influenciou “de forma impressionante, nas décadas seguintes, o jornalismo, o rádio, as revistas, os livros, as editoras, o cinema, a cultura brasileira e, principalmente, todas as gerações futuras”.

O editor do *Suplemento Juvenil*, Adolfo Aizen⁷ – apontado como principal incentivador dos quadrinhos no Brasil para Iannone (1994) – foi também o fundador da *Editora Brasil-América* (EBAL), que lideraria o mercado das HQ brasileiras.

Ainda na mesma década, em 1939, Roberto Marinho⁸, dono do jornal *O Globo*, lançou uma revista infantil chamada *Gibi*, que trazia historinhas variadas, em sua maioria estrangeiras. O *Gibi* seguia o modelo de tablóide das outras revistas da época, até que, em 1940, começou a publicar histórias completas, como os *comic books*. Devido a tanto sucesso, as crianças passaram a chamar de “gibi” qualquer revistinha em quadrinhos, nome que prevalece até hoje quando tratamos do gênero.

Um grande destaque do final dos anos 40 foram as *Edições Maravilhosas*. Aizen comprou os direitos de publicação dos *Classic Comics* de uma editora

⁷ **Adolfo Aizen** (1907–1991) foi um dos principais responsáveis pela popularização dos quadrinhos no Brasil. Em 1945, fundou a EBAL (Editora Brasil-América Ltda.), que publicava tanto revistas de quadrinhos estrangeiros quanto adaptações de clássicos da literatura. A EBAL caracterizou-se não apenas como a mais importante editora de quadrinhos da história brasileira, mas também como incentivadora da produção nacional e reveladora de novos talentos.

⁸ **Roberto Pisani Marinho** (1904–2003) foi jornalista e empresário brasileiro. Herdou ainda jovem o jornal *O Globo*, fundado por seu pai, o qual ele ampliou, fundando uma cadeia de rádios. Em 1965, fundou a Rede Globo de Televisão, o principal canal de televisão no Brasil. Foi eleito membro da Academia Brasileira de Letras em 1993. Expandindo suas atividades, Roberto Marinho criou a fundação que leva o seu nome, uma das mais importantes instituições com que o país já contou em diversos setores da cultura, com destaques nos campos das Ciências, das Artes, dos Patrimônios Histórico e Artístico, da Literatura e da História, além de ajuda financeira que tem proporcionado a recuperação de tesouros ameaçados de perecimento.

americana, que publicava clássicos da literatura em forma de quadrinhos. A EBAL passou a publicar obras ilustradas de Charles Dickens, Jonathan Swift e Alan Poe, entre outros. Na vigésima quarta edição, inovou, trazendo, no lugar de uma tradução, um romance brasileiro, *O Guarani*. A partir dessa iniciativa, dezenas de obras da nossa literatura foram levadas à população em geral. Para Moya e Assunção (apud Cirne e Moya, 2002, p.40) “se fossem confinadas ao seu formato original, algumas dessas obras seriam menos conhecidas, não só porque este é um país de poucos leitores, como também porque essas mídias funcionam como chamariz para o texto original.” As *Edições Maravilhosas*, em série regular, encerraram-se em 1961, principalmente por conta do alto custo de produção, mas a EBAL ainda produziria muitas obras desse tipo.



Figura 15 - Edições Maravilhosas.

A década de 50 foi dominada pelas HQ de terror. A produção americana foi intensa, chegando ao país em 1951, com *Terror Negro*, da *Editora La Selva*. Surgiram as revistas *O Estranho Mundo de Zé do Caixão*, *Histórias Caipiras de Assombração*, *Histórias que o Povo Conta* e *Sexta-Feira 13*. Não tão extrema como aconteceu nos Estados Unidos, houve, também, nessa época, uma perseguição aos

quadrinhos no Brasil. Escolas, igrejas, professores e pais evitavam que as crianças lessem qualquer HQ.

Foi também nos anos 50 que chegaram aqui as historinhas de Walt Disney. A editora *Abril*, de Victor Civita⁹, praticamente fundou-se com essas publicações. Apesar das diversas ressalvas ao trabalho de Disney e das duras críticas que sempre recebeu, é inegável o valor de sua criatividade e do seu talento, os quais influenciaram gerações de desenhistas. Provavelmente, não há leitor brasileiro que nunca tenha tido contato com o mundo mágico de Walt Disney.

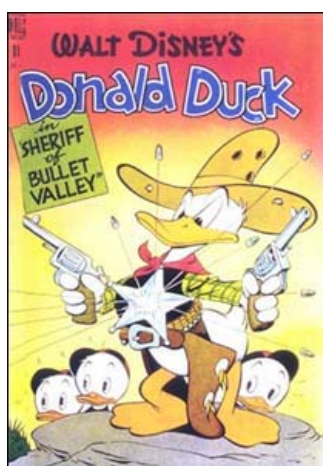


Figura 16 - Revista de Walt Disney.

A primeira revista genuinamente brasileira veio em 1960, *O Pererê*, criação de Ziraldo, o qual se tornaria mais famoso por seus livros infantis, como *O Menino Maluquinho*. *O Pererê* era um menino travesso que aparecia sempre acompanhado por personagens de características brasileiras evidentes: índio, coruja, tatu, onça etc. Com essa obra, para Vergueiro (1999, sítio eletrônico¹⁰), Ziraldo “representou um novo paradigma para os quadrinhos infantis no país, estabelecendo um modelo

⁹ **Victor Civita** (1907–1990) foi jornalista e empresário, fundador da Editora Abril em 1950 e criador da Fundação Vitor Civita em 1985. A editora é uma das maiores no Brasil e a fundação foi uma das primeiras iniciativas de empresas no campo social no país, com missão de contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, prioritariamente das escolas públicas com menos recursos. Vitor Civita é sempre descrito em suas biografias como um profissional visionário e entusiástico, que muito contribuiu para a divulgação da cultura no Brasil.

¹⁰ www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero1/artigosn1_2v2.htm#fn2

para todos os autores que quisessem falar da realidade brasileira por intermédio das histórias em quadrinhos”.

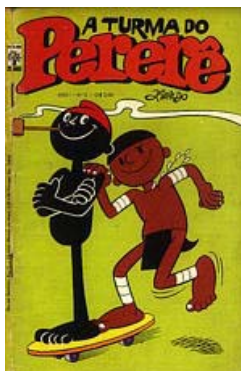


Figura 17 - O Pererê.

Apesar dos esforços, as histórias que enfocavam o folclore nacional saíram de circulação quatro anos depois, por não conseguirem concorrer com as estrangeiras. Iannone comenta (1994, p.52): “de fato, o fator custo prejudica seriamente o quadrinho nacional: sua produção e distribuição envolve [sic] grandes investimentos, não podendo jamais fazer frente aos esquemas montados pelos *Syndicates*.”

De acordo com vários especialistas, esse motivo, combinado ao fato das HQ serem consideradas, muitas vezes, literatura inferior, sempre foi uma das principais entraves ao êxito das mesmas no país, segundo aponta Luyten (1985b, p.7-8):

No caso brasileiro, está mais do que na hora de valorizar nossas personagens e nossos desenhistas. Não se trata, porém, de proibir a importação de HQ estrangeiras, mas de utilizar alguns mecanismos eficazes para incentivar a produção com raízes em nossa cultura e fazer valer algumas leis que protejam sua edição nos veículos de comunicação.

Para Cirne e Moya (2002, p.131), é em 1959, no entanto, com *Bidu* (inicialmente como tirinha), que tem início a maior e mais “bem-sucedida experiência editorial brasileira no campo dos quadrinhos”. *Bidu* é uma das personagens e a “marca” da *Mauricio de Sousa Produções*. Mauricio de Sousa foi e continua sendo o maior fenômeno dos quadrinhos do país e líder absoluto das HQ infantis. O estúdio

do autor paulista é considerado o quarto do mundo e suas personagens fazem sucesso em mais de dez idiomas. Ele conseguiu criar sua própria agência e distribuir seu trabalho em outros países sem ajuda dos *Syndicates*. No capítulo dois, será tratado com mais detalhes o histórico desse fenômeno, o qual particularmente interessa ao presente estudo.

Em meados dos anos 60, *O Pasquim* surge com vários personagens que se tornariam memoráveis. A grande criação seriam *Os Fradins*, de Henfil, para Cirne e Moya (2002, p.132), “um dos nossos quadrinhos mais críticos e mais lúcidos em política e cultura, explorando, com eficácia, os limites do humor negro”.



Figura 18 - Os Fradins, de Henfil.

A partir dos anos 70, ganhou força a HQ *underground*, ou marginal, que trata de temas condenados pela sociedade; mas as publicações não atingiram grandes números, principalmente porque muitas delas retratavam o que se passou no Brasil na época da ditadura.

Atualmente, os grandes nomes das HQ brasileiras são: Laerte, Glauco, Angeli, Veríssimo, Miguel Paiva e Sérgio Macedo. O público alvo desses autores, no entanto, são os adultos, o que só vem reforçar o fato de as HQ de Mauricio de Sousa liderarem a produção nacional do ramo infanto-juvenil. Não obstante haja, a

cada ano, novas publicações de quadrinhistas¹¹ menos conhecidos, os leitores a que se destinam são quase sempre os adultos.

¹¹ Os termos quadrinhista e quadrinista são usados variavelmente dependendo do autor que escreve sobre quadrinhos.

CAPÍTULO 2

MAURICIO DE SOUSA E SUAS PERSONAGENS



CAPÍTULO 2

MAURICIO DE SOUSA E SUAS PERSONAGENS

Temos, nestes anos, acompanhado a infância de umas três gerações. Partindo para a quarta, agora. E todos nossos leitores, amigos da turma, sentem que nossa mensagem, o conteúdo de nossas histórias, se moderniza, mas as antigas histórias não envelhecem. Um caso inédito no mundo dos quadrinhos. O espírito não tem idade.

(Sousa, 2005, p.9).

Conforme visto no panorama histórico, o Brasil sempre enfrentou a produção de quadrinhos internacionais, principalmente dos heróis que desembarcaram por aqui como *Batman*, *O Fantasma*, *Mandrake* e *Flash Gordon*. Depois disso, as grandes editoras americanas, a *Marvel* (*Homem-Aranha* e *X-Men*) e a *DC Comics* (*Super-Homem* e *Batman*) acabaram por dominar o mercado nacional de gibis. Recentemente, outro tipo de HQ que também começou a fazer sucesso por aqui foram os *mangás*, quadrinhos japoneses com pouco texto e muita ação. Atualmente, há desenhos animados baseados nas histórias, como *Dragon Ball Z* e *Transformers*.

Não há leis concretas que protejam o desenhista nacional, o qual é tido como um “lutador” inveterado, uma vez que batalha para conseguir publicar sua produção, conforme comenta Luyten (1985a, p.63):

Os quadrinhos brasileiros tiveram grandes expoentes e bons momentos. Muitos deles, porém, foram abafados pelas circunstâncias e, principalmente, pela falta de consciência. Uma consciência crítica de quem publica, de quem compra e também de quem faz.

Esse é um dos motivos pelo quais Mauricio de Sousa é considerado uma exceção no perfil mercadológico brasileiro. Apesar disso, o autor é somente mencionado como um grande sucesso nas obras a respeito da literatura em quadrinhos, não havendo muita informação adicional a respeito da saga de sua produtora nem mesmo sobre as personagens. Para tanto, recorreu-se a obras

específicas sobre o autor e a outras em que o próprio Mauricio de Sousa fala de sua história pessoal e da criação de suas personagens.

Mauricio de Sousa nasceu em Santa Isabel, no estado de São Paulo, em vinte e sete de outubro de 1935, e foi criado na cidade vizinha de Mogi das Cruzes, embora tenha passado alguns anos de sua infância também em São Paulo. O veio artístico estava no sangue da família: seu pai fazia música e poesia e pintava quadros; seu bisavô era um grande violeiro; sua irmã foi atração em programas de rádio de São Paulo e sua avó Dita vivia rodeada de crianças, pois contava histórias como ninguém. Foi justamente sua avó que inspirou suas primeiras histórias: ainda criança, Mauricio desenhava as histórias de “vó” Dita em tiras e apresentava-as em um cineminha improvisado de caixote e vela.

Mauricio aprendeu as primeiras letras antes de entrar na escola e sua primeira leitura, como não poderia deixar de ser, foi um gibi. Quando entrou na escola, já lia fluentemente. Além dos livros, lia revistas como *O Guri* e *O Globo Juvenil*. Fazia-o escondido, já que quadrinhos eram proibidos na escola.

Da época em que morou em São Paulo, as grandes lembranças do escritor eram de sua turma e da rivalidade com outro grupo de meninos, crianças que seriam futuras personagens de suas histórias.

Ainda do período escolar vem sua “mania” de desenhar: aos treze anos, segundo Dantas (2005), inventou sua primeira revistinha, *O Quartinho*, que circulava entre os colegas de classe. Os melhores amigos apareciam nas histórias como heróis, e os não tão queridos eram os vilões.

Os tempos de desenhar por brincadeira acabaram quando a fama de bom desenhista fez surgir trabalhos com os quais ganhou algum dinheiro. Mauricio

desenhou para aulas do Curso Normal, para exposições industriais e bailes de carnaval, até que foi convidado para ser ilustrador do jornal *O Mogi Esportivo*.

Em 1954, mudou-se para São Paulo, onde se apresentou à redação da *Folha da Tarde* (hoje *Folha de São Paulo*). O chefe de arte do jornal, Orlando de Mattos, analisou o material de Mauricio e aconselhou-o a desistir, dizendo-lhe que “desenho não dava futuro nem dinheiro”. Mauricio saiu arrasado, e enquanto cruzava a redação, um jornalista, percebendo sua tristeza, veio lhe perguntar se precisava de ajuda. Sousa contou-lhe o ocorrido, e a partir daquele momento, Mario Cartaxo tornou-se um grande amigo. Cartaxo não desprezou a arte de Mauricio, e aconselhou-o a arrumar um emprego em qualquer função no jornal – estando dentro da empresa seria mais fácil ter seu trabalho visto – e a continuar praticando para aprimorar sua técnica. Foi o que Mauricio de Sousa fez. Começou como copidesque (função extinta nos jornais atualmente, que consistia em deixar o texto mais jornalístico) e depois se tornou repórter policial. Em suas horas vagas, no entanto, refugiava-se em uma sala vazia para desenhar. Não eram, porém, histórias completas ainda, até que um dia seus colegas de trabalho lançaram-lhe um desafio e dele surgiu *O Repórter Policial*, sua primeira história completa.

No final da década de 50, conseguiu convencer um editor da *Folha da Tarde* a publicar uma tirinha na qual aparecia um menino chamado *Franjinha* com seu cachorro *Bidu*. Esse foi o início da criação de um grupo de personagens que chega hoje aos cento e cinquenta. O sucesso das personagens motivou Mauricio a abandonar, em 1960, seu emprego como repórter e a montar um pequeno estúdio em Mogi das Cruzes. Com um orçamento apertado, o quadrinhista visitava redações de jornais nas cidades próximas para oferecer seu trabalho. Segundo Gusman (2006, p.38), ao apresentar seu material para o dono da *Editores Continental*, “viu

seus personagens estrelarem uma revista pela primeira vez”. *Bidu* teve inicialmente histórias publicadas na revista *Zaz Traz* e logo ganhou título próprio.

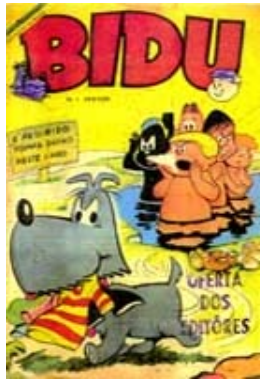


Figura 19 - *Bidu*.

Atualmente, sua primeira personagem famosa, o *Bidu*, participa tanto coadjuvando com seu dono quanto em historinhas em que é o astro principal, dialogando com outros animais e com objetos inanimados diversos. *Bidu* é o símbolo da empresa de Mauricio, a *Mauricio de Sousa Produções*. É também nas histórias do *Bidu* que o estúdio exacerba na metalinguagem, uma vez que o cachorrinho azul sempre “contracena” com os roteiristas, esquece o texto de sua fala como se fosse um ator, sai das páginas etc. (embora esse recurso tenha se tornado bastante comum em histórias com outras personagens também).





Figuras 20 e 21 - Personagens “contracenam” com roteirista e com o próprio Mauricio.

Em 1960, surgiu *Cebolinha*, inspirado em um garoto de Mogi das Cruzes que trocava o “R” pelo “L”. Logo após, em 1961, aparecia o *Cascão*, também baseado nas recordações de infância de Mauricio, e *Chico Bento*, cujo modelo foi um tio-avô do escritor. Nos anos seguintes, Mauricio criaria outras tiras de jornal, como *Piteco* e *Penadinho*, e páginas tipo tablôide para publicação semanal – *Horácio*, *Raposo* e *Astronauta* – que invadiriam dezenas de publicações durante dez anos.

Para a distribuição desse material, Mauricio criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de duzentos jornais ao fim de uma década.

Em 1963, em busca de personagens femininas, Mauricio de Sousa encontrou inspiração em suas filhas. *Mônica* fez sua estréia na tira de número dezoito do *Cebolinha*, e foi um sucesso imediato. *Magali* também surgiu em 1963, bem como *Horácio* e *Astronauta*. A personagem *Tina* surgiria em 1964. Com o sucesso das personagens, elas foram ganhando espaço além dos jornais e tendo suas revistas próprias. A da *Mônica*, lançada em maio de 1970, veio seguida da do *Cebolinha*,

publicada em 1973. As revistinhas do *Cascão* e da *Magali* foram criadas, respectivamente, em 1982 e 1989.



Figura 22 - Capas das primeiras revistas.

Novas personagens foram surgindo ao longo dos anos, muitas delas referências, também, a outros de seus filhos (Maurício de Sousa tem dez), como *Marina*, *Nimbus* e *Do Contra*. Outras foram criadas com o intuito de abordar as diferenças, como *Dorinha* (deficiente visual) e *Luca* (cadeirante). Outras, ainda, para acompanhar os avanços presentes na vida das crianças e jovens, como o *Bloquinho*, que fala “internetês”. Segundo o sítio *Gibindex*¹², somente duas personagens – o *Louco* e o cachorro *Bugu* – não foram inventadas por Maurício, e sim por seu irmão Márcio. Uma das mais recentes personagens é *Ronaldinho Gaúcho* – baseada no craque de futebol do mesmo nome – que já tem revistinha própria, e outra é *Alfacinha*, o “miúdo luso”, criada para estreitar os laços com Portugal, onde há grande mercado para a HQ.



Figura 23 - Dorinha, a personagem deficiente visual.

¹² www.gibindex.com/enciclopedia/br/m/400

A respeito das personagens, comenta Luyten (1985a, p.61):

Há os esquemas de divulgação e de sustento de um personagem. Mas é preciso que ele seja criado e viva o suficiente para constatar se agrada ou não. Um bom exemplo para isso é Mauricio de Sousa. Após anos de luta, ele conseguiu impor os seus personagens e, hoje em dia, suas revistas vendem mais do que as do mundo Disney no Brasil.

À medida que a produção crescia, Mauricio foi contratando mais profissionais e hoje possui uma equipe de cento e oitenta pessoas, entre desenhistas e roteiristas, trabalhando na *Mauricio de Sousa Produções*. Atualmente, desenha somente as histórias de *Horácio*, o dinossauro – por meio do qual fala à sua família, amigos e ao público, expondo suas aflições e aspirações; entretanto, todas as histórias passam por seu crivo antes de serem publicadas.

Para os estudiosos das HQ, a consolidação de Mauricio de Sousa deu-se efetivamente devido ao *merchandising*, ou seja, pela utilização de seus personagens em produtos comerciais. A presença da turminha em artigos variados – de alimentos a brinquedos – teria sido a responsável pelo grande crescimento e penetração em outros países. Consoante Luyten (1985a, p.78), “Mauricio conseguiu combater o esquema estrangeiro com as mesmas armas, para vencê-los e até suplantá-los”.

Segundo o sítio oficial da *Turma da Mônica*¹³, os quadrinhos de Mauricio de Sousa já foram adaptados para o cinema, para a televisão e para os jogos eletrônicos, além de terem sido licenciados para comércio em uma série de produtos com a marca dos personagens. Há inclusive os parques temáticos da *Turma da Mônica*, o *Parque da Mônica*, em São Paulo e Curitiba.

De acordo com o sítio *Gibindex*¹⁴ (que aponta como fonte dados publicados na *Meio&Mensagem Especial* de 24/09/2001), mensalmente são vendidos quatrocentos mil exemplares dos gibis da *Mônica*, *Cebolinha*, *Cascão*, *Magali* e

¹³ www.monica.com.br

¹⁴ www.gibindex.com/enciclopedia/br/m/400

Chico Bento. O número chega a um milhão se forem incluídos todos os produtos de Mauricio de Sousa, como as revistas de passatempos e revistas de atividades. Os produtos licenciados chegam a três mil, distribuídos por cem empresas distintas.

De 1970 a 1986, as revistas de Mauricio foram publicadas pela *Editora Abril*; a partir de janeiro de 1987, passaram a ser publicadas pela *Editora Globo*, em conjunto com os estúdios Mauricio de Sousa. Conforme o próprio autor explicou em uma entrevista ao sítio *Universo HQ*¹⁵, a mudança de editora deu-se porque a proposta de expansão da *Editora Abril* era muito pequena para o que ele almejava.

Em 2007, Mauricio de Sousa deixa a *Editora Globo* e começa a publicar os gibis da *Turma da Mônica* e *Ronaldinho Gaúcho* pela *Panini Brasil*. Na semana de dez de janeiro de 2007, foram publicados os números *um* das conhecidas personagens de Mauricio. A editora, que publica HQ da *Marvel* e *DC Comics*, pretende aplicar a experiência nesse campo para ampliar ainda mais o universo de Mauricio de Sousa. O quadrinhista justifica a mudança dessa vez justamente por esse viés: a necessidade de uma editora realmente especializada em *comics*, principalmente para conquistar mais mercado internacional.



Figura 24 - Capas das mais recentes publicações pela nova editora, a Panini.

Dentro desse assunto, aliás, é importante ressaltar que a presença de Mauricio de Sousa em outros países só não foi maior até o momento devido à dificuldade de transpor as personagens para a televisão e o cinema. Principalmente

¹⁵ www.universohq.com.br/quadrinhos/2003/entrevista_mauricio_sousa2.cfm

nos dias atuais, em que as personagens estáticas são preteridas pelas animadas, fez falta para a expansão das HQ recursos para investir nessas mídias. Na década de 80, houve a invasão dos desenhos animados japoneses, e Mauricio, que ainda não tinha desenhos para televisão, perdeu mercados. Mesmo tendo criado um estúdio de animação para produzir longas-metragens – a *Black & White* – as dificuldades políticas e econômicas levaram-no a deixar os projetos de lado e a se concentrar somente nas histórias em quadrinhos e seu *merchandising*, produzindo, assim, pouco material televisivo ou cinematográfico. Conforme lamenta o próprio Mauricio de Sousa (para o sítio *Cineweb*¹⁶ em 2004): "chegamos a circular em mais de vinte países. Hoje estamos em seis, porque não tínhamos mais desenho animado, devido aos altos custos. Desenho animado é uma indústria cara".

Após o filme *Chico Bento, Óia a Onça!*, de 1990, os estúdios *MSP* ficaram quatorze anos sem produzir cinema, até lançar, em 2004, um novo desenho animado, o *Cine-Gibi, o Filme*, amparado pela parceria com dois grandes estúdios internacionais, a *Paramount International Pictures* e a *United International Pictures*. Em fevereiro de 2007, foi lançado um novo filme, *Uma Aventura no Tempo*, com produção de *Miravista Filmes* e *Buena Vista*, entre outros.

Segundo o sítio *Cineweb*¹, nesses anos de interrupção em que se dedicou basicamente aos quadrinhos e à comercialização de produtos associados aos seus personagens, Mauricio de Sousa preparou-se para ser o maior e melhor do Brasil no campo minado do desenho animado, em que hoje medem suas forças gigantes como a *Disney*, a *Dream Works* e a *Fox*. Ainda de acordo com o sítio especializado, essa preparação incluiu um investimento em mão-de-obra especializada, a grande

¹⁶ www.cineweb.com.br/index_textos.php?id_texto=563

dificuldade da indústria de animação nacional; por isso, hoje, um dos objetivos centrais do autor é desenvolver projetos de televisão e cinema, aqui e no exterior.

A genialidade e competência de Mauricio de Sousa já receberam reconhecimento internacional por diversas vezes. O prêmio mais importante foi o *Yellow Kid* – considerado o *Oscar* dos quadrinhos –, que ele recebeu em 1971 no *Festival de Lucca*, na Itália. Mauricio também é personalidade constante em eventos sobre HQ, como em 2003 e em 2006 no *Festival Internacional de Banda Desenhada de Amadora*, em Portugal, no qual foi grande destaque.

A *Turma da Mônica* ganhou mais notoriedade e espaço com o sítio eletrônico próprio, que contém tirinhas, histórias seriadas, jogos, notícias e curiosidades, entre outros. Ao que parece (pesquisando-se em sítios de busca eficientes), diversas outras personagens famosas de HQ – como as da Disney, por exemplo –, não têm, em seus endereços eletrônicos específicos, espaço para os quadrinhos em si.

Recentemente, o desenhista criador da *Turma da Mônica* começou a escrever crônicas. Essas crônicas já geraram dois livros: *Navegando nas Letras* e *Navegando nas Letras II*. Nos textos, o autor escreve sobre suas atividades como artista, sobre suas personagens, curiosidades e fatos vividos.

Segundo o próprio quadrinhista, há vários projetos sociais envolvendo a turminha em andamento, como uma cartilha destinada a famílias pobres ensinando hábitos alimentares, amamentação e uma biblioteca itinerante.

2.1 A TEMÁTICA DA TURMA DA MÔNICA

Apesar de também ter como eixo central as crianças, como *Mafalda* e *Charlie Brown*, as HQ de Mauricio, ao contrário daquelas, não têm cunho político nem de crítica social. Embora extremamente engajado em programas sociais e em produção de histórias educativas – que tratam de respeito, diferenças e ecologia, entre outros temas – Mauricio escreve para entreter. Suas personagens vivem aventuras ora verossímeis, ora impossíveis que divertem e ajudam na formação da criança, sem pretensões de criticar ou fazer apologia a problemáticas políticas. A relação das personagens com o mundo atual dá-se por meio da sátira feita a filmes, Internet, novelas e livros, recurso que parece ser o grande segredo para o sucesso das HQ da *Turma da Mônica* entre os adultos.

Mauricio de Sousa prefere trabalhar determinados temas de forma velada, às vezes por meio de fábulas, para que a revista não se torne pesada demais no realismo – já que, segundo o autor, não é esse o intuito de suas histórias. Temas importantes como preconceito e cuidados com a saúde não ficam de fora, mas assuntos como violência, sexualidade e trabalho infantil não cabem na proposta da revista, e o autor delega a outros meios de comunicação tratar deles, conforme ele mesmo aponta em entrevista ao sítio *Universo HQ*¹⁷, em 2003:

A Turma da Mônica tem uma preocupação muito grande com todos os temas mundanos. Ninguém pode acusá-la de ser alienada ou algo do gênero. Mas faço questão que todas as histórias sejam um momento de *relax*. Se vamos transmitir uma mensagem, que seja de forma suave e relaxada.

¹⁷ www.universohq.com.br/quadrinhos/2003/entrevista_mauricio_sousa2.cfm



Figura 25 - A pobreza aparece sutilmente nas historinhas.

Até a morte é encarada com bom humor na personagem da “Dona Morte”. A turma do *Penadinho* foi criada para desmistificar os medos e pavores que cercam a infância de milhares de crianças. Mauricio retrata a *Dona Morte* como uma figura sem agressividade, sem caráter “assassino”. É um ser que trabalha no que gosta e cumpre sua missão para evitar a “superpopulação”. Nas historinhas mais recentes, a *Dona Morte*, na tentativa de facilitar seu trabalho, pratica esportes e até muda o visual. Mauricio ainda evita roteiros com menções a catástrofes ou desastres reais recentes e que tenham marcado desagradavelmente a lembrança dos leitores.

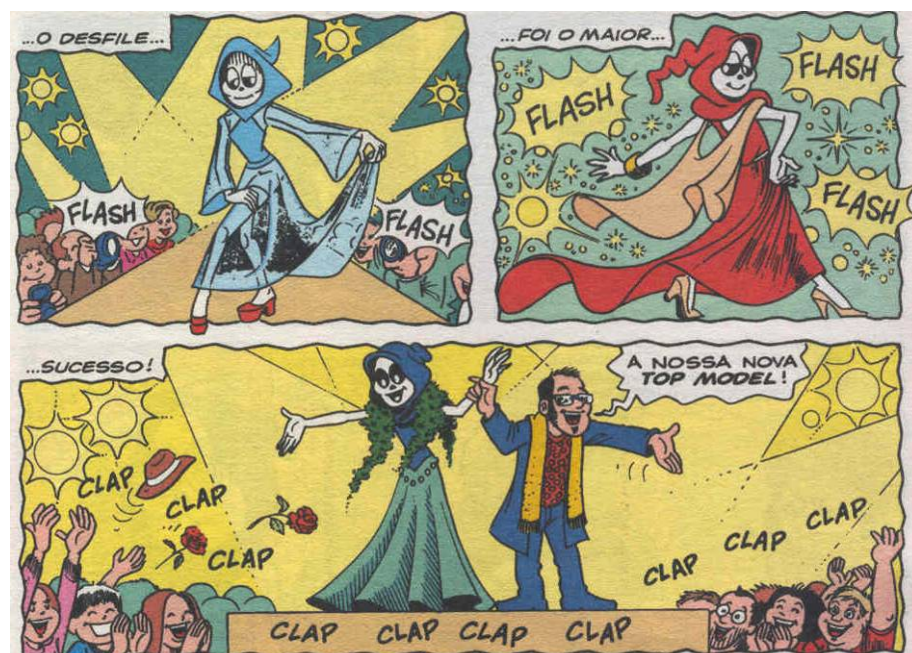


Figura 26 - A morte tratada com humor.

Alguns estudiosos criticam Mauricio de Sousa pelo fato de as personagens não terem características brasileiras. Para eles, o grande sucesso fez-se, mas continuamos não tendo uma literatura em quadrinhos que represente de fato o Brasil, como comenta Vergueiro (1999, em sítio eletrônico¹⁸):

A fim de se tornar um grupo de personagens com características universais, *A Turma da Mônica* deixou o meio ambiente brasileiro quase que completamente de fora de suas histórias. [...] Mauricio escolheu, para suas histórias em quadrinhos, um enfoque diferente daquele utilizado por seu colega Ziraldo. Ao invés de buscar elementos umbilicalmente ligados às características da realidade brasileira, ele optou por criar um grupo de crianças que tivesse, o mais possível, características universais. Dessa forma, pretendia competir com as histórias em quadrinhos estrangeiras – para o que se deve entender os quadrinhos *Disney* – em igualdade de condições, navegando no mesmo nível de narrativa em que navegavam os *Patos Donalds* e *Mickeys* que eram impingidos às crianças brasileiras.

Apesar dessa busca por temáticas universais, é preciso reconhecer que Mauricio não colocou o seu país totalmente à parte. Algumas personagens, como *Chico Bento* e *Papa-Capim*, enfocam características da realidade brasileira. Para teóricos mais severos, no entanto, isso não é suficiente, pois encaram a opção do quadrinhista como de dependência em relação aos modelos estrangeiros de produção de quadrinhos, conforme salienta Cirne (1982, p.82-83):

Chico Bento e Papa-Capim, em princípio, respondem à brasilidade comprometida com a realidade cultural do país. Mas só em parte tem-se obtido tal coisa [...]. Já o índio Papa-Capim ainda não pontificou no primeiro time dos personagens de Mauricio; o mesmo se diga de Cafuné e da onça Guatira. (Enquanto isso, o pretinho Jeremias, ligado à turma da Mônica, continua sendo um personagem absolutamente secundário). [...]. Decerto, não é por aí que conseguiremos superar o racismo existente no Brasil. Ao contrário, apenas reforçá-lo-á.

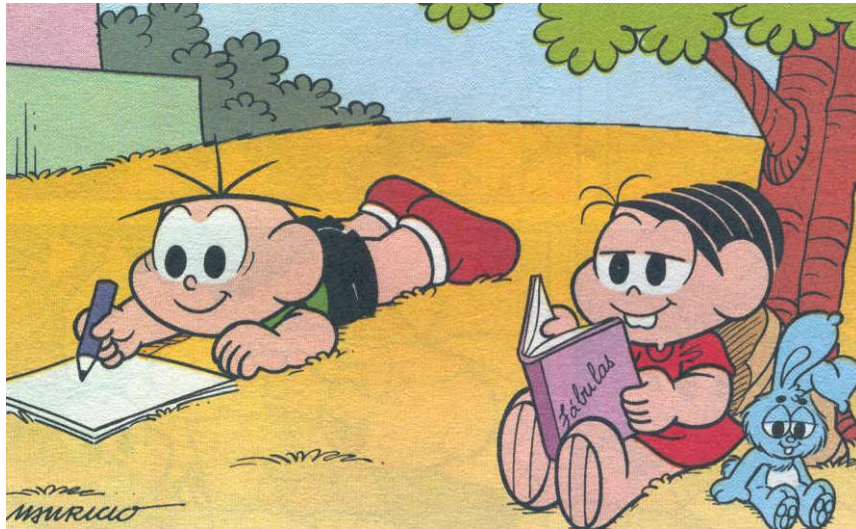
Seja qual for a posição dos críticos, é definitivamente inegável que as HQ no Brasil possivelmente jamais teriam tanta projeção nacional e internacional sem Mauricio de Sousa. Além disso, tendo como base as próprias experiências

¹⁸ www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero1/artigosn1_2v2.htm#fn2

anteriores e atuais no panorama das HQ nacionais, é possível afirmar que personagens “abrasileiradas” nunca fizeram grande sucesso. A grande maioria do público leitor de gibis não se identifica com personagens folclóricas nem com animais típicos; ele tem interesse por seres que partilhem da sua realidade – na maior parte das vezes satirizando-a – ou por criaturas fantasiosas inovadoras – que o levam a um mundo imaginário. Mauricio de Sousa enveredou pelo universo das crianças comuns, com características atemporais – afinal, como diz o dito popular: “criança é sempre criança” – e acertou plenamente no que o público gosta. Atualmente, parece usar cada vez mais recursos que fazem ponte com a realidade para atingir o cômico e manter a fidelidade de seus leitores.

