

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

Ione Silva Vilela Pícoli

Das tiras ao *YouTube*: Mônica e as representações do feminino
nas narrativas transmídia *Turma da Mônica*

Juiz de Fora

2022

Ione Silva Vilela Pícoli

**Das tiras ao *YouTube*: Mônica e as representações do feminino
nas narrativas transmídia *Turma da Mônica***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de doutorado em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Juiz de Fora

2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pícoli, Ione Silva Vilela.

Das tiras ao YouTube: : Mônica e as representações do feminino nas narrativas transmídia / Ione Silva Vilela Pícoli. -- 2022. 320 f.

Orientador: Rogério de Souza Sérgio Ferreira
Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2022.

1. Turma da Mônica. 2. Representações do feminino. 3. Tecnologias de gênero. I. Ferreira, Rogério de Souza Sérgio, orient. II. Título.

Ione Silva Vilela Pícoli

Das tiras ao YouTube:

Mônica e as representações do feminino nas narrativas transmídia Turma da Mônica

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais.

Aprovada em 6 de setembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi - Membro Interno

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Luís Cláudio Costa Fajardo - Membro Interno

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Juliana Gervason Defilippo - Membro Externo

Docente sem vínculo atual

Prof. Dr. Lucas Esperança da Costa - Membro Externo

Faculdade Santa Marcelina - Muriaé

Juiz de Fora, 19/08/2022.



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Gervason Defilippo, Usuário Externo**, em 06/09/2022, às 17:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Esperança da Costa, Usuário Externo**, em 06/09/2022, às 22:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rogério de Souza Sergio Ferreira, Professor(a)**, em 08/09/2022, às 15:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carolina Alves Magaldi, Professor(a)**, em 08/09/2022, às 16:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luís Claudio Costa Fajardo, Professor(a)**, em 12/09/2022, às 09:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **0914571** e o código CRC **5987989C**.

Dedico esta tese aos meus filhos Isabella, Heitor e Miguel, fontes de amor que me alimenta e move. Amor que vem do céu e amor que vivo diariamente com os dois que aqui estão. Gratidão por terem me escolhido para ser a mãe de vocês nessa jornada fantástica que é vida! Que vocês cresçam acreditando sempre que homens e mulheres, meninas e meninos são capazes de coisas incríveis! Eu sou, Isabella foi e vocês, Heitor e Miguel, certamente serão.

AGRADECIMENTOS

Entre chegadas, permanências e partidas, encerro o ciclo de pesquisa no doutorado.

Dos que chegaram, deixo meu agradecimento ao professor Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira pelo acolhimento, pela dedicação e sabedoria com as quais me auxiliou durante toda a elaboração da tese.

Às professoras Carolina Alves Magaldi, Juliana Gervson Defelippo, Ilka Shapper Santos e aos professores Luís Claudio Fajardo, Lucas Esperança da Costa, Alex Sandro Martoni, Luiz Carlos Moreira da Rocha e Paulo Roberto de Souza Dutra por comporem essa banca, gratidão.

Aos meus filhos gêmeos Heitor e Miguel, que há um ano chegaram iluminando e preenchendo meus dias com toda a intensidade que o amor pode proporcionar.

Dos que permaneceram, ficam meus agradecimentos ao PPG Letras: Estudos Literários e a todos os professores que fizeram parte de minha trajetória acadêmica desde o mestrado. Obrigada!

Ao meu marido Marco Pícoli pelo amor e parceria em todos os momentos que fazem parte de minha vida: felizes ou desafiadores. Obrigada por dividi-los comigo, tornando-os possíveis.

À minha família, pais, irmãos e sobrinhos que sempre permanecem ao meu lado compartilhando amor e proteção.

Aos amigos Luciana Freesz, Jennifer Celeste e aqueles do grupo do *WhatsApp* “S.O.S. Doutorado”: Roberta Saçço, Cristiane Veloso, Alíria Wiuira, Vanessa Gonçalves e Karla Eiterer pelo apoio e pelas trocas.

Dos que partiram, deixo registrado todo amor e saudades que sinto em meu coração diariamente pela ausência física de minha amada filha Isabella Vilela. Meu amor, iniciar o doutorado logo após sua partida para o plano espiritual só foi possível por ser a mulher que você ajudou a construir e tenho certeza que gostaria que assim continuasse sendo. Gratidão por todo amor e ensinamentos.

À minha amada irmã Maria Lúcia, que partiu recentemente, seguindo sua jornada espiritual, deixando muitas saudades em toda a família. Obrigada por TUDO.

Por fim, a Deus, por ter colocado todas essas pessoas em minha vida.

“Seríamos bem mais felizes, mais livres seríamos para sermos quem realmente somos, se não tivéssemos o peso das expectativas de gênero” (ADICHIE, 2015, p. 36-37).

RESUMO

Esta tese tem como objetivo analisar as representações de gênero da personagem Mônica nas narrativas transmídia *Turma da Mônica*. Ao elegermos a temática da representação de gênero como categoria de análise, impôs-se o desafio de identificarmos como suas relações são estabelecidas no universo infantil e no universo adolescente. A hipótese principal é que dessas representações emergem duas identidades distintas, que contemplam uma identidade legitimadora e uma identidade de resistência, dentro das perspectivas apontadas por Manuel Castells (2008). Consideramos, nesta pesquisa, as histórias em quadrinhos (HQs) *Turma da Mônica* como tecnologias de gênero e, nesse sentido, as discussões no universo infantil foram realizadas por meio do artefato cultural brinquedo (BROUGÈRE, 2004) e, no universo adolescente, pela ótica do dispositivo amoroso (ZANELLO, 2018). Para o seu desenvolvimento, apresentamos apontamentos sobre a história das HQs, sobre os movimentos feministas, bem como analisamos a trajetória de quase seis décadas da protagonista por meio dos cinco suportes selecionados: tiras, revistas, *Graphic MSP*, *Mônica Toy* e Editorial *Turma da Mônica Jovem*. Abordamos questões relativas aos conceitos “Cultura da Convergência”, “Cultura Participativa” e o caráter da obra enquanto narrativa transmídia, dentro dos preceitos de Henry Jenkins (2009).

Palavras-chave: Representações de gênero. *Turma da Mônica*. Tecnologias de gênero.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the representations of gender of the character Mônica in the transmedia narratives of *Turma da Mônica*. Upon choosing the theme of gender representation as a category of analysis, we came across the challenge of identifying the ways its relations are established in the infant and adolescent universes. The main hypothesis is that, from these representations, emerge two distinct identities which contemplate a legitimate identity as well as an identity of resistance according to the perspective mentioned by Manuel Castells (2008). In this research, we take into consideration the comic strips *Turma da Mônica* as gender technology. Therefore, the discussions in the infant universe were carried out through the toy cultural artefact (BROUGÈRE, 2004) and in the adolescent universe from the point of view of the loving element (ZANELLO, 2008). For the development of this work, we present notes about the history of the Comic Strips, about the feminist movements, as well as the analysis of the trajectory of almost six decades of the protagonist in the five selected supports: comic strips, magazines, *Graphic MSP*, *Mônica Toy* and *Turma da Mônica Jovem* Editorial. We approach issues related to the concepts of “Convergence Culture”, “Participatory Culture” and the nature of the work as transmedia narrative aligned with the theoretical precepts of Henry Jenkins (2009).

Keywords: Gender representations. *Turma da Mônica*. Gender technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Tapeçaria francesa de Bayex	27
Figura 2	<i>The Yellow Kid</i> , o garoto amarelo	30
Figura 3	Personagem Mônica	31
Figura 4	Capa da revista <i>O Tico-Tico</i>	32
Figura 5	Capa da revista <i>Pererê</i>	33
Figura 6	Capa da revista <i>Bear</i>	59
Figura 7	Evolução gráfica da Mulher-Maravilha	81
Figura 8	<i>Miss Fury e Brenda Starr</i>	85
Figura 9	Concurso para dar nome ao gato da personagem Magali	100
Figura 10	Publicação no <i>Facebook</i> da Turma da Mônica Jovem [1]	101
Figura 11	Publicação no <i>Facebook</i> da Turma da Mônica Jovem [2]	102
Figura 12	Publicação no <i>Facebook</i> da Turma da Mônica Jovem [3]	102
Figura 13	Publicação no <i>Facebook</i> da Turma da Mônica Jovem [4]	103
Figura 14	Publicação no <i>Facebook</i> da Turma da Mônica Jovem [5]	103
Figura 15	Três versões de Mônica	106
Figura 16	Imagens dos primeiros rabiscos da personagem Mônica	109
Figura 17	Primeira aparição da personagem Mônica	112
Figura 18	Tiras clássicas da Turma da Mônica [1]	114
Figura 19	Tiras clássicas da Turma da Mônica [2]	115
Figura 20	Propaganda da marca “Mr. Músculo”	115
Figura 21	Tiras clássicas da Turma da Mônica [3]	117
Figura 22	Tiras clássicas da Turma da Mônica [4]	117
Figura 23	Tiras clássicas da Turma da Mônica [5]	119
Figura 24	Tiras clássicas da Turma da Mônica [6]	119
Figura 25	Tiras clássicas da Turma da Mônica [7]	120
Figura 26	Tiras clássicas da Turma da Mônica [8]	122
Figura 27	Tiras clássicas da Turma da Mônica [9]	122
Figura 28	As três capas “número um” da Mônica	126
Figura 29	Personagens diversas no projeto “Donas da Rua”	129
Figura 30	Pôster do projeto “Donas da Rua”	129
Figura 31	Mônica como “Malala Yousafzai” [1]	130

Figura 32	Mônica como “Malala Yousafzai” [2]	131
Figura 33	Magali como Ada Lovelace	131
Figura 34	Linguagem gráfica no estilo <i>toy art</i>	135
Figura 35	Cena do curta <i>Monizilla</i> (2015)	136
Figura 36	Cena do curta <i>Coelho Impossível</i> (2019) [1]	137
Figura 37	Cena do curta <i>Coelho Impossível</i> (2019) [2]	137
Figura 38	Cena do curta <i>Coelho Impossível</i> (2019) [3]	138
Figura 39	Edição nº 50, <i>O Casamento do Século</i>	143
Figura 40	Capa da revista <i>Bessatsu Margaret</i> / fev. 2018	149
Figura 41	Capa do vol. 19 da Turma da Mônica Jovem	154
Figura 42	Capa da HQ nº 21 da Turma da Mônica Jovem, “Perigo Eletrônico”	154
Figura 43	Capa da 1ª edição da Turma da Mônica Jovem, lançada em agosto de 2008	158
Figura 44	Lembrete quanto a forma de leitura das revistas da TMJ	159
Figura 45	Onomatopeias na TMJ	160
Figura 46	Distribuição de quadros na TMJ	161
Figura 47	Capas das edições nº 2, nº 38 (Primeira Série) e nº 2 (Segunda Série)	162
Figura 48	Capas das edições nº 74, nº 75 e nº 76 (Primeira Série)	163
Figura 49	Características de expressões da TMJ	164
Figura 50	Corpos dos personagens da TMJ	165
Figura 51	Capa da edição nº 24 da HQ Mônica	178
Figura 52	Captura do depoimento de um leitor, extraído da rede social <i>Skoob</i>	181
Figura 53	Alguns quadros de <i>Força</i>	182
Figura 54	Capas de <i>Força</i> e <i>Laços</i> , além dos personagens originais de Maurício Sousa	184
Figura 55	Páginas de <i>Laços</i>	184
Figura 56	Páginas de <i>Força</i>	185
Figura 57	Páginas de <i>Laços</i> e <i>Força</i>	186
Figura 58	Alguns representantes do núcleo de personagens com deficiência .	188
Figura 59	Meme “ata”	190
Figura 60	A Turma da Mônica e o combate ao Coronavírus	202

Figura 61	Mônica esclarece sua decisão sobre aparelhos dentários	204
Figura 62	Postagens de apoio à roteirista Petra Leão	205
Figura 63	Post de esclarecimento sobre a polêmica de Petra Leão	206
Figura 64	Marcelo Cassaro reflete sobre a polêmica de Petra Leão	207
Figura 65	Mônica e seus amores adolescentes	209
Figura 66	Tirinha [1]	220
Figura 67	Tirinha [1]	222
Figura 68	Tirinha [2]	223
Figura 69	Tirinha [3]	224
Figura 70	Tirinha [4]	224
Figura 71	Tirinha [5]	225
Figura 72	Tirinha [6]	226
Figura 73	Tirinha [7]	227
Figura 74	Evolução da linguagem gráfica do personagem Jeremias	228
Figura 75	Animação [1]	228
Figura 76	Animação [2]	230
Figura 77	Animação [3]	231
Figura 78	Animação [4]	232
Figura 79	Capa da edição nº 65, <i>Brincando de casinha</i>	233
Figura 80	Edição TMJ nº 4	236
Figura 81	Capa da edição TMJ nº 34	241
Figura 82	Edição TMJ nº 34 [1]	243
Figura 83	Edição TMJ nº 34 [2]	244
Figura 84	Edição TMJ nº 34 [3]	244
Figura 85	Edição TMJ nº 34 [4]	246
Figura 86	Edição TMJ nº 34 [5]	247
Figura 87	Edição TMJ nº 34 [6]	248
Figura 88	Edição TMJ nº 34 [7]	249
Figura 89	Edição TMJ nº 34 [8]	250
Figura 90	Edição TMJ nº 34 [9]	252
Figura 91	Capa da edição nº 69, <i>A decisão</i>	253
Figura 92	Edição TMJ nº 69 [1]	254
Figura 93	Edição TMJ nº 69 [2]	255
Figura 94	Edição TMJ nº 69 [3]	256

Figura 95	Edição TMJ nº 69 [4]	257
Figura 96	Edição TMJ nº 69 [5]	258
Figura 97	Edição TMJ nº 69 [6]	259
Figura 98	Edição TMJ nº 69 [7]	260
Figura 99	Edição TMJ nº 69 [8]	261
Figura 100	Edição TMJ nº 69 [9]	262
Figura 101	Edição TMJ nº 69 [10]	264
Figura 102	Edição TMJ nº 69 [11]	265
Figura 103	Edição TMJ nº 69 [12]	266
Figura 104	Capa da edição nº 100, <i>Eles voltaram!</i>	267
Figura 105	Edição TMJ nº 100 [1]	269
Figura 106	Edição TMJ nº 100 [2]	270
Figura 107	Edição TMJ nº 100 [3]	271
Figura 108	Edição TMJ nº 100 [4]	272
Figura 109	Edição TMJ nº 100 [5]	273
Figura 110	Capa da edição nº 50, <i>O casamento do século</i>	274
Figura 111	Edição TMJ nº 50º [1]	277
Figura 112	Edição TMJ nº 50º [2]	279
Figura 113	Edição TMJ nº 50º [3]	280
Figura 114	Edição TMJ nº 50º [4]	281
Figura 115	Edição TMJ nº 50º [5]	282
Figura 116	Edição TMJ nº 50º [6]	283
Figura 117	Edição TMJ nº 50º [7]	284
Figura 118	Edição TMJ nº 50º [8]	286

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS: ALGUNS APONTAMENTOS NECESSÁRIOS	24
2.1	DO ANALÓGICO AO MUNDO VIRTUAL: ENTRE DEFINIÇÕES E LEGITIMAÇÃO CULTURAL	24
2.1.1	Origem dos quadrinhos	26
2.2	AFINAL, COMO SE DEFINEM OS QUADRINHOS?	34
2.2.1	Uma história dividida em eras	37
2.3	A ARTE DISCRIMINADA EM BUSCA DE LEGITIMAÇÃO	44
2.4	OS QUADRINHOS E OS DIFERENTES SUPORTES MIDIÁTICOS: APROXIMAÇÕES ENTRE O IMPRESSO E O DIGITAL	48
2.4.1	Os quadrinhos e a revolução digital	51
2.5	NO BRASIL, UM MERCADO EM DISPUTA: HERÓIS E MANGÁS SEDUZEM OS LEITORES	57
2.6	OS QUADRINHOS <i>IN LOCI</i> PRIVILEGIADOS	60
3	HQ É COISA DE MULHER?	66
3.1	MOVIMENTOS FEMINISTAS: UM BREVE RELATO	68
3.2	A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO NA LINGUAGEM VERBO-VISUAL	78
3.3	A MULHER BRASILEIRA FAZ HQs?	83
4	DAS TIRAS AO YOUTUBE: A FICCIONALIZAÇÃO DA TURMA DA MÔNICA EM MEIO À CULTURA DA CONVERGÊNCIA	96
4.1	O INÍCIO DA TRAJETÓRIA: A <i>TURMA DA MÔNICA</i> EM TIRAS E REVISTAS	108
4.1.1	Você precisa ser mais feminina!	113
4.1.2	#DonadaRua: o protagonismo feminino na revista <i>Turma da Mônica</i>	123

4.2	DOS ÁTOMOS AOS <i>BYTES</i> : A LINGUAGEM <i>TOY</i> PERSPECTIVANDO A PROTAGONISTA NO UNIVERSO VIRTUAL <i>MÔNICA TOY</i>	132
5	ELES CRESCERAM! A TRANSIÇÃO DOS PERSONAGENS DO UNIVERSO INFANTIL PARA A ADOLESCÊNCIA	139
5.1	O EDITORIAL <i>TURMA DA MÔNICA JOVEM</i>	140
5.2	MANGÁ: A ARTE SEQUENCIAL E O ESTILO MILENAR DE NARRAR OS QUADRINHOS JAPONESES	145
5.2.1	A nomenclatura mangá: breves considerações	146
5.2.2	A renovação da linguagem do mangá	153
5.2.3	O mangá chega ao Brasil	155
5.2.4	O estilo mangá nas páginas da <i>TMJ</i>	157
5.2.5	O diálogo intercultural entre manutenção, incorporação e negação: as semelhanças e dessemelhanças entre o estilo <i>TMJ</i> e o mangá japonês	158
5.3	GRAPHIC MSP <i>LAÇOS E FORÇA</i> : A ADAPTAÇÃO DA POÉTICA DE SOUSA PARA O ROMANCE GRÁFICO	167
6	O UNIVERSO <i>TURMA DA MÔNICA</i>	187
6.1	SOU A MÔNICA, SOU A MÔNICA...	191
6.2	ELA CRESCERAM!: MÔNICA DA <i>TMJ</i>	203
7	REPRESENTAÇÃO DO FEMININO NAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	212
7.1	REPRESENTAÇÕES DO FEMININO NO UNIVERSO INFANTIL: QUADRINHOS E ANIMAÇÕES	215
7.1.1	Figurações de Mônica nas tirinhas, revistas e animações ...	220
7.2	NO UNIVERSO ADOLESCENTE: AS NARRATIVAS DA <i>TMJ</i> ...	233
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	288
	REFERÊNCIAS	297

1 INTRODUÇÃO

No século XIX, ocorreram mudanças significativas na história mundial, marcadas por revoluções, descobertas, críticas e inovações. A Revolução Industrial, responsável por grande parte da euforia tecnológica, assinalou esse período a partir da ascensão de diversas áreas do conhecimento. Na passagem do século XIX para o XX, os novos meios de produção possibilitaram o surgimento da chamada “cultura de massa” e, com ela, acompanhamos o nascimento das histórias em quadrinhos (HQs), tal qual a conhecemos na atualidade.

Consideradas uma forma de expressão e de arte, as histórias em quadrinhos têm a cultura e a sociedade como matérias-primas. A partir da junção de elementos textuais e visuais, vêm traduzindo as concepções de mundo e as práticas sociais. Também chamados de gibis, *comics*, *comic books*, arte sequencial, historieta, banda desenhada, mangá, *manhwa*, *fumetti*, entre outros, os quadrinhos têm muitas caras e formatos. Suas narrativas proporcionam ao leitor momentos de críticas ao sistema social ou de entretenimento, capazes de transportar para um universo lúdico que pode conter ironias, questionamentos, aventuras e fantasias, uma vez que atingem leitores de todas as idades e gostos, entre estes, educativos, literários, cômicos, pelas aventuras, pelo humor e pelo romance. Assim, as narrativas quadrinizadas se apresentam sob formas diversas que indicam, de uma maneira ou de outra, a perspectiva sob a qual os assuntos serão abordados.

Apesar de sua complexidade, um dos temas que podemos refletir a partir do acesso às referidas histórias diz respeito à identidade. Na contemporaneidade, a questão identitária é observada por diferentes prismas. Alguns autores a tem como “conceito de si”, “representação de si” e “sentimento pessoal”, cuja análise se dá sob a perspectiva de identidade social e pessoal, caracterizada por atributos específicos do indivíduo e/ou que assinalam a pertença a grupos ou categorias (GIDDENS, 1991; BOURDIEU, 2003). Já a concepção de identidade construída a partir de sistemas culturais é defendida pelos teóricos culturalistas que a conceituam como “sentimento de pertencimento de realidades” e “conjunto de significados compartilhados” (CANCLINI, 1995; HALL, 2001; KELLNER, 2001; BAUMAN, 2005). Ela é compreendida como um posicionamento, e não como uma essência, que pode se constituir por sentidos cambiantes e contínuos do cotidiano do sujeito (HALL, 1996). Portanto, a identidade cultural refere-se às características que o indivíduo ou

grupo atribui a si por se sentir pertencente a uma determinada cultura. Ao projetar suas particularidades, suas vontades e seus desejos sobre o mundo exterior, a identidade também internaliza o mundo exterior constituído por normas, valores, línguas, enfim, seu contexto cultural. É nessa relação, em meio a esse intercâmbio cultural do qual a sociedade é parte indissociável, que o sujeito constrói suas identidades. Assim, destaca-se a importância da identidade enquanto narrativa (BHABHA, 2007; CANCLINI, 1995), ou seja, algo constituído no ato de ser construída como uma história a ser contada para outrem.

Para Luís Mauro Sá Martino (2010), tais narrativas nos inserem nos papéis de idade, gênero, etnia, dentre outros, e através delas nos são oferecidos um modelo de representação de conformidade ou de contestação. Uma importante reflexão apresentada pelo autor reside no fato de que essas representações, na atualidade, são produzidas em massa a partir de um complexo processo de criação, produção e divulgação próprio dos meios de comunicação. Anteriormente, ao contrário, tais representações eram construídas de forma “artesanal”. As mídias, para o autor, favorecem a massificação das representações, fato que pode interferir diretamente na noção identitária local, uma vez que a força homogeneizadora do discurso pode opor-se a ela.

Will Eisner, em entrevista para o jornal *Folha de S. Paulo*, disse que as “HQs são a mídia do mundo moderno” (1997, s.p.), com objetivo de contar histórias, sendo o conteúdo o seu elemento mais importante. As palavras de Eisner nos fazem refletir sobre a narrativa em quadrinhos como mais uma mídia que também não tem neutralidade em relação aos seus leitores, produtores ou mercados. Seu domínio narrativo pode ser remetido à ideia de campo, trazida por Pierre Bourdieu (2000), como um espaço de força em que há dominadores e dominados, desigualdades, cujas relações conflituosas se posicionam entre o transformar ou o conservar. É aí que se encontra o objeto que essa pesquisa pretende analisar: a personagem Mônica.

Para analisar as representações de gênero da personagem, utilizaremos as considerações de Manuel Castells (2000). O autor propõe uma distinção entre três modelos e origens de construção de identidades: *Identidade legitimadora*; *Identidade de resistência*; e *Identidade de projeto*. Segundo Castells (2000), para constituírem suas identidades, os atores utilizam qualquer material cultural que esteja ao seu alcance, tal como, por exemplo, as HQs.

A personagem supracitada faz parte de um dos quadrinhos mais vendidos no mercado nacional, pertencente aos Estúdios Mauricio de Sousa Produções (MSP): a *Turma da Mônica*. Desde os anos 1950, seus personagens povoam o imaginário de crianças, adolescentes e adultos que cresceram junto da turma e acompanharam suas aventuras. O sucesso dos personagens de Mauricio de Sousa proporcionou, principalmente às gerações dos anos 1980 e 1990, o processo de aquisição das habilidades de escrita e leitura por meio de viés lúdico ofertado pelos quadrinhos produzidos por artistas brasileiros, fato que ainda não havia sido experienciado pelas gerações anteriores, uma vez que as publicações que dominavam o mercado eram majoritariamente de origem estrangeira. Durante a trajetória, as narrativas foram se adaptando aos moldes do mundo digital, pois há muito tempo esses personagens não estão mais limitados às tiras e revistas, já que migraram para as telas do cinema, da televisão, dos celulares e computadores, enfim, para as principais mídias. Dessa forma, os personagens de Sousa foram se transfigurando, inserindo-se em diferentes suportes e mídias do ciberespaço, e encontraram, nos meios tecnológicos e na cultura de convergência típica do século XXI, não somente novas oportunidades de produção, mas também o espaço adequado para dar visibilidade às suas criações, atraindo os diversos tipos de leitores da contemporaneidade.

As diferentes experiências de leitura proporcionadas aos leitores da *Turma da Mônica*, no cenário da cultura de participação e convergência, têm atraído tanto o público apaixonado por quadrinhos quanto pesquisadores. O primeiro contato com essas narrativas remonta à infância, cujas histórias ainda restritas ao papel e ao olhar de quem decodificava as primeiras palavras, transportavam-nos para muitas aventuras, semelhantes ao cotidiano de cidades pequenas, onde as brincadeiras ao ar livre, subidas em árvores, tal qual ao Chico Bento as realizava, permanecem vivas na memória. O reencontro com as personagens na vida adulta se dá no exercício do magistério na escola pública. No planejamento literário, a falta de diversidade de gêneros e de etnias nas obras selecionadas chamava a atenção. No acervo da biblioteca, a dominação era masculina e branca. Buscamos, então, fora desse espaço, nos livros de literatura infantojuvenil, narrativas cujo protagonismo fosse feminino. Assim, nos deparamos com algumas obras da escritora Ana Maria Machado, que apresentavam uma espécie de contradiscurso àquele de natureza patriarcal e sexista que praticamente dominava não somente as bibliotecas públicas, mas o mercado literário voltado ao público infantil. Apesar de ser uma autora

referência nas escolas, suas obras não eram disponibilizadas pelo Ministério da Educação (MEC) para compor o acervo da biblioteca.

O interesse em pesquisar personagens infantis femininas na literatura voltada para o público infantojuvenil fez das narrativas de Ana Maria Machado, que representavam o protagonismo feminino, nosso objeto de estudo no mestrado. O interesse crescente pela temática chegou até os quadrinhos, pois identificamos, ao longo da trajetória profissional, que os únicos que compunham o acervo eram os gibis da *Turma da Mônica*, sendo estes muito solicitados pelos alunos. Tendo passado algumas décadas de nosso encantamento com as narrativas de Sousa, ali estavam elas novamente, seduzindo as crianças, convidando-as para a aventura do imaginário, da mesma forma que fizeram conosco. Por meio de um olhar do agora, mais atento para as narrativas, constatamos profundas transformações estéticas e de discurso. Surgiram novos personagens, contemplando uma representatividade maior da população brasileira, e algumas temáticas foram abolidas. Elas haviam crescido nas páginas da *Turma da Mônica Jovem* (TMJ) e migrado das páginas impressas para o mundo virtual *online*. Diante de tantas inovações, um fato permanecia intocado: o sucesso da protagonista junto aos leitores.

O fascínio pelos quadrinhos de Sousa, portanto, nos fizeram chegar até aqui. Ante tal fascínio, um desafio é posto: como analisar a obra *Turma da Mônica* dentro da cultura brasileira e, portanto, como estabelecer uma temática dentro desse universo com inúmeras possibilidades? Optamos, então, por seguir com o objetivo, já estabelecido no mestrado, e analisar a personagem feminina da turma de maior destaque ainda hoje e que há mais de meio século dialoga com a infância – e atualmente com a adolescência –, principalmente do público brasileiro.

Assim, esta tese, inserida na linha de pesquisa Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais, compreende a *Turma da Mônica*, em suas múltiplas facetas, como um acervo de memória e um objeto cultural que precisa ser problematizado por pesquisadores, no intuito de desvelar os discursos ideológicos, que são variados, compreendendo-a para além do entretenimento, também como um poderoso instrumento no qual se veicula a socialização de valores, ideias, crenças e costumes de nossa sociedade. Nessa perspectiva, consideramos as HQs *Turma da Mônica* como tecnologias de gênero (LAURETIS, 1994; ZANELLO, 2018) que engendram comportamentos e emoções de forma a auxiliar na constituição das identidades de gênero de homens e mulheres.

Nesse sentido, a pesquisa trata da representação feminina da personagem Mônica nas histórias em quadrinhos *Turma da Mônica*, considerando os diferentes meios e suportes de divulgação, enfatizando narrativas que contemplam concepções identitárias distintas. Com o intuito de compreender como é representado o feminino em determinadas criações, a tese se embasa, principalmente, nos estudos feministas e de gênero de teóricas nacionais e estrangeiras e se constrói por dois prismas: o primeiro, a partir das narrativas construídas pela perspectiva de autores masculinos, o criador da personagem, Mauricio de Sousa, e seus redatores; e o segundo aborda tais construções a partir das perspectivas da autoria feminina de Petra Leão, funcionária dos Estúdios Mauricio de Sousa Produções. No percurso, debruçaremos-nos na jornada de ficcionalização da personagem por meio da migração do suporte impresso para o digital ou das tiras ao *YouTube*. Ao optarmos por essa proposta, procuramos identificar as representações femininas da protagonista, dedicando-nos a analisar as identidades de gênero nas narrativas quadrinizadas de diferentes autorias e meios, nos seguintes suportes: tiras, *Turma da Mônica*, animações, *Mônica Toy* (animação veiculada na plataforma *YouTube*) e *Turma da Mônica Jovem*.

Para estruturar a presente pesquisa, partimos da hipótese de que dois modelos femininos se destacariam na representação nos diferentes suportes supracitados: o modelo tradicional que se espera do sujeito feminino e um sujeito feminino que constrói suas identidades para a emancipação. As histórias selecionadas, portanto, são representativas de um protagonismo feminino que modifica o modelo tradicional e também que servem à manutenção da “mística feminina”, identificada por Betty Friedan (1971), autora que tematiza os lugares sociais da mulher e a construção de sua feminilidade. Dessa forma, destacaram-se narrativas que representam o feminino numa perspectiva de emancipação, mas também aquelas que retratam as permanências e os gestos de conservação de determinadas concepções sobre o ser feminino. Logo, nesta tese, acreditamos na possibilidade de uma constante oscilação entre a representação da personagem entre perspectivas libertárias e de manutenção do *status quo*.

Inicialmente, pretendíamos abarcar as representações femininas da personagem apenas nas HQs *Turma da Mônica* e *Turma da Mônica Jovem*, ambas em suporte impresso, mas essa hipótese se mostrou insuficiente ao cursarmos a disciplina “Literatura e Tecnologias do Texto”, quando discutimos sobre a literatura

em tempos digitais e o impacto que as novas tecnologias promovem não apenas na produção, mas também na relação entre autores e leitores. Certamente, há muito as histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* não estão mais limitadas às páginas dos gibis, uma vez que já ultrapassaram as fronteiras dos átomos e migraram para as telas da televisão, do cinema e, hoje, por meio dos *bytes*, adentraram nas telas das mídias do ciberespaço. Os quadrinhos da *Turma da Mônica*, objetos de investigação, aliaram-se às animações, aos *games*, às *fanfictions*, aos *websites* e às redes sociais, perspectivando o universo de Sousa em termos efetivamente convergenciais.

A pesquisa, nesse sentido, procurou variar os suportes e meios em que a personagem é narrada, pois tivemos como objetivo buscar um campo amplo de interpretação que permita uma visualização panorâmica da personagem, o que confere ao estudo o ineditismo e a relevância. Por intermédio de uma breve pesquisa no banco de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), localizamos um número pequeno de trabalhos que abordam o feminino nos quadrinhos e que, apesar de significativos, demonstram a dificuldade de acesso à discussão teórica sobre o tema. Assim, este estudo vem com o intuito de acrescentar em tal discussão. O inexpressivo volume de produções acadêmicas, textos teóricos e bibliografias a respeito do feminino e de quadrinistas mulheres causou mais uma indagação: como atualmente se encontra o mercado de produção de autoras mulheres de quadrinhos do Brasil? Foi essa a questão que tornou pertinente abordar o trabalho a partir, também, da perspectiva feminina de produção de quadrinhos. Sendo assim, resultaram que, ao *corpus* selecionado inicialmente, foram inseridas as produções femininas sobre os quadrinhos da *Turma da Mônica* configurando, por isso, dois grandes momentos de discussão temática: a produção de representações femininas da personagem Mônica desenvolvidas por autoria masculina e a produção de representações femininas da mesma personagem, agora desenvolvidas por autoria feminina.

Para o desenvolvimento de nossa tese, a mesma foi organizada em seis capítulos, conforme descrito a seguir.

No primeiro capítulo, por meio de autores como Will Eisner, Scott McCloud, Paulo Ramos, Silviano Santiago, Moacyr Cirne, Beatriz Cerqueira de Carvalho, entre outros, procuramos levantar alguns apontamentos necessários sobre o histórico dos quadrinhos, no Brasil e no mundo: as imprecisões sobre sua origem e

denominações, sua concepção como uma modalidade de expressão artística e o seu processo de legitimação. Trabalhamos também a relação entre histórias em quadrinhos e a literatura e as aproximações entre os meios impresso e digital. Para tanto, como respaldo teórico, utilizamos as contribuições dos estudiosos Waldomiro Vergueiro, Edgar Franco, Edgar Morin, Patrícia Kátia Costa Pina e outros teóricos importantes que se debruçam sobre a linguagem híbrida dos quadrinhos. Os apontamentos e o aporte teórico desse capítulo abrirão caminho para as discussões que seguem, pois, além de nos apresentar a um panorama histórico em relação a essa manifestação artística, contextualizando nossas futuras discussões, também introduz conceitos e informações que atuarão como facilitadores para uma melhor compreensão da linguagem quadrinística de Sousa.

No segundo capítulo, iniciamos um debate sobre os movimentos feministas a partir das reflexões propostas por teóricas dos estudos feministas e de gênero, tais como Simone Beauvoir, Virginia Woolf, Judith Butler, Betty Friedan, Helleieth Iara B. Saffioti, Chimamanda Ngozi Adchie, Iria Marañon, entre outras. A discussão se fez necessária nesse capítulo que precede as análises do *corpus* selecionado, uma vez que é nela que embasamos as reflexões que se seguem. Nesse momento, também discorreremos sobre as revoluções citadas por Scott McCloud (2006) pelas quais os *comics* deveriam passar, com o intuito de ampliar o público leitor, em que trata da Rota 7: “Equilíbrio dos Sexos”, uma das perspectivas apontadas em sua obra *Reinventando os quadrinhos*. O autor, ao analisar as quedas quanto às produções e vendas de quadrinhos ocorridas mundo afora nos anos 1990, elencou doze rotas ou revoluções que potencializariam a ampliação das fronteiras do meio em todas as direções, facilitando sua manutenção no mercado. Na rota sete, ele apresenta a necessidade de um equilíbrio de gênero, tanto de personagens femininas e masculinas quanto na produção em termos de autoria, como “um dos mais impressionantes exemplos do **potencial desperdiçado** dos quadrinhos” (MCCLOUD, 2006, p. 100, grifo do autor). Nessa perspectiva, passadas mais de duas décadas da análise do estudioso sobre a necessidade dos quadrinhos de se reinventarem, exemplificamos como, na atualidade, o feminino vem sendo representado na linguagem mista. A relevância desse capítulo se encontra na possibilidade de apresentar os subsídios necessários à compreensão quanto ao fenômeno dos movimentos feministas e de gênero, preparando-nos para nossa análise posterior.