CAPÍTULO 3

O LEITOR E A COMPREENSÃO DO TEXTO



CAPÍTULO 3

O LEITOR E A COMPREENSÃO DO TEXTO

Sobretudo nos quadrinhos modernos [...], a leitura se espraia por múltiplas variações formais: está aberto, assim, o espaço significante para a modificação da linguagem.

(Cirne, 2000, p.25).

Na acepção de Kleiman (2000, p.10), “a leitura é um ato social, entre dois sujeitos – leitor e autor – que interagem entre si, obedecendo a objetivos e necessidades socialmente determinados”. Ao se compreender um texto, várias dimensões são envolvidas, desde a apreensão de palavras e figuras até o entendimento do contexto maior, sendo este último um esforço inconsciente, que depende de conhecimento prévio à leitura. O leitor utiliza sempre o que ele já sabe, a experiência que adquiriu em sua vida para dar sentido ao que conseguiu ver com seu conhecimento lingüístico e textual. A ativação do conhecimento prévio é essencial para que o leitor faça as inferências necessárias para compreender o texto como um todo coerente.

O conhecimento prévio sozinho, no entanto, não basta. A autora ressalta que, ao não conhecer o nome de objetos concretos ou ao desconhecer conceitos simples, o leitor pode enfrentar problemas de ordem lingüística que afetam a compreensão do texto como um todo. O conhecimento lingüístico também desempenha um papel fundamental no processamento do texto – atividade na qual unidades significativas menores vão sendo agrupadas em maiores até a construção de maiores unidades, também significativas.

Dessa forma, são o conhecimento lingüístico, o conhecimento textual e o conhecimento de mundo os procedimentos ativados durante a leitura para se chegar ao momento de compreensão. Cada mecanismo, separadamente, não constitui um tecido coerente, conforme aponta Giasson (1993, p.18): “a compreensão na leitura é

encarada hoje como um processo holístico [...] é cada vez mais evidente que uma habilidade aprendida isoladamente não contribuirá para uma atividade real de leitura”.

Segundo Kleiman (2000), durante a leitura, o leitor, conscientemente, estabelece objetivos, formula hipóteses e verifica-as. A forma do texto determina, de certa maneira, os diferentes objetivos de leitura: contos, fábulas, romances, artigos de jornal, manuais, bulas, cartas... variados são os tipos de textos e o propósito que levam as pessoas a lê-los. Há, ainda, a leitura por prazer, que não surge de uma necessidade ou de uma obrigatoriedade imposta por um terceiro.

Ao mesmo tempo, este leitor faz, inconscientemente, uma busca em sua memória por situações e eventos típicos de sua cultura – que a autora chama de esquema –, os quais determinam as expectativas sobre a ordem natural das coisas.

Estes mecanismos formam as estratégias cognitivas que regem o comportamento do leitor para construir a coerência do texto. Entre os princípios que modulam as estratégias, podem-se citar as regras de recorrência (elementos que sempre aparecem e orientam o leitor), de linearidade (é preciso haver conexão entre os fatos), de continuidade temática (o tema não pode ser mudado bruscamente) e de não-contradição (não pode haver idéias opostas que confundam o leitor). Todos orientam o leitor na reconstrução de laços no nível de microestrutura e de macroestrutura.

O autor, por sua vez, ao deter a palavra como em um monólogo, deve ser informativo, claro e relevante. Ele deve deixar pistas que possibilitem ao leitor reconstruir o caminho que ele percorreu. Quando há um desencontro dos objetivos do autor e do autor, fica comprometida a interação entre ambos. Conforme aponta Koch (2005, p.37), “conflitos, mal-entendidos, situações que desencadeiam

incompreensão mútua são inevitáveis no intercâmbio lingüístico [...] faz-se preciso, então, que as dificuldades sejam devidamente identificadas”.

Em Koch (2005, p.36), ainda, encontra-se uma síntese elucidativa para todo esse processo:

As estratégias de ordem cognitiva têm, assim, a função de permitir ou facilitar o processamento textual, quer em termos de produção, quer em termos de compreensão. As estratégias interacionais, por sua vez, visam a fazer com que os jogos de linguagem transcorram sem problemas, evitando o fracasso da interação.

3.1 A LEITURA DE QUADRINHOS

No processo de construção de significados abordado na primeira parte deste capítulo, a somatória imagem e texto que existe nas HQ facilita a percepção do todo pelo cérebro. O gênero descritivo, que comumente aparece em outros tipos de leitura, também não se faz necessário, uma vez que a parte pictórica cumpre essa função. Possivelmente por esse motivo, os quadrinhos sejam tão interessantes para a criança (cuja sensibilidade para a imagem é grande) e para o adulto que almeja uma literatura de entretenimento leve.

As regras de linearidade, recorrência, continuidade temática e não-contradição descritas por Kleiman (2000) aplicam-se à leitura de quadrinhos, uma vez que, na maior parte do tempo, cada HQ traz sempre a mesma superestrutura que lhe é peculiar, assim como as mesmas personagens e enredo padrão.

O leitor fiel de certo tipo de história já espera eventos recorrentes, já conhece as personagens e prevê o que vai ocorrer. Ainda assim, sempre as lê e até relê antigas histórias, pois sabe que aquele formato o faz rir, emocionar-se e/ou sentir prazer. Segundo a autora (p.50-52):

A regra da recorrência [...] serviria para explicar a expectativa de que o cenário textual apresente um número limitado de objetos, ou personagens, ou eventos, pois espera-se que estes recorram no texto. [...] A regra da continuidade temática é outra regra que regula os comportamentos automáticos, inconscientes do leitor na procura de ligações no texto.

As HQ sem nenhum texto escrito recorrem ao conhecimento que o leitor possui não só sobre o mundo do que é plausível nos quadrinhos, como também sobre o que sabe a respeito do enredo e das personagens. Eisner (1989, p.24) comenta, a respeito da leitura sem palavras: “as imagens sem palavras [...] exigem certo refinamento por parte do leitor. A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor”.

Cirne (2000, p.25) também faz comentário pertinente a respeito da leitura de quadrinhos:

Os quadrinhos, mais do que cinema, mais do que vídeo, mais do que a televisão, investe [sic] na possibilidade de uma leitura radical. [...] leitura que se dá, ao mesmo tempo, de forma múltipla e simultânea, que constrói a sua temporalidade específica no interior da narrativa que, se de um lado é a narrativa proposta pelo autor, do outro é a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor.

Ao preencher as lacunas entre um quadrinho e outro, o leitor exercita suas estratégias cognitivas a fim de conferir sentido ao texto, utilizando-se das pistas textuais e imagéticas fornecidas pelo autor e de seu conhecimento sobre aquele tipo de história.

O contato com alguns leitores assíduos de quadrinhos revela que a leitura da HQ torna-se mais prazerosa e fluida à medida que se conhece mais profundamente a história. No caso desta pesquisa¹⁹, um leitor afirmou não gostar de mangás até passar a entendê-los melhor e lê-los com mais rapidez.

¹⁹ Estes dados são frutos de enquete realizada, oral e informalmente, com aproximadamente sessenta alunos de Ensino Fundamental II de classe média.

Esse leitor, entretanto, quer novidades, tanto no campo textual quanto no campo imagético. Isso explica, em parte, o esforço da mídia em produzir textos com linguagem atual e formatos editoriais mais modernos e a busca de novas expressões faciais e expressões cômicas, conforme a comparação entre as figuras 27, 28 e 29 revela:



Figura 27 – Quadrinhos dos anos 70 – observe as expressões de raiva e espanto da personagem.



Figura 28 – Quadrinhos dos anos 90 – observe as expressões de raiva e espanto das personagens.

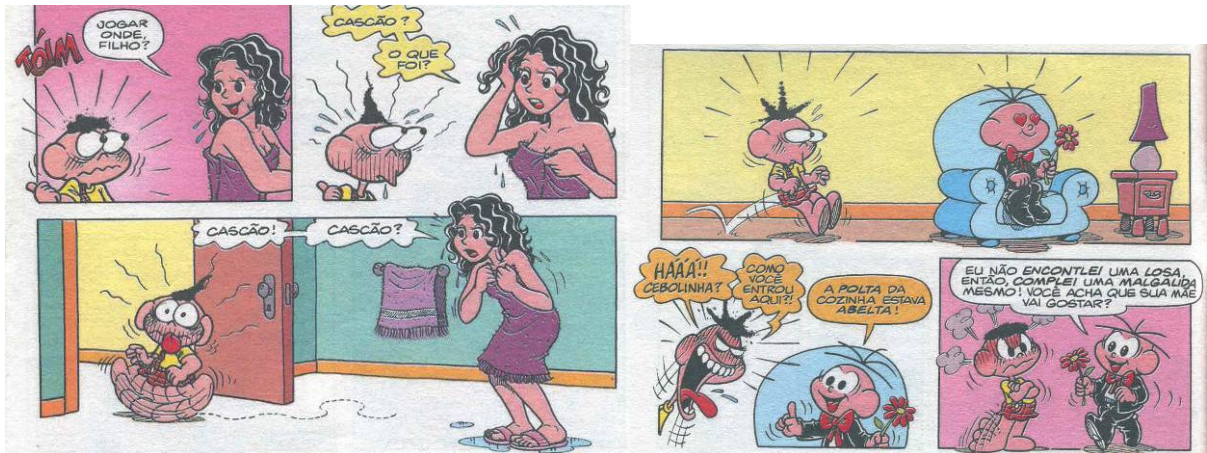


Figura 29 – Quadrinhos dos anos 2000 – observe as expressões de raiva e espanto da personagem.

O leitor de HQ é, portanto, um leitor diferenciado à medida que se utiliza das estratégias cognitivas sem grandes dificuldades para ler sua história predileta. É possível que resida aí o grande sucesso de determinadas HQ: a facilidade de entender, de perceber todos os elementos e de ativar o conhecimento prévio, fatores que tornam a leitura agradável e rápida.

3.2 O LEITOR DA TURMA DA MÔNICA

O leitor fiel à determinada HQ consegue acionar com bastante facilidade os mecanismos de recorrência e de continuidade temática apontados anteriormente. Isso porque as HQ normalmente seguem o mesmo padrão de personagens, cenários e assuntos. Quem lê alguns quadrinhos da *Turma da Mônica*, por exemplo, não demora a perceber quais são as personagens principais, suas características marcantes e o tipo de aventura que costumam vivenciar. Ainda que mantendo o mesmo eixo temático central desde quando foram lançadas nos anos 70, as histórias continuam atuais e agradáveis a públicos diversos. Esse fenômeno explica-se, principalmente, pelo uso constante da intertextualidade, como será abordado no capítulo seis.

Para Eisner (1989, p.13-14):

O artista seqüencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor [...]. O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem.

Parece ter sido essa a grande chave do êxito de Mauricio de Sousa com os quadrinhos da *Turma da Mônica*: ao se aproximar do leitor com temas universais e historinhas de humor simples e inteligente, criou um vínculo com a sua experiência de infância, que perdurou na vida do adulto.

Para Nunes (in Orlandi, 1998), todo leitor tem sua história de leitura, apresentando uma relação com os textos de acordo com as condições de produção dos mesmos dentro de sua época. Conforme a conjuntura histórica, mudam as determinações que motivam ou condicionam a leitura. Atualmente, há um número imenso de escritos para fins extremamente diversificados. Adultos e crianças têm ao seu alcance uma extensa variedade de publicações e, diferentemente do passado, hoje a leitura não é mais o principal instrumento de aculturação disponível, além de poder ser feita para puro entretenimento.

A partir de dados observados em sítios especializados, notou-se que, no Brasil, o quadrinho preferido é o da *Turma da Mônica*. Apesar da queda de leitores nos últimos anos – principalmente em decorrência da popularização da Internet e da cultura de massa –, é grande ainda o número de pessoas que opta por um bom livro ou gibi de papel.

Qual é o melhor Universo?

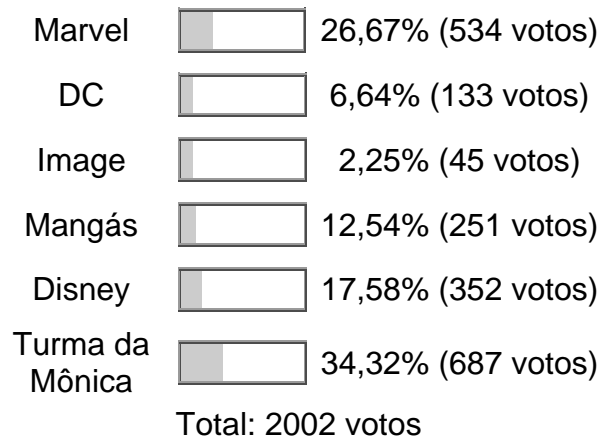


Figura 30 – Enquete sobre HQ preferida. Fonte: www.universohq.com.br, em 8/09/2006.

A pesquisa quantitativa realizada especialmente para o presente trabalho (o modelo encontra-se nos anexos) procurou abranger diferentes públicos para se ter uma amostragem do perfil do leitor da *Turma da Mônica*. Dentre as duzentas e setenta e quatro pessoas que responderam à enquete, 35,4% eram da faixa etária que se pretendia focar: de vinte e um a trinta anos. O objetivo era verificar a quantidade de adultos que “cresceram no mesmo período em que a *Turma da Mônica*” que lêem a publicação. Nos gráficos um e dois, observam-se o número de entrevistados e a porcentagem de cada faixa etária sobre a amostra total.

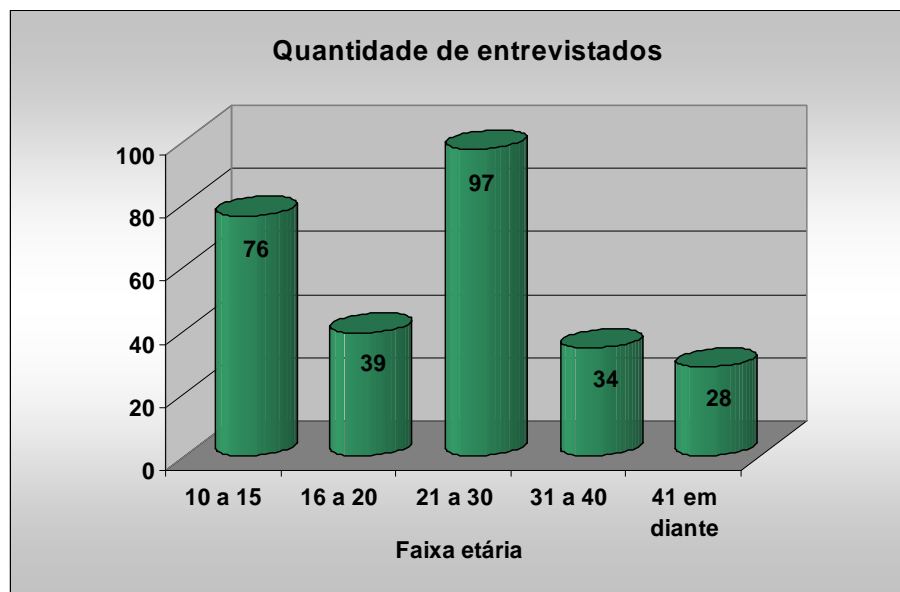


Gráfico 1 – Quantidade de entrevistados.

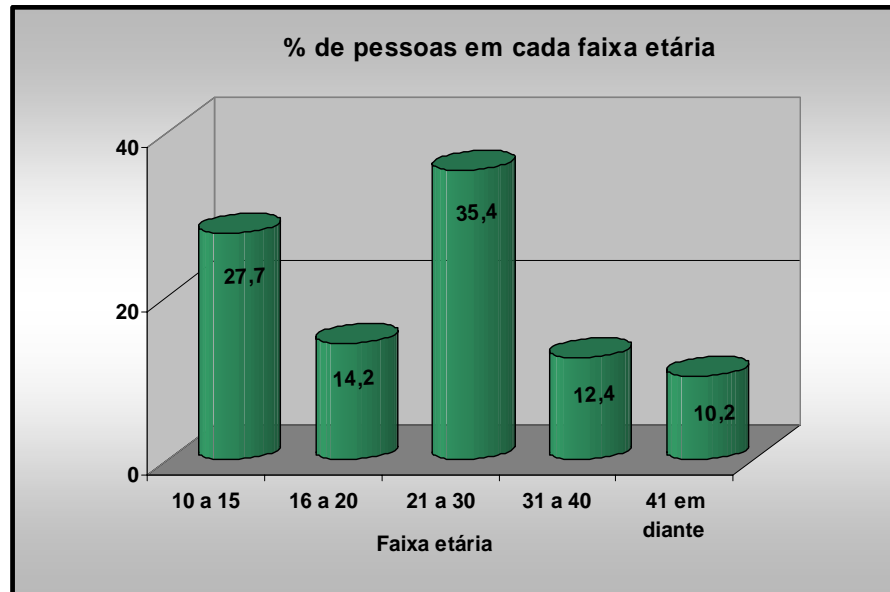


Gráfico 2 – Porcentagem de pessoas em cada faixa etária.

Buscou-se constatar o hábito de leitura em geral e o hábito de leitura em quadrinhos em cada faixa etária. Notou-se que o hábito da leitura aumenta progressivamente a cada faixa etária, enquanto que a leitura de HQ segue um movimento inverso, como é possível observar nos gráficos três e quatro. Ainda assim, uma média de aproximadamente 40% dos adultos a partir dos vinte e um anos lê gibi, o que é um número bastante significativo.

Ao fazer-se a contagem da pesquisa, foi interessante observar que várias pessoas assinalaram não ter o hábito de ler ao mesmo tempo em que marcaram ter o hábito de ler gibis. Mediante isso, comprova-se a arraigada concepção social que a leitura de quadrinhos não é um hábito de leitura, é algo à parte. A diferença ficou marcante numericamente na faixa etária dos dez aos quinze anos (vide gráficos três e quatro), quando grande parte das crianças e adolescentes tem nos quadrinhos sua única fonte de leitura. Desse modo, considerando-se que o gibi possa ser, para alguns, o único ou quase único contato com a leitura, reforça-se a necessidade de uma HQ de qualidade, que possa transmitir um aprendizado e tenha um humor inteligente.

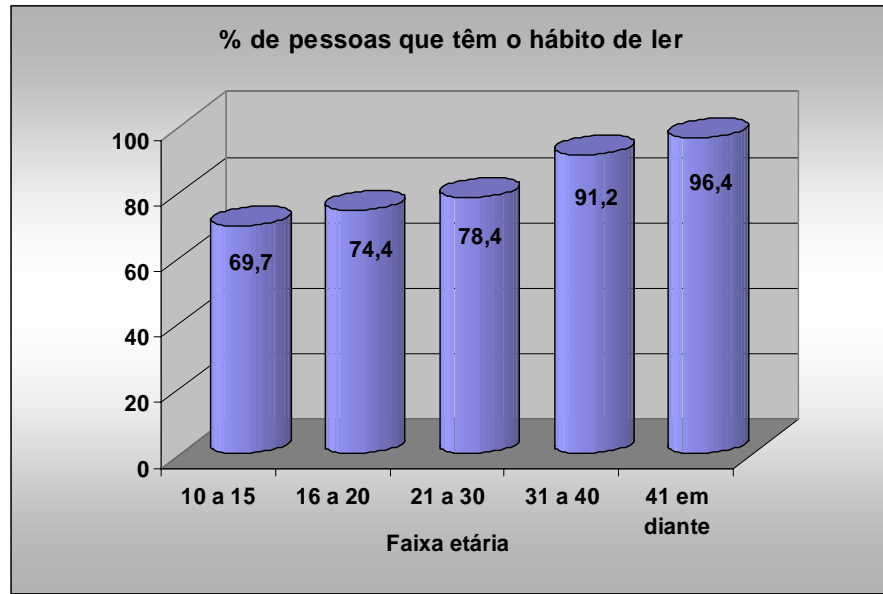


Gráfico 3 – Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler (divididas por faixa etária).

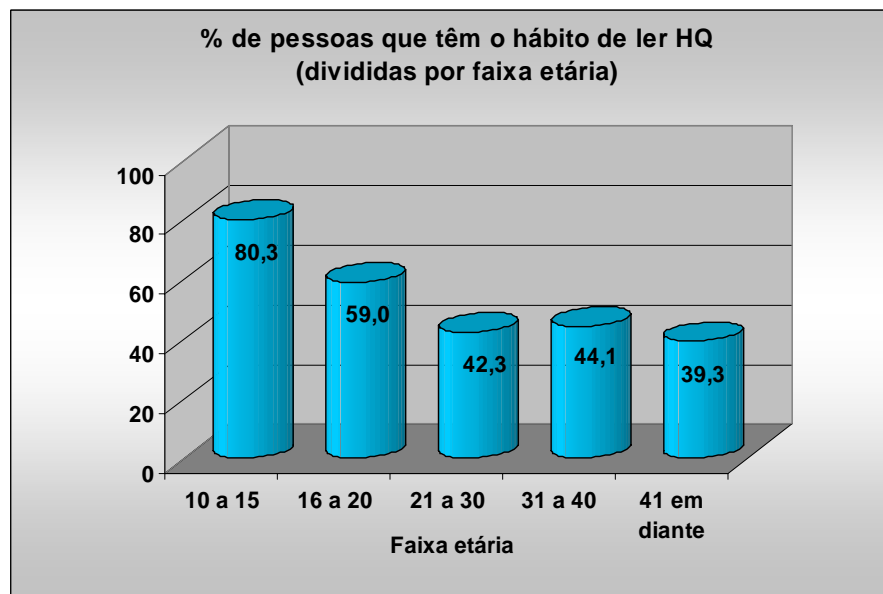


Gráfico 4 – Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler HQ (divididas por faixa etária).

Vale mencionar que o grau de escolaridade, assim como a idade, está relacionado à quantidade de pessoas que dizem ler gibis. Conforme nota-se no gráfico cinco, todas as crianças de Ensino Fundamental I entrevistadas afirmaram ler gibis, e essa quantidade diminui à medida que o nível de instrução aumenta. Não obstante, assim como na questão etária, o fato de 44% de pessoas formadas ou cursando o Ensino Superior terem o hábito de ler HQ é um dado expressivo.

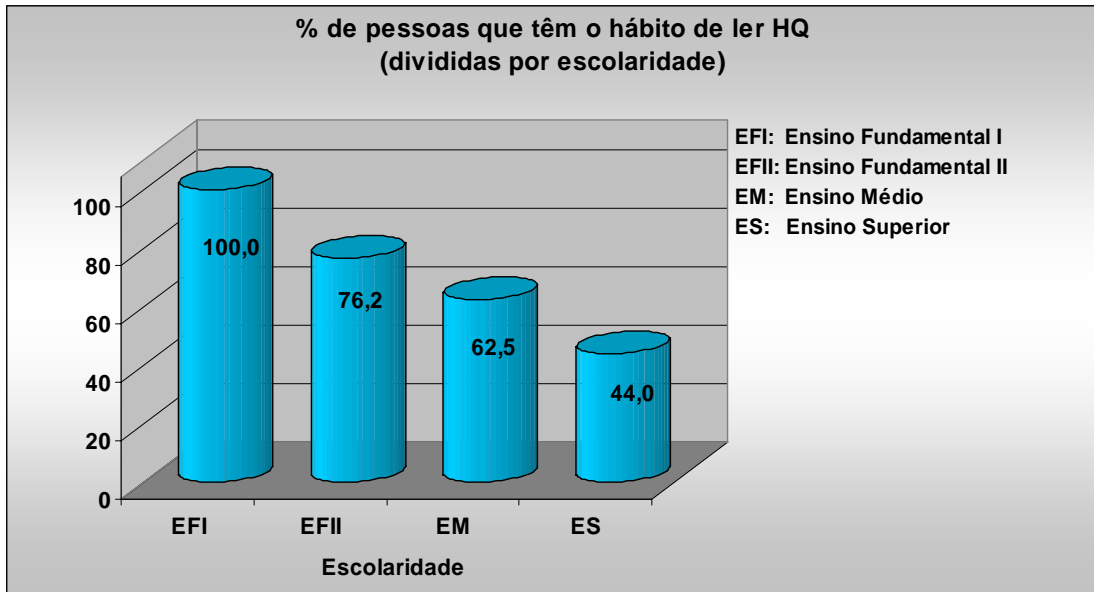


Gráfico 5 – Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler HQ (divididas por escolaridade).

Dentre as pessoas que costumam ler HQ, o foco central da enquête foi dividir quais delas as pessoas mais lêem. Como já era esperado, pelo que havia sendo pesquisado em sítios especializados, a *Turma da Mônica* foi a mais votada em todas as faixas etárias e em todos os graus de escolaridade. A faixa que compreende dos vinte e um aos quarenta anos foi a mais abrangente, como observa-se no gráfico seis.

Ao atentar-se, no gráfico sete, para o fato de que, dentre os entrevistados do Ensino Superior que têm o hábito de ler HQ, 70% lêem *Turma da Mônica*, pode-se ponderar que o gibi de Mauricio de Sousa faz grande sucesso também entre os adultos mais escolarizados, o que desmistifica a idéia de quadrinhos serem para os menos cultos. O público fã da revistinha continua fiel à sua provável literatura de infância, e busca passar o hábito para as novas gerações. Várias pessoas comentavam, enquanto respondiam à pesquisa: “eu compro para os meus filhos e sempre dou uma lidinha”; “meus filhos adoram” ou “antes eu lia bastante gibi da *Mônica*, pena que agora não dá mais tempo”.

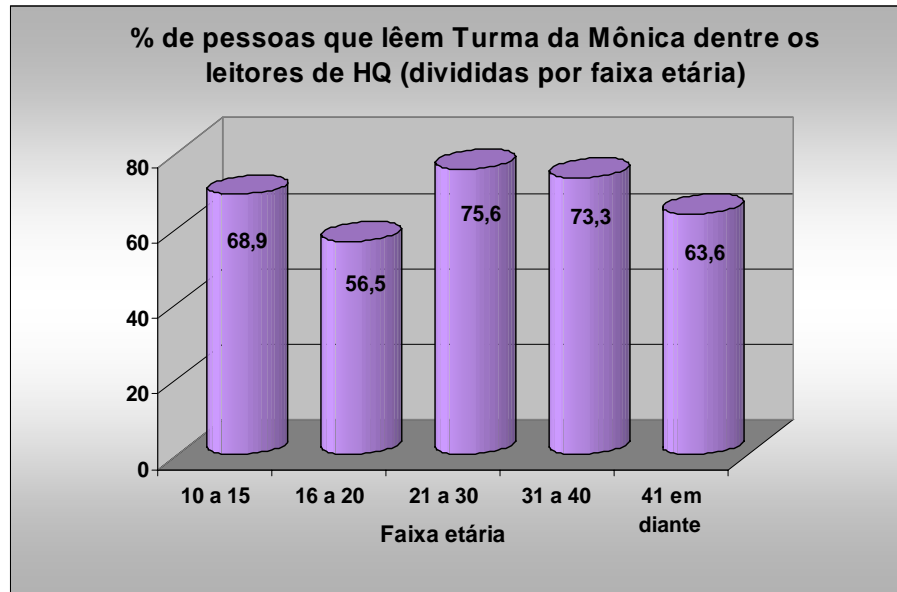


Gráfico 6 – Porcentagem das pessoas que lêem *Turma da Mônica*, dentre os leitores de HQ (divididas por faixa etária).

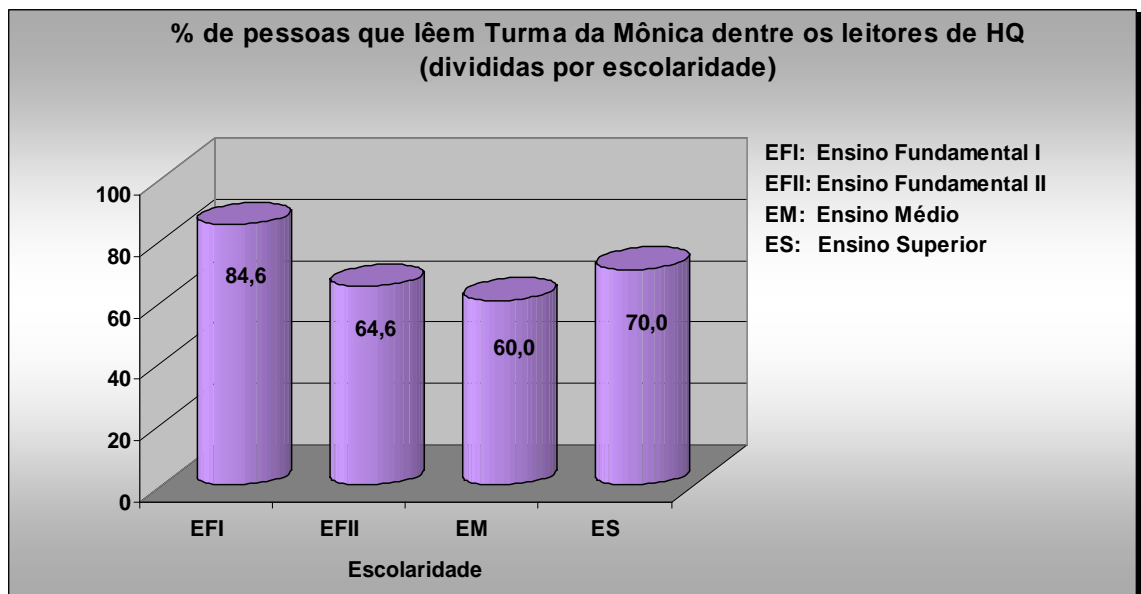


Gráfico 7 – Porcentagem das pessoas que lêem *Turma da Mônica*, dentre os leitores de HQ (divididas por escolaridade).

As demais publicações aparecem em bem menor número, como é possível observar no gráfico oito. Conforme mencionado no capítulo dois, os *mangás* têm ganhado público principalmente entre os mais jovens.

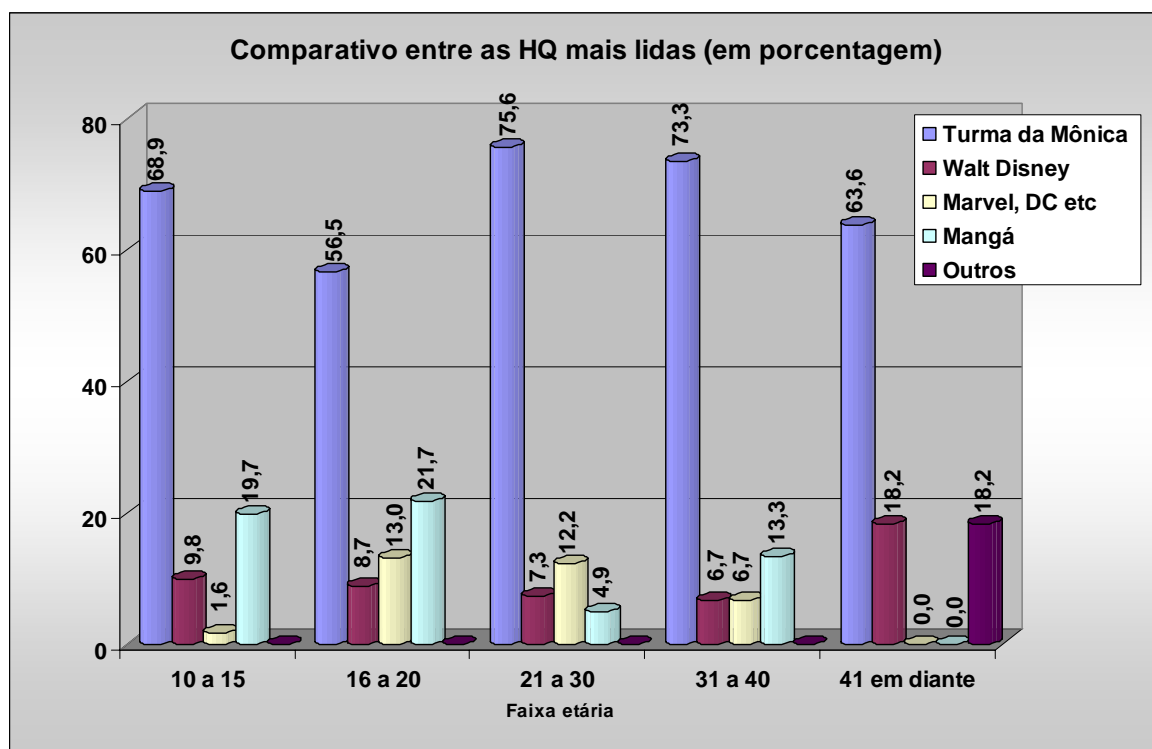


Gráfico 8 – Comparativo entre as HQ mais lidas (em porcentagem).