No terceiro capítulo, propomos uma imersão na trajetória de mais de cinco décadas, desde seu surgimento nas tiras do personagem Cebolinha, em 1963, até a conquista da titularidade da revista *Turma da Mônica*, perpassando também pelos suportes mais recentes, as *Graphics MSP* e *Mônica Toy*. No capítulo, portanto, apresentamos as diferentes linguagens através das quais os roteiristas constroem os discursos narrativos. Em se tratando da cultura impressa, início da trajetória analisada, utilizamos como fonte de pesquisa autores que conceituam e descrevem esse meio, tais como Will Eisner, Waldomiro Vergueiro, Edgard Franco e Scott McCloud,

No quarto capítulo, dedicamo-nos à transposição dos personagens da fase infantil para a fase adolescente. A análise apresenta que a transfiguração proposta pelo editorial é a que apresenta a maior alteração nos personagens, uma vez que ocorreu tanto na linguagem gráfica quanto na forma de narrar. Sobre o estilo mangá, a linguagem adotada para a releitura dos personagens, realizamos um pequeno percurso sobre sua história apontados por meio das pesquisas da professora Sônia Maria Bibe Luyten (2012) e, em relação às especificidades e o processo de hibridização ocorrido no editorial TMJ, construímos reflexões a partir das considerações dos autores Néstor Garcia Canclini (2003), Stuart Hall (2001) e Homi K. Bhabha (1998).

No quinto capítulo, identificamos os núcleos de personagens que compõem o universo transmídia *Turma da Mônica*. Dentre os núcleos, destaca-se o caráter de inclusão social por meio dos diferentes personagens, fato que caracteriza o referido universo como representativo da população brasileira. As características da personagem Mônica em sua versão infantil e adolescente e as repercussões que são fomentadas nas redes sociais acerca de determinadas temáticas abordadas, em especial sobre relacionamento amoroso da protagonista, serão apresentadas, proporcionando ao leitor maior compreensão das discussões realizadas no capítulo seguinte.

No sexto e último capítulo, nosso objeto de pesquisa apresenta-se nas análises da representação de gênero da personagem Mônica. Mapeamos, nos suportes impressos e digitais, narrativas que circulam no universo infantil e adolescente. O recorte temporal estabelecido em diferentes décadas se fez necessário, pois sabemos que os códigos culturais se modificam e, juntamente com eles, as construções das identidades. Nessas narrativas, nossos prismas de

análises recaíram sobre as representações da personagem em sua versão infantil por meio do artefato cultural brinquedo, com a temática “brincando de casinha” e, no universo adolescente, por meio das relações amorosas da protagonista. A figuração da personagem adolescente possibilitou compreender como sua identidade de mulher é constituída quando o dispositivo amoroso (ZANELLO, 2018) é acionado. Nesse sentido, as reflexões apresentam para o leitor o brinquedo como um artefato cultural e o dispositivo amoroso como fundamentais nas construções dos papéis de gênero.

O discurso apresentado pela protagonista e as representações que dele emergem nas narrativas selecionadas revelam a hipótese de que dois modelos femininos da personagem Mônica se destacaram: um modelo com perspectivas de manutenção e o outro, com perspectivas libertárias, ou seja, uma identidade legitimadora e uma identidade de resistência (CASTELLS, 2000). Procuramos identificar também se as temáticas abordadas nessas narrativas e se o fato de ser narrada por diferentes autorias se tornam os fatores determinantes para as diferentes perspectivas acima citadas. Seguimos, neste capítulo, ancoradas no pensamento das teóricas feministas e de gênero devidamente discutidas nas passagens anteriores.

Reconhecemos que os diferentes meios para os quais as narrativas dos quadrinhos de Sousa convergem representam novas perspectivas experienciais no processo de criação, propiciando, inclusive, diferentes interações com o público receptor. Assim, partimos da premissa de que o papel desempenhado pelas mídias digitais, em especial as redes sociais, no modo de organização das relações contemporâneas, trazem consequências para sua configuração e seus usos, com destaque para a internet, o que exige uma reconfiguração do olhar sobre os processos de produção de narrativas na atualidade, especialmente de autoras mulheres. Aqui, justificamos a relevância desta pesquisa para o meio acadêmico e para os estudos de gênero, pois une perspectivas crítico-teóricas para os estudos de gênero e feminismo, principalmente aquelas relacionadas às representações de gênero. Tais narrativas têm no meio digital e suas respectivas tecnologias um campo profícuo de produções e discussão temática, principalmente para a produção feminina.

A pesquisa, portanto, apresenta-se na intenção de propor uma análise das adaptações da personagem Mônica, aproximando duas mídias diferentes – impressa

e digital –, corroborando a ideia de Manuel Castells que, em sua obra *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade* (2003), discorre que ambas podem se interagir e coexistir. Nesse contexto, nas considerações finais, não temos por objetivo esgotar as discussões sobre as representações femininas e a temática apresentada, pois, como sabemos, as chaves de leitura da personagem Mônica estão à disposição de leitores e pesquisadores interessados em observar as várias formas por meio das quais seu discurso é construído. Portanto, pretendemos apenas traçar considerações acerca das representações do feminino que suas figurações nas narrativas selecionadas proporcionam. A protagonista, que há mais de seis décadas nos conta histórias de superação e de lutas pela ocupação das páginas dos quadrinhos, nos apresenta que esse espaço também pertence, afinal, ao feminino.

2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS: ALGUNS APONTAMENTOS NECESSÁRIOS

Certamente, os quadrinhos são experiências de leitura promotoras de lazer, diversão, reflexões e questionamentos. Contemplando diferentes tipos de leitores, apresentam as mais variadas denominações e formatos mundo afora: *comics*, *comic book*, arte sequencial, historieta, banda desenhada, mangá, *manhwa*, *fumetti* e, no Brasil, gibi. Concordamos com Mário Feijó quando afirma que não importa o nome, e sim o “espírito da coisa”, pois, para ele, os quadrinhos são uma “imaginação traduzida visualmente para encantar e apaixonar gerações” (FEIJÓ, 1997, p. 7). Portanto, independentemente da nomenclatura utilizada, a afirmativa de que se trata de “um dos mais difundidos e populares meios de fabulação visual do planeta” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 9) torna os quadrinhos um objeto relevante para a cultura de um país.

Os formatos mais conhecidos são: tira, página dominical, *fanzine*, revista em quadrinhos, novela gráfica e *webcomics*. Essas são as formas mais comuns de reconhecimento dos quadrinhos, porém, não são as únicas, pois eles podem ser encontrados por toda parte, das prateleiras dos supermercados às estampas de roupas, das tiras dos jornais à tela dos aparelhos digitais. Assim sendo, o acesso a eles se dá de forma democrática.

Diferentemente do que já se acreditou, não se tratam apenas de publicações voltadas para o entretenimento do universo infantil, e sim de uma forma de arte que vem atraindo a cada dia mais leitores de todas as idades. A sedução por essa nova forma de comunicar ideias inspirou muitos artistas, dentre eles brasileiros, que por meio da união entre imagem e texto, vêm representando desde o cotidiano da vida em sociedade à criação de uma infinidade de mundos e de realidades fictícias.

Para conhecermos melhor como se deu, ao longo do tempo, a evolução dos quadrinhos no Brasil e no mundo, fazem-se necessários determinados apontamentos sobre essa história.

2.1 DO ANALÓGICO AO MUNDO VIRTUAL: ENTRE DEFINIÇÕES E LEGITIMAÇÃO CULTURAL

Desde a Antiguidade, o ser humano utiliza-se de desenhos para atender à sua necessidade básica de se comunicar. Esses desenhos, ou apenas rabiscos

descobertos nas paredes das cavernas, tornaram-se uma prática que acompanha a evolução cultural humana até os dias atuais. Os desenhos descobertos nas cavernas, os hieróglifos egípcios, as obras de arte, as fotografias, as histórias em quadrinhos e, na atualidade, os emojis e memes, transformaram a imagem num instrumento valioso para a comunicação humana por meio do qual se registra a representação do pensamento, dos sentimentos ou da realidade. Para o quadrinista e professor Jean Sinclair, a capacidade de desenhar é uma habilidade simples e inata ao indivíduo, que a partir dela consegue se expressar: “desenhar nos torna mais íntegros e amplia a nossa capacidade de socialização” (SINCLAIR, 2016, p. 67). Portanto, todos nós somos capazes de produzir imagens e, de alguma forma, já somos desenhistas, uma vez que conseguimos nos expressar por meio delas, seja por intermédio de linhas e círculos simples, como uma bola ou uma casa, ou de registros mais complexos, tais como as famosas obras de arte.

Sejam rabiscos ou imagens elaboradas, a capacidade de leitura dessa forma de comunicação acompanha o indivíduo desde o seu nascimento. Lemos imagens o tempo todo. A expressão dos rostos, os desenhos dos livros didáticos ou literários, as logomarcas famosas, tudo se torna um texto para nós. Porém, diferentemente do texto escrito, nos apropriamos desses registros de forma diferente. No caso específico dos quadrinhos, para que a imagem seja compreendida pelo leitor, o autor, ao elaborá-la, deve reconhecer a experiência leitora ou as habilidades do público destinatário, pois é ele, o leitor, que dará movimento, voz e sons à história lida. Nesse caso, estamos nos referindo às “habilidades interpretativas visuais e verbais” mencionadas por Will Eisner:

[...] para que sua imagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter a compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem (EISNER, 2006, p. 7).

O semiólogo francês Roland Barthes nos diz que “toda imagem é polissêmica” (1990, p. 32). Assim, quando almejamos estabelecer um processo de transmissão de informações, não podemos deixar de considerar o “interlocutor” – no caso dos quadrinhos, trata-se do leitor. Ele é, portanto, parte integrante desse processo, podendo ser considerado um coautor que irá processar as informações não apenas

pelo que viu ou leu, mas utilizando suas habilidades por meio de uma margem de liberdade de interpretação, pois, como completaria o próprio Barthes, se toda imagem é polissêmica, isso se dá pelo fato de que ela “pressupõe, subjacente a seus significantes, uma ‘cadeia flutuante’ de significados, podendo o leitor [da imagem] escolher alguns e ignorar outros” (BARTHES, 1990, p. 32).

A discussão em relação a se considerar as habilidades interpretativas tanto visuais quanto verbais é importante neste estudo, pois nosso objeto de pesquisa, a personagem Mônica, foi criada para o público infantil, tendo posteriormente chegado até o público jovem com o lançamento das narrativas da *Turma da Mônica Jovem* (2008). Nesse contexto, estamos trabalhando prioritariamente com um público cujas habilidades trazidas acima se encontram ainda em processo de construção.

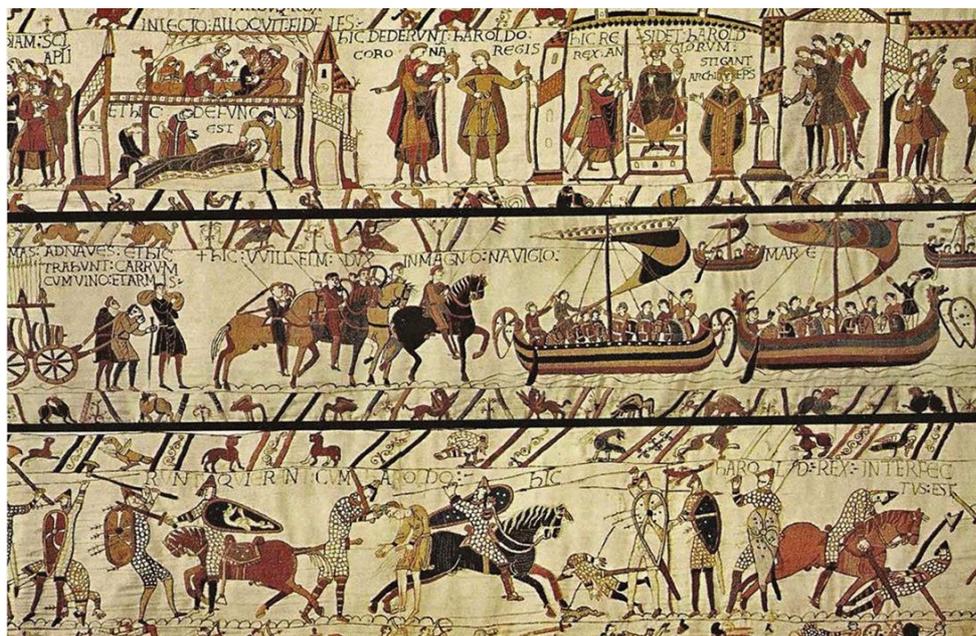
Reconhecidas as competências de seu público, o autor tem no resultado do cruzamento entre o texto e a imagem a forma mais comum de se contar uma história. Esta hibridização é a forma mais encontrada no meio, já que são quase inseparáveis. Não existem quadrinhos sem texto. Existem quadrinhos mudos – sem palavras –, mas não sem texto, entendendo aqui como “texto” a narrativa, o roteiro. Segundo Luiz Cagnin, “há várias formas de apresentação do texto: nos balões, nas legendas, nas onomatopeias e nos títulos das histórias” (CAGNIN, 2014, p. 140). O texto, portanto, é o elemento que guiará todas as decisões narrativas e estéticas apresentadas pelo autor. Nos *comics*, o recurso imagético foi representado por diferentes estilos. Na pesquisa, optamos por usar a nomenclatura “imagem” no lugar de “desenho”, porque, apesar de ser este o mais usado na elaboração da linguagem, podemos encontrar recursos variados como fotografias, pinturas, colagens, desde que estejam a serviço de uma história ou narrativa.

2.1.1 Origens dos quadrinhos

Na literatura, em relação aos antecedentes que possivelmente resultaram no desenvolvimento do que conhecemos atualmente como HQs, é possível constatar que desde o tempo das cavernas o ser humano utiliza desenhos e outros elementos gráficos para retratar determinados fatos cotidianos. Rogério de Campos (2015), sobre a genealogia, diz-nos que os quadrinhos foram inventados inúmeras vezes. Nesse sentido, para o autor, o fato de existirem tantos momentos que podem ser apontados como a origem não causa espanto. Outro estudioso, Scott McCloud

(2005), cita algumas manifestações artísticas do passado como possibilidades de terem sido precursoras das HQs: a tapeçaria francesa de Bayex, um manuscrito pré-colombiano e a coluna de Trajano, que reúne algumas pinturas egípcias. No entanto, determinar com precisão a origem dos quadrinhos para ele não é uma tarefa fácil: “eu não tenho a mínima ideia de onde ou quando as histórias em quadrinhos começaram” (MCCLLOUD, 2005, p.15).

Figura 1 - Tapeçaria francesa de Bayex



Fonte: Rabello (2016).

Apesar das semelhanças entre as pinturas ancestrais e os quadrinhos que conhecemos na atualidade, que utilizam palavras e/ou imagens, é perceptível, na teorização usualmente divulgada acerca dos quadrinhos, que a criação e a veiculação das HQs propriamente ditas, como acima citado, datam do final do século XIX. Dessa forma, os artesãos egípcios ou medievais não faziam histórias em quadrinhos. Na verdade, ao mencionarmos, assim como outros estudiosos do tema, a pretensa “genealogia”, trata-se apenas de registrar que, nas mais variadas sociedades, as pessoas utilizam-se de sequências de desenhos para representar e registrar aspectos de seu cotidiano ou contar histórias. Apesar da identificação de alguns dos elementos que compõem a linguagem híbrida dos quadrinhos, o papel que elas exerciam nessas sociedades é muito diferente do que representam os quadrinhos na sociedade ocidental capitalista e burguesa do início do século XIX,

em que o aperfeiçoamento das técnicas de impressão possibilitou o seu surgimento tal como o conhecemos na atualidade.

Nesse sentido, podemos considerar que o marco zero da junção da linguagem visual com a linguagem escrita consta do século XIX, com a invenção da imprensa. Para McCloud (2015) a inovação revoluciona tanto a história da linguagem escrita quanto das HQs. A união foi reconhecida como uma nova linguagem artística, um novo campo de produção cultural, diferente dos demais recursos até então utilizados, uma vez que “esse encontro cria um novo conjunto, que não é mais nem literatura, nem imagem, mas algo novo, com características próprias (linguagem e sintaxe): as histórias em quadrinhos!” (BRANDÃO, 2016, p. 7).

Assim, reconhecemos que o antecedente que viabilizou a linguagem dos quadrinhos no formato produzido atualmente foi o aperfeiçoamento das técnicas de impressão, especificamente a prensa de Gutemberg, no século XV. A idealização da imprensa é um dos acontecimentos que favoreceram as produções e manifestações culturais que caracterizaram a Europa do início da Era Moderna. A iconografia desempenhou um papel importante nessas sociedades e foi muito explorada, principalmente devido ao fato de a maior parte da população não ser alfabetizada. Logo, assim como os recursos de reprodução do texto escrito foram sendo aperfeiçoados, as técnicas de reprodução de imagens se beneficiaram desses avanços.

Muitos pesquisadores, como Rama e Vergueiro (2008), apontam que, naquele período, a ambientação foi favorável ao surgimento das HQs, pois a evolução da indústria tipográfica e o aparecimento de grandes cadeias jornalísticas foram fatores determinantes para uma maior e mais rápida disseminação dos quadrinhos em meio impresso nos Estados Unidos, fato que para muitos estudiosos caracteriza as HQs como um objeto da cultura de massa.

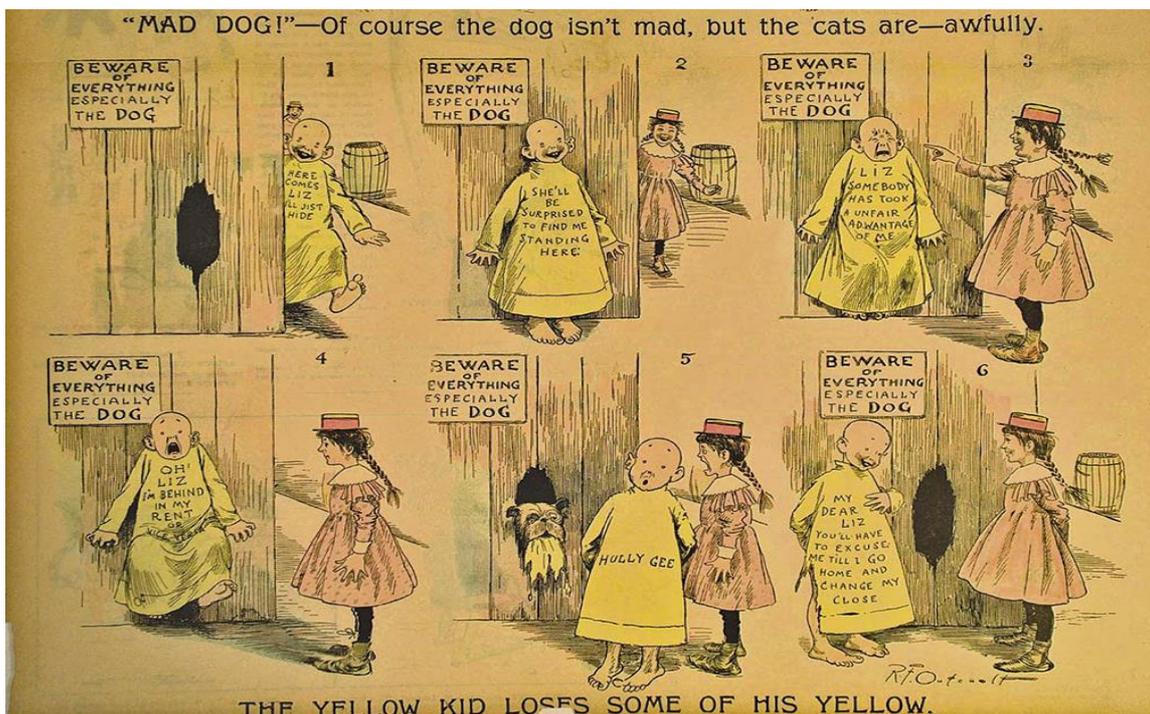
Outra discussão que merece destaque recai sobre a atribuição do pioneirismo, ou seja, sua paternidade. Santiago Garcia (2012) aponta que a divergência entre os teóricos reside entre os que consideram o professor suíço Rodolphe Töpfer como o pioneiro e os que apontam Richard Outcault, como é o caso do pesquisador brasileiro Álvaro de Moya (1994). Garcia (2012) relata que o ponto de conflito entre eles está na concepção de quadrinhos como meio de comunicação de massas ou como parte da tradição cultural artística. No entanto, ressalta que:

A busca das raízes *corretas* é uma forma habitual de legitimar o presente e, portanto, não é de se estranhar que nesses últimos anos se tenha reivindicado enfaticamente a figura de Topffer, mais em sintonia com a imagem culta da novela gráfica atual (GARCIA, 2012, p. 28, grifo do autor).

Nesse sentido, ao tentar desvincular o pioneirismo atribuído a Outcault, desvincula-se a imagem das HQs de um objeto culturalmente desvalorizado, como era a princípio, atribuído aos produtos culturais advindos da cultura de massas. Para o autor, tal estratégia não faz sentido, pois não se pode, em busca de uma legitimação cultural,

[...] saltar sobre décadas de histórias em quadrinhos filhas do ruído e da fúria da urbe moderna de Outcault e dos demais pioneiros da imprensa americana do final do século XIX e início do século XX. Foram eles, mais do que ninguém, que iniciaram a tradição que iriam seguir os quadrinhos americanos, europeus e japoneses, durante o século passado, e os quadrinhos não podem renunciar tão rapidamente aos seus revoltosos antepassados (GARCIA, 2012, p. 28).

Concordamos com Moya (1994) e Garcia (2012) sobre o pioneirismo de Richard F. Outcault e de seu personagem Mickey Dugan, mais conhecido como *The Yellow Kid – o garoto amarelo*. O personagem foi apresentado no suplemento dominical *New York World*, em fevereiro de 1895, vestindo um camisolão amarelo. Era um menino dentuço, careca, com traços orientais; vestia um camisa amarelo e convivia numa vila com criaturas estranhas. Utilizava-se de gírias e de uma linguagem semelhante àquelas típicas dos guetos.

Figura 2 - *The Yellow Kid*, o garoto amarelo

Fonte: Rabello (2016).

Assim como os demais adeptos dessa corrente, Moya (1994) atribui o *status* à tira de *The Yellow Kid* devido às características presentes, tais como a junção da linguagem visual à escrita, que em determinados momentos apareciam em *balloons* e, em outros, surgiam na camisola amarela do menino, e não nos rodapés, como era o costume da época. Outras características da série de Outcault que a diferencia das demais é a evolução para a sequência de imagens – o que se via até então era apenas uma lâmina única –, por ter sido produzida de forma contínua, além da presença de um personagem fixo e percebido como um produto de comunicação de massa, capaz de atingir um vasto público (FEIJÓ, 1997).

Nesse contexto, “lançada a moda” (GOIDA, 2011, p. 9), outros personagens surgiram em seguida, como *Krazy Kat* (1913), de George Herriman; *Pafúncio* (1913), de George McManus; *Popeye* (1929), de Segar; entre outros. Na segunda metade do século, no ano de 1950, Charles M. Schulz criou *Charlie Brown e sua Turma – Peanuts* –, um dos maiores cartuns da história e que ainda é sucesso no mundo todo. Na esteira desses sucessos, também se consagraram *Mafalda* (1964), de Quino; a *Turma do Pererê* (1970), de Ziraldo; *Hagar* (1973), de Dik Browne; *Garfield* (1978), de Jim Davis; *Calvin & Haroldo* (1985), de Bill Watterson; e, é claro, a *Mônica* (1963), de Mauricio de Sousa.

Figura 3 - Personagem Mônica



Fonte: Mauricio de Sousa (2022 [1963]).

No Brasil, vários pesquisadores apontam para o fato de que o artista italiano Ângelo Agostini, radicado no país em 1861, foi o precursor em relação aos primeiros quadrinhos brasileiros. *As Aventuras de Nhô-Quim*, publicada na Revista *Vida Fluminense* (CALAZANS, 1997, p. 5), apresentavam semelhanças ao padrão europeu, com histórias de longa duração, sem balões e com seus textos inseridos no rodapé de cada quadrinho. Em 1883, a personagem Zé Caipora surge nos traços de Agostini e, até 1886, com uma periodicidade bastante irregular, foram publicados mais vinte e três capítulos. Ainda em 1886, *Zé Caipora* foi republicado em fascículos, considerada para alguns autores a primeira revista de quadrinhos com um personagem fixo a ser lançada no Brasil (MOYA, 1994, p.16).

Com o aparecimento da revista infantil *O Tico-Tico*, em 1905, começam a surgir novas possibilidades de leitura. Acreditando-se no surgimento de personagens com características nacionais, descobriu-se que Chiquinho, personagem de maior sucesso da revista, era plágio do americano Buster Brown, do artista Richard Felton Outcault, como enfatiza Goida: “O personagem mais apreciado era *Chiquinho*, cópia descarada do *Buster Brown*, criado pelo norte americano R. F. Outcault” (GOIDA, 2011, p. 12, grifos do autor). Foi a revista *O Tico-Tico* que trouxe para o país os

personagens Mickey Mouse e aqueles constituintes das *Aventuras de Gato Félix*, mantendo-se como a única revista no mercado até meados dos anos 1930.

Figura 4 - Capa da revista *O Tico-Tico*



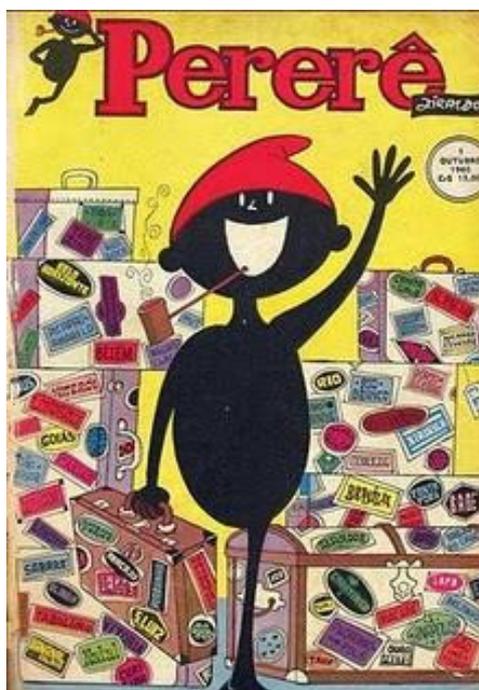
Fonte: Personalite Leilões (2017).

Em 1934 é lançado, pelo jornalista Adolfo Aizen, o *Suplemento Juvenil*, que circulava três vezes por semana. Por meio dele, os leitores brasileiros tiveram contato com os grandes heróis das *daily strips*¹ norte-americanas, como *Tarzan* (1934), *Flash Gordon* (1934), *Mandrake* (1934), entre outros. Nos anos seguintes, além de revistas como *O Gibi* (1939), foi também lançado o suplemento intitulado *A Gazeta Infantil*, também conhecido como *A Gazetinha*, em 1933, que publicou pela primeira vez as histórias de *O Fantasma* (1936). Porém, *A Gazetinha* “[...] nunca teve a mesma força do *Suplemento Juvenil*, que se manteve quase sem adversários até surgir nas bancas, em junho de 1937, *O Globo Juvenil*” (GOIDA, 2011, p. 13, grifos do autor). Entre fracassos e sucessos, finalmente em 1950 surge a Editora Abril, criação do americano naturalizado brasileiro Victor Civita. O mercado brasileiro então começa a se agitar com as histórias de personagens criadas por Walt Disney,

¹ Tiras diárias publicadas em jornais e veículos similares.

como Pato Donald e Mickey Mouse, além de heróis das editoras Marvel e DC Comics. A concorrência pelo mercado com os produtos americanos dificultava as publicações de revistas por quadrinistas brasileiros, salvo algumas exceções, como a revista *Pererê*, de Ziraldo, e *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, ambas nos anos 1970. Desde o início de suas publicações, nos anos 1950, as tiras agradaram os leitores brasileiros, tornando-se objeto de interesse de diversos jornais, favorecendo o surgimento de artistas que mais tarde também se destacariam no mercado brasileiro, dentre eles, Henfil, Angeli, Glauco, Paulo Caruso, Laerte e o próprio Mauricio de Sousa.

Figura 5 - Capa da revista *Pererê*



Fonte: Candido (2011).

Atualmente, no mercado brasileiro voltado ao público infantojuvenil, a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, detém mais de 80% das vendas (CAGNIN, 2014, p. 120)², seguido, em termos de popularidade, por *Menino Maluquinho*, da autoria de Ziraldo.

Muitos desses personagens acima citados surgiram em páginas de jornais dominicais, o que entrelaça os quadrinhos em diversos países e, principalmente nos Estados Unidos, a um objeto de cultura de massa. O sucesso de vendas, que atraía

² Segundo a página *Forbes*, o percentual chega a 86% (RICCIARDI, 2015).

cada vez mais o público leitor, fez surgir no país os *syndicates*, idealizados por Hearst e Pulitzer, visando a uma melhor e maior circulação das histórias. O esquema de distribuição funcionava com a mesma história sendo encaminhada para diversos jornais, o que possibilitou o acesso a leitores de diversas partes do país. Porém, apesar dos números crescentes de vendas, seus autores ganhavam apenas uma porcentagem sobre os lucros.

2.2 AFINAL, COMO SE DEFINEM OS QUADRINHOS?

Criada a nova linguagem, a busca por um conceito que a defina vem atraindo estudiosos de todo o mundo e, assim como outras modalidades artísticas, ainda não há um consenso sobre ela.

Definir as HQs pode parecer algo simples, mas diversos teóricos já dedicaram muito tempo à procura de uma nomenclatura para a linguagem. Muitas delas apontam para vias convergentes, outras percorrem por caminhos diferentes, chegando até mesmo a ser considerada a tarefa de nomeá-los como algo impossível. Will Eisner, famoso desenhista norte-americano, cunhou um dos conceitos mais difundidos no meio, dos quadrinhos como uma “arte sequencial”. Em sua concepção, eles são uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2006, p. 5). Foi a primeira vez que a palavra “arte” foi incorporada numa nomenclatura e, quando associada ao termo “sequencial”, chama a atenção para que as HQs sejam inseridas nessa categoria. A definição de Eisner tornou-se popular principalmente após o lançamento do livro *Quadrinhos e arte sequencial* (2006).

Apesar do sucesso, a definição foi sendo reformulada por outros teóricos que a consideraram muito ampla. Nesse sentido, na atualidade, Scott McCloud (2005) complementa a definição e afirma que o uso do termo “arte sequencial” poderia causar confusão entre quadrinhos e animação, por exemplo. Para McCloud, quadrinhos são imagens organizadas propositalmente de maneira deliberada e justapostas com um determinado objetivo narrativo, “destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p. 9), ou seja, a “conclusão”. A partir deste princípio, McCloud (2005) nos diz que não adianta duas imagens estarem lado a lado se o leitor não as compreender como

conexas e concluir o que está acontecendo na transição dos quadros. A leitura da linguagem textual e visual só ocorrerá, portanto, quando o leitor compreender que existe nessa junção uma história. O fenômeno chamado de “conclusão”, na perspectiva de McCloud (2005), ocorre na cabeça do leitor quando ele perpassa o olhar pela sarjeta – ou calha³ –, e essa transição dá sentido à narrativa sugerida pelas imagens. É no espaço entre os quadros que “a imaginação humana capta duas imagens distintas e transforma em uma única ideia” (MCCLLOUD, 2005, p. 66), dando “vida” e sequência à história. Apesar das contribuições relevantes aos estudos dos quadrinhos, McCloud (2005), ao afirmar que as HQs são uma sequência de dois ou mais quadros que criam uma narrativa visual, deixa de fora o cartum e a charge, uma vez que ambos são considerados por alguns estudiosos como expressão da linguagem dos quadrinhos, mas não se enquadram nessa categorização.

Há também quem não ousa estabelecer um conceito fechado a um meio que abarca tantas especificidades. Santiago Garcia, por exemplo, em sua obra *A novela gráfica* (2012), reavalia os conceitos amplamente divulgados de “arte sequencial” apresentados por Eisner e ampliados por McCloud, ambos supracitados. O pesquisador apresenta novas possibilidades de conceitos e compactua com outros autores que se abstêm da tarefa, uma vez que “[...] esta tem se mostrado tão esquivada e espinhosa, que um número cada vez maior de livros especializados opta por evitar o tema [...]” (GARCIA, 2012, p. 39). Garcia (2012) conclui seu posicionamento sobre a temática citando Groensteen, para quem essa é uma definição impossível. Para esses teóricos, encerrar em palavras a expressão artística poderia atribuir a ela julgamentos de valores ou mesmo o risco de alguns formatos não se enquadrarem na denominação selecionada, como é o caso dos cartuns e das charges em relação ao conceito sugerido por McCloud (2005).

O risco de determinadas obras não se encaixarem num conceito definido para os quadrinhos parte de outra questão em disputa no meio: a qual gênero textual eles pertencem? Assim como a tarefa de cunhar um conceito para a nova linguagem, é comum encontrar confusão de termos ao se referir a que gênero textual pertencem as tiras, charges ou os cartuns, por exemplo. É comum encontrarmos denominações diversas para um mesmo formato, em enunciados de exames escolares ou

³ A sarjeta ou calha é o espaço vazio entre os quadros.

processos seletivos. São, portanto, gêneros autônomos? Se todos constituem o mesmo gênero, o que seriam, então, os quadrinhos? O que une ou separa essa zona nebulosa que envolve essas nomenclaturas? Optamos por utilizar, nesta pesquisa, a definição do estudioso Paulo Ramos, apresentada em seu texto “Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero?” (2009). O autor enfatiza que existem grupos de textos que, “embora possuam gêneros próprios e autônomos, estão ligados por um eixo comum, que dá a eles unidade e coesão” (RAMOS, 2009, p. 355), situação que, em sua compreensão, se encaixariam as histórias em quadrinhos. No entendimento do autor, elas configurariam um caso de hipergênero. Para seu embasamento teórico, utilizou-se da definição proposta por Dominique Maingueneau (2010), para quem a noção de gênero do discurso é ao mesmo tempo sociológica e linguística e se encontra em constante mudança. Esse motivo fez com que o pesquisador ampliasse o conceito ao propor que “os hipergêneros não sofrem restrições socio-históricas: eles apenas enquadram uma larga faixa de textos e podem ser usados durante longos períodos e em muitos países” (MAINGUENEAU, 2010, p. 131).