A pesquisa não contemplou menores de dez anos, que teriam dificuldade em respondê-la. Observa-se, porém, que nessa faixa etária se encontra grande número de leitores também. Normalmente, os adultos que gostam de HQ lêem-nas para seus filhos não-alfabetizados ou estimulam os recém-apresentados às letras à leitura das mesmas. Segundo Mauricio de Sousa²⁰, apesar de tantas mudanças no mundo, as crianças terão sempre a mesma peculiaridade:

As crianças de hoje têm mais ferramentas, têm mais utensílios para brincar, têm mais liberdade, estão assim, emparelhadas com pais, com avôs, conversando e dialogando mais, mas criança é sempre criança, é sempre um serzinho sensível que precisa de carinho, de um tratamento especial.

Cumprе assinalar que o menor público de leitores da *Turma da Mônica* – embora ainda numeroso – encontra-se na faixa que compreende os adolescentes e jovens adultos. Parece que o trivial e ingênuo deu espaço a histórias com violência,

²⁰ Em entrevista disponível em http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=7

realidade e ação e aos jogos de Internet com esses elementos, conforme comenta Tioosi (2006) em sítio eletrônico²¹:

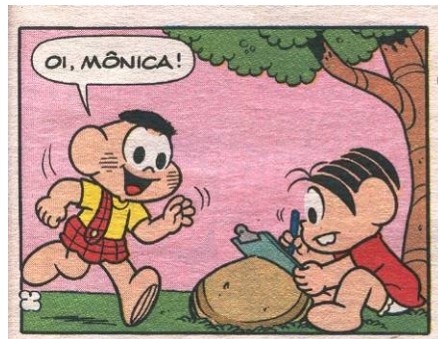
Na era da Internet tudo é grátis. Jogos em tempo real tomam tempo dos adolescentes, que não ganham o hábito de ler. Mesmo jogando *games* de personagens em quadrinhos, não há vínculos com o quadrinho real, especialmente por que [*sic*] ele não pagou pelo jogo, e sim simplesmente baixou de “algun lugar”.

Infelizmente, não só a *Turma da Mônica* tem ficado esquecida na estante e preterida nas bancas, mas também os livros considerados clássicos e imprescindíveis para a boa formação do leitor.

²¹ <http://hqmaniacs.uol.com.br>

CAPÍTULO 4

TEXTO E FATORES DE TEXTUALIDADE



CAPÍTULO 4

TEXTO E FATORES DE TEXTUALIDADE

A Ciência ou Lingüística do Texto [...] torna-se, assim, cada vez mais, um domínio multi e transdisciplinar, em que se busca compreender e explicar essa entidade multifacetada que é o texto – fruto de um processo extremamente complexo de interação e construção social de conhecimento e de linguagem.

(Koch, 2002, p.157).

Uma das aptidões específicas do ser humano é a da textualidade, ou seja, a capacidade de criar textos, verbais e não-verbais.

Segundo Koch e Fávero (1998), a Lingüística Textual é uma ramificação da lingüística que começou a se desenvolver na década de 60 e que tem como objeto de investigação o texto, e não mais a palavra ou a frase isoladas. As gramáticas textuais surgiram com o intuito de preencher as lacunas existentes nos estudos de fenômenos lingüísticos sem um contexto, e suas tarefas básicas são: verificar o que faz com que um texto seja texto, levantar critérios para a delimitação de textos e diferenciar as diversas espécies de textos²².

Como precursoras da lingüística textual, três grandes linhas de pensamento: a retórica, a estilística e o formalismo russo. Da retórica, a lingüística textual herdou a ordenação do pensamento – que contribui no estudo da microestrutura do texto – e a formulação lingüística – que contribui para o estudo da macroestrutura do texto. Da estilística, vieram os fundamentos necessários para o estudo do plano textual, antes reservado somente a ela, uma vez que a lingüística estudava somente até o limite da frase. Os formalistas russos (que tinham como principais representantes Propp, Sklovsky e Jakobson) contribuíram colocando, no centro de seus estudos, o estudo da estrutura do texto em si e por si mesmo, rejeitando considerações

²² Não serão discutidas questões que permeiam o uso dos termos texto e discurso feitas por alguns autores. O termo utilizado será sempre texto.

exteriores a ele. Koch e Fávero (1998) ainda mencionam como contribuintes das teorias de lingüística textual os trabalhos de Lévi-Strauss, Bakhtin, Hjelmslev e Benveniste, entre outros.

Sabe-se que, de acordo com a perspectiva teórica adotada, um mesmo objeto pode ser concebido de várias maneiras. A lingüística textual, que tem no texto seu objeto de estudo, não foge à regra. Dessa forma, fez-se necessária a escolha de uma linha teórica, e por isso a presente pesquisa seguirá os preceitos elaborados por Koch que, por sua vez, baseia seus estudos em Beaugrande, Dressler, Maingueneau e Barthes. Quando do tratamento do tema intertextualidade, o principal apoio teórico virá de Sant'Anna, Koch, Hutcheon e Fiorin.

Para Koch (2000, p.22), “textos são resultados da atividade verbal de indivíduos socialmente atuantes, na qual estes coordenam suas ações no intuito de alcançar um fim social, de conformidade com as condições sob as quais a atividade verbal se realiza”. Mas afinal, o que faz com que um texto seja considerado texto? A teia coerente que leva o receptor a construir um todo significativo caracteriza-se por diversos fatores, que recebem o nome de fatores de textualidade. Mateus (1983, p. 186) acrescenta: “chamamos de textualidade ao conjunto de propriedades que uma manifestação da linguagem humana deve possuir para ser um texto”.

Koch (1998, 2000 e 2002) entende como principal fator de textualidade a **coerência**. Em sua obra de 2000 (p. 41), aponta:

A coerência, [...] longe de construir mera qualidade ou propriedade do texto, é resultado de uma construção feita pelos interlocutores, numa situação de interação dada, pela atuação conjunta de uma série de fatores de ordem cognitiva, situacional, sociocultural e interacional.

Consoante a autora, todos os outros elementos coexistem para a produção de um resultado final coerente.

Os primeiros fatores de textualidade que podem ser abordados, por sua maior objetividade, são os de **intencionalidade** e **aceitabilidade**, que estão centrados, respectivamente, no locutor e no alocutário. A **intencionalidade** designa o anseio do locutor em elaborar um texto no qual os elementos lingüísticos por ele produzidos façam sentido e sejam aceitos pelo outro. Se não houver a intenção de se comunicar, seja por qual for o método, não há texto. A **aceitabilidade**, por sua vez, implica a disposição do alocutário em receber o texto do outro e participar dele. Se o receptor não partilhar do mesmo propósito do emissor, o texto não terá relevância para ele e não haverá a comunicação desejada. Dessa forma, um leitor não irá buscar textos que não lhe interessem ou sobre assuntos que não compreenda. Ainda assim, pode se deparar com um texto que, apesar de enquadrado em sua pretensão de leitura, acabe por não ser aceito. Quando isso acontece? Quando faltam elementos dos outros fatores de textualidade, como o **contexto** e a **situacionalidade**, por exemplo.

O **contexto**, para Koch (2002, p.24): “engloba todos os tipos de conhecimento arquivados na memória dos actantes sociais”. Quando interagem, locutor e alocutário trazem consigo sua bagagem cognitiva, social e procedural; se esses conhecimentos não forem, ao menos em parte, compartilhados, haverá pressuposições errôneas por parte de um dos dois. Por esse motivo, foi tão pertinente o surgimento da Lingüística Textual, que passou a analisar os textos sem excluir a situação comunicativa. Ainda na mesma obra (p. 26), a autor aponta: “sob essa perspectiva, falar de discurso implica considerar fatores externos à língua, alguma coisa do seu exterior, para entender o que nela é dito, que por si só seria insuficiente”.

Para que seja possível uma interação fluente, é preciso haver pistas contextualizadoras, recursos que auxiliem o alocutário na compreensão do texto. Esses recursos vão de sinais gráficos, diagramação, localização e data da produção do texto à seleção lexical, entre outros.

A **situacionalidade** denomina os fatores que fazem um texto relevante e adequado para uma dada situação. Para Koch e Travaglia (1998, p.69-70), a situacionalidade pode ser vista da situação para o texto e do texto para a situação. No primeiro caso, determina-se como a situação (neste caso, muito próxima ao conceito de contexto) interfere na produção e na recepção do texto. No segundo caso, observa-se como o texto tem reflexos no mundo real. O mundo criado pelo texto não é idêntico ao mundo real, mas o mundo conforme visto sob a ótica de quem o produziu. Desse modo, um texto pode ser coerente em uma situação, mas não em outra, daí a importância de adequar o texto à situação comunicativa.

Outro fator de textualidade que interfere na construção da coerência é a **informatividade**, que diz respeito à quantidade de informação nova que está contida em um texto. Um texto totalmente previsível tem baixo grau de informatividade e pode se tornar, por conseqüência, desinteressante. O nível de informatividade aumenta se houver, além das informações óbvias, novos conteúdos. No entanto, um grau máximo de informatividade – com dados totalmente inesperados – pode causar estranheza e exigir do receptor um grande esforço para compreender a mensagem. Esse fator está diretamente ligado à aceitabilidade e à intencionalidade, uma vez que o locutor seleciona as informações e a forma de distribuí-la de acordo com os efeitos que deseja para seu texto, enquanto o alocutário busca textos em que espera encontrar novos, porém compreensíveis, pareceres.

O próximo fator, também de fundamental relevância, é a **coesão**, que para Koch (2000, p.35), diz respeito ao “modo como os elementos lingüísticos presentes na superfície textual encontram-se interligados, por meio de recursos também lingüísticos, formando seqüências veiculadoras de sentido”. Os fatores de coesão são os mecanismos formais da língua que permitem estabelecer relações de sentido. Koch (2000) aponta duas grandes modalidades de coesão: a *remissão* e a *seqüenciação*.

A *remissão* desempenha a função de retomar referentes principais ou temáticos (referenciação anafórica), de forma que o texto tenha concatenação e não perca seu foco, ou a função de antecipar novos referentes ou temas (referenciação catafórica), por meio de pronomes, numerais, advérbios, artigos, sinônimos, elipses etc. A remissão pode, ainda, ter a função de “sinalização textual”, ou seja, a função de fornecer elementos de apoio para o processamento do texto. Os dêiticos são um bom exemplo de sinalização textual.

A *seqüenciação*, por sua vez, é aquela que faz o texto avançar sem que haja descontinuidade nos sentidos. Ela ocorre principalmente por meio de conteúdos semânticos, de elementos fonológicos ou prosódicos e de tempos verbais, entre outros. Para Mateus (1983, p.187), “todos os processos de seqüencialização que asseguram uma ligação significativa entre elementos que ocorrem na superfície textual são instrumentos de coesão”.

Outro fator mencionado por Koch e Travaglia (1998) é o da **focalização**, que se relaciona com a perspectiva sob a qual são vistos os componentes do mundo textual. O produtor fornece elementos sobre o que pretende focalizar em seu texto, enquanto o receptor recorre a seus conhecimentos e crenças para entender este foco; no entanto, diferenças de focalização podem comprometer a compreensão do

texto, pois dependendo do foco com que lê, o alocutário pode dar uma diferente interpretação a ele. Basta imaginar pessoas de diferentes profissões lendo um mesmo texto: cada qual buscará o foco em sua área de conhecimento e interesse.

Segundo os dois autores (1998), o fator que parece abarcar todos os outros é a **coerência**, que está ligada à possibilidade de se estabelecer um sentido para o texto e diz respeito ao modo como os elementos da superfície textual podem constituir uma mensagem inteligível para os interlocutores. É por esse motivo que a coerência abrange todos os outros elementos da textualidade: é preciso que eles estejam todos em conformidade para que exista um texto coerente.

Se a intenção e a aceitação não se correspondem, falta coerência para o receptor. Sem a situacionalidade, não se pode dizer se um texto é coerente ou não, pois o que determinará isso é a adequação do texto a um propósito ou momento. Faltando a contextualização, o texto pode se tornar nulo de sentido. Uma informatividade em grau exagerado, como já visto, causa a falta de percepção da coerência, ainda que ela exista. Enunciados sem concatenação lingüística adequada, ou seja, sem coesão, também levam à não produção de sentido.

De modo geral, para Koch e Travaglia (1998, p.59), entende-se que “a construção da coerência decorre de uma multiplicidade de fatores das mais diversas ordens: lingüísticos, discursivos, cognitivos, culturais e interacionais”.

Por fim, outro importante fator a se considerar é a **intertextualidade**, na medida em que tanto a produção quanto a recepção de um texto recorrem ao conhecimento prévio de outros textos. Koch (2000, p. 46) comenta:

Todo texto é um objeto heterogêneo, que revela uma relação radical de seu interior com seu exterior; e, desse exterior, evidentemente, fazem parte outros textos, que lhe dão origem, que o predeterminam, com os quais dialoga, que retoma, a que alude, ou a que se opõe.

A **intertextualidade** faz parte do que a autora chama de “conhecimento de mundo” (1998, p.60). O conhecimento que se tem sobre o que já foi lido anteriormente contribui na elaboração de um sentido ao novo texto, assim como ajuda as noções que temos do mundo, da cultura, dos estereótipos. Ao produzir um texto, o locutor utiliza-se do que já experienciou em vida, ainda que o faça inconscientemente.

As formas de relacionamento entre textos são muito variadas, e elas serão discutidas a seguir, em tópico próprio, pois a intertextualidade é o fator que interessa particularmente a este estudo.

4.1 A INTERTEXTUALIDADE

É como se a literatura fosse um constante passar a limpo de textos anteriores, constituindo o conjunto de tudo – passado e presente – um grande e único texto de literatura [...]. A história vivida pela multidão de leitores está sempre presente, no direito ou no avesso do texto.

(Lajolo, 2001, p. 48).

O fenômeno da intertextualidade, conforme apontado anteriormente, faz parte dos fatores de textualidade, pois se mostra presente tanto na produção quanto na recepção de um texto. Os conceitos concernentes à intertextualidade têm sido objeto de reflexão freqüentes na literatura lingüística contemporânea, uma vez que parece improvável encontrar um texto que não dialogue com nenhum outro que o antecedeu. Ainda que esse texto exista, ele não estará isento de dialogar com o tempo e o espaço de sua produção, conforme apontam Fiorin e Platão (1996, p.17):

O texto é produzido por um sujeito num dado tempo e num determinado espaço. Esse sujeito, por pertencer a um grupo social num tempo e num espaço, expõe em seus textos as idéias, os anseios, os temores, as expectativas de seu tempo e de seu grupo social. Todo texto tem um caráter histórico, [...] pois revela os ideais e as concepções de um grupo social numa determinada época.

Ao interagir conscientemente com um texto anterior, nem sempre o escritor indica a fonte de seu diálogo, pois pressupõe que o leitor compartilhe com ele um

mesmo conjunto de informações a respeito de obras que compõem um determinado universo cultural. Os dados a respeito dos textos literários, mitológicos ou históricos são necessários, muitas vezes, para a compreensão global de um texto.

Koch (2000), ao falar de intertextualidade, distingue o conceito em sentido amplo e em sentido restrito. Em sentido amplo, refere-se à propriedade inerente do texto, que é a de se construir com base em algo já existente – o que se aproxima do conceito de interdiscursividade abordado pela Análise do Discurso. Nessa visão, um discurso sempre tem relação com outros durante a sua produção, mas estes não aparecem na superfície daquele quando terminado. Em sentido restrito, refere-se à relação de um texto com outros de fato existentes, produzidos.

A intertextualidade, seja qual for o tipo ou a forma como se apresente, faz parte de um conceito mais amplo e recentemente bastante difundido pela Análise do Discurso a partir das teorias do estudioso russo Mikhail Bakhtin: a polifonia – a qual, por sua vez, insere-se no princípio maior do dialogismo.

Para a autora (2000), o conceito de polifonia recobre o de intertextualidade, pois nesta é necessária a presença de um intertexto, seja ele de qualquer natureza, enquanto que naquela basta que haja a incorporação de diferentes vozes enunciantes reais ou virtuais. Outros estudos a respeito de Bakhtin caminham em consonância com este preceito: “emprega-se o termo polifonia para caracterizar um certo tipo de texto, aquele em que se deixam entrever muitas vozes, por oposição aos textos monofônicos, que escondem os diálogos que os constituem”. (BARROS, 2003, p.5-6).

A questão do dialogismo, por sua vez, cinge todas as demais por sua amplitude; Bakhtin concebe o dialogismo como princípio constitutivo da linguagem e como condição do sentido do discurso. A teoria de dialogismo do autor permeia não

só sua concepção de linguagem, mas sua concepção do mundo, da vida. É o espaço interacional entre o eu e o outro, é o fato de que nenhuma palavra é totalmente nossa; ela sempre traz em si a perspectiva de outra voz. “O diálogo é condição da linguagem e do discurso, mas há textos polifônicos e monofônicos, segundo as estratégias discursivas acionadas”. (BARROS, 2003, p.2-6).

Koch (2007) explica que a Lingüística Textual incorporou o postulado dialógico de Bakhtin de que um texto não existe nem pode ser avaliado isoladamente; ele está sempre em diálogo com outros textos, conforme ele aponta (1978, p.122): “tudo se reduz ao diálogo, à contraposição dialógica enquanto centro. Tudo é meio, o diálogo é o fim. Uma só voz nada termina, nada resolve. Duas vozes são o mínimo de vida”.

O que interessa particularmente ao presente estudo, no entanto, é a intertextualidade em sentido restrito, uma vez que o *corpus* analisado dialoga com outros textos concretamente produzidos.

A intertextualidade em sentido restrito pode ser de vários tipos, os quais serão detalhados adiante:

1. **Intertextualidade de forma e conteúdo:** Koch (2000) acredita que não exista intertextualidade somente de forma, uma vez que a própria forma já engloba um conteúdo; ela ocorre entre textos da mesma área, que usam conceitos e expressões comuns, em matérias da mídia no mesmo dia, entre textos literários de uma mesma escola ou de um mesmo gênero etc.

2. **Intertextualidade explícita:** quando há citação da fonte do intertexto, nos resumos, traduções, e retomadas do texto do locutor (no caso da conversação).

3. **Intertextualidade implícita:** quando não há a citação da fonte, ficando a cargo do interlocutor recuperá-la. É o caso das paródias, alusões, ironia e alguns

tipos de paráfrase. O produtor do texto espera que o leitor seja capaz de reconhecer a presença do intertexto para conferir sentido à leitura. Há exemplos abundantes na publicidade, na música, na literatura e na mídia em geral.

4. **Intertextualidade da semelhança:** o novo texto incorpora as idéias do intertexto, apoiando-o em sua argumentação.

5. **Intertextualidade da diferença:** o novo texto ridiculariza o intertexto, mostra sua im procedência, coloca-o em questão. Esta discordância resulta em paródias e ironias, por exemplo.

6. **Intertextualidade alheia:** a fonte é de um outro locutor.

7. **Intertextualidade própria:** locutor utiliza textos anteriores de sua própria autoria. Alguns estudiosos denominam este tipo de intertextualidade intra ou auto-textualidade.

8. **Intertextualidade de um enunciador genérico:** uso de enunciações que não têm um enunciador determinado; provêm de ditos populares, provérbios e clichês.

4.1.1 Casos de intertextualidade

1. **Paráfrase:** segundo Beckson e Ganz (apud Sant'anna, 1999, p.17), a paráfrase está ao lado da imitação e da cópia, e "é a reafirmação, em palavras diferentes, do mesmo sentido de uma obra escrita". A paráfrase é por vezes utilizada para clarificar afirmações e fórmulas na ciência ou para transmitir valores e ideologias da religião e da arte. O deslocamento é mínimo e pode haver citação direta do original. Para Sant'anna (1999, p.28), pouco faz evoluir a linguagem, e "oculta-se atrás de algo já estabelecido, de um velho paradigma". Pode-se dizer que

a paráfrase não modifica o sentido do texto original, caminhando em consonância com este.

2. Estilização: não subverte a fala original, mantendo os dois planos em concordância; no entanto, o desvio é maior que na paráfrase, havendo um jogo de diferenciação em relação ao texto original, porém não havendo traição ao seu significado primeiro. A estilização é apontada como um desvio tolerável, ou seja, traz o máximo de inovação que um texto admite sem lhe subverter o sentido, mantendo o paradigma inicial. Koch (2007), cuja linha teórica foi aqui adotada, considera impreciso o conceito de estilização desenvolvido pelo autor, pois não é possível caracterizar exatamente o que se trata de desvio mínimo ou desvio total. Dessa forma, não será utilizado tal termo para o presente trabalho.

3. Paródia: segundo o autor, apesar de a paródia não ser uma invenção recente – o termo já aparece na Poética de Aristóteles –, é um efeito de linguagem que se desenvolveu mais consistentemente a partir da modernidade, quando a linguagem passou a se voltar também para si mesma. A palavra teria vindo do grego *para-ode*, ou seja, uma ode que perverte o sentido de outra ode. Muitos autores a definem como pastiche, “um trabalho de juntar pedaços de diferentes partes de obra de um ou de vários artistas” (p.13). Na paródia, a fala inicial e a nova estão necessariamente em discordância. A segunda voz entra em antagonismo com a voz original que a recebeu. As vozes na paródia não são apenas distintas e emitidas de uma para a outra, mas se colocam, de igual modo, antagonisticamente. É por esse motivo que a fala do outro na paródia deve ser marcada com tanta clareza e agudeza. Normalmente traz uma crítica social, histórica ou racial. É sempre “inauguradora de um novo paradigma [e] constrói a evolução de um discurso, de

uma linguagem” (p.27). O texto parodístico faz uma “representação daquilo que havia sido recalcado, é uma nova e diferente maneira de ler o convencional” (p.31).

Para Koch (2007), a paródia não representa necessariamente um antagonismo ou uma crítica. O procedimento repete formas e conteúdos para emprestar um novo sentido ao texto, podendo mudar o gênero, o tom e os aspectos estilísticos, com funções humorísticas, poéticas ou críticas, entre outras.

A posição de Hutcheon (2000) converge com a de Koch na medida em que considera que a paródia sempre apresenta uma inversão irônica, mas não precisa contar com crítica na forma de ridicularização para sê-lo. Hutcheon aponta (p. 32) que *para*, em grego, também pode significar *ao lado*, e este segundo significado negligenciado para o prefixo amplia o escopo pragmático de paródia, aumentando as possibilidades de discussão sobre as formas de arte modernas.

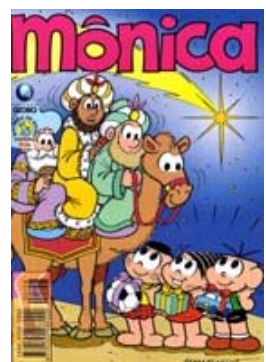
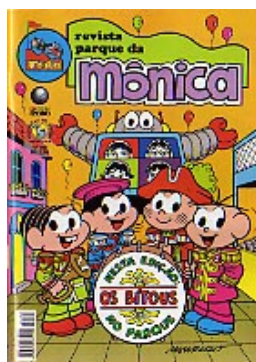
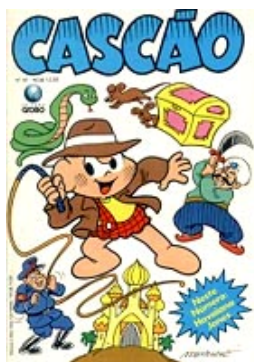
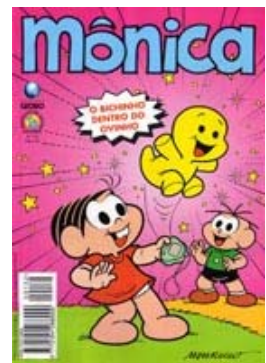
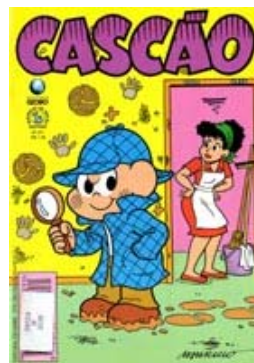
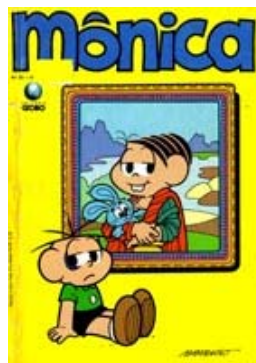
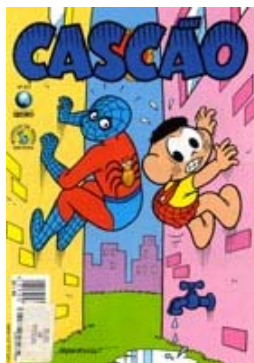
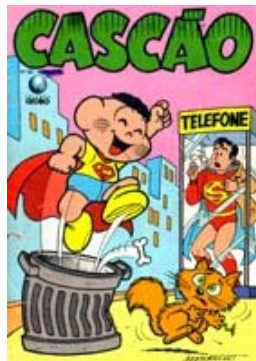
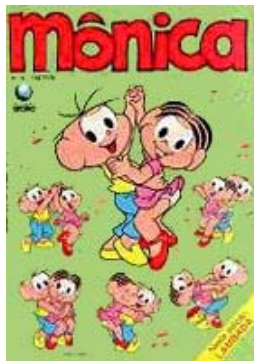
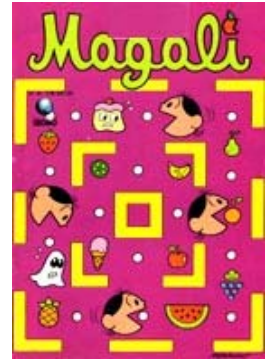
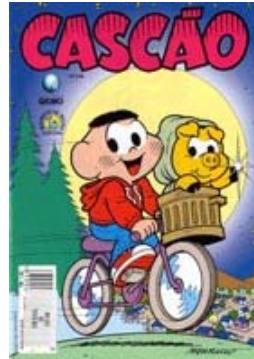
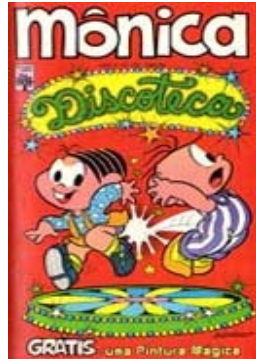
No passado, as paródias tinham como exclusiva função denegrir e maliciar; atualmente isso ocorre somente em algumas formas de paródia. Hutcheon alerta para a necessidade de ampliar o conceito de paródia para atender a arte do novo século, que vai além do conceito de apropriação textual. A paródia é uma forma de “reciclagem artística” (p.15) com complexa intencionalidade textual. Ela pode ser uma crítica séria ou uma zombaria genial; pode ter implicações ideológicas e sociais ou ser uma sátira a certas obras.

A ironia, no entanto, parece ser o principal mecanismo presente na paródia, podendo ser tanto construtiva quanto destrutiva. Segundo Hutcheon, alguns autores, atualmente, dividem as teorias sobre paródia em duas categorias: aquelas em que a paródia usa a ironia com natureza cômica e aquelas em que a ironia reforça a função crítica.

4. Apropriação: termo recente na crítica literária, a apropriação sugere a utilização de objetos de um meio para retratar outros bem diferentes. Técnica vinda do Dadaísmo do começo do século XX, reapresenta os objetos em sua estranheza, cria um resultado simbólico que mexe com significados e conceitos. Busca desarrumar, inverter, interromper a normalidade cotidiana e chamar a atenção para alguma coisa. Seria uma paródia levada ao extremo, ao exagero máximo. Há uma relação entre a apropriação e a sociedade de consumo, pois desde que surgiram fotocópias, fotos etc., o conceito de arte como única e insubstituível mudou.

CAPÍTULO 5

A INTERTEXTUALIDADE NOS QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA



CAPÍTULO 5

A INTERTEXTUALIDADE NOS QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA

Mauricio conquistou, ainda conquista e continuará conquistando por muito tempo. E uma das razões, sem dúvida, está no fato de seus quadrinhos possuírem uma característica ímpar: passar de geração a geração sem nunca perder a atualidade – até hoje, uma das principais preocupações que Mauricio transmite aos roteiristas e desenhistas no seu estúdio é a de recheiar as histórias com fatos ligados à época em que são publicadas.

(Gusman, 2006, p.7).

Como não poderia deixar de ser, considerando-se a longevidade de seu sucesso e o fiel público que as acompanha, as HQ da *Turma da Mônica* possuem todos os fatores de textualidade arrolados. Caso não contemplassem esses elementos, os leitores já teriam, possivelmente, desistido da leitura há tempos.

Seu autor tem a declarada intenção de entreter por meio de suas obras, enquanto os milhares de leitores têm tido boa aceitação delas. A situação posta é totalmente adequada ao que se propõe: entreter a todos e passar valores éticos e de cidadania aos mais novos. A coesão, sempre mantida pelos elementos lingüísticos de escolha simples, é reforçada pelo desenho. A coerência faz-se para aqueles que já sabem o que encontrarão naquele universo tão comum e ao mesmo tempo tão peculiar. A informatividade pode parecer baixa, uma vez que o enredo principal parece ser sempre o mesmo; um engano, contudo. Há uma grande preocupação em introduzir o novo a antigos roteiros, o que é feito com êxito. Contudo, parece ser na intertextualidade que se encontra a maior riqueza textual das histórias de Mauricio de Sousa e o grande segredo para manutenção dos leitores.

Desde o início das revistas, nos anos 70, Mauricio de Sousa teve uma preocupação em misturar a fantasia e o imaginário com acontecimentos reais, algo que de fato pudesse acontecer no universo infantil, para uma maior aproximação com as crianças; além de preencher as histórias com eventos atualizados de cada

época. Nessa mistura de vozes do mundo vigente, faz-se presente a polifonia; no entanto, no anseio de atingir o cômico e preservar o público conquistado na tenra idade, os recursos dialógicos foram se tornando mais específicos, sofisticados, e o que se vê hoje são histórias recheadas de alusões, citações, paródias e paráfrases das mais variadas fontes do mundo real: filmes, contos de fadas, clássicos da literatura universal, músicas e programas de tevê. Sejam elas discretas ou audaciosas, estão cada vez mais presentes nas historinhas, sempre buscando atingir o riso com o que há de mais recente na mídia.

Esses recursos demonstram a intencionalidade em manter as revistinhas da *Turma da Mônica* atualizadas, não só no campo temático como também nos campos lingüístico e imagético, uma vez que, para conseguir a intertextualidade, são introduzidos novos vocábulos e desenhos.

Essa atualização buscaria angariar um novo público que, por influência dos pais e da mídia, já conhece as famosas personagens da turminha e passaria a ler as histórias, ao mesmo tempo em que procuraria manter fiel o público que delas não se cansa.

As quatro histórias selecionadas para o *corpus* deste trabalho e as demais tiras com exemplos citados contemplam quatro décadas e procuram mostrar a progressão no uso de recursos intertextuais e a atualização de temas e recursos lingüísticos e imagéticos, além da metalinguagem, tendência também bastante consolidada em produções textuais recentes (não é uma exclusividade de Mauricio de Sousa, conforme observa Lajolo (2001, p.117): “a literatura contemporânea vive falando de si mesma, num autocentramento de dar complexo em divã. É grande a produção de poesia que fala de poesia, o poeta fala de poetas, o escritor fala de seu ofício, o conto conta a história do contista”).

A partir dos tipos e casos de intertextualidade abordados no capítulo quatro, analisam-se os recursos presentes nas histórias escolhidas, que servem de amostragem do imenso número de intertextualidades recorrentes observadas em mais de duzentos gibis. Procurou-se contemplar, na seleção, situações com intertextualidade de diferentes fontes: super-herói, conto maravilhoso, filme e programa de televisão.

Como já mencionado, há inúmeras possibilidades para demonstrar a intertextualidade, mas buscou-se abarcar histórias que constituíssem um marco em sua década ou demonstrassem a recorrência de temas abordados por Mauricio de Sousa.

CAPÍTULO 6

ESTUDO DAS HQ – UM PERCURSO INTERTEXTUAL



CAPÍTULO 6

ESTUDO DAS HQ – UM PERCURSO INTERTEXTUAL

A intertextualidade superpõe códigos e linguagens, o que também ocorre, por exemplo, quando a linguagem verbal se acopla à linguagem visual.
(Lajolo, 2001, p.121).

Neste capítulo, apresenta-se uma breve descrição de acontecimentos das décadas de 70, 80, 90 e 2000, procurando-se um recorte direcionado ao hipotexto que serviu de inspiração às HQ escolhidas. Às descrições seguem-se as análises das HQ, para demonstrar, com base na teoria exposta, os tipos e os casos de intertextualidade presentes em cada uma. Logo após, tirinhas das quatro décadas enriquecem a análise com mais exemplos.

6.1 ANOS 70

Os anos 70 foram marcados pela crise do petróleo que levou os Estados Unidos à recessão, ao mesmo tempo em que economias de países como o Japão começavam a crescer. No Brasil, foi uma época de crescimentos vertiginosos (bons e ruins), em que a produção industrial ampliava-se a todo o vapor e as exportações batiam recordes.

Nessa época, surgiram movimentos de defesa do meio-ambiente, dos direitos das minorias, de luta contra o racismo, de combate à censura etc. O feminismo conseguiu grandes avanços, diminuindo a desigualdade entre homens e mulheres. No Brasil, muitos jovens idealistas radicalizaram a sua luta política para combater o regime militar. Na Inglaterra, surgiram os *punks*, que defendiam a destruição do sistema desigual por uma sociedade mais verdadeira e honesta, além do direito à

diversão, à liberdade e à alegria. Houve também um crescimento das revoluções comportamentais da década anterior. Muitos a consideram a "era do individualismo".