Nas palavras de Ramos (2009), para Maingueneau, a noção de hipergênero, portanto, é uma categorização que permite “formatar” o texto, ou seja, funciona como um rótulo que apresenta coordenadas para a formatação textual de vários gêneros que compartilham diversos elementos. Maingueneau, por isso, defende que a nomenclatura seria um grande rótulo que abarcaria características comuns de diferentes gêneros independentes que compõem o universo dos *comics*, como as charges e as tiras cômicas. Apesar dos diferentes rótulos utilizados, todos fazem uso da linguagem híbrida dos quadrinhos – texto + imagem – para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociocomunicativo. Encerrando a discussão, Ramos delimita que podem ser abrigados dentro do hipergênero chamado quadrinhos “os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção das histórias em quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 362). Nesse sentido, consideramos a nomenclatura hipergênero apropriada para abarcar as diferentes formas de HQs da atualidade.

2.2.1 Uma história dividida em eras

O gênero intitulado como “super-heróis” inicia-se no final dos anos 1930 e inaugura os períodos comumente divididos em várias “eras”. Segundo o autor Brian J. Robb (2017), as mais conhecidas são a “Era de Ouro” (1938 - meados de 1950); “Era de Prata” (segunda metade de 1950 - 1970); “Era de Bronze” (1970 - metade de 1980); e “Era Moderna” (metade de 1980 - até o século XXI). Nesses períodos ou eras são criados e elaborados os personagens de maior sucesso dos quadrinhos, os super-heróis.

Não há um consenso sobre a transição exata do início e término desses períodos ou eras, apenas que os acontecimentos históricos, como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria, entre outros, influenciaram na criação desses protagonistas, os quais foram sendo alterados no decurso da história em suas jornadas e moral. Para a constituição do personagem, Robb (2017) anuncia que, juntamente com os mitos e lendas, os personagens do folclore são algumas fontes que ajudam a dar forma aos arquétipos do super-herói. Segundo o autor, eles apresentam características fixas que formatam suas condutas, pois, “os super-heróis costumam seguir um código, um conjunto de regras de comportamento que os obriga a lutar em nome dos pobres, tiranizados e oprimidos, e contra criminosos e malfeitores” (ROBB, 2017, p. 22). O surgimento dos heróis clássicos ocorreu nas Eras de Ouro e Prata, dois importantes períodos dessa periodização.

Considera-se que a “Era de Ouro” é caracterizada pelo surgimento de um número expressivo de heróis com superpoderes, os “supers”. Super-Homem, o homem de aço, em 1938, é o primeiro deles e, assim como Flash (1940), Lanterna Verde (1940) e Mulher-Maravilha (1941), permanecem no cenário dos quadrinhos até os dias atuais. No entanto, muitos personagens ficaram restritos ao período. O herói pioneiro, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, surgiu com poderes inconcebíveis para a época. Dentre suas características mais marcantes sobressaiam sua força extrema, uma identidade secreta e seu traje, um uniforme de malha azul, sunga e capa vermelha. Todas essas peculiaridades fizeram dele um sucesso imediato.

No ano de 1939, surge outro grande super-herói, Batman, o homem-morcego ou cavaleiro das sombras. Seu criador, Bob Kane, teve a importante missão de criar um herói que fosse tão popular quanto o primeiro junto à legião

de leitores de quadrinhos, público que crescia consideravelmente. Gibis que não tinham como protagonistas super-heróis vendiam uma média de 200 a 400 mil exemplares por mês. Com a chegada do Super-Homem e o lançamento da edição número 1, a DC Comics “vendeu uma média de 1,3 milhão de exemplares mensalmente” (ROBB, 2017, p. 57). O sucesso de vendas, nunca antes registrado, consagra o período como uma época de ouro.

Diferentemente do que conhecemos atualmente, em seus primeiros anos de aventuras, o homem-morcego portava armas e suas histórias continham muitos episódios de violência, inclusive assassinato de seus inimigos. Era comum ele considerar estratégias para exterminar um vilão atirando-o dentro de um tonel de ácido como um “fim digno para a laia dele” (ROBB, 2017, p. 57). O contexto sombrio de suas aventuras e os vilões caricatos tornaram seus quadrinhos um sucesso.

Robb considera que os dois personagens, Super-Homem e Batman, deram origem a um gênero triunfante e os demais, que surgiram posteriormente, “se enquadram em algum ponto na escala entre esses dois, que são naturalmente opostos de tantas formas” (ROBB, 2017, p. 13). Dentre as características que diferenciam os dois protagonistas, Robb destaca:

O Super-Homem se coloca sob a luz, uma figura de ação que não usa máscara; seu alter ego, Clark Kent, vem de um ambiente rural. O Batman é uma criatura da noite, uma figura misteriosa, que se esconde atrás de uma máscara para incutir medo em suas presas criminosas na floresta urbana de Gotham (ROBB, 2017, p. 13).

Como marco importante desse período, podemos apontar a criação dos primeiros vilões, antagonistas dos heróis e dos personagens coadjuvantes como o menino prodígio Robin, parceiro de Batman. Algumas características, como as máscaras, importantes adereços utilizados pelos heróis para disfarçar sua identidade secreta, também surgiram nesse período. A respeito dos vilões, responsáveis diretos pelos conflitos narrativos, Robb destaca que:

Geralmente são um reflexo do próprio super-herói, o supervilão também pode adotar um uniforme excêntrico, usar uma variedade de superarmas e pôr em prática um grande número de planos malignos. Eles sempre são derrotados, mas também

sempre retornam para causar mais destruição (ROBB, 2017, p. 15).

As narrativas constantemente apresentavam temáticas que abordavam aventuras, mistério, terror, ficção científica, dentre outras. Nos anos 1940, contexto da Segunda Guerra Mundial, e com a iminente adesão dos Estados Unidos da América ao conflito, a linha de heróis considerados patriotas é iniciada com o personagem Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby. As narrativas desse período traziam os heróis em ações patrióticas, sendo a mais famosa delas estampada na capa de uma edição do Capitão América em que desferia um soco no nazista Adolph Hitler (ROBB, 2017, p. 79). Todos os heróis lutaram ficticiamente na linha de frente do conflito. Entre 1938 e 1945 surgiram vários heróis, dentre eles Capitão Marvel (1939), Tocha Humana (1939), Spirit (1940), Flash (1940), Sandman (1940), Mulher-Maravilha (1941), que estamparam várias publicações. Apesar do sucesso dos personagens, questões como “o racionamento de papel e a perda de autores para o serviço militar afetou o crescimento do super-herói, apesar da imensa popularidade” (ROBB, 2017, p. 79). Com o final da guerra, no ano de 1945, a Era de Ouro começa a declinar e os heróis passam a protagonizar outras aventuras, devido ao desinteresse crescente dos leitores por esse perfil de heróis.

O momento foi de ascensão de quadrinhos de guerra, faroeste, romance, crime, além de humor adolescente e animais engraçados (MAZUR; DANNER, 2014, p. 13), temas policialescos e terror, iniciando a Era de Prata. À exceção dos heróis da atual DC Comics, Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha, que mantiveram o sucesso nas vendas das revistas, os outros heróis experimentaram o fracasso junto ao público. Os escritores Dan Mazur e Alexandre Danner (2014), sobre o perfil do leitor de quadrinhos nesse período, apontam uma pesquisa que identifica que “54 por cento dos leitores de quadrinhos tinham mais de 20 anos, sendo 48 por cento do sexo feminino” (MAZUR; DANNER, 2014, p.14). Acreditamos que o expressivo número de leitoras de HQs detectado na pesquisa se justifica devido a uma maior inserção de mulheres na produção e criação de personagens para os quadrinhos no contexto da guerra. Nesse período, a mão de obra feminina foi requisitada em

diferentes áreas de trabalho, com o intuito de substituir os homens convocados para o conflito.

No ano de 1954, surge um “vilão” para complicar a vida dos heróis e demais gêneros dos quadrinhos. Trata-se do psiquiatra Frederic Wertham, que publica o livro *Sedução dos Inocentes*. Wertham, nessa obra, associa quadrinhos à delinquência juvenil e a outros comportamentos considerados moralmente condenáveis e inapropriados para a época. Como uma forma de evitar maiores danos ao mercado de quadrinhos, a indústria norte-americana instituiu seu organismo de autorregulação, Comics Code Authority (CCA), com o intuito de dar uma resposta ao “pânico” anti-quadrinhos provocados pelo autor de *Seduction Of the Innocent* [A sedução dos Inocentes], dr. Frederic Wertham, e por audiências no Congresso sobre a delinquência juvenil” (MAZUR; DANNER, 2014 p. 14). O código de autocensura das editoras marca o período, pois era bem restrito e garantia que nem pais nem filhos seriam corrompidos pelas obras. A rigidez do código, juntamente com a crescente popularidade da televisão que adentrava em muitos lares, foram os responsáveis por uma crise na indústria de quadrinhos norte-americana, em que “o número de leitores adultos diminuiu, muitas pequenas editoras saíram do mercado e a EC cancelou todos os seus títulos, exceto a Mad” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 14). Os gêneros de terror e policial, muito populares à época, foram os mais atingidos pelas restrições, que consideravam proibidos roteiros com presença de vampirismo, mortos-vivos, lobisomens, *ghouls*, dentre outros. As narrativas se tornaram mais superficiais e ganharam tons maniqueístas, com claras lições de moral, em que bem é bem e mal é mal. As censuras fizeram com que esse período ficasse conhecido como a “era da inocência” dos quadrinhos.

No entanto, no ano de 1956, a DC Comics, que mantinha as três publicações acima citadas, *Super-Homem*, *Mulher-Maravilha* e *Batman*, ousou em relançar o personagem, já extinto, Flash. Segundo os autores Mazur e Danner, essa “experiência deu certo, e novas versões dos personagens dos anos de 1940, como Lanterna Verde, Gavião Negro e The Atom, apareceram logo em seguida” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 14). Os personagens e os roteiros foram reformulados por artistas e escritores como Carmine Infantino, Joe Kubert, Murphy Anderson, Gil Kane, Robert Kanigher e Gardner Fox, que “remodelaram toda a linha de super-heróis da DC, que portavam trajés elegantes, com estilo

gráfico limpo e atraente e temas de ficção científica refletindo a era atômica” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 14).

A ascensão da ficção científica foi possibilitada pelo contexto mundial da época, que contava com as lembranças dos estragos causados pelas bombas atômicas no território japonês e a corrida espacial, temas que despertavam a curiosidade e o medo na população. Outra mudança significativa nos quadrinhos é o resgate, no período, da reunião de diferentes heróis para compor supergrupos, conhecidos por ligas. Em 1960 foi criada a Liga da Justiça, composta por Aquaman (1941), Caçador de Marte (1955), Mulher-Maravilha (1941), Flash (1940) e Lanterna Verde (1940). Super-Homem e Batman fazem participações especiais, formando, assim, os sete membros fundadores. A Liga foi inspirada nos quadrinhos da Sociedade da Justiça da América, publicados pela primeira vez em 1940. Outros personagens dos quadrinhos foram criados nessa época, como, por exemplo, a Batgirl (1960).

Outra união, dessa vez não de super-heróis, mas de dois grandes artistas, contribuiu de forma imensurável para os rumos que as HQs tomariam mais adiante, a dupla da Marvel, Stan Lee e Jack Kirby. Responsáveis pela criação do Quarteto Fantástico (1961), composto por quatro personagens, Senhor Fantástico, O Coisa, Mulher Invisível e Tocha Humana. Os poderes dos novos personagens devem-se à exposição à radiação cósmica, com a qual foram acidentalmente bombardeados durante viagem espacial exploratória. Simples humanos, eles veem suas identidades transformadas após o acidente. Stan Lee, segundo Robb (2017), queria a união de um grupo de pessoas que fossem “comuns”. Contudo, para o autor, os humanos que compunham o Quarteto Fantástico estavam longe de serem comuns, uma vez que “Reed Richards (Senhor Fantástico) era um cientista gênio. Sua futura esposa Sue Storm e o impetuoso irmão adolescente dela, Johnny, se juntaram a Richard e ao copiloto Ben Grimm em seu voo teste de seu foguete espacial” (ROBB, 2017, p. 132). A constituição do quarteto sofreu alterações ao longo do tempo, no entanto, os quatro personagens principais se mantiveram constantes até os dias de hoje.

Uma nova linhagem de heróis da Marvel, com nuances mais realistas, será estabelecida com a criação de O Incrível Hulk (1962) e Thor (1962). Contudo, foi a criação do Homem-Aranha (1962) e sua aparição na revista *Amazing Fantasy #15* que consagrou o estilo Marvel. Na sequência vieram X-Men (1963), Homem de Ferro (1963), Viúva Negra (1964), Gavião Arqueiro (1964), Capitão América,

reinserido ao universo Marvel no ano de 1964 e Surfista Prateado (1966). A criação do grupo de heróis denominado *Os Vingadores* data de sua primeira aparição na revista, intitulada *The Avengers*, em setembro de 1963. Os integrantes mais conhecidos fazem parte da formação original com Thor, Homem de Ferro, Homem-Formiga, a Vespa e Hulk. O Capitão América foi introduzido na quarta edição.

No final dos anos 1960, as restrições do CCA começaram a desgastar as aventuras com o novo perfil de heróis que viviam sob um estrito código de moral. Com a flexibilização do CCA em 1971, novos temas foram inseridos nas narrativas, como, por exemplo, corrupção de agentes públicos. As mudanças promoveram a entrada dos quadrinhos na Era de Bronze. Para Robb, dois eventos contribuem de maneira significativa para marcar o fim da “Era de Prata” no ano de 1970:

O pedido de demissão de Jack Kirby da Marvel, rompendo a parceria com Stan Lee, que resultara em um montão de novos super-heróis bem-sucedidos, e a aposentadoria de Mort Weisinger, o editor permanente da DC, após arquitetar muitos dos super-heróis originais desde que fundou a empresa em 1941 (ROBB, 2017, p. 173).

Considera-se que a “Era de Bronze” compreende o período dos anos 1970 e a segunda metade dos anos 1980. No contexto sociopolítico, os Estados Unidos da América passavam, desde os anos 1960, e com intensificação na década seguinte, por mudanças profundas. A Guerra do Vietnã demandava a presença dos soldados americanos e uma parte da população estava engajada politicamente nas lutas pelos direitos das minorias, como da população negra e da comunidade LGBT, por seus Direitos Civis. As contradições da sociedade americana eram discutidas no movimento da contracultura, que pleiteava por um novo estilo de vida. Nesse sentido, os quadrinhos de super-heróis passaram a estampar temas políticos e sociais. Não saíram ilesos dessas reivindicações, pois os quadrinhos maniqueístas da “Era de Prata” não faziam mais sentido diante desse cenário. Assim, o Comics Code Authority passa por alterações em suas determinações e, com as modificações, surge uma maior representatividade de heróis ou os antigos quadrinhos retornam à cena, como os de criaturas sobrenaturais, os famosos vampiros, lobisomens e zumbis. Para ilustrar esse momento, o escritor Robb cita que “apareceu um bando de títulos como *Motoqueiro Fantasma*, *Monstro do Pântano* e *The Tomb of Dracula*, juntamente com heróis de fantasia como Cona, o

Bárbaro, Tarzan, John Carter e Solomon Kane (todos baseados em obras de escritores pulp)” (ROBB, 2017, p. 180, grifos do autor).

Com um perfil mais agressivo, os heróis apresentam uma figuração mais violenta. A nova geração de quadrinistas promoveu novos rumos na personalidade dos protagonistas, transformando-os de vulneráveis a combativos, ou resgatando o perfil que os havia consagrado em suas origens. É o surgimento dos “dark” heróis e anti-heróis violentos, estilo que se tornou popular e sucesso de crítica. Nos anos seguintes, tornam-se comuns as representações de heróis violentos, com um perfil corporal com musculatura exagerada. A representação feminina reservou à mulher uma estética com seios avantajados e as personagens seminuas viraram uma constante, assim como personagens com moral ambígua, configurando novos clichês.

Durante os primeiros anos de 1980, as *graphic novels* inovam o mercado das HQs, estampando os heróis populares em tramas mais adultas. Contudo, o gênero se populariza na segunda metade dos anos 1980 e obras seminais como *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore, *O Cavaleiro das Trevas* (1987), de Frank Miller, e *V de Vingança* (1987), também de Alan Moore, revolucionam a indústria dos quadrinhos, anunciando a denominada “Era Moderna”.

A partir dessas obras, muitos personagens são readaptados para atender a um público específico, o leitor adulto. Nesse período, as obras de publicações independentes e autorais conquistam os leitores e a crítica. *Maus*, de Art Spiegelman, HQ publicada de 1980 a 1991, será a grande ganhadora do prêmio Pulitzer em 1992.

O desmembramento das editoras de revistas em quadrinhos marca os anos da década de 1990. Insatisfações com questões relacionadas a direitos autorais (os autores não detinham direitos totais sobre seus personagens, que pertenciam às editoras) ocasionou muito desgaste entre as partes. Segundo Robb (2017), os escritores Frank Miller e Alan Moore seriam os principais beneficiados da luta por direitos autorais dos anos 1970 iniciada por outros autores. Assim, Marvel e DC, que dominavam a indústria por várias décadas, presenciam o lançamento de obras independentes e alternativas como os dos selos *Dark Horse* e *Image*, criados por sete artistas da Marvel. O sucesso das séries alternativas levou a DC a criar um novo selo, a *Vertigo*, que propunha uma maior liberdade de criação para os autores, e a Marvel, a *Epic*.

Como características que vêm constituindo a nova era, podemos apontar que os selos *Image* e *Vertigo* destacam-se como dois importantes marcos, com a temática racial e sexual nas narrativas, o sucesso das adaptações cinematográficas e o *reboot* de universos inteiros. A franquia *X-Men* se consagra em meados dos anos 1980 e todos os núcleos de personagens ganham destaque. Uma nova perspectiva sob os vilões é apresentada, agora com uma maior ênfase sobre eles, tornando-os mais complexos. No que diz respeito às adaptações fílmicas, no ano de 2009, com o Homem de Ferro liderando os vingadores, é sucesso de público o longa-metragem *Vingadores: Ultimato*.

Faz-se importante destacar o papel do escritor Alan Moore na criação dos protagonistas na “Era Moderna”. Além de ser o responsável por iniciar a “Invasão Britânica” de autores na produção de quadrinhos americanos, tal qual o fizeram seus contemporâneos de música *pop* Beatles e os Rolling Stones (ROBB, 2017), Moore fomentava uma nova concepção de super-herói como um personagem “do mundo real, uma tentativa de mostrar as consequências para o planeta se super-heróis realmente tivessem existido desde os anos 1940” (ROBB, 2017, p. 201). Dessa intenção surgiu *Watchmen* (1986-1987). Tanto *Watchmen* quanto *O Cavaleiro das Trevas*, na concepção do autor Brian J. Robb (2017), elevaram os gibis na esfera da literatura, com “*Watchmen* sendo citado na pesquisa de 2005 da revista *Time* sobre os ‘cem melhores romances’” (ROBB, 2017, p. 203, grifos do autor).

2.3 A ARTE DISCRIMINADA EM BUSCA DE LEGITIMAÇÃO

Desde o começo, tanto os quadrinhos nacionais, como os de Mauricio de Sousa, e os estrangeiros tiveram como uma de suas principais características a divulgação via jornais, ou seja, uma ferramenta da comunicação de massa, o que levou muitos críticos a considerá-los inferiores, com menor valor artístico. Surge, então, o estigma de que a “cultura de massas” não poderia ser considerada “cultura” – apesar de autores tais como Raymond Williams entenderem a cultura como algo ordinário. Edgar Morin, em sua obra *A cultura de massa no século XX* (1977), reflete sobre o que poderia ser a origem do fenômeno, e cita o poder industrial que se instalou no globo como ponto importante a ser observado. O autor considera que a industrialização, instituída no século XX, criou as ferramentas necessárias para a produção dos meios que constituíram a cultura de massa, uma vez que as normas

maciças de fabricação industrial, propagadas pelas técnicas de difusão, destinam-se a “uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade (classes, família etc.)” (MORIN, 1977, p. 14). O estudioso, na referida obra, tenciona a discussão sobre noções de cultura e não adentra na distinção de valor entre os produtos culturais, como fazem outros autores, que os separam nas polaridades da alta e baixa cultura. Morin (1977) propõe uma flexibilização ao estudar os fenômenos culturais, em específico os inseridos na cultura de massa. Compreende que esses fenômenos devem estar livres de pré-julgamentos, afastando-se das predefinições de que eles serviriam como “barbitúrico social” ou ferramenta do sistema para afastar as pessoas dos verdadeiros problemas sociais.

Logo, os quadrinhos, inseridos como objetos dessa cultura, foram considerados pelos críticos como produtos de menor valor, e aos seus leitores foi atribuído um perfil intelectual aproximado àquele de crianças de dez anos (FEIJÓ, 1997). O cenário discriminatório tanto em relação à obra quanto ao seu público resultou num contexto de exclusão no âmbito acadêmico e, como enfatiza Eisner (2006), foram ignorados enquanto objeto de reflexão. Outro estudioso do tema, o pesquisador Waldomiro Vergueiro, ressalta que os quadrinhos nem sempre tiveram o devido reconhecimento:

Durante boa parte do século XX, as histórias em quadrinhos sofreram rejeição quase que generalizada por parte da sociedade, sendo alvo de preconceitos, perseguições e medidas judiciais que visavam conter ou erradicar da face da Terra qualquer produto quadrinístico (VERGUEIRO, 2010, p. 6).

A pesquisadora Beatriz Cerqueira de Carvalho, em sua dissertação de mestrado intitulada *A legitimação cultural dos quadrinhos* (2017), discorre sobre o processo de legitimação pelo qual eles vêm passando. Nesse estudo, a pesquisadora também atribui à origem jornalística um dos critérios de inserção dos quadrinhos no interior da cultura de massa:

É nesse contexto de criação – inseridas como produtos de impressas jornalistas norte-americanas e posteriormente vendidas em bancas em formato de revistas e funcionando assim como uma forma alternativa barata de entretenimento –, que se atribui a história em quadrinhos sua característica de comunicação de massa (CARVALHO, 2017, p. 25).

Carvalho (2017) defende que as HQs só atingirão a legitimação cultural quando esse processo vier a estabelecer a noção de que elas constituíram um campo específico de produção cultural, uma vez que se compreende no mundo das artes que a legitimação do campo conseqüentemente legitima o objeto, fato ocorrido com outras formas de arte, como o cinema, por exemplo. A pesquisadora trabalha com a hipótese partindo das diversas conceituações de “alta e baixa cultura” apresentadas ao longo do tempo, e principalmente com a ampliação do conceito de “cultura” pela disciplina dos Estudos Culturais, que permitiram que toda produção de sentido pudesse ser considerada objeto de estudo. Utiliza também noções de outros teóricos que não são contemplados pelo campo dos Estudos Culturais, como as de “ideologia” e “legitimação”, de Thompson (1995; 2015), e de “distinção”, “habitus” e “campo”, de Bourdieu (2007).

Seguindo em sua análise, Carvalho (2017) aponta que os quadrinhos passaram por três grandes momentos em sua história que minimizaram o estigma de entretenimento barato e sem valor cultural para um campo cultural valorizado, o qual denomina de “mudança da chave”. Tratam-se dos movimentos ocorridos nos anos 1960, como o *underground* nos EUA; o reconhecimento de intelectuais e artistas europeus; e a publicação de *Maus*, cuja ambientação é o Holocausto, além de várias publicações das *graphic novels*. Os anos de 1960, conforme aponta a pesquisadora, trouxeram o movimento jovem da contracultura, que contestava os valores tradicionais, promovendo uma verdadeira revolução de costumes. Muitos temas antes considerados “tabus” passaram a ser explorados, assim como surgiram as primeiras personagens femininas pleiteadas pelos movimentos feministas, como *Mafalda* (1964), na Argentina, pelo quadrinista Quino, e *Mônica* (1963), no Brasil, por Mauricio de Sousa – que viria a se tornar, segundo Franco de Rosa, “o campeão em vendas e maior nome da indústria de quadrinhos nacionais” (ROSA, 2014, p. 47). A revolução atribuída a esses três movimentos, explanada por Carvalho (2017), foram responsáveis por dissolver as barreiras impostas aos quadrinhos entre “alta e baixa cultura” e, nessa perspectiva, partiram do desprezo dos intelectuais e educadores para a visão como um objeto cultural valorizado.

Não temos por objetivo adentrar na discussão acerca da inserção dos quadrinhos nas categorias de “alta” ou “baixa” cultura, pois, assim como Carvalho, outros pesquisadores já se debruçaram sobre a temática. Porém, não consideramos pertinente traçar nossas considerações sem mencionar o estigma que ainda hoje se

faz presente nas discussões sobre o hipergênero. Nosso intuito, portanto, é discorrer, neste capítulo, sobre determinados momentos de sua história. Como nos diz Waldomiro Vergueiro, os quadrinhos são muito populares e atingem um público que consome as obras em busca de entretenimento, reflexões, além de críticas políticas e sociais, enfim, sempre ávidos por novidades:

Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares, até mesmo milhões, de exemplares, adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ávido por novidades (VERGUEIRO, 2012, p. 7).

Seja destinado ao simples entretenimento ou como fonte de pesquisas por leitores/pesquisadores que os concebem como um objeto cultural digno de reflexão, os quadrinhos foram construindo sua trajetória e ocuparam espaços antes restritos a outras formas de artes, como a literatura e o cinema. Das bancas e livrarias, chegaram às mais variadas telas, sendo criados e/ou apresentados em novos suportes. Especificamente no caso do cinema, as personagens já conhecidas do público reproduziram os sucessos alcançados anteriormente e, como nos aponta Rosa, “desde a estreia do filme ‘Homem-Aranha’, em 2002, não há um ano sem que pelo menos um personagem de quadrinhos ganhe vida no cinema” (ROSA, 2014, p. 51). No Brasil, o filme *Laços* (2019), com roteiro inspirado na Graphic MSP⁴ *Laços*, transformou o quarteto de amigos constituído por Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão nos primeiros personagens de origem brasileira a protagonizarem uma aventura no estilo *live action*⁵ produzida em solo nacional.

Adaptando os grandes clássicos da Literatura, ou sendo adaptados por outros gêneros artísticos como aqueles anteriormente especificados, os quadrinhos se inseriram no cenário cultural do século XIX, sendo veiculados exclusivamente por meio impresso, e adentraram no século XXI com os inúmeros recursos disponibilizados no mundo digital e na cultura da participação. A nova estratégia vem atraindo os diferentes leitores que, na atualidade, integram esse público. Diferentemente do formato impresso, cujo fascínio se devia a fatos determinados, tais como aguardar mensal ou quinzenalmente a chegada da nova edição às bancas, manusear o papel diversas vezes, ou mesmo colecionar as narrativas

⁴ *Graphic MSP* é um selo editorial dos Estúdios Maurício de Sousa Produções.

⁵ *Live action* é um termo utilizado para definir trabalhos nos quais atores reais interpretam personagens de quadrinhos, animações e/ou jogos eletrônicos.

publicadas, o digital inovou e seduziu os autores e leitores devido às suas inúmeras possibilidades de produção. Entre estas, podemos citar a capacidade de contar uma situação específica por meio de ilustrações que representam movimentos, a interatividade, o som, a tela infinita, bem como outros recursos que passaram a figurar como novos elementos possíveis ao repertório das HQs. São inúmeros os recursos que a hipermídia⁶ oferece, possibilitando que a veiculação das narrativas seja realizada por intermédio de diferentes manifestações midiáticas. Os dois suportes, impresso e digital como veremos a seguir, apresentam características que os aproximam como meio de produção, divulgação e, de certa forma, contribuem para a manutenção de ambos no cenário dos quadrinhos.

2.4 OS QUADRINHOS E OS DIFERENTES SUPORTES MIDIÁTICOS: APROXIMAÇÕES ENTRE O IMPRESSO E O DIGITAL

Como já apontamos, as HQs se manifestam de diversas formas: impressas, páginas dominicais, tiras de jornal e revistas periódicas conhecidas do grande público. Entretanto, podemos apontar diversas outras, tais como as *graphic novels*, os manuais didáticos, os *story boards*, os *fanzines* e ainda algumas outras formas experimentais que utilizam recursos hipermidiáticos, como são os casos dos formatos digitais CD-ROM e aqueles produzidos na internet, as *webcomics*.

Desde o seu surgimento em fins do século XIX até meados da década de 1980, os quadrinhos foram criados para serem publicados impressos em suporte papel. Assim, todo o processo de confecção envolvia as tecnologias disponibilizadas para esse tipo de produção e atendia às exigências do mercado, principalmente no tocante ao uso de recursos que barateassem a produção. O uso de cores nas histórias em quadrinhos impressas, por exemplo, é um recurso que impacta financeiramente a produção. Nas primeiras décadas do século XX era comum ter páginas de quadrinhos em cores publicadas nos jornais norte-americanos, fato que atraía o público leitor. Segundo McCloud (2005), o uso das cores nas HQs resultou em um aumento de vendagem, mas conseqüentemente também impactou nos custos de impressão, o que levou as editoras e os jornais a optarem pelo processo

⁶ Hipermídia: Segundo Lúcia Leão, "é uma tecnologia que engloba recursos de hipertexto e multimídia, permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar" (LEÃO, 1999, p. 16).

padrão de impressão em quatro cores – ciano, magenta, amarelo e preto, esta última, para os traços. Tal processo, segundo o autor,

[...] restringia a intensidade das três cores primárias a 100%, 50% e 20%, usando tinta preta para os traços. O visual dessas cores simples e nítidas, reproduzidas em papel jornal barato, se tornou a marca registrada dos quadrinhos na América do Norte (MCCLLOUD, 2005, p. 187).

Para escapar do “efeito empobrecedor” do papel barato dos jornais e se destacar da concorrência, os heróis, que faziam grande sucesso, foram trajados “com cores primárias brilhantes e colocados num mundo primário brilhante!” (MCCLLOUD, 2005, p. 188). As cores eram escolhidas por sua força, mas, no contraste das páginas, nenhuma delas predominava. Para o pesquisador, embora os quadrinhos coloridos não fossem expressionistas, eles acabaram por assumir um novo poder icônico: “como as cores dos uniformes permaneciam as mesmas, quadro após quadro, elas passaram a *simbolizar* personagens na mente do leitor” (MCCLLOUD, 2005, p. 188, grifo do autor). Acrescenta ainda o teórico a visão que se tem de um super-herói como um mito moderno, ressaltando, assim, a importância da cor, uma vez que são os símbolos que formam os deuses.

A psicologia das cores é um dos ramos de estudos que identifica os aspectos subjetivos, íntimos e individuais de cada um e que se refletiriam nas cores. Ela aborda a relação das cores com os nossos sentimentos e demonstra como ambos não se combinam de forma acidental; suas associações não são meras questões de gosto, mas de experiências universais que estão profundamente enraizadas em nossa linguagem e nosso pensamento. Segundo Pedrosa (1995), historicamente, muitos dos significados das cores guardam o seu sentido original, porém, vão se enriquecendo com a evolução dos povos, pois em cada sociedade os símbolos tornam-se mais requintados e abstratos dependendo das interpretações culturais. Como a visão é considerada um dos cinco principais sentidos humanos, já que é aquele que leva mais rapidamente as informações para o cérebro, as cores utilizadas nas HQs estimulam sensações imediatas nos leitores. Para Dharilya Sales e Robson Albuquerque (2016), ao colorir, deve-se levar em consideração alguns outros fatores, entre eles:

a) interpretações culturais (a mesma cor pode ter significados diferentes dependendo do local no mundo), b) o público a quem o

trabalho é destinado (a paleta de cores utilizada para trabalhos infantis pode ser bem menos complexa do que a utilizada para trabalhos para adultos), c) a relação da cor com a temática retratada, d) a ordem de leitura da página, e) o destaque da colorização de áreas específicas, entre outros (SALES; ALBUQUERQUE, 2016, p. 151).

O vermelho é a cor preferida entre a maioria dos protagonistas, mas não se trata de uma regra, e sim uma escolha por ser uma cor de bastante impacto e, por isso, destacar-se em relação às demais. Porém, na sociedade ocidental, alia-se a cor vermelha à paixão, ao entusiasmo, ao impacto, à agressividade, à força, à energia, ao amor, à liderança, ao perigo, ao fogo, à raiva e à revolução; ou seja, características presentes nos protagonistas que fazem sucesso junto aos leitores. A simbologia das cores, portanto, pode ser um fator utilizado como capaz de conceder certas características a determinados personagens. Como exemplos mais comuns, podemos citar os integrantes da *Turma da Mônica* – Mônica: vermelho; Cebolinha: verde; Cascão e Magali: amarelo –, bem como *Pokémon*, *Power Rangers* e *Cavaleiros do Zodíaco*, nos quais cada personagem possui a predominância de uma cor que condiz com sua personalidade. Contudo, o uso das cores não se restringe à mera identificação das subjetividades dos personagens. Na realidade, desempenham outras funções na narrativa. Podem favorecer o reconhecimento, por parte do leitor, em relação aos personagens principais na transposição dos quadros; podem criar ou amplificar as emoções exigidas na narrativa; ou, ainda, podem tornar a história mais fácil de ser lida: “Geralmente, raiva, violência ou qualquer painel de impacto terá cores como vermelho, amarelo ou laranja. Cores frias como azul e violeta são usadas quando o tom é triste e deprimente” (DUNCAN; SMITH, 2015, p. 123).

A opção por usar apenas o preto e o branco em vez de cores para contar uma história também pode causar um efeito no significado dela, sendo considerado por muitos um tipo de quadrinho emblemático e sério. McCloud (2005) acredita que “as cores objetificam o que é subjetivo” e enfatizam muito mais do que significam, enquanto “em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma” (MCLOUD, 2005, p. 192).

Na Europa, a impressão de cores foi sempre superior ao padrão norte-americano, o que permitiu o refinamento do uso da cor como linguagem, gerando trabalhos como aqueles de Hergé, Claveloux e Caza. Para Hergé, as cores planas

eram uma preferência e não uma questão de necessidade. Já Claveloux, Caza e Moebius perceberam na qualidade da impressão uma possibilidade de expressão e, por esta razão, utilizaram paletas subjetivas e mais intensas. As influências europeias chegaram aos EUA nos anos de 1970, ressignificando o papel das cores em território norte-americano, passando a assumir, assim, um papel mais central: expressar estado de espírito, sensação e perspectivas do ambiente, sofisticando o uso das cores naquele país.

Entretanto, a maioria dos quadrinistas continua restringindo suas possibilidades expressivas aos custos previstos pelas editoras na publicação de seus quadrinhos, mesmo com toda a tomada de consciência da importância das cores. Assim, o refinamento do uso de cores acabou por se restringir aos quadrinistas das grandes editoras, cuja produção é financeiramente favorecida.