Eclodiram nesta época os movimentos musicais do *rock and roll* e da *disco music*, esta última estimulada, principalmente, pelo filme *Os Embalos de Sábado à Noite*, estrelado por John Travolta. A expansão das discotecas trouxe o aumento da permissividade sexual nos grandes centros.

A televisão foi a grande difusora de modas e manias em todos os cantos do planeta e tornou os acontecimentos muito mais próximos das pessoas; tanto que os anos 70 ficaram conhecidos como a “Década da TV”²³. Pela televisão, o mundo todo assistiu, por exemplo, ao vídeo de Richard Nixon, o presidente americano deposto pelo caso *Watergate*, acompanhando o escândalo de perto.

No Brasil, um grande exemplo de produto da cultura de massa que se instalou com a televisão foram as novelas. A televisão contribuía mais que qualquer outro instrumento para a desejada integração nacional.

Foi a década do surgimento do primeiro *videogame* do mundo, o *Odyssey 100* e do tri-campeonato do Brasil na Copa do Mundo de 1970, no México.

6.1.1 HQ dos anos 70

A HQ escolhida dos anos 70, embora pudesse aparecer em qualquer outra década – uma vez que o sucesso da personagem do *Super-Homem* perdura até hoje –, pode ser considerada bastante apropriada para a década, aflita por um herói, por uma salvação. Embora existisse desde 1938, *Superman*²⁴, criado por Jerry

²³ Segundo o sítio http://pt.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9cada_de_1970.

²⁴ Não há um consenso para o uso dos termos *Superman* ou *Super-Homem*. Quando as primeiras histórias da personagem chegaram ao Brasil, a escolha foi *Super-Homem*. No entanto, após várias

Siegel e Joe Shuster, e publicado pela editora americana *DC Comics*, nunca perdeu sua popularidade. Além disso, foi em 1978 – ano anterior ao da publicação da HQ selecionada – que o primeiro filme, “*Superman, O Filme*”, com o ator Christopher Reeve, foi lançado. O filme reforçava o sonho do poder americano (apesar da crise) na imagem do super-herói.



Figura 31 - Superman.

O *Superman* é uma das mais importantes personagens da cultura pop ocidental com mais de onze títulos periódicos de quadrinhos diferentes, cinco filmes e seis séries de desenho animado, entre outros; além de um infindável número de produtos vendidos com sua marca. É, sem dúvida alguma, o super-herói dos quadrinhos mais conhecido do mundo, junto com *Batman* e *Homem-Aranha*.

Super-Homem, o *Homem de Aço*, tem os poderes do vôo, da velocidade, da visão de raios-X, da super-força e da super-audição, entre outros. A seguinte história é contada sobre o aparecimento de *Super-Homem* no planeta Terra: *Kal-El* nascera em *Krypton* e era filho de um cientista e líder que descobrira que seu planeta estava condenado a explodir. Momentos antes da explosão, lançou *Kal-El*, então com três anos de idade, rumo à Terra, sabendo que a baixa gravidade da Terra e seu Sol amarelo lhe dariam extraordinários poderes. Após dois anos viajando no espaço, *Kal-El* cai em uma fazenda em *Smallville*, no estado de Kansas, na época da

décadas, a globalização mostrou que ter um nome diferente do país originário do personagem pode ser muito prejudicial financeiramente – uma vez que objetos promocionais são fabricados normalmente em apenas um país e depois exportados ao mundo todo e, na embalagem, consta o nome original da personagem. Por esse motivo, na versão brasileira de *As Novas Aventuras do Superman*, o nome do super-herói não foi traduzido. Com o sucesso da série, o nome *Superman* tornou-se usual entre os fãs.

Primeira Guerra Mundial. Um casal de fazendeiros adota-o, dando-lhe o nome de *Clark Kent*. À medida que cresce, *Clark* descobre aos poucos seus super-poderes, que decide usar em benefício da humanidade após a morte de seu pai.

Sua única fraqueza notável, um mineral chamado *kryptonite* (composição do fragmento radioativo responsável pela explosão de seu planeta), que geralmente aparece sob a forma de cristal verde.



Figura 32 - Capa do Cebolinha nº. 76.

A história intitula-se “Superominho” e a capa da revista *Cebolinha* número 76 já anuncia o teor da primeira historinha, que começa com *Mônica* brincando ao ar livre quando algo cai do céu, provocando um tremendo barulho. *Cebolinha* e *Magali* chegam ao local e todos se deparam com uma massa disforme cor-de-rosa que, repentinamente, abre-se, e dela sai um menino baixinho. As vestimentas logo se reconhecem como sendo o traje do *Super-Homem*. Enquanto as crianças divagam acerca da procedência do menininho, chega *Cascão*, alegremente vestido com sua nova fantasia do mesmo super-herói. O “Superominho” abraça *Cascão* fortemente, e este, revoltado pelo fato de os outros “sempre o imitarem”, sai de cena furioso.

Mônica, *Cebolinha* e *Magali* começam a conversar com o garotinho, que se chama *Caréu*. *Cascão* vai ao laboratório de *Franjinha*, onde havia acabado de cair um meteoro. Em contato com as fórmulas do laboratório, o meteoro vira um pó verde, o qual encobre *Cascão* por inteiro.

No campinho, *Caréu* conta à turminha que vinha do planeta *Criptão*, famoso pela exportação de “biribinhas”, onde os edifícios tinham formato de bombinha. Um cigarro aceso provocara o estouro de todo o planeta, e os pais de *Caréu*, no intuito de o salvarem, colocaram-no em um foguete rumo ao espaço.

Quando *Cascão* aparece, todo coberto de pó verde, disposto a se desculpar, *Caréu* tem um acesso de espirros, e diz que tal pó é “criptonista”, a única coisa que pode destruí-lo. Um espirro gigante faz com que o pó se espalhe pelo ar, e “Superominho” despede-se e vai embora com um “guarda-chuvinha” para não ser afetado. O mesmo espirro faz com que *Cascão* fique voando pelos ares. A história termina com uma multidão reunida que brada “O que é aquilo? É um pássaro? É um avião? Não! É o Cascão!”.

6.1.2 Tipos de intertextualidade

A *intertextualidade* presente na historinha, apesar de parecer evidente para quem conhece o *Super-Homem* – raro é encontrar quem não conheça –, é *implícita*, uma vez que o autor não menciona a fonte. Trata-se de uma *intertextualidade alheia*, porque o texto utilizado não é do próprio autor. Pode-se dizer que há uma intertextualidade de forma e conteúdo, já que *Super-Homem* também é uma HQ. É, também, uma *intertextualidade de diferença*, pois a história original do aparecimento do *Super-Homem* é modificada.

6.1.3 Casos de intertextualidade

Nesta HQ analisada, observa-se um caso de *paródia*, uma vez que a história do *Super-Homem* tem diversos elementos modificados de modo a produzir humor e dar leveza ao hipertexto.

Em *Super-Homem*, *Kal-El* (nota-se a homofonia com o nome Caréu) nasceu em *Krypton* (*Criptão* na *Turma da Mônica*) e foi lançado à Terra por seus pais ainda criança porque seu planeta iria explodir, vindo a cair em uma fazenda. *Caréu* veio parar no campinho da *Turma* porque seus pais colocaram-no em uma nave quando os edifícios de seu planeta, em formato de bombinha, explodiram. Reside neste ponto uma das ironias da historinha: edifícios em forma de bomba obviamente explodiriam.

Na história original, *Kal-El* é colocado em uma cápsula em forma de estrela, enquanto que na HQ de Mauricio de Sousa a nave não tem um formato definido.

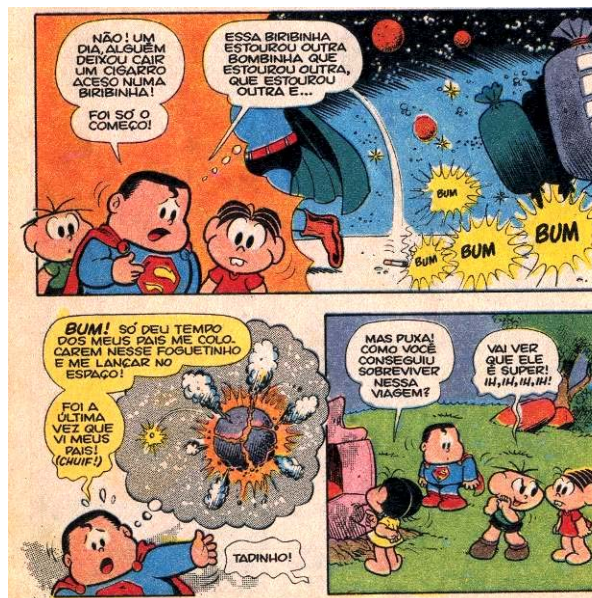


Figura 33 - HQ Superominho.

Super-Homem, conforme já mencionado, possui poderes como ser extremamente forte, voar, mover-se rapidamente e ver através dos objetos.



Figuras 34 e 35 - Os poderes do Super-Homem.

Caréu também tem super-poderes como força, visão de raios-X e habilidade para voar.



Figura 36 - HQ Superminho.

Assim como o *Super-Homem*, *Caréu* tem um ponto fraco, algo que pode destruí-lo. O *kryptonite*, que geralmente aparece sob a forma de cristal verde, é representado pelo pó verde de *criptonista*. No periódico da *DC Comics*, a *kryptonita* (em português) enfraquece os poderes do herói e pode lhe ser letal; na HQ da *Turma da Mônica*, o metal provoca “acesso de espirros” e “vontade de ir ao banheiro” no pequeno homenzinho – mais uma ironia, já que super-heróis não têm necessidades humanas.



Figura 37 - HQ Superominho.

Além disso, observa-se mais um mecanismo de paródia em outro ponto que reforça a subversão da figura do super-herói: *Caréu* vai embora sem grande desfecho, carregando uma sombrinha florida para se proteger da “criptonista”, enquanto quem está voando é *Cascão*.



Figura 38 - HQ Superominho.

Ao final, a multidão brada a famosa expressão utilizada quando *Super-Homem* aparece em ação, voando: “O que é aquilo? É um pássaro? É um avião? Não! É o Cascão!”.



Figura 39 - HQ Superominho.

6.2 ANOS 80

Os anos 80 foram famosos por acontecimentos trágicos como o acidente nuclear em Chernobyl, mas também por grandes avanços tecnológicos e por criações sem precedentes nos campos da arte e da música.

Foi a década da popularização dos computadores pessoais, *walkmans* e videocassetes, além do desenvolvimento do CD.

Na política, houve o fim da Guerra Fria, com a derrocada da União Soviética, a queda do muro de Berlim e o triunfo do capitalismo.

No Brasil, passou-se da ditadura militar à democracia. Ocorreu a campanha pelas “Diretas Já” e a morte do presidente eleito ainda por eleições indiretas Tancredo Neves. Foi tempo de nova Constituição e da eleição direta, ao final da década, de Fernando Collor de Mello.

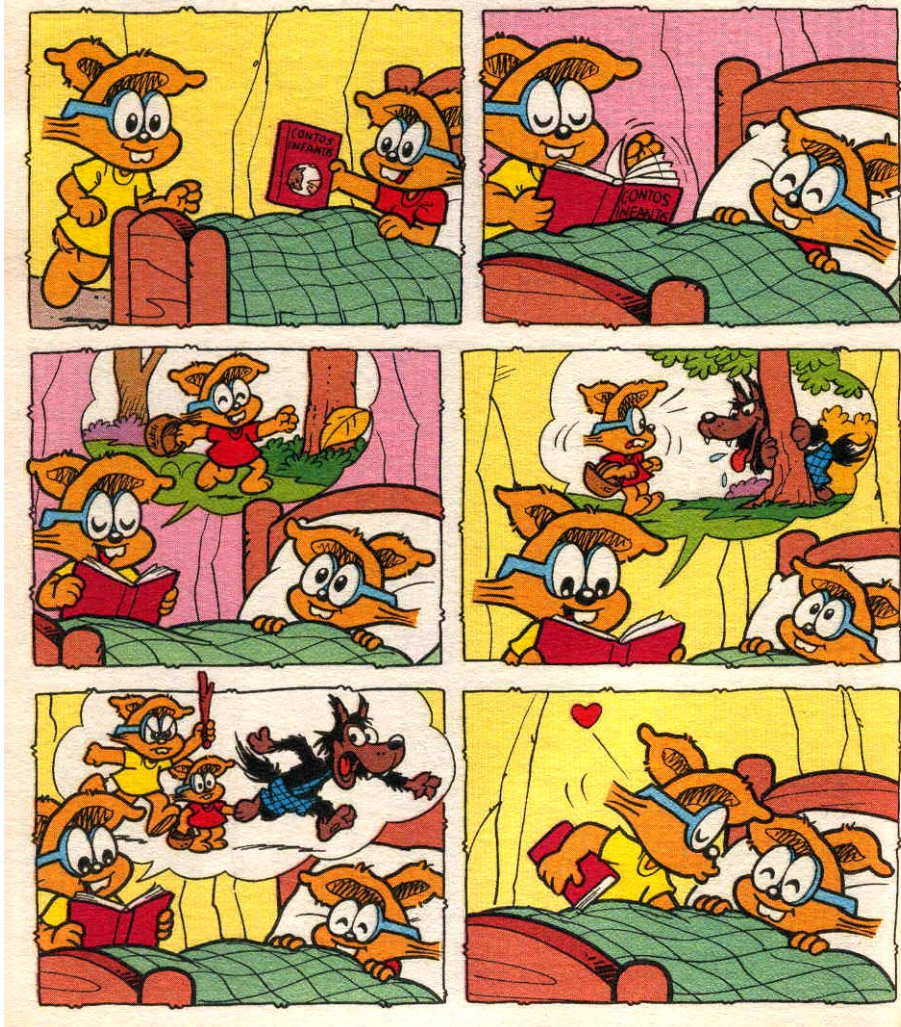
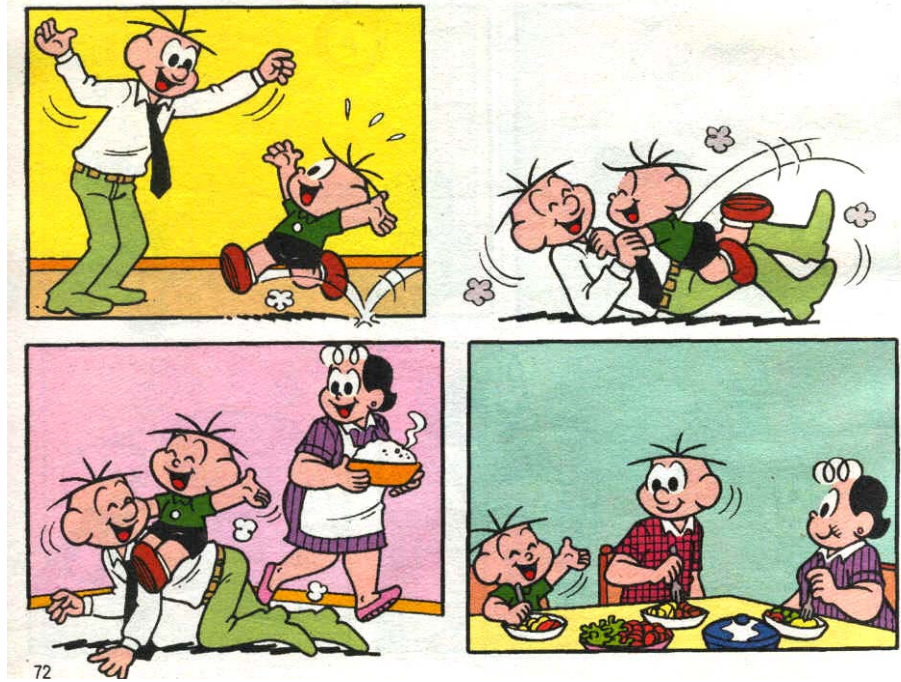
Na rica produção musical mencionada, destacaram-se artistas como Michael Jackson, Madonna, Bon Jovi, Phil Collins, Kid Abelha, Legião Urbana e Capital Inicial, entre outros. No cinema, sobressaíram-se as produções *Indiana Jones*, *E.T.*, *Star Wars*, *Flashdance*, *Sexta-Feira 13*, *A Hora do Pesadelo* e *Blade Runner*. Alguns desenhos animados e programas de televisão dos anos 80 também se tornaram memoráveis: *Corrida Maluca*, *Spectroman*, *Caverna do Dragão*, *Thundercats*, *Smurfs*, *Chips*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, *Xou da Xuxa*, *TV Pirata*, *Balão Mágico* e *Armação Ilimitada*, dentre tantos outros.

A temática da história selecionada para os anos 80, entretanto, não está ligada necessariamente à década. Ela poderia, na verdade, ter aparecido ou vir a aparecer em qualquer época, como de fato ocorreu diversas vezes (vide quadro demonstrativo mais ao final do capítulo) e talvez volte a ocorrer. Foi escolhida, no

entanto, para mostrar a recorrência de temas, uma das características das HQ de Mauricio de Sousa – tendo em vista que o mote central das histórias é reiterado continuamente. Além disso, ela representa a constante presença do conto maravilhoso na vida das pessoas, especialmente da criança. A magia sempre fez (e fará) parte do imaginário infantil e do que muitas famílias querem cultivar em suas crianças, preservando tradições como apresentar contos de fadas e lendas e manter a fantasia em torno de figuras como Papai Noel e Coelho da Páscoa.

Mauricio de Sousa, conforme se auto-apresenta em seus escritos, é extremamente preocupado com os laços familiares, algo que começa em sua própria e numerosa família. Ele procura propiciar, com suas histórias, um vínculo entre pais e filhos e uma manutenção da magia existente nos contos. Pelo que é possível perceber ao longo de sua obra, o autor intenciona divertir os mais novos sem apelações e manter viva a criança que existe no adulto, sempre por meio do mesmo esquema narrativo. Observe-se o que comenta Coelho (1985, p.113-114) a respeito disso:

Da mesma forma que a elementaridade ou simplicidade da mente popular ou da infantil repudia estruturas narrativas complexas (devido à dificuldade de compreensão imediata que elas apresentam), também se desinteressam da matéria literária que apresente excessiva variedade ou novidades que alterem continuamente as estruturas básicas já conhecidas. [...] Essa reiteração dos mesmos esquemas na literatura popular-infantil vai ao encontro de uma exigência interior de seus leitores: apreciarem a repetição das “situações conhecidas”.



Figuras 40 e 41 - Momentos familiares retratados nas HQ da Turma da Mônica.

6.2.1 HQ dos anos 80

A história “Mônica adormecida”, retirada da revista da *Mônica* número 19, de 1988, baseia-se nos contos da *Bela Adormecida* e *Branca de Neve*, misturando-os. Ambos os contos, de autoria dos irmãos Grimm – embora a primeira versão de *A Bela Adormecida* seja, originalmente, de Charles Perrault –, são de vasto conhecimento na literatura universal infantil e seguem o esquema típico dos contos maravilhosos.

Bela Adormecida conta a história de uma fada má que, ao não ser convidada para a festa do nascimento de uma princesa, jogou-lhe um feitiço de que ela morreria aos quinze anos ao furar-se com um fuso de tear envenenado. Uma fada boa, presente na festa, amenizou a maldição, dizendo que a princesa somente dormiria por cem anos quando isso acontecesse. A profecia cumpriu-se, e a princesa e todo seu reino adormeceram por cem anos, até que um corajoso príncipe chegou ao castelo e acordou-a com um beijo. Casaram-se e foram felizes para sempre.

Branca de Neve trata da história de uma linda jovem órfã cuja madrasta era uma mulher cruel e invejosa. Ela possuía um espelho mágico, ao qual sempre perguntava quem era a mulher mais bela do mundo. Ela era a mais bela até que *Branca de Neve* cresceu e tornou-se a mais bela. Irrada, a mulher mandou um caçador matar a jovem. O caçador, penalizado, não cumpriu a ordem e sugeriu à *Branca de Neve* que fugisse. Ela assim o fez, indo parar na casa de sete anões, com quem passou a viver muito feliz. Um dia, a madrasta descobriu o que acontecera e foi ao seu encontro, levando-lhe uma maçã envenenada. *Branca de Neve*, ao mordê-la, caiu adormecida. Os anões colocaram-na em um caixão de

cristal e velavam-na dia e noite, esperando que ela acordasse. Um dia, um príncipe viu-a, apaixonou-se e pediu para levar a bela moça para velar em seu castelo. Ao movimentarem o caixão, este caiu, fazendo com que o pedaço da maçã desentalasse da garganta de *Branca de Neve* e ela acordasse. A jovem e o príncipe casaram-se e foram felizes para sempre.

Na HQ de Mauricio de Sousa, *Mônica* pede à sua mãe que lhe conte uma história para dormir. A mãe conta a história de uma rainha má que sempre perguntava ao seu espelho mágico se havia alguém mais bela no reino. O espelho – que agora passara a usar “lentes de contato” – aponta sua serviçal *Mônica* como tal. Revoltada, a rainha quebra o espelho e põe-se a preparar uma maçã envenenada para *Mônica*. Disfarçada de uma pobre velhinha, oferece a maçã à menina, que a recusa. A rainha enfeitiça várias frutas, que também são recusadas, até que, por fim, a garota aceita uma “rapadura” e cai adormecida. Chega ao reino, então, um príncipe (*Cebolinha*) para despertá-la. A rainha transforma-se em um dragão, mas o príncipe derrota-o e chega ao castelo. O espelho, agora remendado, diz que é preciso beijá-la para quebrar o encanto. *Cebolinha* resiste, questionando se não poderia ser um “apelto de mão” ou um “abraço”, mas por fim beija-a, casam-se e são felizes para sempre. Ao acabar de contar a história, *Mônica* diz à mãe que não irá conseguir dormir só de pensar em se casar com o *Cebolinha*.

6.2.2 Tipos de intertextualidade

A *intertextualidade* que se observa na historinha é *implícita*, já que o autor não menciona a fonte. Não obstante, no início, a personagem da *Dona Luíza* diz que vai contar a história da *Bela Adormecida*, fazendo uma citação direta a um dos

hipotextos utilizados. Trata-se de uma *intertextualidade alheia*, uma vez que o texto utilizado não é do próprio Mauricio de Sousa. É, também, uma *intertextualidade de diferença*, porquanto há uma mescla de duas histórias distintas, as quais são, ainda, deturpadas.



Figura 42 - HQ *Mônica Adormecida*.

6.2.3 Casos de intertextualidade

Ao que se observa, tem-se nos anos 80 outra HQ que contém uma paródia bastante perceptível. O novo texto é dependente do primeiro, mas autônomo no sentido de ser um novo modelo, de dar um novo significado à narrativa inicial. Tem uma natureza lúdica, brincando com a ideologia dos contos maravilhosos.

O procedimento de paródia tem início no nome da história, em que o autor usa o nome da personagem principal (*Mônica*), misturando-o com o nome do conto maravilhoso (*Bela Adormecida*).

A ironia já começa quando a mãe diz que a história será da *Bela Adormecida*, ao que *Mônica* responde: “Isso é uma indireta?”. As ironizações continuam quando o espelho diz que “passou a usar lentes de contato” e agora enxerga quem é a mais bela. Na história da *Branca de Neve*, o espelho mágico sempre fora perfeito e criado para proferir a verdade.

A rainha má pensa, inicialmente, em transformar *Mônica* em um animal – algo que as bruxas também fazem em contos –, mas depois decide ser “original” e lhe dar uma maçã envenenada. Claramente, ela não está sendo original ao copiar a conduta da madrasta má da *Branca de Neve*. *Mônica* recusa não só a maçã como também outras frutas (“além de tudo, é enjoada”, comenta a rainha) e só aceita a oferta da bruxa quando ela lhe dá uma “rapadura”. Doce típico brasileiro, a rapadura é considerada popular; nada relacionada à maçã, que, além de ser uma fruta nobre, símbolo do paraíso, está ligada aos contos maravilhosos.



Figura 43 - *A Branca de Neve*.



Figura 44 - HQ *Mônica Adormecida*.

Quase no fim da narrativa surge o dragão, que não aparece em todas as versões das histórias-fonte, mas está relacionado ao universo desse tipo de conto, além de despontar, nos mesmos moldes, na adaptação para o cinema feita pelos estúdios *Disney* pela primeira vez em 1959. *Cebolinha*, ao contrário dos príncipes perfeitos, hesita em beijar a “princesa”, querendo minimizar o desfecho mágico dos contos de fadas a um abraço ou aperto de mão.



Figuras 45, 46 e 47 - Momento “romântico” em *A Bela Adormecida*, na HQ *Mônica Adormecida* e em *A Branca de Neve*.

6.3 ANOS 90

Os anos 90 foram uma década turbulenta no Brasil, contando com a posse do primeiro presidente escolhido por eleições diretas, com o plano econômico imposto pelo novo governo, com muitas demissões e com o movimento dos caras-pintadas pelo *impeachment* do mesmo presidente Fernando Collor. Foi um período de baixo crescimento econômico e de poucos avanços na área social.

No mundo, otimismo e esperança seguiram o colapso do Comunismo, mas os efeitos da Guerra Fria estavam só começando, como o advento terrorista em regiões do Terceiro Mundo. Muitos países ocidentais obtiveram estabilidade política e diminuíram a militarização devido ao fim da Guerra Fria, levando ao crescimento econômico e melhores condições de vida.

A competitividade entre as emissoras de televisão acirrava-se e levava à expansão de técnicas e conteúdos.

A seleção brasileira de futebol alcançou o tetra campeonato na Copa do Mundo de 94 e jogos de *videogame* como *Street Fighter II* e *Mortal Kombat* fizeram sucesso entre os adolescentes. Pokémon e Tamagochi viraram moda no final da década.

Foi neste período que surgiram os telefones celulares, assim como teve início a popularização dos *CDs* e seus tocadores portáteis, os *discmen*.

Na Internet, cuja conexão ainda era bem precária no início da década, a diversão era conhecer pessoas nas recém inventadas salas de bate-papo.

No mundo da música, destacam-se grupos de rock como Nirvana, Pearl Jam, Stone Temple Pilots e grupos pop como Spice Girls e Backstreet Boys.

6.3.1 HQ dos anos 90

A HQ selecionada dos anos 90 apresenta intertextualidade com um filme. Muitos filmes famosos nos anos 80 perduraram nos anos 90, tanto por sua popularidade quanto pelo fato de terem tido seqüências. Uma trilogia de grande sucesso que teve o primeiro filme lançado em 1985 e o último em 1990 foi *De Volta Para o Futuro*. Este filme cômico de ficção científica, do diretor Robert Zemeckis, conta a história de um cientista maluco (*Dr. Brown*) que inventa uma máquina do tempo a partir de um carro *DeLorean* (com *design* bastante futurista para a época). Enquanto mostra a criação ao amigo *Marty McFly*, um jovem de dezessete anos, uma confusão ocorre e leva *Marty* a entrar no carro e a viajar no tempo, fazendo-o parar em 1955.

Em 1955, *Marty* precisa encontrar o *Dr. Brown* da época para levá-lo de volta ao futuro. O problema é que o combustível para a viagem no tempo é o plutônio, impossível de ser encontrado na década de 50, então os dois protagonistas têm de arrumar outra forma de mandar o garoto para 1985. Nesse meio tempo, diversas aventuras acontecem, como *Marty* acidentalmente impedir o primeiro encontro de seus pais adolescentes e precisar correr contra o tempo para juntá-los, entre outras. O filme desenrola-se em torno dessas confusões até que, por fim, são bem sucedidos e *Marty* volta à sua época. Nos outros dois filmes seqüenciais, há mais aventuras envolvendo *Marty* e *Dr. Brown* viajando para o futuro e o passado. Provavelmente, não há adulto com mais de trinta anos que não conheça a trilogia.

Em *De Volta Para a Historinha*, publicada em 1991 na revista do *Cebolinha* número 60, *Franjinha*, o inventor da turma, cria (como sempre) uma máquina do tempo com um carrinho de rolimã. *Franjinha* está mostrando o invento para

Cebolinha, o qual, no meio de uma confusão ao fugir da *Mônica*, acaba por entrar no carrinho do amigo. Movida ao impulso de uma coelhada da *Mônica*, a máquina viaja no tempo e vai parar na década de 1960.

No passado, *Cebolinha* encontra o *Cascão* “antigo”, ou seja, desenhado conforme os moldes do início da *Turma da Mônica*. *Cascão* não reconhece o amigo e também não sabe quem é *Franjinha*. *Cebolinha* explica a *Cascão* que veio do futuro. Enquanto isso, o *Cebolinha* de 1960, fugindo da *Mônica*, entra no carrinho que, novamente impulsionado por uma coelhada, viaja no tempo. O *Cebolinha* dos anos 90 desespera-se, achando que vai ficar preso no passado para sempre. Desse ponto em diante, o narrador cria um suspense, fazendo uma chamada para o leitor continuar a ler, na página seguinte, o *De volta para a historinha II*.



Figura 48 - HQ *De volta para a historinha*.

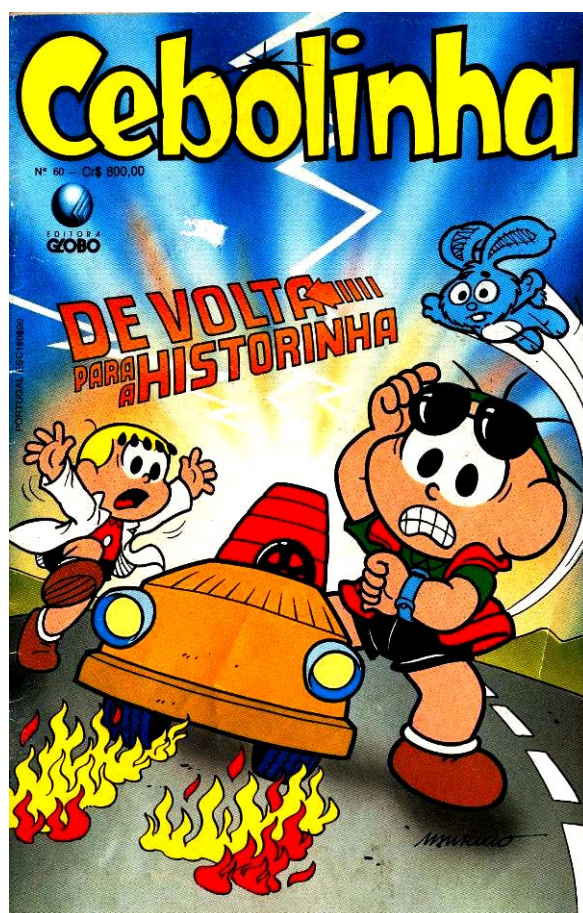
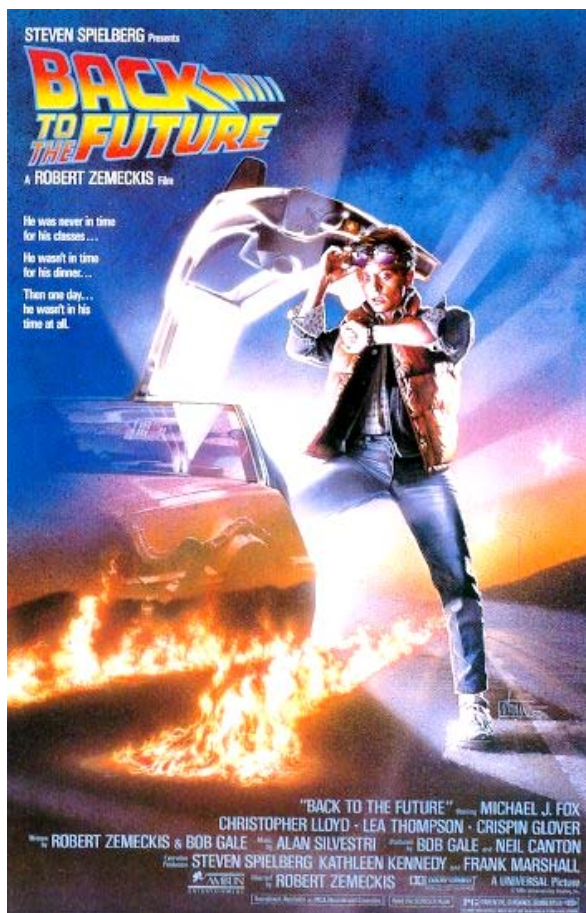
Na segunda parte da história, *Cebolinha* encontra a *Mônica* antiga, que logo no início lhe dá uma coelhada ao ser por ele ridicularizada. A história continua com idas e vindas no tempo de *Cebolinhas* e *Mônicas* “novos” e “antigos”, até que tudo se resolve e acaba bem (logicamente, com *Mônica* correndo atrás do *Cebolinha* com seu coelhinho).

6.3.2 Tipos de intertextualidade

Na HQ “De volta para a historinha”, a intertextualidade pode até parecer explícita, uma vez que o título e a capa da revistinha são óbvios, mas como o autor não menciona a fonte, somente o leitor conhecedor do filme percebe a *intertextualidade* existente, e por isso ela é classificada como *implícita*. É também uma *intertextualidade alheia*, porque o autor utiliza-se de um texto de outro locutor. O procedimento é de *diferença*, uma vez que o texto fonte é tomado e transformado de modo a produzir humor. O encontro das personagens nos moldes novos com as nos moldes antigos mostra, ainda, a *metalinguagem* ricamente explorada por Mauricio de Sousa.

6.3.3 Casos de intertextualidade

Apresenta-se nesta HQ um caso de *paródia*, em que diversos elementos do filme são tomados e utilizados de forma a reproduzir um enredo semelhante, porém adaptado à “realidade” da *Turma da Mônica*. A capa da revistinha já é uma intertextualidade visual com o pôster de lançamento do filme. Para perscrutar a comparação, observem-se as figuras a seguir:



Figuras 49 e 50 - Pôster do filme *De Volta Para o Futuro* e capa da revista *Cebolinha*.