A questão econômica e toda limitação que ela impõe aos artistas começa a se modificar a partir de meados dos anos 1980, quando então passam a utilizar a tecnologia digital. O computador pessoal começava a se popularizar e alguns *softwares* se tornaram convidativos para revolucionar e criar um novo meio de produção da arte. Nesse momento, um grande número de experiências no uso das novas tecnologias começa a despontar, tais como a digitalização de imagens, a criação de vídeos com HQs, o desenvolvimento das primeiras imagens feitas totalmente no computador, entre outras. Enfim, utilizavam todos os recursos disponíveis, marcando o início da mudança do suporte papel para as telas dos aparelhos digitais, fato considerado como uma verdadeira revolução digital.

2.4.1 Os quadrinhos e a revolução digital

Na atualidade, os computadores e a internet estão mais presentes em nosso cotidiano. Os quadrinhos, fruto da sociedade capitalista moderna e integrantes da

cultura de massa, não poderiam passar incólumes pela chamada “revolução digital”⁷. A utilização de recursos de computação gráfica na confecção das HQs e a chegada das obras ao ciberespaço demonstram o potencial que a linguagem quadrinística apresenta na contemporaneidade e que se projeta para o futuro. No caso específico da internet, podemos constatar que houve uma verdadeira revolução na forma de produção e consumo dessas narrativas. O pesquisador Edgar Franco, pioneiro no país a estudar os quadrinhos no novo suporte, cunhou a nomenclatura “HQtrônicas”, formada pela contração da abreviação HQ, de “História em Quadrinhos, usada comumente para se referir aos quadrinhos no Brasil, com o termo ‘eletrônicas’, referindo-se ao novo suporte” (FRANCO, 2013, p. 16). Portanto, para ser considerada um quadrinho digital, as HQtrônicas, também conhecidas por *webcomics*, devem ser criadas para a internet e apresentarem uma linguagem híbrida entre quadrinhos e hipermídia. Conforme Franco,

[...] com a popularização da hipermídia proporcionada pelos micro computadores domésticos com multimídia e conectados a rede Internet, muitos artistas passaram a se interessar por experimentar as possibilidades expressivas desse novo meio, dentre eles vários quadrinhistas que trabalhavam tradicionalmente no suporte papel vem aos poucos migrando para a hipermídia, trazendo consigo todo o manancial artístico e narrativo apreendido na confecção das histórias em quadrinhos impressas, promovendo atualmente uma hibridização da linguagem das HQs com linguagens próprias de outras mídias. É nesse momento de transição que se encontram os chamados *electronic-comics*, atualmente sendo realizados em grande parte por artistas que migraram do suporte papel e estão ajudando a desenvolver os códigos dessa nova sintaxe visual que apelidamos temporariamente de HQtrônicas (FRANCO, 2001, p. 88).

Franco (2013) ressalta, porém, que para se enquadrar nessa definição, os quadrinhos produzidos devem efetivamente conjugar um ou mais códigos da linguagem das HQs tradicionais do suporte papel com algum dos recursos da hipermídia, o que exclui aqueles que foram apenas digitalizados ou transportados

⁷ A revolução digital começou entre o final dos anos 1950 e 1970. Refere-se ao desenvolvimento de tecnologias que passaram pelas fases mecânica, analógica e digital. Manuel Castells (2003) nos diz que, por volta dos anos 70, o modelo capitalista que levava a um período de prosperidade econômica e estabilidade social após a Segunda Guerra Mundial começa a declinar, pois atinge suas limitações, ocasionando uma inflação desenfreada. O processo de reestruturação empreendido por empresas e governos foi uma tentativa de conter a crise. Para Castells, “a inovação tecnológica e a transformação organizacional com enfoque na flexibilidade e na adaptabilidade foram absolutamente cruciais para garantir a velocidade e a eficiência da reestruturação” (2003, p. 37). O sucesso do movimento foi creditado ao uso das tecnologias desenvolvidas à época. Castells (2000) entende esse movimento como uma verdadeira revolução, a chamada revolução digital.

para a tela do computador. A pesquisa exploratória desenvolvida por ele, iniciada em 1995 a partir da análise de dezenas de CD-ROMs, mapeou, até o ano 2000, centenas de *websites* de quadrinhos. Na primeira parte do trabalho, o autor destaca que a mesma foi marcada pelo “surgimento do fenômeno, com um trabalho ainda muito experimental e tecnologias limitadas pelos problemas de baixa conexão com a internet” (FRANCO, 2013, p. 16). Na segunda parte, por sua vez, observou a consolidação do *software Flash*⁸ e o surgimento de novos códigos, bem como a exclusão daqueles que se tornaram ultrapassados com o passar do tempo.

O pesquisador destaca os principais elementos que se uniram à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas HQs intermídia, dentre eles a interatividade, a animação – que pode ser tanto 2D, ou seja, em duas dimensões, como aquelas utilizadas pelos Estúdios Mauricio de Sousa Produções na manufatura da animação intitulada *Mônica Toy*⁹, quanto as 3D, em três dimensões –, a diagramação dinâmica, a tela infinita, os efeitos sonoros e a narrativa multilinear. Ele compreende que a história das HQtrônicas, apesar de recente, divide-se em três gerações.

A primeira dessas gerações se inicia durante os anos 1980, quando os computadores se popularizam. Os pioneiros, como o norte-americano Mike Saenz, criador de *Shatter*, e o alemão Michel Gotze, desenhista de *O Império dos Robôs*, que inicialmente trabalharam com a criação de desenhos, adentraram nos anos 1990 com uma possibilidade aberta pelos recursos de multimídia e produção de quadrinhos digitais. Estava iniciada a migração dos quadrinhos do suporte papel para as telas dos computadores. Para Edgard Franco, é nessa década – ainda que com a popularização da internet bastante incipiente – que se destacaram “trabalhos inovadores como *Argon Zarc*, de Charles Parker, *Carl Lives*, de Scott McCloud, as criações do grupo *Orbit Media*, entre outros” (FRANCO, 2013, p. 19, grifos do autor).

Os processos de criação de produção de histórias em quadrinhos, desde então, utilizam-se dos recursos digitais que oferecem possibilidades de coloração, letramento e interação, tornando as HQtrônicas um produto hipermidiático que se consolida a cada dia no mercado. O processo de utilização dos códigos das HQs tradicionais juntamente aos códigos da hipermídia, para o autor, resulta numa nova

⁸ Originalmente desenvolvido pela Macromedia e hoje pertencente à Adobe, o *Flash* é uma plataforma multimídia de desenvolvimento de aplicações que contenham animações, áudio e vídeo, bastante utilizada na construção de anúncios publicitários e páginas web interativas (CIPOLI, 2012).

⁹ Sobre a qual falaremos no quarto capítulo desta pesquisa.

linguagem híbrida que possibilita recursos diversos às narrativas, diferentemente daqueles presentes no suporte papel:

A hibridação aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e animação, incluindo ainda a possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos (FRANCO, 2013, p. 19).

O início da hibridização da linguagem das HQs, em paralelo às viabilidades abertas pelos recursos multimidiáticos do computador, possibilitou que as histórias adentrassem na rede mundial de computadores, a internet, vivendo um momento de adaptações e experimentalismos na tentativa, por seus autores, de adequá-las aos recursos ofertados pela hipermídia. A primeira geração, portanto, é marcada por experimentações dos criadores que estavam conhecendo os novos recursos e propondo soluções intermediárias para a nova linguagem. No sentido de inserir novos códigos, as experimentações muitas vezes acabavam em redundâncias diversas, como onomatopeias, além dos efeitos sonoros.

Na segunda geração, Edgar Franco (2013) aponta que a popularização do *plug-in Flash*, que poderia ser aplicado diretamente em páginas da internet, ampliou as possibilidades de utilização de recursos hipermídia e a convergência midiática, resultando em *websites* de quadrinhos que passaram a utilizar a nova linguagem no mundo, inclusive no Brasil. Nesse período, surgiram muitas páginas eletrônicas, como a brasileira *FlashHQ*, que pretendiam disponibilizar *links* para mais de cinquenta HQtrônicas que usassem como suporte o *Flash*. Atualmente, o *website*, assim como outros, não está mais disponível na rede. O Brasil apresentou, segundo o autor, inúmeros exemplos de HQtrônicas que compõem essa fase, dentre elas, *A Brigada Ônix*, *Aniam Zone*, *Quadrinhos Online* e *Os Dois Mundos de Dante*. Como expoente dessa geração, a HQtrônica intitulada *Combo Ranger*, a primeira a utilizar o *software* acima citado, foi considerada o maior fenômeno brasileiro do gênero. As personagens inspiradas nos mangás juvenis japoneses apresentavam semelhanças ao estilo dos heróis *Power Rangers*. Fizeram tanto sucesso que seu criador, o jovem artista brasileiro Fábio Yabu, foi convidado pela editora Panini Comics a migrar com elas da internet para o suporte impresso.

Portanto, desde sua origem, as HQtrônicas, produzidas no suporte digital, apresentam uma tendência de também serem produzidas no suporte impresso. Acreditamos que a alternância de produção entre os meios acaba por alimentar a ambos, e não os excluir, como muitos acreditavam. *Combo Ranger*, assim como outras da terceira geração que enunciaremos a seguir, são bons exemplos para ilustrar a interligação entre os dois meios de produção, impresso e digital.

Uma tendência importante trazida por Edgar Franco (2013) e que também podemos analisar pensando na interligação entre ambos os meios não diz respeito às HQtrônicas propriamente ditas, mas às HQs tradicionais produzidas em meio impresso e que são publicadas *on-line*. Segundo o autor, muitos quadrinistas antigos e novos apostaram no meio como possibilidade de “fidelizar um público leitor de seus trabalhos on-line em blogs ou sites que publiquem tiras diárias ou HQ seriadas, e esse tipo de proposta tem crescido” (FRANCO, 2013, p. 24). Mauricio de Sousa, criador de quadrinhos desde os anos 1960, foi um dos que souberam utilizar o novo meio para divulgar suas personagens. A *Turma da Mônica* atualmente tem *websites*, *blogs*, contas oficiais nas principais redes sociais e outras gerenciadas por fãs no *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, e canais no *YouTube*. Além das páginas vinculadas à *Turma da Mônica*, algumas personagens também têm suas próprias contas, bem como o próprio Mauricio de Sousa e alguns de seus redatores, ou seja, as personagens são divulgadas o tempo todo nessas plataformas digitais, atingindo, portanto, uma grande visibilidade na internet.

Na terceira geração, ocorrida após o ano de 2005, Franco (2013) aponta que muitos dos quadrinistas abandonaram as produções das HQtrônicas e passaram para as animações 2D e 3D, que contavam com uma maior quantidade de *softwares* disponíveis para sua realização. Outros se voltaram para o formato tradicional dos quadrinhos impressos, porém, usando as mídias digitais para divulgação. Os quadrinistas que continuaram a acreditar nessa linguagem inauguram, a partir de 2006, a terceira geração, que apresentava suas produções com refinamento e conteúdo sem precedentes nas histórias das HQtrônicas. Três obras se destacam nesse período: *BrinGuedoTeCA 2.0*, do próprio Edgar Franco; *NAWLZ*, uma ficção científica criada pelo *designer* australiano Stu Campell; e *Diário de Virgínia*, da brasileira Cátia Ana.

Vimos que, apesar da produção das HQtrônicas ser recente, as três fases evolutivas demonstram que elas adquiriram refinamentos e amadureceram enquanto

linguagem. Souberam se apropriar dos avanços tecnológicos como a realidade aumentada e a tela infinita, ampliando suas potencialidades. Na atualidade, estão migrando para outros suportes, tais como *tablets* e telefones celulares.

Além dos atrativos citados, um requisito importante que tem trazido muitos leitores para o novo suporte se deve ao fato de que as *webcomics*, termo pelo qual elas são mais conhecidas, na maioria das vezes, diferentemente do suporte impresso, não precisam ser compradas, pois podem ser encontradas gratuitamente no ciberespaço, o que facilita o acesso à leitura em qualquer parte do mundo. Tantos atrativos do novo suporte conquistaram o público leitor que vem aumentando década após década. Este fato gera expectativas de que o suporte digital possa decretar o fim do suporte impresso, o que ainda não ocorreu. Ao contrário, como dissemos, até então eles têm contribuído para que ambos continuem no mercado. Alguns autores, conhecidos também pela alcunha de “profetas do apocalipse”, já decretam há anos o fim do livro de papel. Escritores como Walter Benjamin, Marshall McLuhan e Jay David Bolter, respectivamente nos anos 1920, 1960 e 1990, que preconizaram o declínio do suporte.

Compartilhamos do entendimento de Manuel Castells (2003) quando este afirma que a experiência de leitura digital não exclui a experiência de leitura não-digital, uma vez que elas podem concorrer concomitantemente, o que vem ocorrendo – desde que seja este o desejo do leitor:

Se alguma coisa pode ser dita, é que a Internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação. [...] levantamentos de participação pública mostram que usuários da Internet [...] frequentavam mais eventos de arte, liam mais literatura, viam mais filmes, assistiam mais esportes e praticavam mais esportes do que os não-usuários (CASTELLS, 2003, p. 102).

Pierre Lévy posiciona-se de modo semelhante a Castells e nos afirma que:

Uma das ideias mais errôneas, e talvez a que tem vida mais longa, representa a substituição pura e simples do antigo pelo novo, do natural pelo técnico ou do virtual pelo real. Por exemplo, tanto o público como os gestores econômicos temem que a ascensão da comunicação pelo ciberespaço venha a substituir o contato humano direto (LÉVY, 2000, p. 212).

A discussão entre os críticos de que, com o advento das *webcomics*, os quadrinhos impressos perderiam espaço entre os leitores e o novo formato excluiria o tradicional, continua sendo fomentada com dados de ambas as vertentes, favoráveis e desfavoráveis. Nos capítulos seguintes, ao analisarmos a personagem Mônica nos diferentes suportes em que suas narrativas são apresentadas, aprofundaremos um pouco mais a discussão, uma vez que compreendemos que a obra *Turma da Mônica* é um importante objeto cultural da contemporaneidade para lançar luz sobre tal questão.

Uma disputa que sempre aqueceu o mercado dos quadrinhos brasileiros se refere à preferência por publicações estrangeiras e determinados gêneros, em especial aquele dedicado aos heróis. Na concorrência entre publicações estrangeiras e brasileiras, as nacionais, na maioria das vezes, perdem espaço, porém seguem resistindo. Hoje, temos autores premiados no mundo inteiro, como é o caso de Marcelo D'Saete, com sua obra *Cumbe* que, no ano de 2018, conquistou o Eisner, maior prêmio da categoria na atualidade.

2.5 NO BRASIL, UM MERCADO EM DISPUTA: HERÓIS E MANGÁS SEDUZEM OS LEITORES

Assim que ingressaram em território brasileiro, os super-heróis americanos fizeram sucesso com o público infantojuvenil e adulto, porém, a partir dos anos 1980, passaram a dividir suas atenções com os mangás japoneses. Com características próprias do estilo oriental, os mangás conquistaram muitos leitores, inclusive aqueles que não se interessavam por quadrinhos. Sidney Gusman (2005), pesquisador e atual editor dos Estúdios MSP¹⁰, relata que, nos anos 1980, o mercado brasileiro de quadrinhos entra em crise. Gusman nos informa que o estilo mangá foi responsável por movimentar o mercado e resgatar esse público leitor, mesmo aqueles que não estavam habituados a ler quadrinhos: “como ex-editor da Conrad, uma das coisas mais assustadoras era a constatação da existência de leitores que jamais haviam lido uma história em quadrinhos no sentido ocidental. Ou seja, eles só liam mangás, o que é quase uma devoção” (GUSMAN, 2005, p. 80). Outro fator importante, segundo Gusman, é que o mangá resgatou um público

¹⁰ Estúdios MSP: Estúdios Maurício de Sousa Produções.

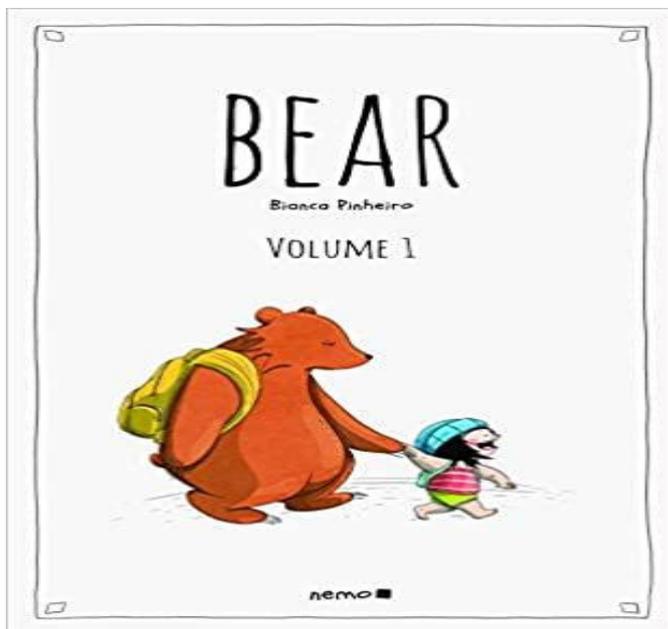
específico no Brasil – entenda-se também no Ocidente –, que estava sendo esquecido: o feminino. No Oriente, a leitora de quadrinhos tem enredos voltados exclusivamente para elas, abrangendo as faixas etárias entre doze e dezessete anos – denominado *shoujo* –, fato que não ocorre no Brasil. Para Gusman, além de atrair as leitoras, o mangá também é considerado o “único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos” (GUSMAN, 2005, p. 79). O editor revela que, nos anos de 1980, quando as histórias nipônicas adentraram no mercado brasileiro, as HQs norte-americanas, que até então dominavam o mercado, entraram em crise e optaram por lançar edições luxuosas, visando aos fãs mais devotos. Esqueceram-se, porém, de algo vital: a formação de novos leitores. Na percepção de Gusman, os mangás assumiram essa função e atualmente são responsáveis por uma grande fatia do mercado nacional de quadrinhos.