O letreiro com o nome tem exatamente a mesma formatação; Cebolinha encontra-se na mesma posição que a personagem *Marty*, segurando os óculos na altura da testa e olhando para o relógio de pulso; o carro está ao lado da personagem, que tem seu pé direito dentro dele; ambas as personagens têm fisionomia preocupada e usam uma jaqueta; há fogo no chão e o fundo é azulado com luzes brilhantes.

Os acontecimentos da história reforçam os elementos de semelhança com o enredo do filme. No princípio do filme, *Marty* procura por *Dr. Brown* em seu laboratório, mas este não está, e o garoto depara-se com diversas invenções malucas. *Cebolinha* também inicia a história dessa forma, deparando-se com um laboratório vazio e um novo invento de *Franjinha*.

Tanto uma personagem quanto outra acabam entrando no carro e viajando no tempo por causa de uma confusão. No caso do filme, a confusão dá-se quando terroristas vêm atrás do cientista, atirando com armas de fogo, porque este lhes roubou o plutônio; na historinha, *Cebolinha* está fugindo da *Mônica*.

Assim como o narrador cria suspense para estimular o leitor a continuar a leitura, tanto o primeiro quanto o segundo filmes terminam com cenas que já são ganchos para o próximo, instigando o espectador a assistir à seqüência.

Como no segundo filme, a história continua com idas e vindas no tempo de *Cebolinhas* e *Mônicas* “novos” e “antigos”, até que tudo se resolve e acaba bem.

6.4 ANOS 2000

A década que ainda está vigente é bastante ativa em termos tecnológicos e, infelizmente, em termos de conflitos internacionais e civis. Na política mundial, este período é marcado mais agudamente pelos embates militares entre os Estados Unidos e o Oriente Médio e dos países do Oriente Médio entre si. Os grandes marcos das divergências foram o trágico ataque às torres americanas do *World Trade Center*, em 2001 e o atentado aos trens espanhóis, em 2004.

No Brasil, foi eleito o primeiro presidente de esquerda, Luís Inácio Lula da Silva, nas eleições de 2002, o qual foi reeleito em 2006.

Em 2002, o país torna-se pentacampeão na Copa do Mundo de Futebol, perdendo, porém, a Copa de 2006.

Nessa década, a Internet consolida-se como veículo de comunicação em massa e armazenagem de dados, e a globalização da informação atinge um nível sem precedentes históricos. É também o período da expansão da telefonia fixa e do

uso de celulares. A tecnologia tem grande destaque com os televisores de plasma e de LCD, com a chegada da televisão digital, com a ampliação da Internet banda larga e com o aumento nas vendas de computadores, entre outros.

Surgem os primeiros sítios eletrônicos de relacionamento, como o *Orkut*, que rapidamente se espalham com sucesso.

Entra em moda o gênero pop adolescente, tendo como principais expoentes Christina Aguilera, Shakira, Britney Spears e Avril Lavigne. No Brasil, o *funk* se populariza.

No cinema, destacam-se filmes como *X-Men*, *Harry Potter*, *Star Wars* (que completa, em 2007, trinta anos de seu primeiro lançamento) e *Homem-Aranha*. Na tevê, popularizam-se os *reality shows*, como o *Big Brother*.

Ainda nos anos 2000, é grande a expansão das empresas que provêm televisão a cabo ou de satélite, as quais oferecem programas específicos também de violência (agressões familiares, acidentes, catástrofes e crimes, entre outros). Produzidos principalmente por redes norte-americanas, foram e continuam sendo exibidos com sucesso ao público brasileiro. A tendência de exploração da violência foi universal tanto no cinema quanto na televisão, na literatura e nos *games*. O público, por sua vez, manteve e continua mantendo um ávido interesse por esse tipo de atração, propiciando-lhe enorme audiência. Conforme aponta Cirne (2000, p.86): “nunca, na história da humanidade, glorificou-se e mitificou-se tanto a mediocridade e o lixo pseudo-artístico como nos últimos anos”.

6.4.1 HQ dos anos 2000

A história escolhida para a década foi publicada em 2006, na revista do *Cebolinha* número 243. É a primeira história da revista, contém doze páginas e tem como título “Losti...sem eira nem beira”.

Assim como nas outras historinhas, o próprio título já nos remete ao nome do que será a fonte intertextual: *Lost* trata-se de um seriado americano da rede *ABC*, transmitido no Brasil por um canal fechado chamado *AXN*. Criado por Jeffrey Lieber, Jeffrey Jacob Abrams e Damon Lindelof, o enredo baseia-se em um grupo de pessoas que cai em uma ilha misteriosa ao sobreviver a um acidente de avião. Os episódios giram em torno da luta pela sobrevivência em um lugar cheio de terror e enigmas e das lembranças das vidas das personagens antes do desastre.

O seriado, que já está em sua terceira temporada em 2007 e tem a quarta com estréia prevista para 2008, é permeado por inúmeros acontecimentos inexplicáveis, entre eles, seres jamais vistos e barulhos apavorantes. *Lost*, que ganhou o *Emmy* e o *Globo de Ouro* por melhor série televisiva na categoria drama em 2005, foi lançado no final de 2004 e chegou ao Brasil em 2005.

Em “Losti...sem eira nem beira”, *Cebolinha* acorda assustado sem saber onde está. Logo conclui que está perdido e resolve chorar e correr. Na seqüência, aparece a *Mônica*, fugindo de um monstro. *Cebolinha*, ao ouvir o barulho do “monstro”, sai correndo. Em seu caminho, encontra *Cascão*.

Mônica sugere a união como forma de se defender e de encontrar um meio de fuga. Ao encontrarem uma caixa, *Cascão* levanta a hipótese de haver uma “escotilha” que pode ajudá-los a sair dali. Em seguida, aparece *Magali*, que está se escondendo dos “outros”. *Cascão* constrói uma jangada para tentar fugir dali, mas

tem sua idéia frustrada pelas outras personagens, que lhe dizem que eles estão em terra firme.

Magali encontra um carrinho de compras com mantimentos, o qual *Mônica* alerta para não tocar. Na seqüência, surge *Xaveco*, alegando ser o dono do carrinho e dizendo estar ali há uma semana.

As crianças continuam a pensar em idéias de como sair do local, quando começam a encontrar diversos objetos que haviam perdido. Tentando solucionar a confusão, chegam à conclusão de que, mais uma vez, tinham ido parar dentro do *Floquinho* – um verdadeiro mistério de cachorro peludo que pertence ao *Cebolinha*, e que freqüentemente surge nas histórias escondendo objetos e crianças – e gritam por socorro. O último quadrinho mostra o cachorro, no quintal, com um balão de socorro sendo gritado por várias vozes, e o pai do *Cebolinha* chegando do trabalho e ouvindo o chamado.

6.4.2 Tipos de intertextualidade

Na HQ “Losti... sem eira nem beira”, é possível encontrar *intertextualidade implícita* – apesar de o título ser tão explícito, não há citação da fonte, é o leitor que deve fazer a ponte e perceber qual foi o hipotexto utilizado. A *intertextualidade* presente é *alheia*, pois o autor utiliza-se de um texto de outro locutor. O procedimento é de *diferença*, uma vez que o texto fonte é tomado e transformado de modo a produzir humor. Existe a *intertextualidade* de um *enunciador genérico* no título, quando o autor utiliza-se de uma expressão popular.

6.4.3 – Casos de intertextualidade

A HQ dos anos 2000 trata-se, mais uma vez, de uma paródia, havendo subversão do sentido original do seriado, cujo mote é o suspense e o terror, para criar humor e produzir uma sátira. Observa-se na HQ um caráter dinâmico na produção de um novo sentido e de uma nova função ao programa de televisão, característico da paródia.

O “i” acrescido à palavra *Lost* aportunosa-a e permite uma ironia da mesma, à medida que inferioriza o *status* do programa com uma pronúncia fora do padrão. O restante do título “sem eira nem beira” complementa o significado da palavra *lost*, que significa perdido, em inglês, ao ser uma referência a um adágio popular usado para designar alguém sem recursos, sem destino, sem trabalho, ou conexão com nada.

Após o título, que por si só já é uma intertextualidade, tem-se semelhanças com o hipotexto que começam no primeiro quadrinho: um olho piscando, seguido pela personagem *Cebolinha* acordando assustada. O primeiro capítulo do seriado começa exatamente assim: instantes de escuridão, e depois uma câmera foca um olho da personagem principal, *Jack*, abrindo-se após o acidente, e ele levanta-se assustado, tentando entender onde está e o que aconteceu. *Jack* põe-se em pé e corre em direção à praia, onde os demais sobreviventes agitam-se e tentam salvar outras pessoas.

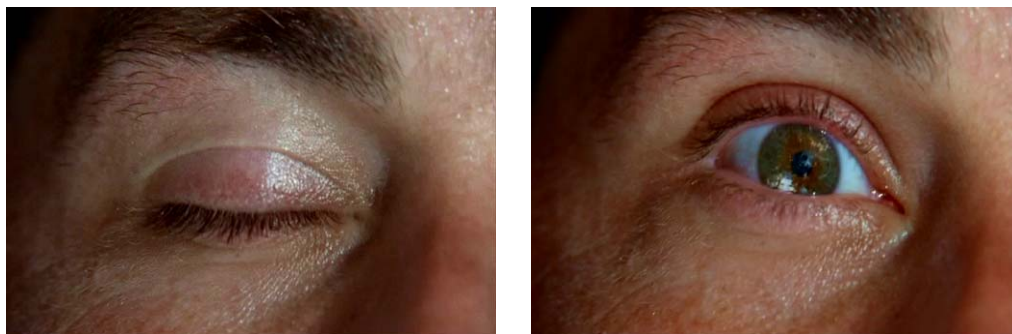


Figura 51 - Cenas iniciais do primeiro capítulo do seriado *Lost*.

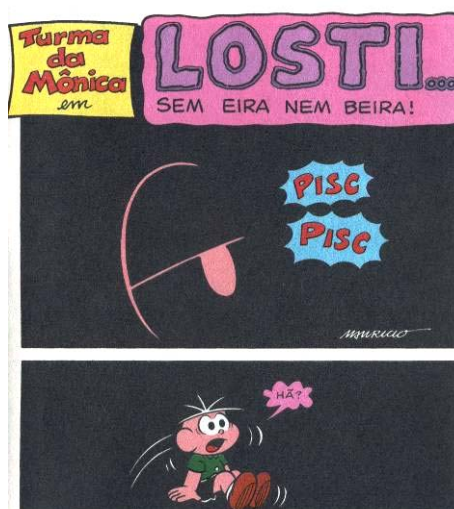


Figura 52 - Primeira página da HQ *Losti...sem eira nem beira!*

Cebolinha, ao concluir que está perdido, como “uma criança independente e decidida”, resolve chorar. *Jack*, sua personagem inspiradora, é um médico decidido, corajoso – o “galã” do seriado. Quem deveria ser o protagonista e herói da história (afinal, o cachorro que aparece no desfecho da narrativa é dele, bem como o é a revistinha, *Cebolinha* número 243), ao contrário do protagonista de *Lost*, é medroso e nunca sabe o que fazer, a não ser correr e gritar.

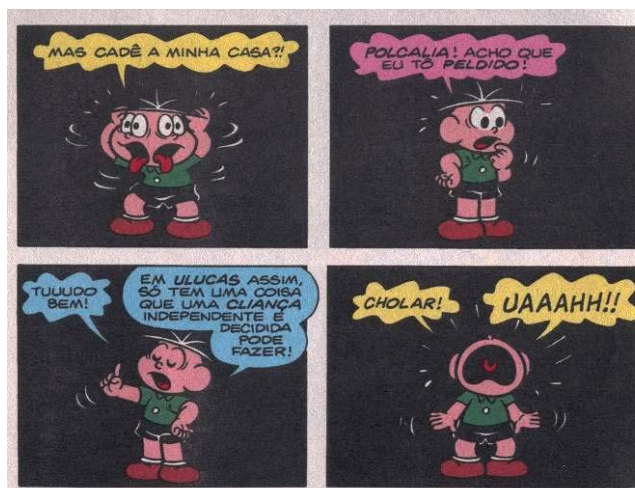


Figura 53 - HQ *Losti...sem eira nem beira!*

Quando *Mônica* aparece fugindo de um monstro cujo barulho ouvira, há uma identidade com os ruídos aterrorizantes que surgem em *Lost*. Novamente, “o corajoso” *Cebolinha* sai correndo. *Cascão* pergunta se o ruído é de “um urso polar com dor de dente”, uma sátira a outro episódio do programa em que um urso polar aparece e ataca as pessoas (em plena floresta tropical, note-se).



Figura 54 - HQ *Losti...sem eira nem beira!*

Mônica sugere a união como forma de se defender e de encontrar um meio de fuga, como também acontece no programa. Ao encontrarem uma caixa, *Cascão* levanta a hipótese de haver uma “escotilha”, termo utilizado pelas personagens de *Lost* para se referir a uma portinhola misteriosa que encontram no meio da floresta. Este vocábulo, não comumente utilizado – e provavelmente desconhecido pelas crianças –, reforça a intertextualidade com o seriado.



Figura 55 - HQ *Losti...sem eira nem beira!*

Magali, que está se escondendo dos “outros”, utiliza um termo recorrente no seriado para se referir às pessoas desconhecidas que rondam a ilha. Como uma personagem do programa, *Cascão* começa a construir uma jangada como os destroços (palavra ligada a acidentes) da caixa de madeira para tentar fugir dali, mas não obtém sucesso – a ironia fica por conta de estarem em “terra firme, mais fofa que os bolos da avó”. No caso da série, a personagem *Michael* consegue construir a jangada – expressão também pouco conhecida, principalmente pelas crianças –, mas acaba ficando à deriva e voltando à ilha dias após sua partida.



Figura 56 - HQ *Losti...sem eira nem beira!*

Em um carrinho de mantimentos, *Magali* encontra uma cueca dos “coalas carinhosos”, uma alusão aos “Ursinhos Carinhosos”, a fim de criar graça e

ridicularizar a personagem dona da mesma. No seriado, mantimentos também surgem misteriosamente na floresta, deixados por vários pára-quadras. Xaveco é o dono do carrinho (e, claro, da cueca) e afirma estar ali há uma semana. Como é personagem secundária, ninguém sentiu sua falta – observa-se aqui a auto-ironia metalingüística que Mauricio de Sousa faz de suas criações.

Ao encontrar objetos que haviam perdido, Xaveco encontra seus discos da “Braba Istraiza” – uma discreta citação à cantora e atriz americana Barbra Streisand, atualmente com sessenta e cinco anos e provavelmente não familiar para os mais jovens.



Figura 57 - HQ *Losti...sem eira nem beira!*

A conclusão das personagens de que, mais uma vez, estavam dentro do *Floquinho*, assemelha-se com a fantasiosa e impossível trama do seriado *Lost*, além de reforçar o humor da historinha.

A HQ toda tem fundo preto, para criar o clima de “suspense” e indicar que de fato estavam em um lugar escuro. Somente o último quadro, em que aparece o cachorro do lado exterior, é colorido normalmente. As expressões de medo e entusiasmo que se alternam nas personagens são bem exageradas para enfatizar o efeito cômico.

Não obstante algumas crianças assistam ao programa *Lost*, ele é destinado majoritariamente ao público adulto, e traz temas, de fato, inapropriados para os menores. Por ser de rede de tevê fechada, por ser um seriado veiculado uma vez por semana e por ter uma trama de suspense, quase migrando para o terror, o

programa tem um público fiel. No entanto, aqueles que não o seguem, talvez não o consigam entender, devido à complexidade do enredo, e muitos nunca ouviram falar de tal programa.

Dessa forma, pode-se afirmar que a historinha “Losti... sem eira nem beira” é destinada a um público muito específico: adulto, de classe média ou alta (quem tem acesso à televisão paga), que goste de seriados americanos e que, acima de tudo, acompanhe *Lost*. Quem está fora desses padrões vai ter dificuldade, realmente, em compreender a história e os mecanismos intertextuais entre ela e o programa.

A alusão à Barbra Streisand e o emprego de diversos vocábulos diferenciados ao longo da história também são mais percebidos pelo leitor adulto.

6.5 Outros exemplos

Conforme mencionado, os exemplos de intertextualidade nas HQ de Mauricio de Sousa são inúmeros. Escolher apenas quatro histórias que representassem cada qual sua década ou a recorrência temática foi uma árdua tarefa mediante a riqueza de recursos intertextuais apresentados. Para se vislumbrar a grandiosidade de tantas paródias, citações e alusões foram selecionados mais alguns momentos de intertextualidade – tarefa não menos árdua – de diversas revistinhas dos anos 70, 80, 90 e 2000, os quais podem ser observados a seguir²⁵.

²⁵ Optou-se por mencionar somente o número da revistinha e data de publicação; a bibliografia completa encontra-se na referência das figuras.

ANOS 70



Figura 58 - Alusão ao cantor Jerry Adriani. Cebolinha nº. 1 - 1972.



Figura 59 - Alusão aos apresentadores Chacrinha e Sílvio Santos. Mônica nº. 104 - 1978



Figura 60 - Alusão ao super-herói *Hulk*. Mônica nº. 114 - 1979.



Figura 61 - Citação da frase "Abre-te Sésamo". Mônica nº. 112 - 1979.



Figura 62 - Piadinha com citação da revista *Veja* – revista para adultos. Mônica nº. 114 - 1979.



Figura 63 - Hilariante alusão a diversos programas, produtos, músicas e artistas da época: *Rádio Camanducaia*, *Rádio Record*, *Sílvio Santos*, *Gil Gomes*, *Sidney Magal*, *Roberto Carlos*, *Doril* e *Atalaia Jurubeba*. *Cebolinha* nº. 81 - 1979.

ANOS 80

Figura 64 - A metalinguagem sempre foi explorada por Mauricio de Sousa. Cebolinha nº. 120 - 1982.



Figura 65 - Citação do programa de televisão *Fantástico*. Cebolinha nº. 120 - 1982.

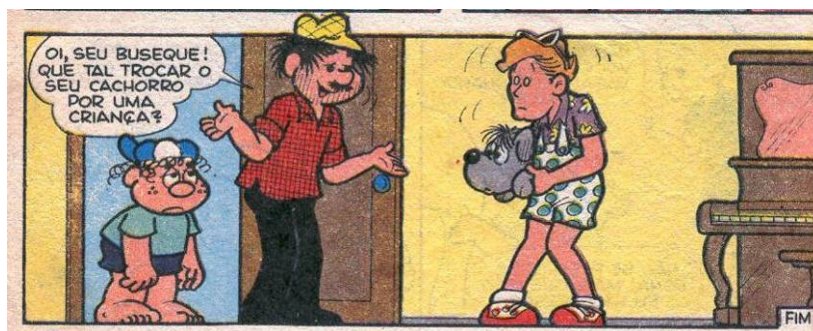


Figura 66 – Alusão ao cantor Eduardo Dusek e sua música que dizia “Troque seu cachorro por uma criança pobre”. Mônica nº. 161 - 1983.



Figura 67 - Alusão à história bíblica de Sansão. Mônica nº. 161 - 1983.

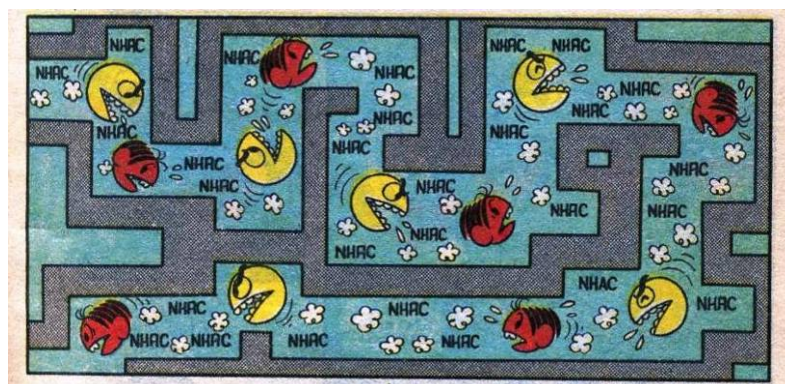


Figura 68 - Paródia do videogame “Come-Come”, popular nos anos 80. Mônica nº. 172 - 1984.

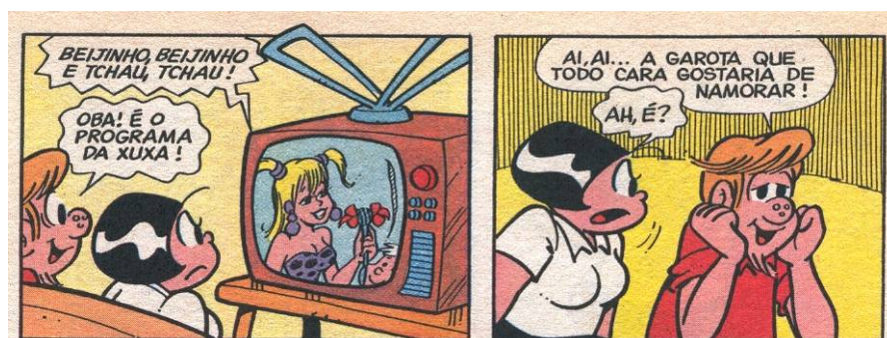


Figura 69 - Alusão à apresentadora Xuxa. Mônica nº. 4 - 1987.



Figura 70 - Recorrência de temas: paródia do conto "Bela Adormecida". Mônica nº. 4 - 1987.



Figura 71 - Alusão à lenda de beijar sapos que viram príncipes. Mônica nº. 2 - 1987.

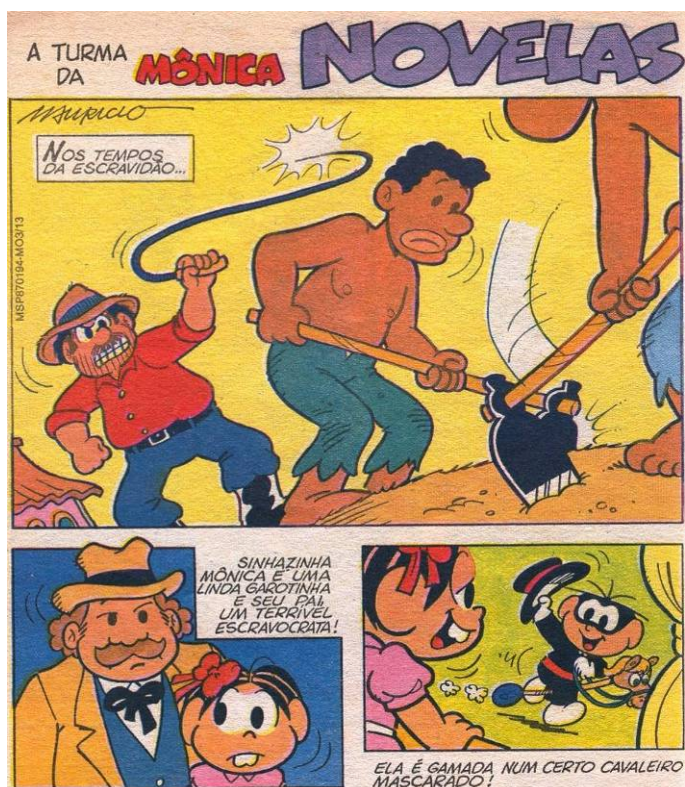


Figura 72 - Paródia da novela "Escrava Isaura". Mônica nº. 3 - 1987.



Figura 73 - Citação da música de *Dire Straits* – banda totalmente parte do universo adulto. Mônica nº. 12 - 1987.

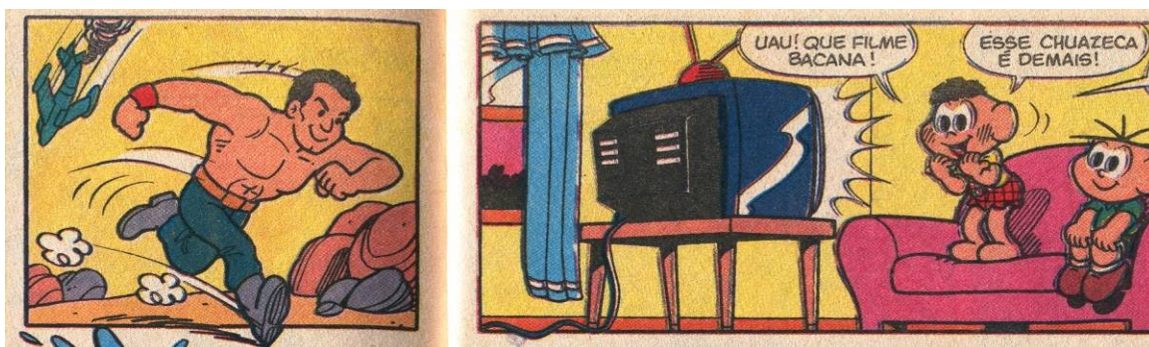


Figura 74 - Alusão ao ator Arnold Schwarzenegger. Mônica nº. 25 - 1989.



Figura 75 - Paródia do programa de TV do "Bolinha". Cascão nº. 64 - 1989.

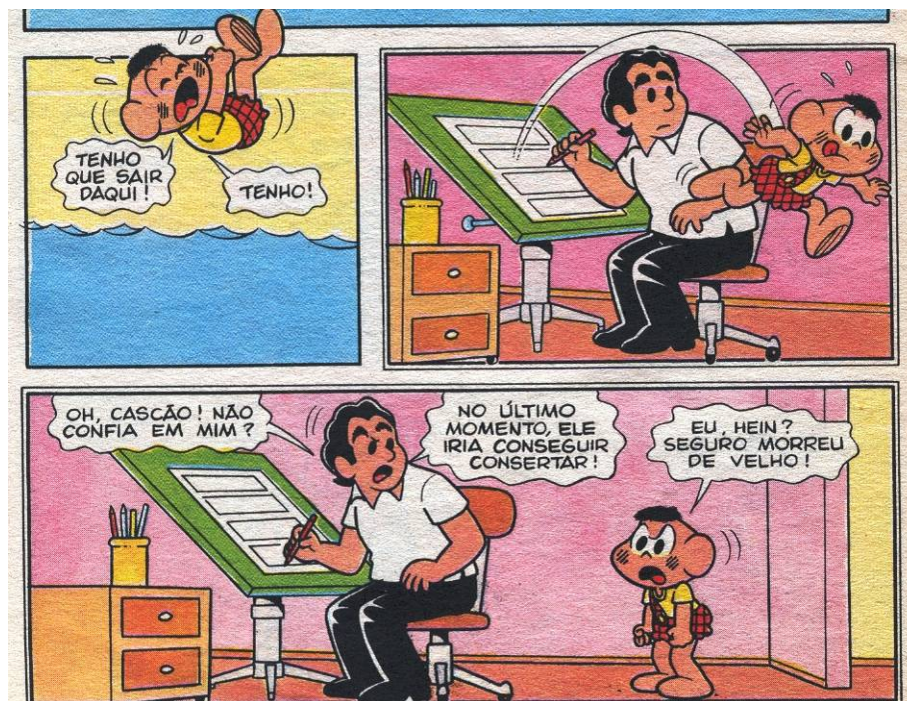


Figura 76 - A metalinguagem novamente em ação. Cascão nº. 64 - 1989

ANOS 90



Figura 77 - Alusão ao desenho He-Man. Cascão nº. 116 - 1991.



Figura 78 - Paródia ao desenho animado "Corrida Maluca". Mônica nº. 56 - 1991.



Figura 79 - Paródia do filme "E o vento levou" – desconhecido para a maioria das crianças. Magali nº. 90 - 1992.



Figura 80 - Paródia do filme "Jurassic Park". Mônica nº. 82 - 1993.



Figura 81 – Os super-heróis aparecem com frequência nas HQ. Nesta, alusão ao *Super-Homem*. Mônica nº. 82 - 1993.



Figura 82 - Alusão às bandas Bon Jovi, Gun'N'Roses e Skid Row. Mônica nº.114 - 1996.



Figura 83 - Paródia do programa de Sílvio Santos. Observe-se o efeito cômico na imitação da forma de falar do apresentador: "Mônican", "apaixonadan". Mônica nº.114 - 1996.



Figura 84 - Paródia aos "Tamagoshi", bichinhos virtuais. Mônica nº. 132 - 1997.

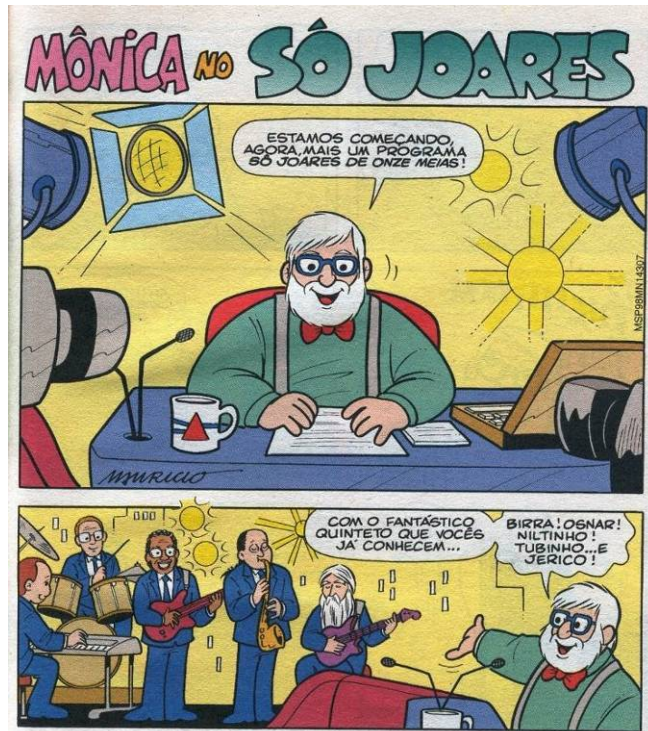


Figura 85 - Paródia do apresentador Jô Soares e seu quinteto. Mônica nº. 143 - 1998.



Figura 86 - Paródia da história de Édipo. Cebolinha nº. 45 - 1998.



Figura 87 - Recorrência de temas: paródia ao conto "Cachinhos Dourados". Mônica nº. 138 - 1998.

ANOS 2000



Figura 88 - Alusão à personagem “Picachu”, do desenho japonês *Pokemon*. *Mônica* nº. 167 - 2000.



Figura 89 - Alusão ao filme “Alien”, do final dos anos 80. *Parque da Mônica* nº. 126 - 2003.



Figura 90 - Paródia do filme "Jornada nas Estrelas", de 1984. Parque da Mônica nº. 126 - 2003.

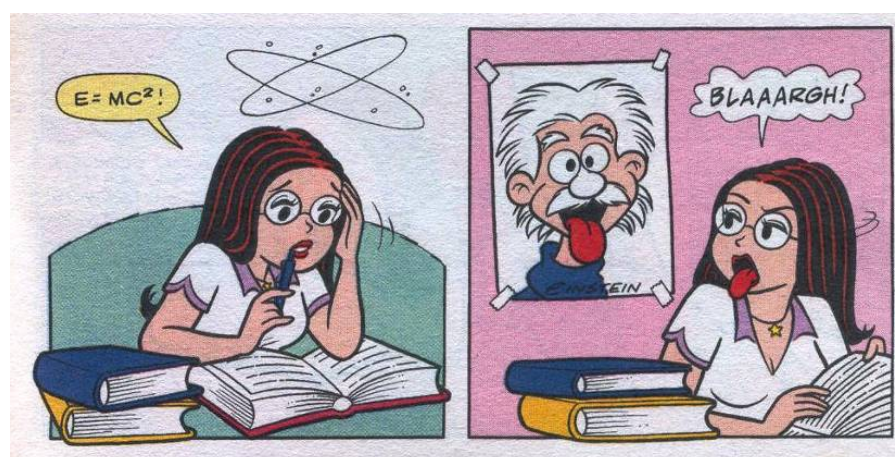


Figura 91 - Alusão a Einstein e à teoria da relatividade pela imagem. Quase certamente passa despercebida pelas crianças. Parque da Mônica nº. 131 - 2003.



Figura 92 - Alusão aos atores Brad Pitt e Tom Cruise. Cebolinha nº. 207 - 2003.



Figura 93 - Referência ao pintor e escultor Michelângelo. Cebolinha nº. 210 - 2003.



Figura 94 - Alusão ao mágico David Copperfield, famoso no Brasil nos anos 90. Cebolinha nº. 1999 – 2003.



Figura 95 - Alusão a várias novelas da TV Globo. Magali nº. 361 - 2003.



Figura 96 - Alusão à loja "Casas Bahia". Mônica nº. 208 - 2003.



Figura 97 - Paródia da música "Egüinha Pocotó", funk de grande sucesso na época. Cebolinha nº. 209 - 2003.



Figura 98 - Alusão ao filme "Indiana Jones". Cascão nº. 419 - 2003.



Figura 99 - Paródia de trecho de “Guerra nas Estrelas”. Parque da Mônica nº. 126 - 2003.

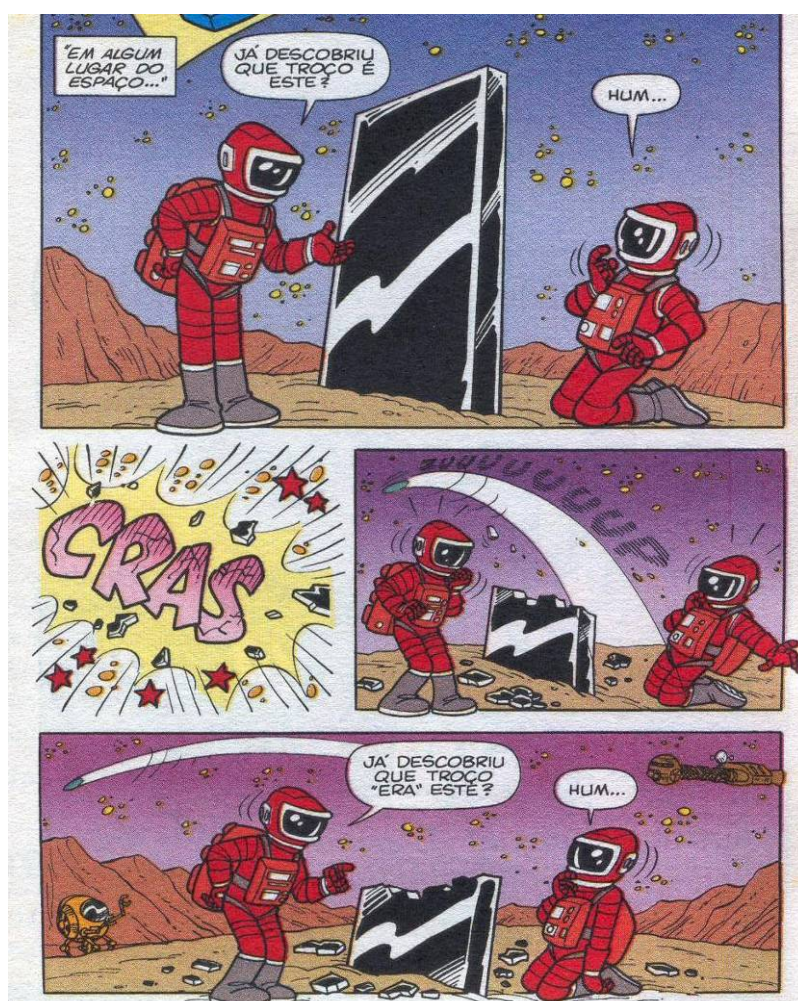


Figura 100 - Alusão ao filme “2001 – Uma odisséia no espaço” pela imagem. Apesar de bastante famoso, o filme é de 1968 e o detalhe das ilustrações provavelmente só é percebido pelo adulto que lhe assistiu. Parque da Mônica nº. 126 - 2003.



Figura 101 - Paródia das propagandas dos produtos "Polishop". Cascão nº. 428 - 2003.



Figura 102 - Alusão a "Batman" e seu inimigo "Coringa". Cebolinha nº. 216 - 2004.



Figura 103 - Alusão ao cantor Michael Jackson – já não mais tão conhecido nesta década. Almanaque do Cascão nº. 80 - 2004.

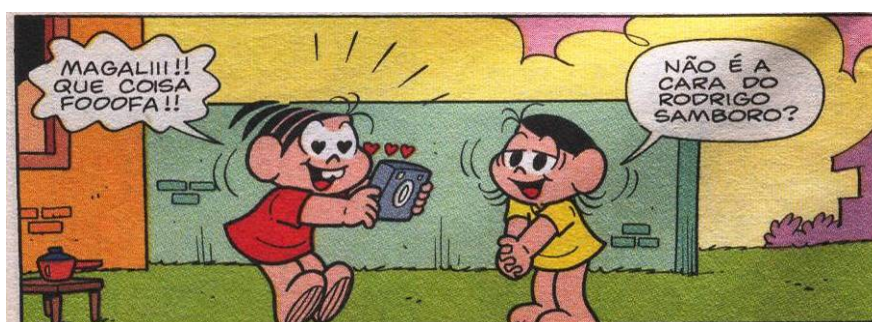


Figura 104 - Alusão ao ator Rodrigo Santoro. Mônica nº. 222 – 2004.



Figura 105 - Alusão ao cirurgião-plástico Ivo Pitanguy – provavelmente só conhecido pelos adultos. Cascão nº. 443 - 2004.



Figura 106 - Alusão ao ator John Travolta, outro provável desconhecido dos mais novos. Cebolinha nº. 218 - 2004.



Figura 107 - Alusão à modelo Gisele Bündchen. Mônica nº. 219 - 2004.



Figura 108 - Alusão ao filme "Guerra nas Estrelas", uma das intertextualidades com filme mais comuns nos anos 2000, sob o nome de "Berro nas Estrelas". Cascão nº. 439 - 2004.



Figura 109 - Referência ao atleta Ronaldinho, em alta na época. Cebolinha nº. 220 - 2004.



Figura 110 - Alusão aos atores Tarcísio Meira, Cláudia Abreu, Fábio Assunção, Vera Fischer e Eva Todor – todos mais conhecidos pelos adultos. Almanaque do Cebolinha nº. 81 - 2004.

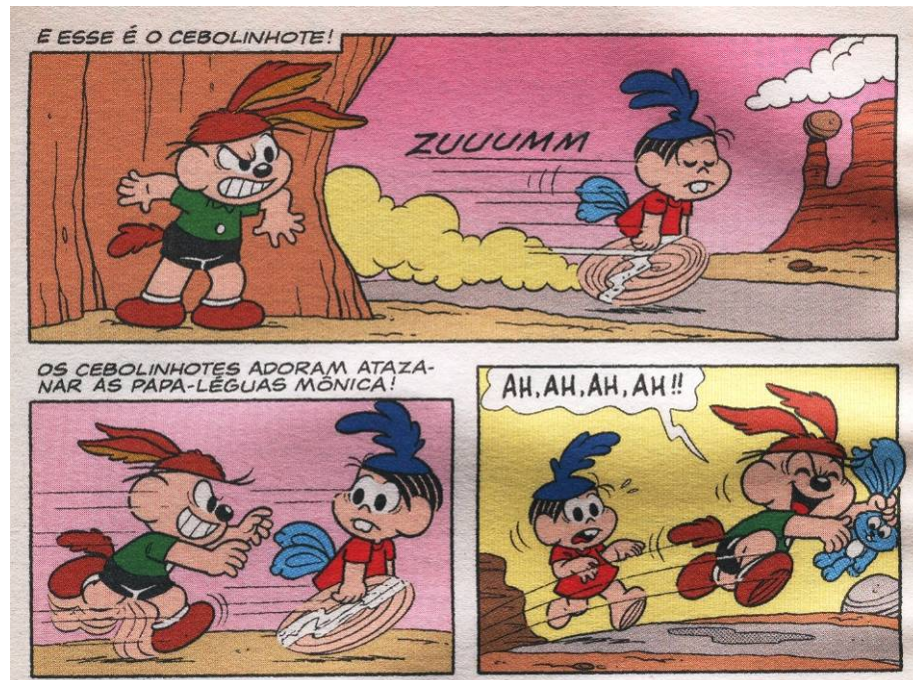


Figura 111 - Paródia de "Papa-Léguas e Coiote". Almanaque do Cebolinha nº. 79 - 2004.



Figura 112 - Paródia de Romeu e Julieta. Cebolinha nº. 212 - 2004.



Figura 113 - Paródia dos filmes “Eu sei o que vocês fizeram no verão passado” e “Pânico”. Cebolinha nº. 217 - 2004.

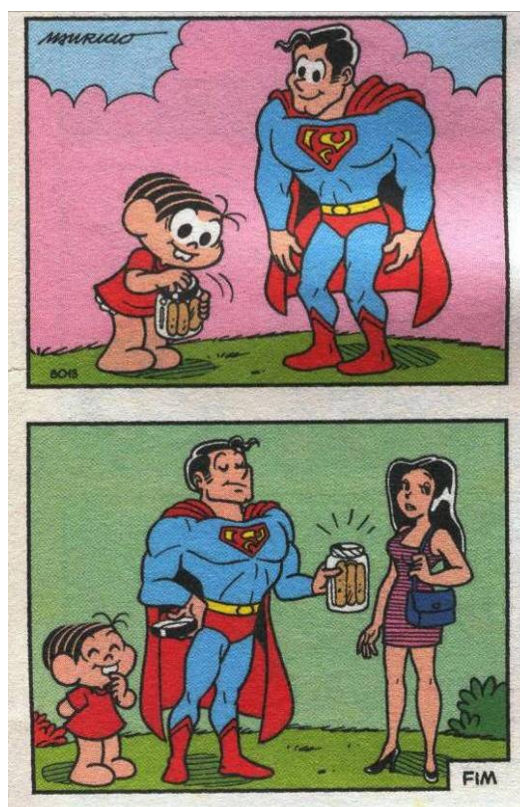


Figura 114 - Paródia da força de “Super-Homem”. Mônica nº. 220 - 2004.

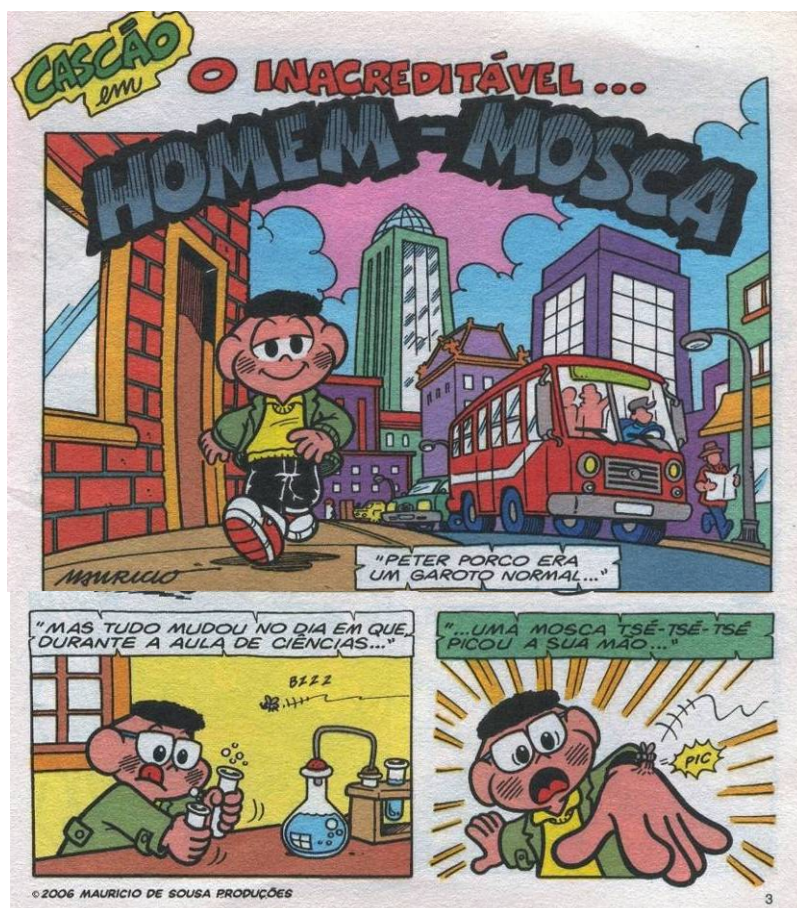


Figura 115 - Paródia da história do "Homem-Aranha". Cascão nº. 456 - 2004.



Figura 116 - Alusão ao diretor de cinema George Lucas. Magali nº. 387 - 2005.



Figura 117 - Referência à banda Black Sabbath, provável desconhecida das crianças. Cebolinha nº. 228 - 2005.

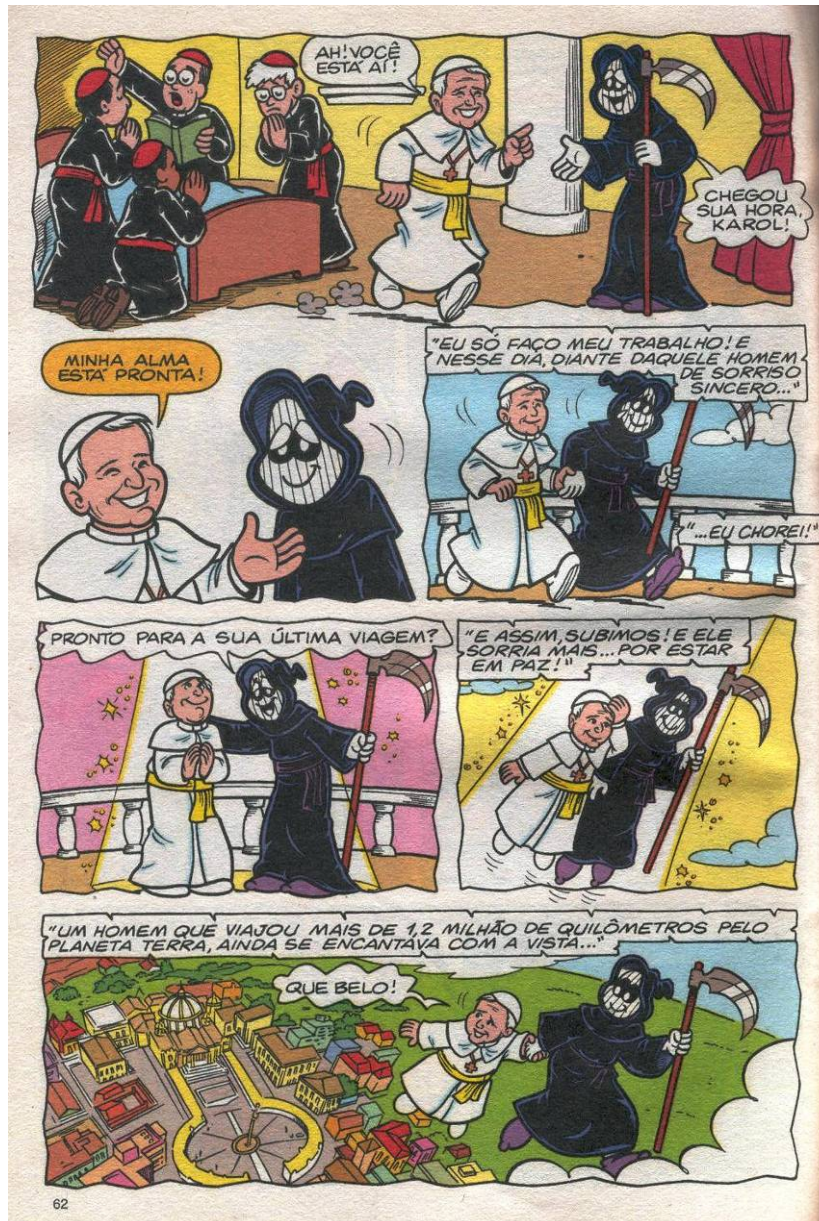


Figura 118 - Bonita referência à morte do Papa João Paulo II. Mônica nº. 230 - 2005.



Figura 119 - Alusão ao "Homem-Aranha". Magali nº. 394 - 2005.



Figura 120 - Paródia da história "Chapeuzinho Vermelho". Cascão nº. 454 - 2005.



Figura 121 - Alusão ao Orkut, no início de sua popularização no Brasil. Mônica nº. 203 - 2005.



Figura 122 - Paródia do programa "O aprendiz", que tem os adultos como público-alvo. Cebolinha nº. 229 - 2005.



Figura 123 - Alusão ao filme "Guerra nas Estrelas" e suas personagens. Parque da Mônica nº. 151 - 2005.

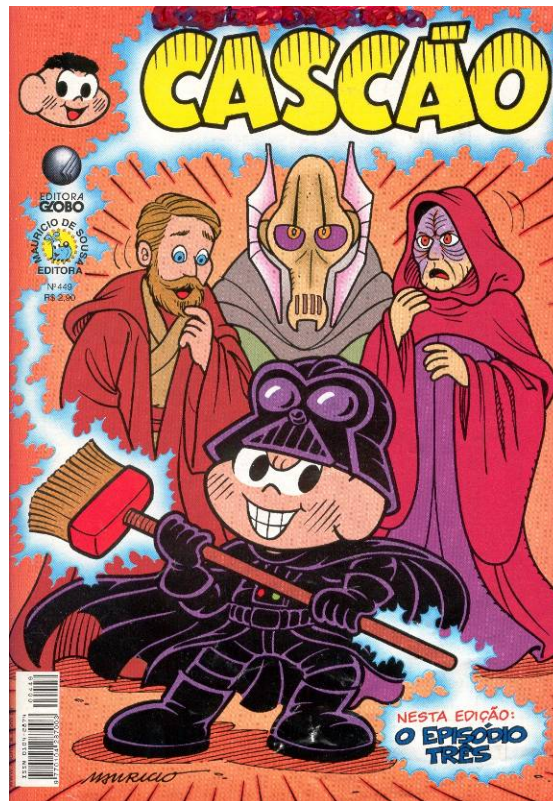


Figura 124 - Paródia de “Guerra nas Estrelas – Episódio III” começa na capa. Casção nº. 449 - 2005.



Figura 125 - Alusão ao filme “Ghost” e sua trilha sonora. O filme é de 1990, devendo ser, portanto, ignorado pelas crianças de 2005. Magali nº. 390 - 2005.



Figura 126 - Alusão à apresentadora Angélica. Magali nº. 396 - 2006.



Figura 127 - Referência à atleta Daiane do Santos. Mônica nº. 235 - 2006.



Figura 128 - Alusão a Leonardo da Vinci pela imagem. Mônica nº. 238 - 2006.



Figura 129 - Alusão aos super-heróis "Wolverine" e "Flash". Magali nº. 403 - 2006.



Figura 130 - Alusão ao apresentador Pedro Bial. Magali nº. 401 - 2006.

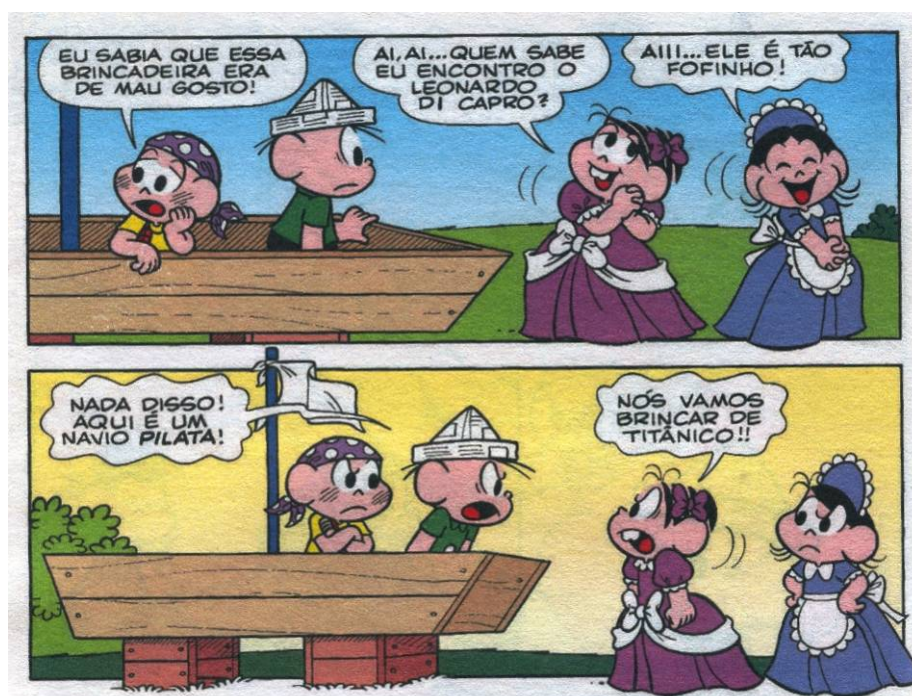


Figura 131 - Alusão ao filme "Titanic" e seu ator principal, Leonardo di Caprio. Almanaque do Cebolinha nº. 92 - 2006.



Figura 132 - Alusão ao programa “Chaves” pela imagem e à reprise de novelas “Vale a pena ver de novo”. Cebolinha nº. 244 - 2006.

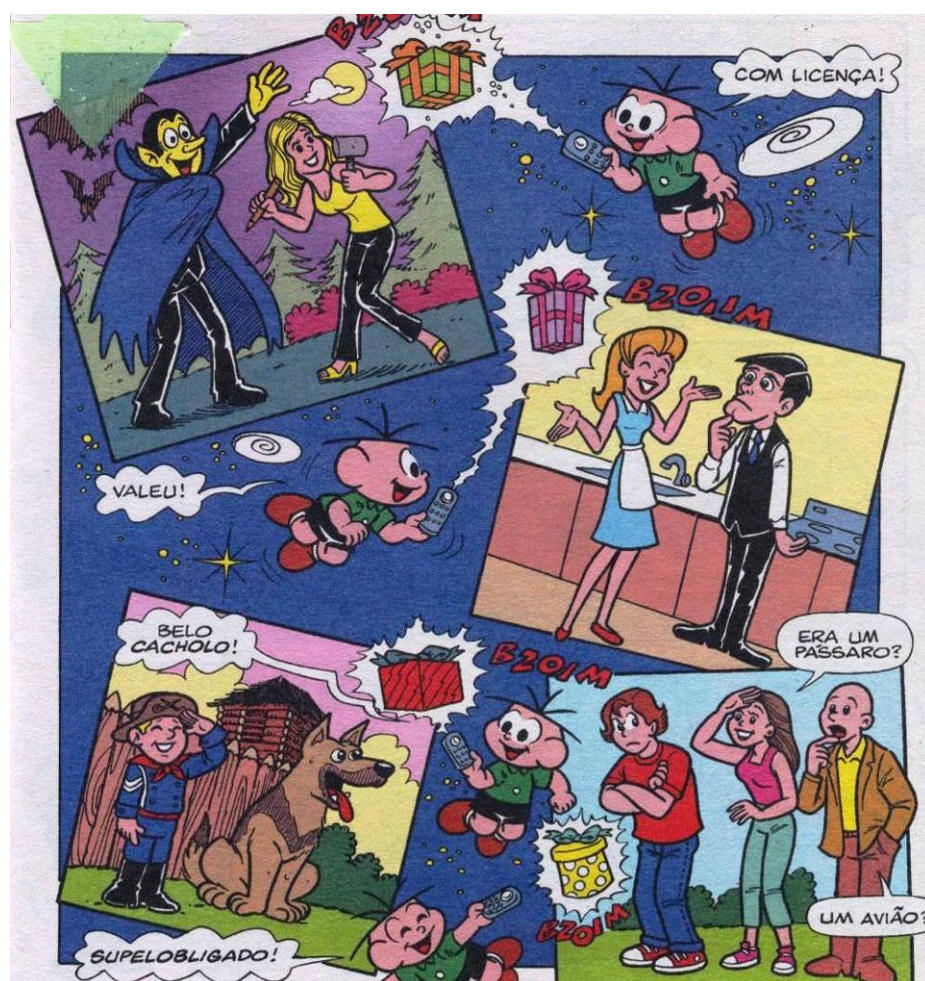


Figura 133 - Na mesma edição Cebolinha nº. 244 de 2006, alusões a vários programas pela imagem: “Vampiro”, “A Feiticeira”, “Rin-Tin-Tin” e “Lost”, além da alusão ao Super-Homem pelo jargão.



Figura 134 - Ainda em Cebolinha nº. 244, diversas alusões: "Zorro", "Arquivo-X" e "Lost". De fato, uma historinha riquíssima em intertextualidade.



Figura 135 - "Titanic" novamente, em paródia. Almanaque da Mônica nº. 117 - 2006.



Figura 136 - Alusão à "Lei de Murphy". Mônica nº. 1 - 2007.



Figura 137 - Alusão ao ator Thiago Lacerda, bastante popular nesse ano. Cebolinha nº. 3 - 2007.



Figura 138 - Alusão à atriz Ana Paula Arósio. Almanaque da Mônica nº. 1 - 2007.



Figura 139 - Alusão ao cantor Elvis Presley e à famosa frase: "Elvis não morreu". Cascão nº. 1 - 2007.



Figura 140 - Alusão ao ator Brad Pitt. Magali nº. 2 - 2007.



Figura 141 - Alusão a Fred Krueger, personagem de filmes de terror dos anos 80 e início dos 90. Cascão nº. 5 - 2007.



Figura 142 - Nova alusão ao Orkut. Mônica nº. 1 - 2007.

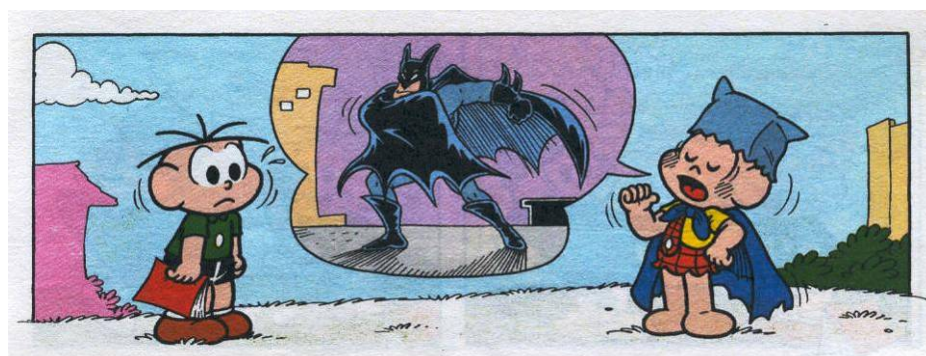


Figura 143 - Alusão ao "Batman" pela imagem. Cascão nº. 6 - 2007.



Figura 144 - Alusão à TV Globo e ao programa "Big Brother". Mônica nº. 6 - 2007.

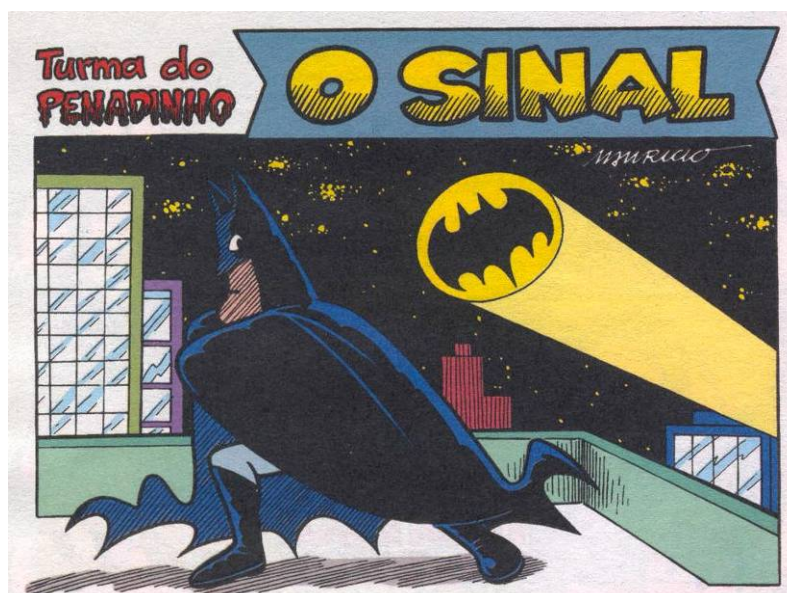


Figura 145 - Paródia de "Batman". Magali nº. 1 - 2007.



Figura 146 - Mais uma alusão aos "X-Men". Cebolinha nº. 6 - 2007.

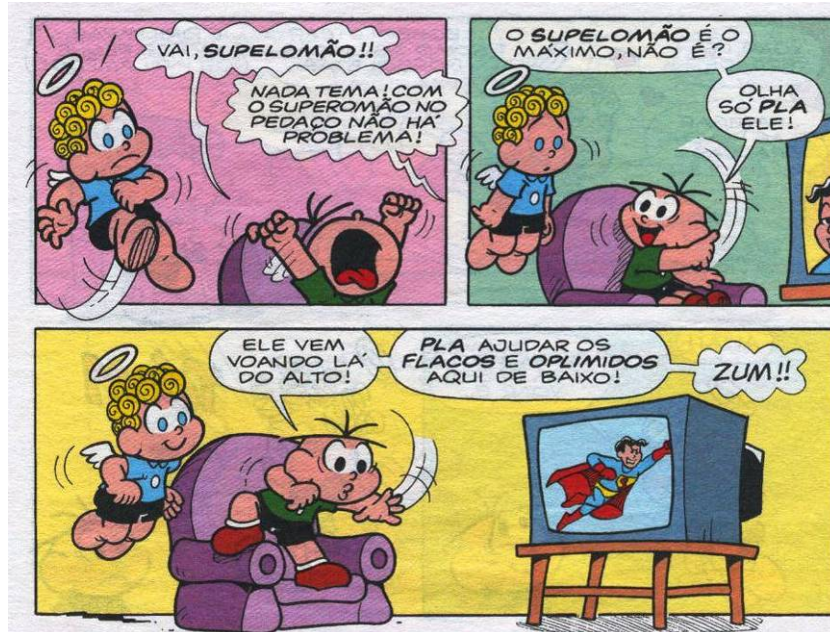


Figura 147 - Alusão ao "Super-Homem". Cebolinha nº. 5 - 2007.



Figura 148 - Referência ao "Titanic". Cebolinha nº. 6 - 2007.



Figura 149 - Alusão à história "Chapeuzinho Vermelho". Cascão nº. 4 - 2007.

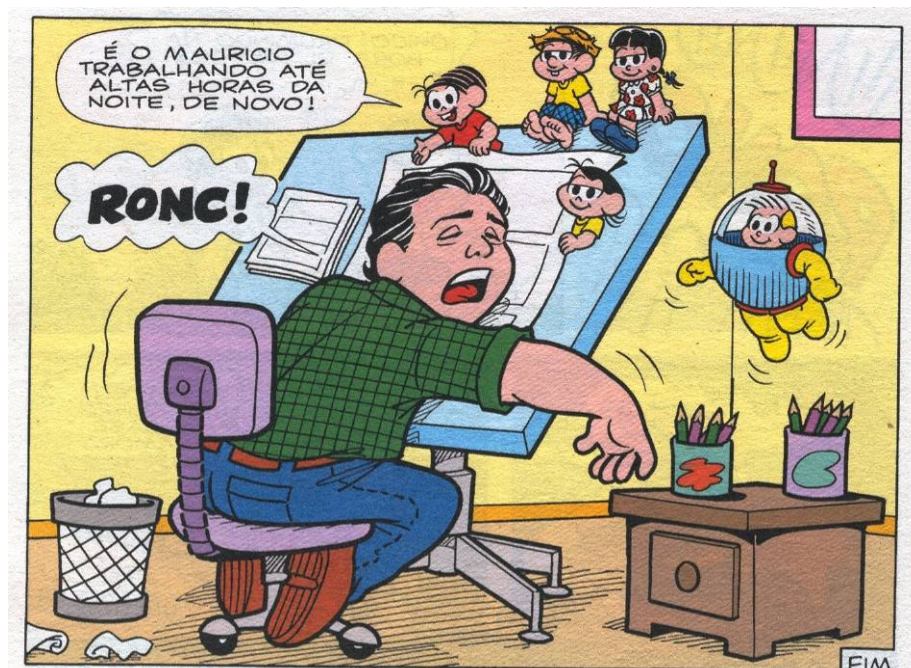
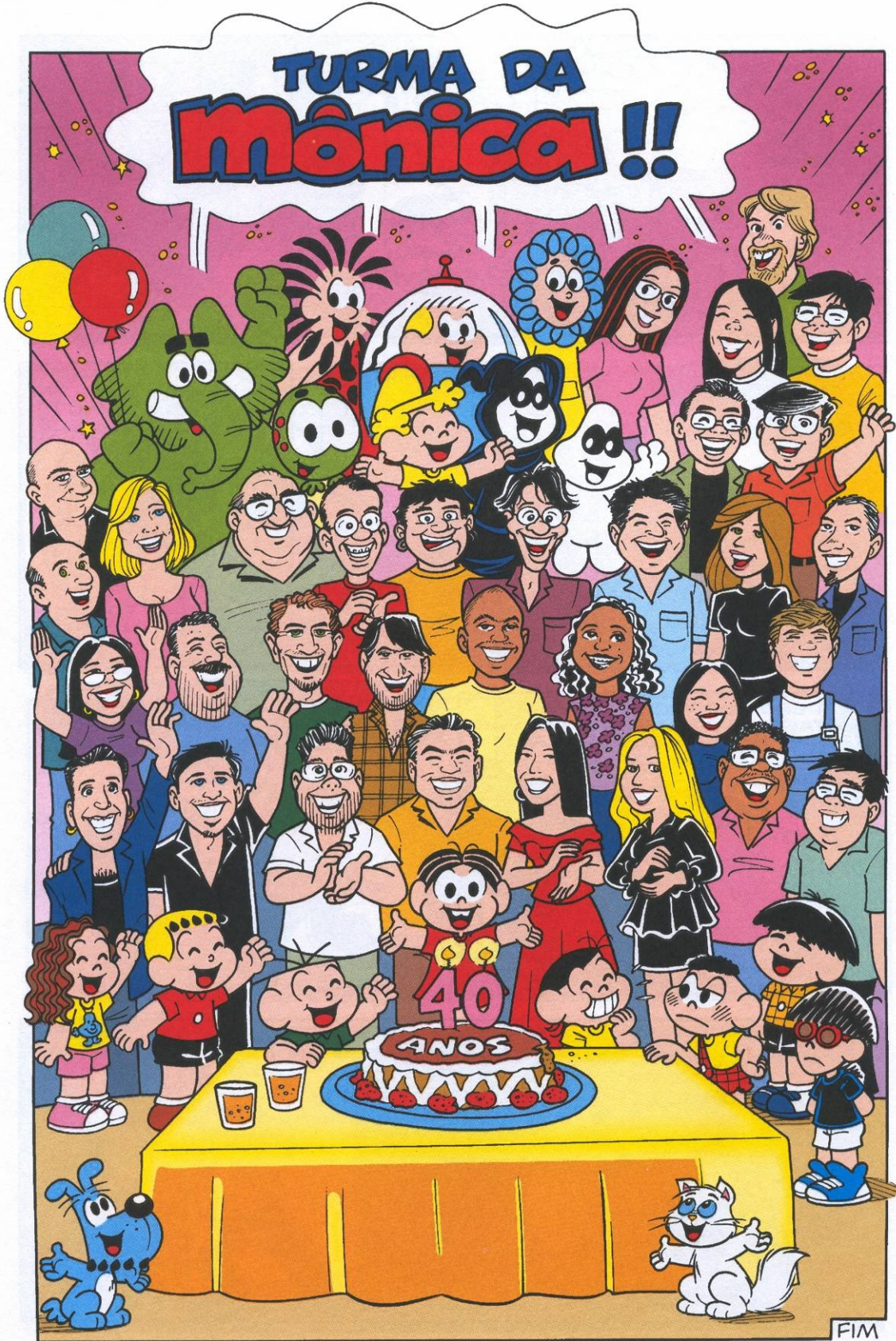


Figura 150 - Mais uma vez a metalinguagem – Mauricio de Sousa gosta de aparecer como personagem e como ele mesmo nas HQ. Cebolinha nº. 4 - 2007.

6.6 Recursos mais freqüentes

A paródia, a alusão e a referência aparecem com freqüência em quase todas as historinhas da *Turma da Mônica*. De forma explícita ou mascarada, as mais diversas fontes são intertextualizadas, com humor, nas revistas de Mauricio de Sousa. O que se observa é que, na maior parte das vezes, os hipotextos escolhidos pertencem ao universo adulto. Muitos dos filmes, personalidades e programas utilizados são dez anos ou até mais antigos à data de publicação da HQ.

Considerações Finais



Considerações Finais

A desinformação, seja em relação aos bens estéticos da indústria cultural, seja em relação aos demais discursos artísticos e literários, servirá apenas para gerar preconceito. Dizer que a indústria cultural provoca “atrofia da imaginação” [...] é ignorar o que ela produziu de mais significativo em nosso século. [...]. Em português claro: o bom quadrinho jamais provocará qualquer tipo de atrofia.

(Cirne, 2000, p.23)

As histórias em quadrinhos percorreram um longo caminho que parece ter começado há milhares de anos com a manifestação do homem pré-histórico em suas pinturas. Passaram por momentos de grandes modificações e descobertas; sofreram períodos de extrema discriminação; foram esquecidas e reinventadas; influenciaram gerações; criaram um gênero próprio.

Há diversas teorias que explicam o poder que a mídia exerce nas pessoas: os efeitos da televisão, do computador, dos jogos eletrônicos e da indústria de *Hollywood*. No entanto, é raro encontrar estudos que explorem a influência das HQ sobre seus leitores. Afinal, elas também são uma mídia importante e atingem um número muito maior da população do que se imagina.

Baseado nessa premissa, o presente trabalho cercou-se de teorias e exemplos para mostrar que quadrinhos podem, sim, oferecer elementos para estudos lingüísticos e literários e podem, também, contribuir como incentivo para a leitura, a cultura e a educação, conforme sustenta Luyten (1985a, p.8):

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança, quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada à nossa era: fluida, embora intensa e transitória.

Foi também acreditando nisso que Mauricio de Sousa, apesar de tantas adversidades, não desistiu de seu sonho e insistiu em inventar e reinventar uma HQ aos seus moldes, sem jamais ceder a temas nocivos, ainda que populares. Criou

sua fórmula própria para o sucesso e o perdurar de sua obra. Até mesmo os mais distantes do universo das HQ sabem que o *Cebolinha* fala “elado”, que a *Mônica* é uma menina absurdamente forte e que *Cascão* é sinônimo de quem foge do banho.

É intrigante perceber que as histórias saudáveis da *Turma da Mônica* sejam tão bem recebidas ainda em nosso tempo, em que a ingenuidade cedeu lugar à violência e a temas complexos. O charme das personagens da turminha brasileira mais conhecida no país e fora dele parece continuar encantando diversas gerações, conforme corrobora a enquete retratada no capítulo três. Que fórmula seria essa?

Mauricio de Sousa não deixou de lado os esforços para continuar agradando seu público-alvo inicial, as crianças. Afinal, as histórias sempre foram escritas para elas, e a grande maioria dos produtos ligados à marca dos *Estúdios* que levam seu nome são infantis. Personagens como *Bloguinho* (para os internautas), *Maria Cebolinha* (em histórias somente com imagens para os pequeninos); o vestuário e linguajar da *Turma do Bermudão* (para os mais “descolados”); o fato de *Xaveco* ter os pais separados (referência para auxiliar os pequenos leitores em tal situação) e o uso de uma linguagem simples justificam-se como chamariz para as novas gerações. O quadrinista, no entanto, quis ir além, e redobrou o empenho para manter esse público que se mostrou tão fiel. Parece ter sido principalmente na intertextualidade que encontrou o caminho.

A começar pelo nascimento do gênero dos quadrinhos, os contextos desse universo foram influenciados pelos acontecimentos do mundo real. A História serve, muitas vezes, de pano de fundo para que heróis, anti-heróis e vilões interajam e vivam suas próprias histórias. Mauricio de Sousa tem sabido utilizar muito bem esse recurso, trazendo para suas histórias os elementos da vida real, porém sempre com bastante humor.

Para Fiorin e Platão (1996, p.25), “todo texto é produto de uma criação coletiva: a voz do seu produtor se manifesta ao lado de um coro de outras vozes que já trataram do mesmo tema e com as quais se põe em acordo ou desacordo”.

Desde os anos 70, quando tiveram início as primeiras revistinhas de fato da *Turma da Mônica* – antes eram somente tiras em jornais –, a intertextualidade fez-se presente, de maneira pouco ou bastante ousada, em pelo menos uma historinha na maioria das edições. À medida que o tempo passou, a intertextualidade do gibi acompanhou as diversas mudanças tecnológicas, sociais e de entretenimento do mundo real, tornando-se sempre atual e também mais avançada em termos lingüísticos e imagéticos.

Mauricio de Sousa busca manter seu leitor adulto, valorizando-o, ao utilizar-se abundantemente da intertextualidade implícita. Ele conta com aquele leitor mais atento às mídias para o sucesso de seu humor, uma vez que a percepção dos recursos utilizados depende exclusivamente do leitor, conforme aponta Sant’Anna (1999, p.26): “os conceitos de paródia, paráfrase e estilização são relativos ao leitor. Isto equivale a dizer [...] que são recursos percebidos por um leitor mais informado. É preciso um repertório ou memória cultural e literária para decodificar os textos superpostos.” O leitor adulto percebe isso muito mais, devido a seu conhecimento de mundo ser maior do que o da criança.

A intertextualidade tem papel fundamental na manutenção do leitor ao dialogar com textos melhor compreendidos pelos adultos. Das HQ analisadas, a do ano 2000 é a mais específica para o público adulto de todas as décadas. Notou-se que, cada vez mais, pelo menos uma história das revistinhas da *Turma da Mônica* é para o leitor maduro: geralmente, uma historinha maior (não necessariamente, mas

quase sempre a primeira) que usa como hipotexto um programa, um filme, um livro ou um acontecimento especialmente acompanhado de perto pelo leitor mais velho.

Há, ainda, certos tipos de citações (literais ou construídas) e de alusões muito sutis que, provavelmente, só são compartilhadas por pessoas adultas (figuras 63, 73, 79, 91 e 100 e 106 no item 6.5 do capítulo seis, por exemplo) e as edições extras, que são uma paródia explícita (como a nova coleção “Clássicos do Cinema” e da mais antiga “Clássicos da Literatura”).

As HQ dos anos 90 e 2000 aparentam ser mais verossímeis, a intertextualidade aparece mais forte, com mais detalhes, embora as semelhanças entre hipotexto e hipertexto sempre tenham existido. As paródias, alusões e citações foram tornando-se mais presentes e de humor mais elaborado.

A utilização da paródia com função discursiva humorística mostrou ser uma constante em todas as décadas, tornando-se mais complexa e melhor estruturada. O produtor dos textos em questão parece ter total consciência sobre os tipos de diálogo que põe em funcionamento. Ao estabelecer relações com textos anteriores à sua enunciação, convida o leitor a estar atento, a ser bem informado, ou a buscar saber mais sobre o assunto que deu origem ao diálogo.

Outro fator observado, ao menos na grande quantidade de gibis pesquisados, foi que Mauricio de Sousa não trabalha a intertextualidade com programas infantis (*Xuxa, Banana de Pijama, Teletubies, Rá-Tim-Bum* etc.). Ele sempre usa um tema que é comum tanto às crianças quanto aos adultos, tendendo, muitas vezes, a privilegiar só os adultos.

Histórias da personagem *Tina*, antes exclusivamente secundária, têm espaço próprio nas revistinhas e humor normalmente voltado para o adulto (como ela e sua

amiga *Pipa* conheceram os namorados, brigas de casais, crises existenciais, decisões de carreira etc.).

O autor não lida, também, conforme previamente mencionado, nem com política, nem com tragédias, de modo a transformar sua HQ em pura literatura de entretenimento, todavia com qualidade lingüística. A única história encontrada contendo intertextualidade com uma morte real foi a do Papa João Paulo II, numa sensível e discreta narração, no entanto.

A *Turma* continua atemporal com suas brincadeiras de criança, seus eternos aniversários de sete anos e suas roupas que não mudam (apesar de aparecerem com modelinhos diferentes vez ou outra); contudo, vivenciam ou representam grandes sagas do cinema, da televisão, da literatura. Às vezes, aparecem mexendo no computador, mencionando algo da Internet ou brincando com um brinquedo eletrônico – possível apelo aos novos leitores da era tecnológica –, mas Mauricio preza as brincadeiras tradicionais e que envolvem a imaginação e a companhia dos amigos. Essa seria a ponte para que os adultos estimulassem suas gerações descendentes a ler o gibi.

A perspicácia de Mauricio de Sousa também avança no sentido de criar vínculos afetivos, ao reunir e cativar toda a família em torno de uma mesma publicação. Ele procura estimular a leitura conjunta, por meio de mecanismos que convidam o adulto a gostar de ler o que os pequenos lêem. A figura pública do autor contribui para isso, pois o mesmo sempre se mostra muito ligado à sua própria família.

O autor dos quadrinhos mais vendidos no país²⁶ tem plena consciência de que agradar a diversas idades não é uma tarefa simples, e por isso preocupa-se em cercar as histórias de artifícios que contemplem a todos, conforme apontou em recente entrevista²⁷:

Basicamente, queremos que nossas histórias falem a língua do dia, da hora, e abordem temas que sejam entendidos tanto pelas crianças quanto pelos adultos, que também nos lêem bastante. Ao abordar estes temas incluímos sempre uma mensagem positiva de esperança, de alegria e de vida. Isso tudo com muito humor e com traços simples de serem entendidos. Naturalmente, as revistas têm que apresentar uma variedade de temas, personagens, climas. Conseqüentemente, há uma busca por essa diversidade, o que torna nossas histórias mais digestivas para o leitor.

Quando o quadrinista cita “a língua do dia, da hora”, remete-nos à questão da diacronia da linguagem nas HQ da *Turma da Mônica*, que compõe outro expediente que seria pertinente abordar. O uso da linguagem formal padrão nas primeiras histórias logo cedeu lugar ao emprego de linguajar mais despojado e próximo ao texto falado, e hoje as tiras são repletas de neologismos e expressões espirituosas. Mesmo em histórias em que não há diálogo restrito com suas épocas, é possível arriscar uma data observando-se a linguagem. Essa temática, contudo, é demasiadamente extensa e terá de ficar para outra história...

Em uma época em que se vive rodeado de mediocridade, principalmente na mídia, é tranquilizador poder contar com publicações como a *Turma da Mônica*, que apesar da pseudo-simplicidade, denota férteis recursos textuais e formação humanística.

Os contos e suas personagens acalentam nos leitores uma saudade gostosa. Saudade dos tempos em que se podia brincar na rua sem perigo, em que a imaginação era a principal arma contra o tédio. Que leitor nunca sentiu vontade de

²⁶ Estimativa de que a *Maurício de Sousa Produções* detenha 70% do mercado de quadrinhos infantis, com uma tiragem de 2,5 milhões de exemplares por mês, segundo o sítio www.cbl.org.br/news.php?recid=3937&hl=mauricio%20de%20sousa

²⁷ http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=7

experimentar a melancia que a Magali sempre carrega, nem desejou ter um coelhinho azul como o da Mônica?

Destarte, somando-se todos os elementos aqui apresentados, pode-se afirmar que o trabalho foi relevante à medida que, ao apontar um dos caminhos que Mauricio de Sousa e sua equipe provavelmente seguem para manter seus leitores fiéis, desvelou as HQ como provedoras de rico material para estudo lingüístico e uso didático. No caso da HQ da Turma da Mônica, uma pertinente fonte de estudo de princípios como o dialogismo e a intertextualidade. Mostrou-se que a leitura de quadrinhos também serve à aquisição de cultura, conhecimento e, principalmente, educação.

Não negue a si mesmo o prazer de desejar praticar “nós em orelhas”, aventure-se pelas histórias em quadrinhos. Caso jamais tenha lido *Turma da Mônica*, o receptor dessa frase ficará na incompreensão da intertextualidade.

REFERÊNCIA DAS FIGURAS

- Figura 1** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 232. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 2** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.
- Figura 3** – Minnie nº. 28. São Paulo: Abril, 2006.
- Figura 4** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 465. São Paulo: Globo, 2006.
- Figura 5** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 367. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 6** – IANNONE, Leila; IANNONE, Roberto Antônio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994, p. 29.
- Figura 7** – <http://www.loc.gov/exhibits/treasures/tri084.html>. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 8** – <http://www.felixthecat.com>. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 9** – <http://www.universohq.com.br>. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 10** – www.wcgcomics.com/spirit. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 11**– KIDD, Chip. *Peanuts: The Art of Charles M. Schulz*. New York: Pantheon Books, 2003.
- Figura 12** – <http://www.mafalda.net>. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 13** – MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993, p. 11.
- Figura 14** – <http://www.universohq.com.br>. Acesso em 01/11/2006.
- Figura 15** – <http://www.toutenbd.com/article.php>. Acesso em 01/11/2006.
- Figura 16** – <http://www.fumettomania2000.com>. Acesso em 02/11/2006.
- Figura 17** – <http://www.toutenbd.com/article.php>. Acesso em 01/11/2006.
- Figura 18** – GUSMAN, Sidney. *Mauricio quadrinho a quadrinho*. São Paulo: Globo, 2006, p. 96.
- Figura 19** – <http://www.revistadamonica.theblog.com.br>. Acesso em 08/09/2006.
- Figura 20** – SOUSA, Mauricio de. Almanaque da Mônica nº. 115. São Paulo: Globo, 2006.
- Figura 21** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 359. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 22** – <http://www.revistadamonica.theblog.com.br>. Acesso em 08/09/2006.
- Figura 23** – http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=7. Acesso em 26/03/2006.
- Figura 24** – <http://www.monica.com.br>. Acesso em 20/01/2007.
- Figura 25** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 245. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 26 – SOUSA, Mauricio de. Almanaque da Mônica nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 27 – SOUSA, Mauricio de. *As primeiras histórias da Mônica*. São Paulo: Globo, 2002, p. 23.

Figura 28 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 132. São Paulo: Globo, 1997.

Figura 29 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 459. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 30 – www.universohq.com.br. Acesso em 8/09/2006.

Figura 31 – <http://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem:Fleishersuperman.jpg>. Acesso em 20/01/2007.

Figura 32 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 76. São Paulo: Abril, 1978.

Figura 33 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 76. São Paulo: Abril, 1978.

Figuras 34 e 35 – www.dailyplanet.com. Acesso em 20/01/2007.

Figuras 36 a 39 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 76. São Paulo: Abril, 1978.

Figuras 40 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 2. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 41 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 205. São Paulo: Globo, 2003.

Figura 42 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 19. São Paulo: Globo, 1988.

Figura 43 – <http://www.webcine.com.br/filmessc/brancane.htm>. Acesso em 16/07/2007.

Figura 44 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 19. São Paulo: Globo, 1988.

Figura 45 – <http://www.contandohistoria.com/amigosdisney2.htm>. Acesso em 16/07/2007.

Figura 46 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 19. São Paulo: Globo, 1988.

Figura 47 – <http://www.webcine.com.br/filmessc/brancane.htm>. Acesso em 16/07/2007.

Figura 48 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 60. São Paulo: Globo, 1991.

Figura 49 – <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/de-volta-para-futuro/de-volta-para-futuro-poster01.jpg>. Acesso em 05/06/2007.

Figura 50 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 60. São Paulo: Globo, 1991.

Figura 51 – *Lost*. Primeira temporada. Bad Robot Productions. Touchstone Television.

Figuras 52 a 57 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 243. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 58 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 1. São Paulo: Abril, 1972.

Figura 59 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 104. São Paulo: Abril, 1978.

Figura 60 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 114. São Paulo: Abril, 1979.

Figura 61 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 112. São Paulo: Abril, 1979.

- Figura 62** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 114. São Paulo: Abril, 1979.
- Figura 63** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 81. São Paulo: Abril, 1979.
- Figura 64** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 120. São Paulo: Abril, 1982.
- Figura 65** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 120. São Paulo: Abril, 1982.
- Figura 66** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 161. São Paulo: Abril, 1983.
- Figura 67** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 161. São Paulo: Abril, 1983.
- Figura 68** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 172. São Paulo: Abril, 1984.
- Figura 69** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 4. São Paulo: Globo, 1987.
- Figura 70** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 4. São Paulo: Globo, 1987.
- Figura 71** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 2. São Paulo: Globo, 1987.
- Figura 72** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 3. São Paulo: Globo, 1987.
- Figura 73** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 12. São Paulo: Globo, 1987.
- Figura 74** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 25. São Paulo: Globo, 1989.
- Figura 75** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 64. São Paulo: Globo, 1989.
- Figura 76** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 64. São Paulo: Globo, 1989.
- Figura 77** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 116. São Paulo: Globo, 1991.
- Figura 78** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 56. São Paulo: Globo, 1991.
- Figura 79** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 90. São Paulo: Globo, 1992.
- Figura 80** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 82. São Paulo: Globo, 1993.
- Figura 81** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 82. São Paulo: Globo, 1993.
- Figura 82** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº.114. São Paulo: Globo, 1996.
- Figura 83** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº.114. São Paulo: Globo, 1996.
- Figura 84** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 132. São Paulo: Globo, 1997.
- Figura 85** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 143. São Paulo: Globo, 1998.
- Figura 86** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 45. São Paulo: Globo, 1998.
- Figura 87** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 138. São Paulo: Globo, 1998.
- Figura 88** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 167. São Paulo: Globo, 2000.
- Figura 89** – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 126. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 90** – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 126. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 91** – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 131. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 92** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 207. São Paulo: Globo, 2003.

- Figura 93** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 210. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 94** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 1999. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 95** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 361. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 96** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 208. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 97** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 209. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 98** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 419. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 99** – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 126. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 100** – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 126. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 101** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 428. São Paulo: Globo, 2003.
- Figura 102** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 216. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 103** – SOUSA, Mauricio de. Almanaque do Cascão nº. 80. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 104** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 222. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 105** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 443. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 106** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 218. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 107** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 219. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 108** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 439. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 109** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 220. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 110** – SOUSA, Mauricio de. Almanaque do Cebolinha nº. 81. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 111** – SOUSA, Mauricio de. Almanaque do Cebolinha nº. 79. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 112** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 212. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 113** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 217. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 114** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 220. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 115** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 456. São Paulo: Globo, 2004.
- Figura 116** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 387. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 117** – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 228. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 118** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 230. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 119** – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 394. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 120** – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 454. São Paulo: Globo, 2005.
- Figura 121** – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 203. São Paulo: Globo, 2005.

Figura 122 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 229. São Paulo: Globo, 2005.

Figura 123 – SOUSA, Mauricio de. Parque da Mônica nº. 151. São Paulo: Globo, 2005.

Figura 124 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 449. São Paulo: Globo, 2005.

Figura 125 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 390. São Paulo: Globo, 2005.

Figura 126 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 396. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 127 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 235. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 128 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 238. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 129 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 403. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 130 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 401. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 131 – SOUSA, Mauricio de. Almanaque do Cebolinha nº. 92. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 132 a 134 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 244. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 135 – SOUSA, Mauricio de. Almanaque da Mônica nº. 117. São Paulo: Globo, 2006.

Figura 136 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 137 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 3. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 138 – SOUSA, Mauricio de. Almanaque da Mônica nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 139 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 140 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 2. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 141 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 5. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 142 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 143 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 6. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 144 – SOUSA, Mauricio de. Mônica nº. 6. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 145 – SOUSA, Mauricio de. Magali nº. 1. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 146 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 6. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 147 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 5. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 148 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 6. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 149 – SOUSA, Mauricio de. Cascão nº. 4. São Paulo: Panini, 2007.

Figura 150 – SOUSA, Mauricio de. Cebolinha nº. 4. São Paulo: Panini, 2007.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Quantidade de entrevistados.....	65
Gráfico 2 - Porcentagem de pessoas em cada faixa etária.....	66
Gráfico 3 - Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler (divididas por faixa etária).....	67
Gráfico 4 - Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler HQ (divididas por faixa etária).....	67
Gráfico 5 - Porcentagem das pessoas que têm o hábito de ler HQ (divididas por escolaridade).....	68
Gráfico 6 - Porcentagem das pessoas que lêem Turma da Mônica, dentre os leitores de HQ (divididas por faixa etária).....	69
Gráfico 7 - Porcentagem das pessoas que lêem Turma da Mônica, dentre os leitores de HQ (divididas por escolaridade).....	69
Gráfico 8 - Comparativo entre as HQ mais lidas (em porcentagem).....	70

BIBLIOGRAFIA

ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1978.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz (Orgs.). *Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade*. São Paulo: Edusp, 2003.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria Semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2005.

BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de análise do discurso*. Trad. Fabiana Komesu. São Paulo: Contexto, 2004.

CHARTER, Roger; CAVALLO, Guglielmo (Orgs.). *História da leitura no Mundo Ocidental vol. 2*. Trad. Vários. São Paulo: Ática, 1999.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Sousa*. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

_____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. São Paulo: Vozes, 2000.

_____; MOYA, Álvaro de (Org.). *Literatura em quadrinhos no Brasil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama histórico da literatura infantil/juvenil*. São Paulo: Quíron, 1985.

CRYSTAL, David. *A revolução da linguagem*. Trad. Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

DANTAS, Audálio. *A infância de Mauricio de Sousa*. São Paulo: Callis, 2005.

DISCINI, Norma. *O estilo nos textos: história em quadrinhos, mídia, literatura*. São Paulo: Contexto, 2004.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Coleção Debates).

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EL FAR, Alessandra. *O livro e a leitura no Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

FÁVERO, Leonor Lopes; KOCH, Ingedore G. Villaça. *Linguística Textual: Introdução*. São Paulo: Cortez, 1998.

FIORIN José Luiz; PLATÃO, Francisco Savioli. *Lições de texto: leitura e redação*. São Paulo: Ática, 1996.

GIASSON, Jocelyne. *A compreensão da leitura*. Trad. Maria José Frias. Lisboa: Edições ASA, 1993.

GONÇALO JUNIOR. *Guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GUSMAN, Sidney. *Mauricio quadrinho a quadrinho*. São Paulo: Globo, 2006.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Parody: The Teaching of 20th Century Art Forms*. Chicago: University of Illinois, 2000.

IANNONE, Leila; IANNONE, Roberto Antônio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994. (Coleção Desafios).

KLEIMAN, Angela. *Texto & leitor: aspectos cognitivos da leitura*. Campinas: Pontes, 2000.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. *Introdução à lingüística textual: trajetória e grandes temas*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2005.

_____. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

_____; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *A coerência textual*. São Paulo: Contexto, 1998. (Coleção Repensando a Língua Portuguesa).

LAJOLO, Marisa. *Literatura: leitores & leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org). *Histórias em quadrinhos – leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985a.

_____. *O que é a história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985b (Coleção Primeiros Passos).

MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de textos de comunicação*. Trad. Cecília P. de Souza-e-Silva e Décio Rocha. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MATEUS, Maria Helena Mira et alii. *Gramática da Língua Portuguesa*. Coimbra: Livraria Almedina, 1983, p. 185-216.

MOYA, Álvaro de (Org.). *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Coleção Debates).

_____. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. Trad. Roger Maioli. São Paulo: Makron Books, 2006.

ORLANDI, Eni Puccinelli (Org.). *A leitura e os leitores*. Campinas: Pontes, 1998.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2005.

RODRIGUES, Selma Calasans (Org.). *Sobre a paródia*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1980.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, Paráfrase & Cia*. São Paulo: Ática, 1999.

SOUSA, Mauricio de. *Cebolinha* nº. 76. São Paulo: Abril, 1979.

_____. *Mônica* nº. 19. São Paulo: Globo, 1988.

_____. *Cebolinha* nº. 60. São Paulo: Globo, 1991.

_____. *Navegando nas Letras*. São Paulo: Globo, 1999.

_____. *Navegando nas Letras II*. São Paulo: Globo, 2000.

_____. *As primeiras histórias da Mônica*. São Paulo: Globo, 2002.

_____. *Mônica 30 anos*. São Paulo: Globo, 2004.

_____. *Mauricio 30 anos*. São Paulo: Globo, 2004.

_____. *Mônica 40 anos*. São Paulo: Globo, 2005.

_____. *Cebolinha* nº. 243. São Paulo: Globo, 2006.

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. *Apresentação de trabalhos acadêmicos: guia para alunos da Universidade Presbiteriana Mackenzie*. São Paulo: Editora Mackenzie, 2005.

Endereços eletrônicos

ABRIL. Disponível em <http://www.abril.com.br/br/conhecendo/conteudo_43901.shtml>. Acesso em 08/06/07.

ALMANAQUE DA FOLHA. Disponível em <<http://almanaque.folha.uol.com.br>>. Acesso em 20/01/2007.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. Disponível em <[ww.cbl.org.br/news.php?recid=3937&hl=mauricio%20de%20sousa](http://www.cbl.org.br/news.php?recid=3937&hl=mauricio%20de%20sousa)>. Acesso em 15/10/2007.

CINEWEB. Disponível em <www.cineweb.com.br/index_textos.php?id_texto=563>. Acesso em 08/09/2006.

GIBINDEX. Disponível em <www.gibindex.com/enciclopedia/br/m/400>. Acesso em 03/11/2006.

HQMANIACS. Disponível em <hqmaniacs.uol.com.br>. Acesso em 21/01/2007.

MULTIRIO. Disponível em <http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=7>. Acesso em 26/03/2006.

MULTIRIO. Disponível em <http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=7>. Acesso em 15/10/2007.

OMELETE. Disponível em: <http://www.omelete.com.br/quadrinhos/news/base_para_news.asp?artigo=21522>. Acesso em 19/01/2007.

PORTAL DA TURMA DA MÔNICA. Disponível em <www.monica.com.br>. Acessado diversas vezes ao longo de 2006 e 2007.

TIOSSI, Jamerson Albuquerque. *HQ não vende por quê?* Disponível em <<http://hqmaniacs.uol.com.br>>. Acesso em 10/01/2007.

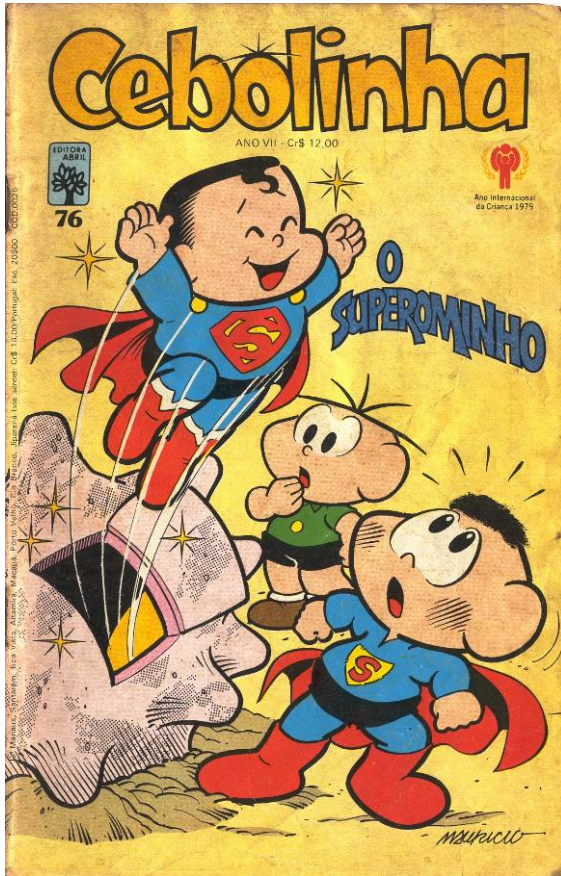
UNIVERSO HQ. Disponível em <www.universohq.com.br/quadrinhos/2003/entrevista_mauricio_sousa2.cfm>. Acesso em 03/11/2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. *A odisséia dos quadrinhos infantis brasileiros: Parte 2: O predomínio de Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica*. 1999. Disponível em <www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero1/artigosn1_2v2.htm#fn2>. Acesso em 27/03/2006.

WIKIPEDIA. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em 10/07/07.

ANEXOS

HQ dos anos 70



ATCHÔÔÔ!
ATCHÔÔÔ!

JÁ SEI QUE O SEU NOME É ATCHÔÔÔ! NÃO SOU SURDO!

MÔNICA! VEJA! O SUPERMOLEQUE ESTÁ COM ALEGRIA PELO CASCÃO!

E NÃO É PELO CHEIRO! É POR CAUSA DESSE PÓ VERDE!

É CRIPTONISTA! A ÚNICA COISA QUE PODE ME DESTRUIR! ATCHÔÔÔ!

...TCHÔÔÔ!

ELA ME DÁ UMA TREMENDA VONTADE DE ESPIRRAR E IR NO BANHEIRO! AAAAA...

SE ESTÁ FALANDO DESSE POZINHO É DE UM METEORO QUE CAIU NO LABORATÓRIO DO FRANJINHA!

CABLAM!

ATCHÔÔÔ!

ATCHÔÔÔ! CABLAM!

CASCÃO! RÁPIDO! VOCÊ TEM QUE TIRAR ESSE PÓ DE VOCÊ!

MAS POR QUÊ É TÁ TÃO GOSTOSO!

78

SE O SUPERMOLEQUE CONTINUAR ASSIM, VAI DESTRUIR TODOS OS BANHEIROS DO MUNDO!

JÁ IMAGINO O DESASTRE QUE VAI SER?

ATCHÔÔÔ! ATCHÔÔÔ!

MAS O QUE VOCÊ QUER QUE EU FAÇA?

E ELE NÃO VAI ABILITAR ESPIRRAR TANTO!

?

NÃO!

NÃO, NÃO E NÃO! PREFIRO UM MUNDO SEM BANHEIROS!

MAS, CASCÃO! VOCÊ PRECISA TOMAR BANHO! SO ASSIM ESSE PÓ VAI SAIR!

RÁPIDO! ELE ESTÁ SE DIRIGINDO PRA CASA!

ATCHÔÔÔ! ATCHÔÔÔ!

CABLAM! CABLAM!

OH, NÃO! VOCÊ? AI, QUE AGORA EU ESPIRRO MESMO! AAAAA...

GLUP!

DPS!

...AAAAA...

FUGAM TODOS!

79

ATCHÔÔÔ!

SUPEROMINHO! (COF! COF! COF!)

CASCÃO! VOCES ESTÃO BEM? (COF! COF! COF!)

VEJAM! COM O ESPIRRO, O PÓ DO CASCÃO SE ESPALHOU PELO AR!

ATÉ MAIS TURMINHA! É SÓ EU ANDAR DAQUI PRA FRENTE COM ESTE GUARDA-CHUVINHA, QUE NÃO VAI TER MAIS PERIGO!

80

?

?

?

DEPOIS...

VEJAM! O QUE É AQUILO? É UM PASSARO?

É UM AVIAO?

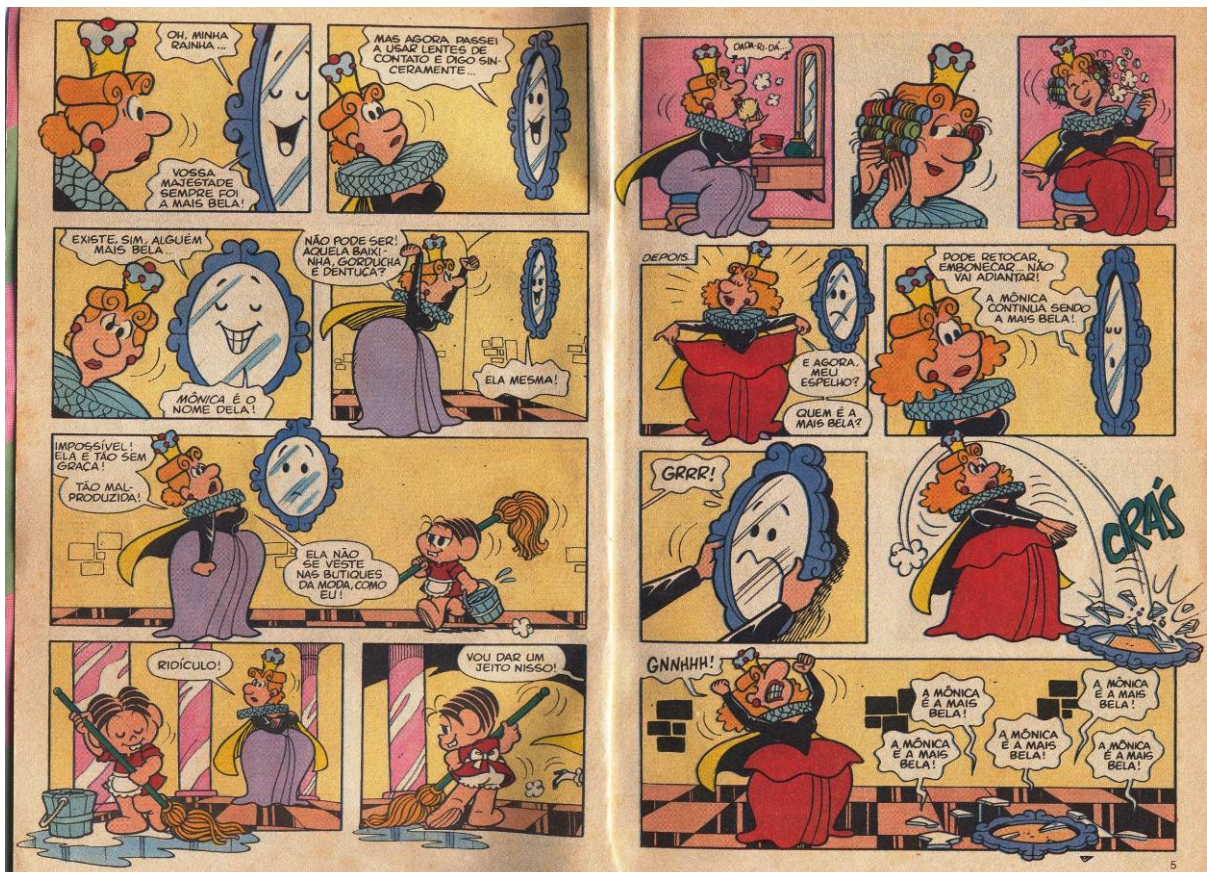
NÃO! É O...

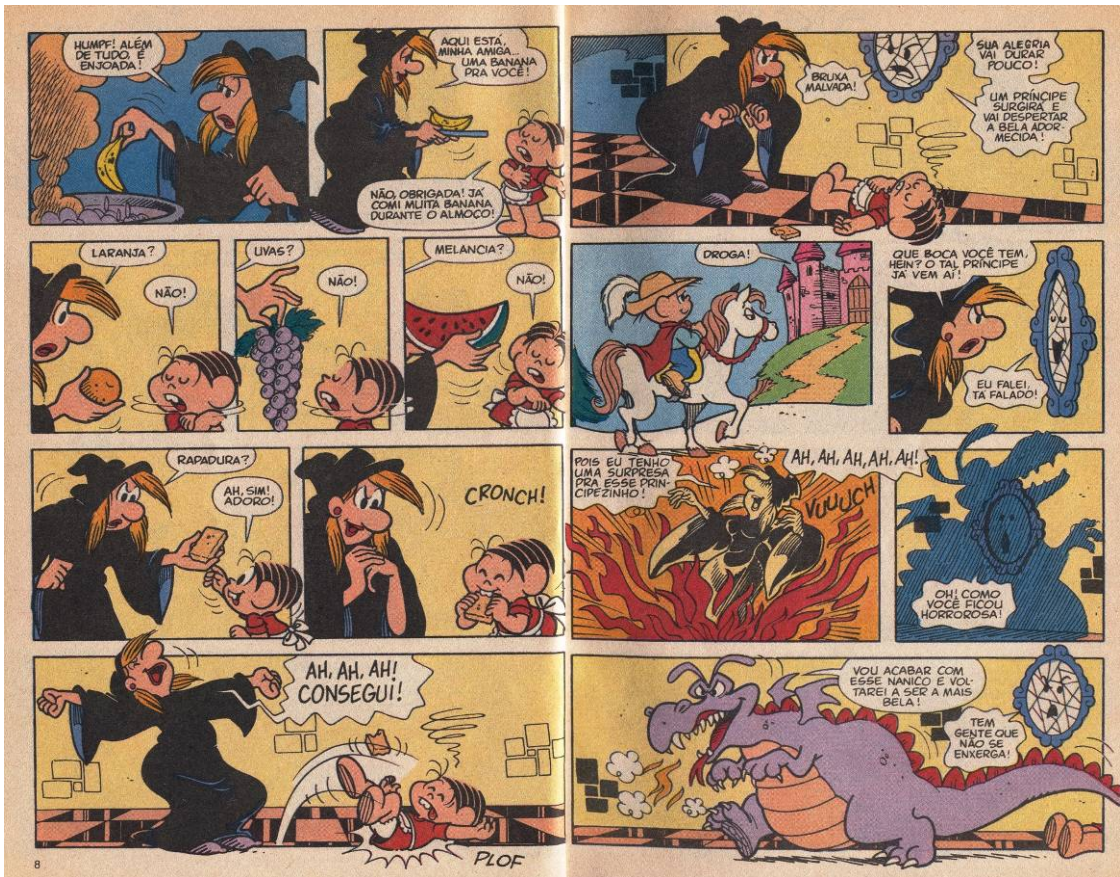
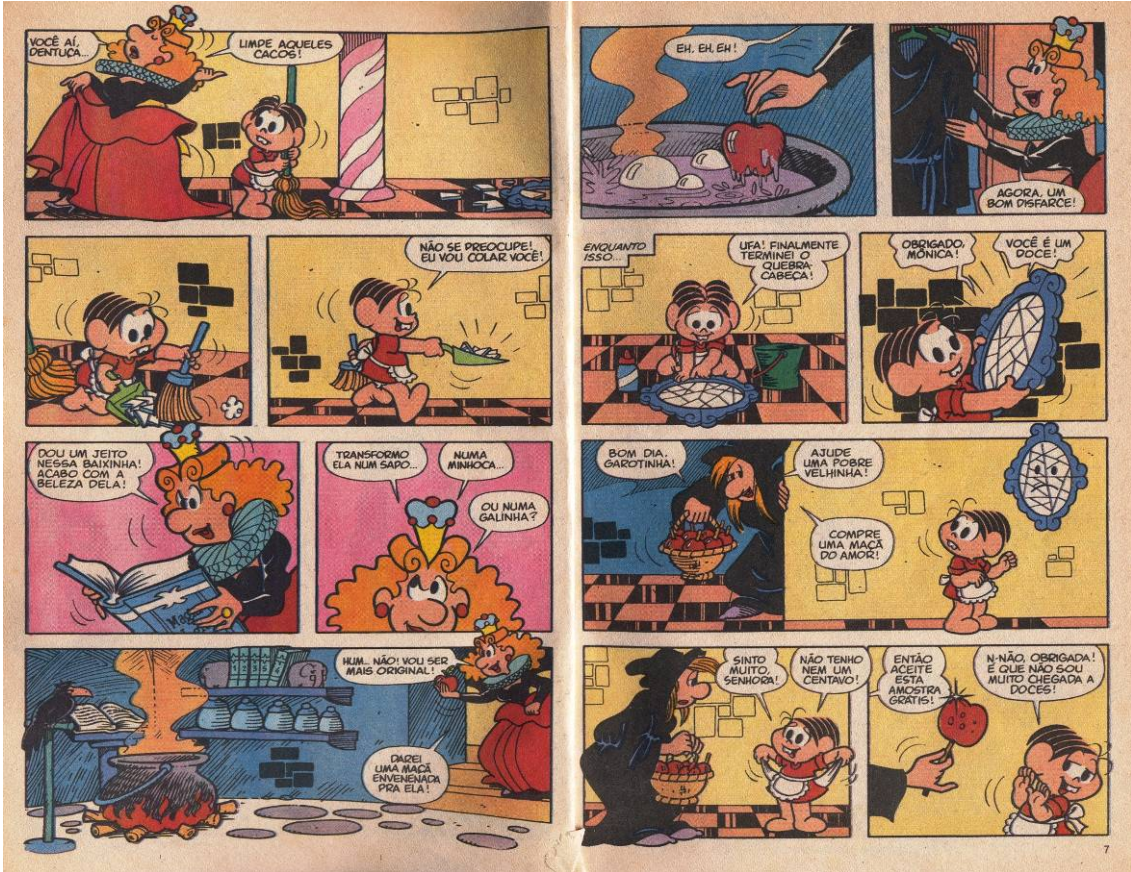
CASCÃO!

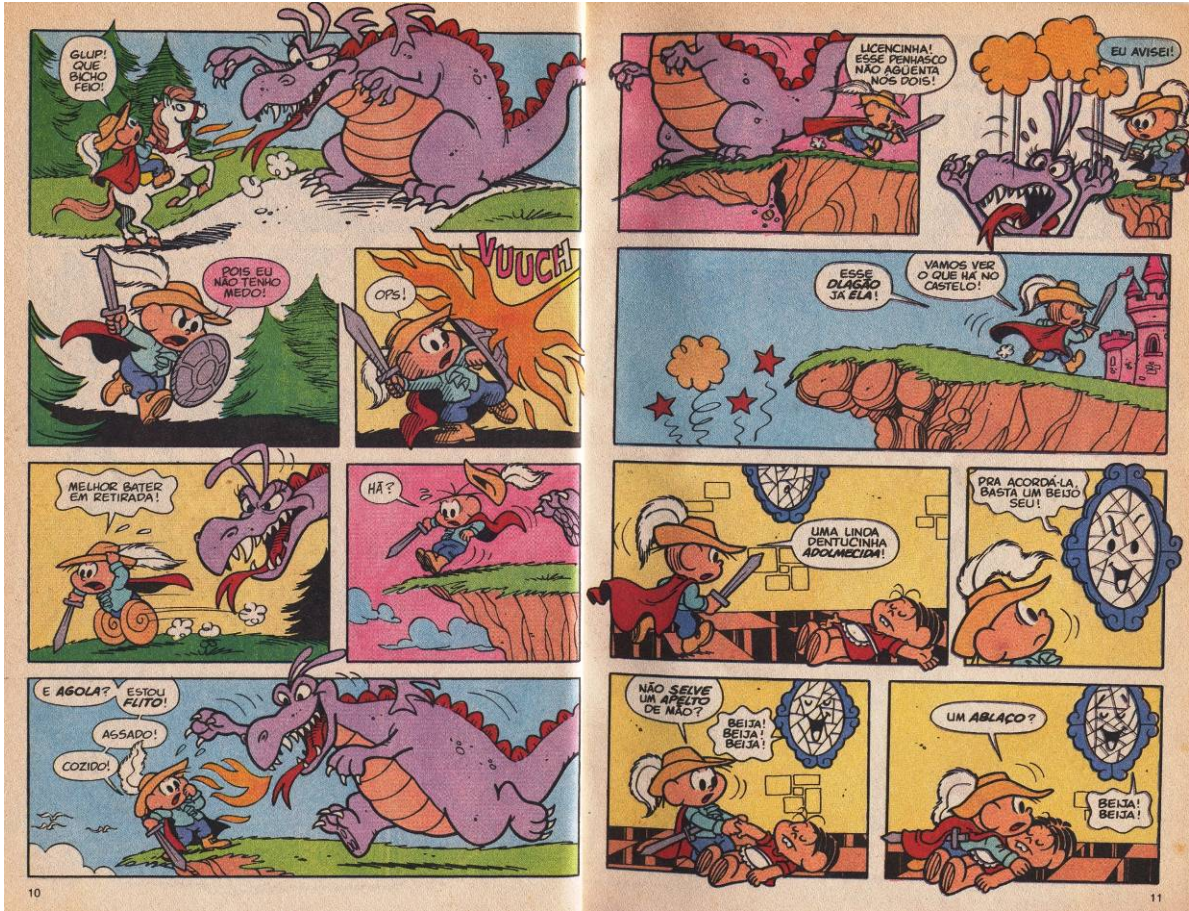
NÃO SE PREOCUPE, CASCÃO! PELOS NOSSOS CÁLCULOS, SÓ MAIS UNS VINTE MINUTOS E VOCÊ CAI!

81

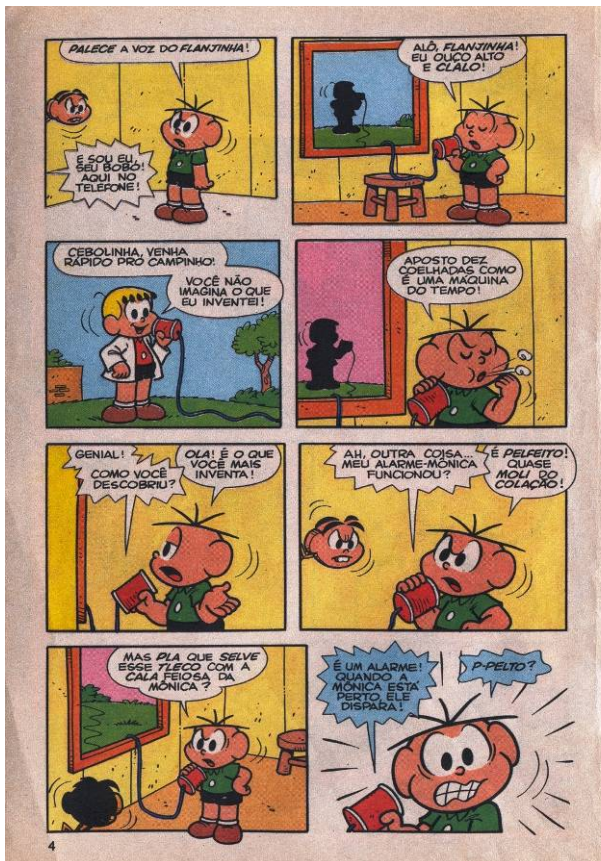
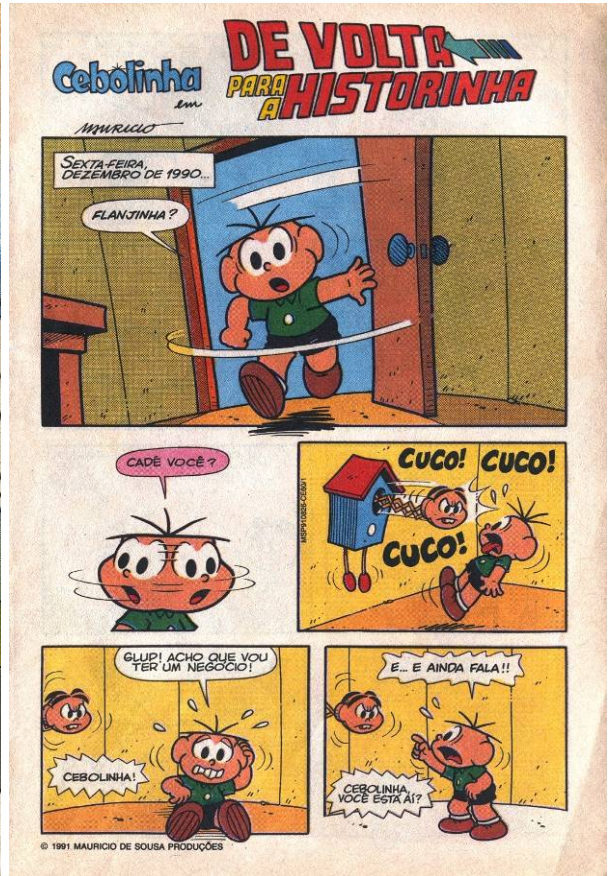
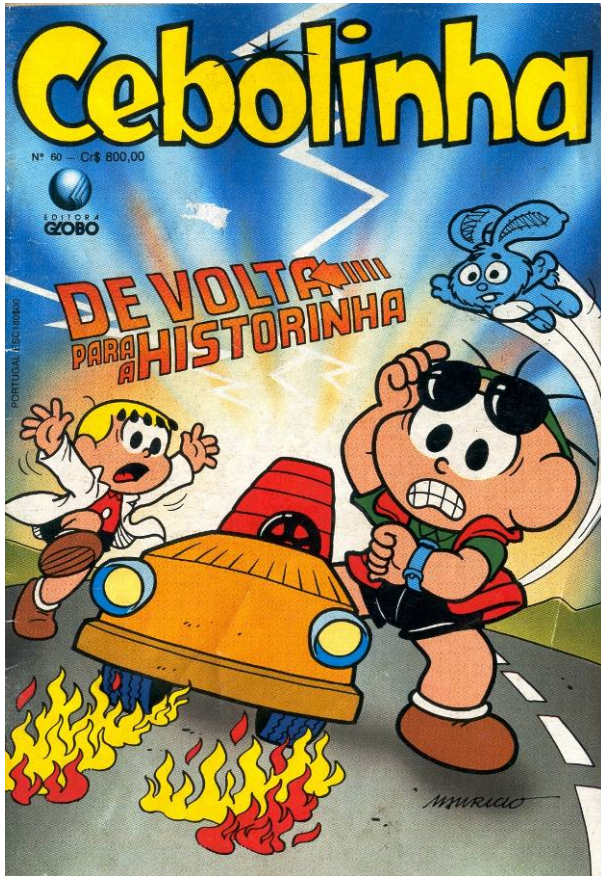
HQ dos anos 80







HQ dos anos 90



LÁPPO, FLANJINHA! CADE A MAQUINA DO TEMPO?

CALMA!

É UM GRANDE MOMENTO PARA A CIÊNCIA! VIAJAR NO TEMPO... VOCÊ SABE O QUE ISSO SIGNIFICA?

SEI! UMA COELHADA!

VOCÊ VÊR OUTRAS ERAS, OUTROS ACONTECIMENTOS...

EU VOU VER ESTRELAS!

FLANJINHA, EU ACEITO TESTAR A SUA MAQUINA, MAS ME FAÇA SUMIR AGORA!!

JÁ VAI, CEBOLINHA!

NÃO SABE O QUE É SUSPENSE, NÃO?

EU SEI O QUE É MEDO!

E AQUI ESTÁ A MINHA OBRA-PRIMA!

6

TCHAM-TCHAM!

UM CALINHO DE LOLIMA!!

NÃO SEI, NÃO, FLANJINHA...

CEBOLINHA!

EU ACEITO! UM CALINHO DE LOLIMA E PELETO!

TÁ ESPELANDO O QUÊ? ME EMPULSA?

HUM...

EU SABIA QUE FALTAVA ALGUMA COISA... A IMPULSÃO!

ONDE É QUE TEM UMA DESCIDA POR AQUI?

OU, QUEM SABE, OUTRA FORMA DE IMPULSÃO?

CEBOLINHA!

7

CEBOLINHA, NÃO VÁ QUEBRAR O MEU CARRINHO!

XI! ACHO QUE EXAGEI NA COELHADA!

ZUM

VRRRRRR

SOCO!

PLIM

FUNCIONA! INVENTE! UMA MAQUINA DO TEMPO QUE FUNCIONA!

MAS ONDE ELE ESTÁ?

8

1660 EU NÃO SEI!

FRANJINHA, VOCÊ VAI DEIXAR O CEBOLINHA...

PERIDO NO TEMPO?

1980

1970

1

NÃO, MÔNICA! ELE VAI CHEGAR EM ALGUM LUGAR...

SÓ NÃO SEI ONDE!

PIMBA

ULI! MINHA CABEÇA! ESTÁ TUDO VILANDO!

ENGLAÇADO... PALECE QUE ESTOU NO MESMO LUGAR...

SELA! QUE ESSA POLCALIA NÃO FUNCIONA?

9

AD MENOS, ME LIVREI DE UMAS COELHADAS!

MAS SEJÁ QUE CÁ TÃO LONGE? NÃO VEJO A MÔNICA NEM O FLANJINHA!

UNF! AAA!

TUM

POR QUE NÃO OLHA POR ONDE ANDA, CARA DE CEBOLA?

CASCÃO?!

COMO VOCÊ ESTÁ DIFELENTE!

HUM... VOCÊ PARECE UM AMIGO MELH!

QUAL É O SEU NOME?

SOU EU, CASCÃO!

O CEBOLINHA!

HÃ?

10

AH, AH, AH! CEBOLINHA! AH, AH, AH!

ESCUITA AQUI... TODO MUNDO SABE QUE O CEBOLINHA É CABELUDO!

CABELUDO?

É! E VOCÊ TEM SO CINCO FIOS!

GLUP! EM QUE ANO ESTAMOS?

EM 1960, ORA!

ENTÃO A MÁQUINA FUNCIONA!

QUE MÁQUINA?

11

A MÁQUINA DO TEMPO QUE O FLANJINHA CRIOU!

QUEM É O FRANJINHA?

ESCUITA AQUI, CASCÃO... EU Vim DO FUTURO!

C-COMO?

EU ESTAVA FUGINDO DA MÔNICA, AI PULEI DENTRO DO CALHINHO.

É! QUEM É ESSE AI?

ESSE É O CEBOLINHA!

HEIN?

OH, NÃO! A MÁQUINA DO TEMPO!

VOU FICAR PREGO AQUI!

CONTINUA →

CEBOLINHA FICARÁ PRESO PRA SEMPRE NAS HISTORINHAS, DOS ANOS 60? E O ANTIGO CEBOLINHA? PRA ONDE IRA? NÃO PERCA DE VOLTA PARA A HISTORINHA II.

12

DE VOLTA PARA A HISTORINHA II

MURRUCIO

OLGA! É TUDO POR CAUSA DESTE COELHO ENCALDO!

PLIM

O QUE É ENCARDIDO?

ESTE COE...

AH, AH, AH! QUE LÍDICO! QUE CABELO ENROLADO!

TUM

UAA! A MESMA BATIDA!
NÃO MUDOU NADA!

VOCÊ É O CEBOLINHA DO FUTURO MESMO!
UAA!

E AÍ? COMO EU SOU NO FUTURO?
EM MATÉRIA DE CEBELHO A MESMA COISA!

QUE BOM! PENSEI QUE, NO FUTURO, IRIAM ME OBRIGAR A TOMAR BANHO!

ENQUANTO ISSO, EM 1990...
SAI DA FLENTE!!
ZOOOOOIIIM
TUF

14

CEBOLINHA?!
O PLOPPO! QUEM É VOCÊ?

OH! A VIAGEM NO TEMPO DEVE TER CAUSADO UMA PEQUENA AMNÉSIA!

NÃO FOI SÓ 1960! VEJA O CABELO DELE!
É MESMO!

VOCÊS SÃO LOUCOS! VOU FUGIR DAQUI!

ESSE CEBOLINHA ESTÁ MUITO ESQUISITO!
FRANJINHA! QUE ISTO!

SÃO FIGURINHAS, E DAÍ?

NOVINHAS DE 1960?!

XIII! ENTÃO O CEBOLINHA 90 ESTÁ...

15

NUMA FLIA! COMO É QUE VOU VOLTAR PRA CASA?

AI, AI!

CEBOLINHA, NÃO FOI UMA COELHADA QUE TE TROUZE AQUI?
FOI!

ENTÃO, OUTRA COELHADA VAI TE MANDAR DE VOLTA!

TUDO BEM, MAS... É A MÁQUINA DO TEMPO?
A MÁQUINA?

É, A MÁQUINA! PRECISAMOS MANDAR ISSO DE VOLTA, MÔNICA!

TUDO BEM! ISSO É FÁCIL!

ENQUANTO ISSO EU PROCURO O OUTRO CEBOLINHA!
TOF

16

EM 1960...
ESSE CALINHO BEM QUE PODIA APARECER!

ZAAP ZUUF!
TUM

QUE LEGAL! NO FUTURO, É SÓ PEDIR E AS COISAS APARECEM!

COMO É QUE PULA ESTE TLOÇO?

AH, NÃO!

PARE JÁ ESTE CARRINHO, SEU MOLEQUE!
NÃO POSSO!

AH! LIVRES DA MÔNICA, AFINAL!

1980 1970 1960

17

CEBOLINHA!
QUE QUE TEM EU?
TULMA!
PLIM

QUE BOM VOLTAR!

FLANJINHA, MEU AMIGO! SEU INVENTO É UM TÁVEL SUCESSO!

E QUEM É ESSA BAIKINA E GORDUCHA?

É VOCÊ ONTEM!
AII, AH, AH!

DEPOIS DE EXPLICADA TODA A CONFUSÃO...

CEBOLINHA E MÔNICA DOS ANOS 60 EM BARRAM NA MÁQUINA DO TEMPO!

E, COM O COMBUSTÍVEL "COELHINHO", VOLTAM PARA O PASSADO!

TZIM

BOM... TUDO ACABOU BEM!
MÔNICA...

DESCULPE TER TE CHAMADO DE FROSA!
TUDO BEM, CEBOLINHA!

CHUAC!

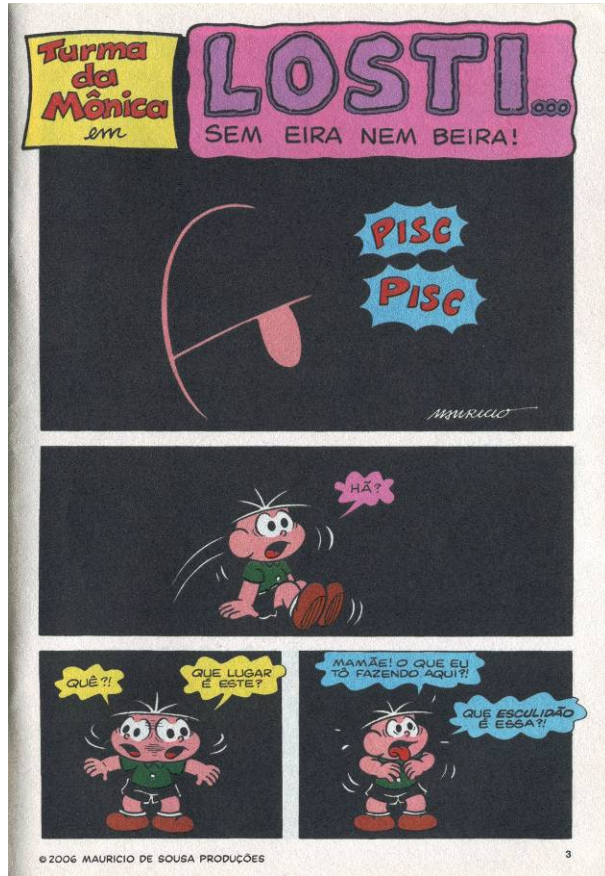
MESMO PORQUE A QUITA ELA MAIS FEINHA QUE ESSA!

E COMO ANDARÃO O CEBOLINHA E A MÔNICA DOS ANOS 60?

É UMA VELHA HISTÓRIA...

FIM

HQ dos anos 2000



PLMEILÃO!!

ZUM

CLONG

CASCÃO? VOCÊ TAMBÉM TÁ AQUI?

VOCÊ NÃO OUVIU O BARULHO?? E CHUVA!

CHUVA, NADA! É O BALLUDO ATELOLIZANTE DE UM MONSTRO BLUTAL E CARNIBAL!!

O QUE É? UM URSO POLAR COM DOR DE DENTE?!

GENTE! SEM NEURA! A GENTE TEM QUE SE UNIR SE QUISER SAIR DAQUI!

UNIR COMO? FICAR GLUDADO EM VOCÊ?!

SEM CHANCE! PREFIRO VIVER COM OS JAVALIS NA ESCURIDÃO!

VAMOS NOS UNIR, SIM!

SIM, MESTRA!

MINHA CARA: METADE!

ENQUANTO VOCÊS QUEIMAM SEUS NEURÔNIOS, EU ME SENTO AQUI!

SABE COMO É... PENSAR? CANSO!

CASCÃO!!

O QUE É? EU NEM COMECEI A PENSAR, AINDA!

VOCÊ TÁ SENTADO NUMA CAIXA!

ISSO PODE NOS AJUDAR A SAIR DESTE LUGAR!

UIA! VOCÊS QUEREM DIZER QUE AI PODE TER UMA PASSAGEM SECRETA? UM ALÇAPÃO? UMA ESCOTILHA?

CLALO QUE NÃO! É QUE SUBINDO NELA EU POSSO TENTAR ENXELGAR MAIS LONGE!

TÁ! ENTÃO QUE NÃO ESQUISITA E ESSA SAINDO DEBAIXO DA CAIXA?

AAAAH!!

ZUP

AH, QUAL É, GENTE? SERÁ QUE EU NÃO POSSO COMER MEU DOCINHO SOSEGADA?

MAGALI?!!

MAS O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO ESCONDIDA AÍ, MULHER?

A PRINCÍPIO COMENDO!

MAS TAMBÉM TENTANDO ME ESCONDER!...

...DOS OUTROS!

OUTROS?!

QUE OUTROS?

EXISTEM OUTROS, ALÉM DE NÓS, OS OUTROS?

MAS VOCÊS NÃO SABIAM?

NÃO SOMOS OS ÚNICOS AQUI!

EXISTE MAIS GENTE QUE A GENTE!

EU ME SINTO OBSERVADA!

VIGIADA!

ANALISADA!

RONC

E FAMINTA!

SERÁ QUE PRA LÁ TEM ALGUMA COISA PARA COMER?

CASCÃO!!

MAS O QUE É QUE VOCÊ TÁ FAZENDO?

UMA JANGADA COM OS DESTROÇOS DA CAIXA DE MADEIRA!

BAM BAM

É O ÚNICO JEITO DE NÓS SAIRMOS DAQUI!

MARUJOS, A BORDO! A IMENSIDÃO DO INFINITO NOS ESPERA!

Ô CASCÃO!

O DESTINO É NÃO OLHAR MAIS PARA TRÁS!!

COMO É QUE VAMOS FUGIR DAQUI, SE ESTAMOS EM TELA FILME?

QUE É MAIS FOFA QUE OS BOLOS DA MINHA AVÓ?

CLONG CLONG

ZZZZZZ

AAAHH! TERREMOTO!!

CALMA, TURMA! A AJUDA JÁ VEM!

PELO MENOS, NOS MANTIMENTOS!

MAGALI! ONDE FOI QUE VOCE ACHOU TUDO ISSO?

ALI...HÃ...NO MEIO DA ESCURIDÃO! EU ACHO!

NÃO SEI QUEM DEIXOU ALI, MAS AS BANANAS ESTÃO MADURINHAS!

NÃO TOQUE NISSO, MAGALI!

E SE O DONO ESTIVER POR AQUI?

BOBAGEM, MÔNICA! QUEM PODERIA SER O DONO DE...

...UMA CUEQUINHA DOS GOALAS CARINHOSOS?!

10

EI!! NÃO TOQUEM NAS MINHAS COISAS!!

AAAHH!! OS OUTROS!!

MENINAS FAMINTAS NA FRENTE!!

E SUJINHOS, DEPOS!!

HUMPF!!

É ISSO QUE DÁ EU ME PERDER POR AI!

AQUELE BANDO DE FUTRIQUEIROS BAGUNÇOU AS COMPRAS QUE EU IA LEVAR PARA O MEU PAI!

XAVECO?! ELE É "OS OUTROS"?

O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO AQUI?

E COM ESSE CARRINHO... SLEP! CHEIO!

DEVERAS! EU IA PERGUNTAR A MESMA COISA PRA VOCES!

11

SÓ SEI QUE EU ESTAVA INDO PARA A CASA DO MEU PAI, SEMANA PASSADA, QUANDO, DE REPENTE, PAREI AQUI!

UMA SEMANA?? E NINGUÉM PROCUROU POR VOCÊ?!

SER PERSONAGEM SECUNDÁRIO É FOGO! NINGUÉM DÁ FALTA!

AGORA, EU ME ENFEZEI! VAMOS SAIR DAQUI NA MARRA!!

ISSO, MÔNICA!

QUEM NÃO TEM CABEÇA, USA A FORÇA!!

DEIXA EU SUBIR EM VOCES!

NÃO!! NÃO!! VAMOS USAR A CABEÇA!!

A FOLDA NÃO TÁ COM NADA!!

XAVECO, EM CHUVA DO CEBOLINHA...

MAGALI, EM CHUVA DO CASCO!

AHA!!

VIU ALGUMA COISA, MÔNICA?

VI!! MEU COELHINHO!!

12

O SEU COELHO ENGALDOU?

MAS O QUE ELE TÁ FAZENDO AQUI?

VOU SABER? SÓ SEI QUE DESDE HOJE DE MANHÃ NÃO O VIA!

E FALANDO NISSO...

...O QUE MINHA PIPA TÁ FAZENDO AQUI?

E MINHA BOLA DE CAROTÃO!

MEUS DISCOS DA "BRABA ISTRAZA"!

PUA! SÓ ACHI UM QUESO DE BORRACHA!

AGORA, COMPLICOU TUDO!

MÁS QUE TRALHAS SÃO TODAS ESTAS AQUI?

CONTINUO SEM ENTENDER LULHAS!

E A MINHA BARRIGUINHA CONTINUA RONCANDO!

13



Questionário. Por favor, marque somente uma alternativa em cada pergunta.

1. Idade

- entre 10 e 15 anos
- entre 16 e 20 anos
- entre 21 e 30 anos
- entre 31 e 40 anos
- mais de 41 anos

2. Escolaridade (cursando ou completo)

- Fundamental I (primário)
- Fundamental II (ginásio)
- Ensino Médio (colegial)
- Ensino Superior (faculdade) ou além

3. Você tem o hábito de ler?

- Sim
- Não

4. Você costuma ler gibis?

- Sim
- Não

Em caso afirmativo para a pergunta acima, responda:

5. Qual gibi você prefere ler?

- Turma da Mônica.
- Walt Disney (Mickey, Pato Donald, Minnie, Peninha etc.).
- Marvel, DC etc (Super-heróis, X-Men etc).
- Mangá (quadrinhos japoneses).
- Outros. Qual? _____

Se você marcou Turma da Mônica, responda:

6. Você prefere ler gibis da Turma da Mônica porque:

- são divertidos.
- você sempre os leu.
- são os mais disponíveis nos lugares.
- você é fã e sempre lê.
- outros _____

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)