Pesquisadora do estilo mangá no Brasil, a professora Sônia Maria Bibe Luyten atribui a entrada dos quadrinhos japoneses no país ao fenômeno da cultura *pop*, que, segundo ela, “é um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha um papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em um sentido cultural mais amplo” (LUYTEN, 2000, p. 7). Em virtude desse fenômeno, surgiram no país algumas publicações nacionais, como *Henshin Mangá*, *Combo Rangers*, além de releituras de personagens já consagradas, como *Turma da Mônica Jovem*, nas quais as personagens dos quadrinhos de Sousa, sucesso há quase meio século, passaram da fase infantil para a adolescência, vivendo dilemas típicos desse momento da vida.

Os personagens dos quadrinhos da *Turma da Mônica*, que iniciaram suas narrativas nos anos 1960, foram passando por diversas transformações no estilo estético e nas mudanças das fases da vida, ou seja, foram se adaptando aos gostos dos leitores, inclusive do mundo virtual. Nesse sentido, seguiram a tendência do mercado nacional de ter no ciberespaço um campo de produção e divulgação, na medida em que diversos quadrinistas utilizam a internet como uma forma extremamente eficaz de produção das *webcomics*. Há quem comece ou siga sua carreira assim, publicando em *blogs* ou em redes sociais. No caso da autoria feminina nos quadrinhos, a rede se tornou um meio democrático para produção e visibilidade dessa voz, uma vez que grande parte do público masculino, assim como específicas editoras, ainda promovem barreiras em relação à atuação das mulheres.

A quadrinista curitibana Bianca Pinheiro, por exemplo, com sua *webcomic* *Bear*, conquistou um número significativo de leitores *on-line*. Sua obra alcançou tamanha visibilidade na internet que foi convidada pela editora Nemo a publicar suas histórias, fazendo um movimento contrário e migrando para a versão impressa. A sensação de que a autora só foi reconhecida pela mídia impressa após demonstrar seu talento na internet não é algo novo na luta de escritoras femininas. A história se repete com Sirlanney, autora dos quadrinhos da *webpage* *Magra de Ruim*, porém, diferentemente da quadrinista curitibana, não obteve sucesso com as editoras e recorreu ao financiamento coletivo, conhecido por *crowdfunding*, para efetivar sua publicação no meio impresso. Distinto do conteúdo de *Bear*, que narra aventuras de uma menina e seu amigo que tentam encontrar um lar ao redor do mundo, Sirlanney compartilha suas experiências por meio de problematizações de gênero e sexualidade, um conteúdo exclusivamente feminista que sofre preconceitos por parte de um número significativo de leitores que consideraram que tal temática não deva ser explicitamente abordada nos quadrinhos.

Figura 6 - Capa da revista *Bear*



Fonte: Pinheiro (2014).

Faz-se importante ressaltar que quadrinistas homens que publicam na internet, assim como outros autores que se utilizam da rede para divulgar suas obras, também passam por processo semelhante ao acima descrito, ou seja, têm

suas obras validadas quando essas migram do ambiente digital para o impresso. No entanto, certamente, para as mulheres a trajetória se apresenta com maiores obstáculos.

Uma importante opção no Brasil para produção de HQs virtuais é a *Social Comics*, uma plataforma digital que recebe quadrinhos de autores independentes e tem o mesmo sistema da plataforma de filmes *Netflix*. Outra forma de trabalhar a linguagem na internet é o portal *Madefire*, responsável por um formato chamado *motion book*, que mistura áudio e pequenas animações com páginas de quadrinhos. A produção das *webcomics*, porém, não se restringe a esses meios, uma vez que encontramos diversas produções pelas redes sociais, entre *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, ou seja, a *web* se tornou um meio favorável de produção de divulgação dos quadrinhos na atualidade. Tal fato vem contribuindo para sua inserção em diferentes espaços da sociedade, dentre eles o acadêmico, lugar privilegiado e outrora ocupado apenas por determinadas expressões artísticas. O acesso ao espaço acadêmico por parte dos quadrinhos vem sendo desbravado por pesquisadores que propõem reflexões importantes para pensar esse tipo de expressão artística, componente da cultura de massa contemporânea.

2.6 OS QUADRINHOS *IN LOCI* PRIVILEGIADOS

As HQs adentram a segunda metade do século XX em espaços antes restritos a outras modalidades de artes. Nos EUA, muitos pesquisadores atribuem a quebra do paradigma à inovação do termo proposto por Eisner (2010), que inseria as HQs no campo das artes, como “arte sequencial”.

No Brasil, a conquista desses espaços antes consagrados a determinadas obras literárias demandou, de precursores e importantes pesquisadores da área (VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013), o enfrentamento do preconceito e da resistência no meio acadêmico, que refutava tais manifestações enquanto objetos de ensino e pesquisa, contaminados pela ideia de que além de não terem valor artístico, influenciavam negativamente os educandos. Dessa forma, as HQs foram “relegadas ao esquecimento pelos historiadores politicamente corretos, a Guerra dos Gibis quase foi banida das narrativas sobre nossa indústria cultural” (MELO, 2013, p. 13). Segundo Mário Feijó, “o preconceito que contaminou o julgamento de professores e críticos lá na origem se estendeu por décadas” (FEIJÓ, 2010, p. 143).

José Marques de Melo, considerado pioneiro nos estudos acadêmicos direcionados às HQs, iniciou, no final dos anos 1960, a mudança do paradigma que considerava tal gênero como um objeto de estudo desqualificado, “mesmo desestimulado pelo meu entorno sócio-cultural (*sic*), preservei sempre uma atitude não apocalíptica frente ao objeto que iria privilegiar na minha alvorada como pesquisador” (MELO, 2013, p. 14). Melo fundou a primeira gibiteca e instituiu, em 1989, o primeiro núcleo de pesquisas sobre a matéria na Universidade de São Paulo. Além dele, nomes como Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin, Moacyr Cirne, Sonia Luyten e Waldomiro Vergueiro militaram no meio acadêmico para combater o preconceito e se dedicaram ao estudo dos quadrinhos durante os anos 1970. A partir desse movimento, os quadrinhos vieram conquistando na academia o *status* de um objeto cultural digno de análise e problematização.

A introdução das HQs no ambiente escolar aconteceu de forma bastante restrita, utilizadas inicialmente nos livros didáticos para ilustrar textos complexos. A adaptação da linguagem literária pelos quadrinhos, por exemplo, é um recurso muito usado, atualmente, na educação. A literatura, como bem sabemos, pertenceu desde a Antiguidade Clássica aos segmentos privilegiados da sociedade, e assim como outros bens culturais, inicialmente alcançou um público restrito. A sociedade capitalista, da qual se originou as HQs, a partir da revolução tecnológica, contribuiu para que houvesse uma brusca mudança nesse cenário, possibilitando a reprodução de um número maior de exemplares de uma mesma obra, fato que fez com que seu alcance em relação ao público se tornasse ainda maior.

Na atualidade, encontramos poucas discussões teóricas no que se refere à tradução dos grandes clássicos canônicos, em especial quando esta se dá pela linguagem híbrida dos quadrinhos, fato que dificulta pesquisas no campo. Linda Hutcheon (2013), importante pesquisadora da área de adaptação literária para diferentes linguagens, pouco se ocupou sobre as adaptações para a linguagem das HQs. A partir de suas análises sobre adaptações entre diferentes linguagens, nos apropriamos de seu pensamento e o estendemos para os quadrinhos quando nos explica que “[...] há diferentes motivos por trás das adaptações, e poucas envolvem a questão da fidelidade... As diversas versões existem lateralmente, e não de modo vertical” (HUTCHEON, 2013, p. 13-14). A estudiosa, assim, toca num importante ponto sobre os estudos que criticam as traduções: a fidelidade ao texto original.

Bakhtin (1981) compreende que os textos são sempre dialógicos e intertextuais, ou seja, todo texto é absorção e transformação de outro texto. No mesmo sentido, Patrícia Kátia Costa Pina afirma que cada narrativa, ou até mesmo poema,

[...] é em certa medida, adaptação de outras narrativas e diferentes poemas que componham o repertório autoral e desenhem pertinências culturais. A escrita literária – e suas conseqüentes leituras – é assim, uma tessitura construída a partir de releituras e apropriações que viabilizam a sobrevivência da tradição, das obras canônicas, modelares (PINA, 2014, p. 213).

A autora nos chama a atenção para a sobrevivência da tradição das obras canônicas. No entanto, devido às exigências curriculares, como os alunos, na atualidade, podem ler esses clássicos? Como podem se interessar pelas aventuras de personagens que viviam num contexto cultural tão diferente do seu, quando os livros dividem espaço com os aparelhos digitais e filmes ou, como nos diz Canclini (2008), as conversas familiares giram em torno de novelas, das polêmicas no *Facebook* e, agora, *WhatsApp*? Se muitas das obras canônicas apresentam uma linguagem construída a partir de pertencimentos históricos e culturais de difícil acesso por estarem tão distantes dos jovens leitores, como estes terão acesso a elas? Pina (2014) enfatiza que a dificuldade posta para essa leitura se refere às competências leitoras que são muito diferentes daquelas exigidas anteriormente, uma vez que o jovem leitor contemporâneo está “acostumado ao ambiente virtual, à visualidade da cultura em nosso século XXI” (PINA, 2014, p. 214). Ainda de acordo com a autora,

[...] as adaptações quadrinísticas de textos literários tornam-nos divertidos, acessíveis, aproximando-os das possibilidades de compreensão e produção de sentidos das crianças e jovens estudantes de hoje. Os textos adaptantes, resultam do processo dialógico, não deixam os textos adaptados serem esquecidos e se apresentam como uma forma artísticas inovadoras (PINA, 2014, p. 218).

A adaptação dos clássicos para a linguagem dos quadrinhos, portanto, vem atender a esse novo perfil de leitor, tornando-se uma opção adequada, pois contempla as competências construídas pelos novos padrões culturais estabelecidos a partir do século XX. Ao adaptar o que não pertence ao tempo presente, possibilita sua atualização, viabiliza a leitura, intermediando a relação com o novo leitor (PINA,

2014). Para Vergueiro (2010), além de atualizar e manter viva a literatura canônica brasileira e mundial, a linguagem híbrida dos quadrinhos se tornou um estimulador da leitura entre os jovens e as pesquisas mostraram benefícios de seu uso como apoio pedagógico às diversas disciplinas.

Em termos de legislação, um marco legal importante dos anos 1990 foi a publicação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996). A referida Lei preconizava a diversificação no uso de linguagens na educação, e com o advento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, 1997; 1998), foi instituído um trabalho com os gêneros textuais para o ensino da Língua Portuguesa até o 9º ano do Ensino Fundamental. Nos PCNs – fundamentados na concepção de gêneros de Bakhtin (1997) –, as histórias em quadrinhos passam a constar, pela primeira vez, em texto legal que orienta a educação formal de crianças e jovens.

O potencial da linguagem dos quadrinhos, enquanto recurso pedagógico, novamente será reconhecido na Base Nacional Curricular Comum (BNCC) (BRASIL, 2017), que normatiza ser esse um gênero adequado à diversidade de manifestações linguísticas que o currículo preconiza ao educando. A exploração das narrativas, para Vergueiro (2009), no entanto, depende do discente, uma vez que

[...] não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraponto ao enfoque dado por outro meio de comunicação (VERGUEIRO, 2009, p. 42).

Portanto, o gênero foi inserido no campo artístico-literário pela BNCC, onde se lê: “alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/cartum, dentre outros” (BRASIL, 2017, s.p.). As histórias em quadrinhos, antes uma leitura depreciada por educadores, foram legitimadas neste espaço devido a uma nova concepção de educação que contempla a diversificação de linguagem no desenvolvimento linguístico do educando.

Nos anos 1990, apontava-se para um cenário promissor em relação aos quadrinhos, especialmente mudanças no campo educacional. O mercado,

entretanto, não confirmou a expectativa, tendo como resultado a queda de vendas mundo afora e o fechamento de várias editoras, fazendo com que produtores e teóricos do gênero, como McCloud (2006), se preocupassem com o futuro da arte quadrinística. O teórico teceu suas reflexões para além da simples continuidade dos quadrinhos no mercado das artes, mas também se dedicou em elencar possibilidades para sua expansão: “o desafio para os quadrinhos no século XXI *não seja seguir adiante*, como tanta gente diz. O desafio é *expandir-se*” (MCCLLOUD, 2006, p. 22, grifos do autor). O autor aponta para as doze direções, as quais denominou “revoluções”, em que as HQs poderiam crescer, uma delas a “Rota 7”, foi intitulada “*o equilíbrio entre os gêneros*”. A partir dela, McCloud (2006) aponta o desequilíbrio que existia entre os sexos como um potencial desperdiçado dos quadrinhos, constituindo um verdadeiro “Clube do Bolinha”, numa alusão à famosa personagem. Em sua loja, em meados dos anos de 1970, a estante giratória, que representava para ele “todo o mundo dos quadrinhos”, era um mundo de dominação masculina, um lugar: “para um leitor masculino de quatorze anos de revistas do grande mercado, a mera ideia de mulheres criando gibis era exótica” (MCCLLOUD, 2006, p. 22). A história de invisibilidade das quadrinistas femininas, que fazia parte não só do mundo dos leitores infantojuvenis, mas também dos mercadistas, vem finalmente sendo reconstruída nas últimas décadas.

A crítica feminista há muito tempo vem discutindo sobre a sub-representatividade e a dificuldade de inserção das mulheres nos espaços artísticos e, no caso dos quadrinhos, a história não é diferente. As HQs produzidas por mulheres são repletas de altos e baixos, perpassando o surgimento de personagens de destaque, como a heroína Mulher-Maravilha até ataques de *haters*¹¹ às quadrinistas nas redes sociais. A misoginia não se restringe apenas aos ataques sexistas às autoras e atingem desde as personagens às obras com temáticas femininas. Quando os três elementos estão reunidos na mesma obra, o assédio na *web* ganha contornos assustadores.

O recente lançamento da *graphic novel* intitulada *Tina, respeito*, em setembro de 2019, ilustra bem a situação. A personagem foi criada por Mauricio de Sousa em 1964, que buscou inspiração em suas filhas quando eram adolescentes e viviam os

¹¹ *Haters* é uma palavra de origem inglesa e que significa "os que odeiam" ou "odiadores" na tradução literal para a Língua Portuguesa. O termo *hater* é bastante utilizado na Internet para classificar algumas pessoas que praticam *bullying* virtual ou *cyberbullying* (HATERS, 2022).

dilemas típicos da juventude. Por meio do selo *Graphic MSP*, os Estúdios MSP convidaram para a construção da narrativa a quadrinista Fefê Torquato. Na releitura, a personagem, recém-formada em Jornalismo, ingressa no mercado de trabalho e sofre com uma situação de assédio. A liberdade tanto almejada pela protagonista e pela grande maioria das mulheres, no contexto da obra, tem um preço, fazendo com que ela decida se quer ou não o pagar, o que pode impactar toda sua trajetória profissional.

Não precisou de muito para que o rebuliço tomasse conta das redes sociais: apenas o fato de a imagem da protagonista aparecer na capa de divulgação do lançamento junto da palavra “respeito” foi o suficiente para causar impacto. Ameaças de boicote à publicação inundaram as redes sociais da *Turma da Mônica*, bem como de seu criador, redator e de sua escritora. Os *haters* destilavam seus desprezos, ameaçando a vida da autora e criticando a imagem da personagem que, segundo eles, havia sido destruída pelo *feminizador*¹².

Os ataques, assim como outras formas de repressão pelas quais passaram escritoras femininas, têm como único objetivo silenciar suas vozes. Mesmo antes dos ataques, o mundo dos *comics* já vem sendo ocupado pelo feminino, que não pede passagem, mas exige, mais do que nunca, sua presença em todos os campos de produção cultural, social e política.

No escopo desta tese, a ficcionalização da personagem feminina Mônica e suas figurações, construídas em diferentes suportes e meios, bem como por diferentes autorias, torna-se um importante desafio para compreendermos como o sujeito feminino vem sendo representado numa produção cultural contemporânea. É sobre isso que iremos abordar no próximo capítulo.

¹² Neologismo utilizado nas redes sociais para criticar quando ocorre uma ressignificação de personagem ou de determinado comportamento ou temática que anteriormente atendia a padrões machistas.

3 HQ É COISA DE MULHER?

Desde o final do século XVIII, as mulheres vêm lutando por um processo de transformação social e política com o objetivo de alcançar a igualdade entre os gêneros¹³, garantindo, assim, sua participação ativa em todos os segmentos da sociedade, o que chamamos de Revolução Feminista. Muitos direitos foram conquistados em algumas sociedades, mas em outras, continuam reprimidos. Porém, mesmo nas culturas em que a mulher figura como agente de direitos no ordenamento jurídico, constatamos que, em determinados nichos, a dominação masculina ainda se faz presente, como é o caso do universo *geek*¹⁴. Em se tratando das HQs, parte integrante desse universo, uma rápida visita a bancas, *websites*¹⁵ e livrarias especializadas nos dá uma pequena amostra de como o mercado dos *comics* é tradicionalmente masculino, tanto na criação quanto na diversidade de personagens.

Os autores e artistas contratados pelas grandes editoras que compõem o mercado de obras literárias são predominantemente homens brancos, como apontam os estudos da pesquisadora Regina Dalcastagnè, os quais demonstram que o perfil do escritor contemporâneo é formado por “homem branco, aproximando ou já entrado na meia idade, com diploma superior, morando no eixo Rio-São Paulo” (DALCASTAGNÈ, 2012, p. 162). Esse cenário se repete na escrita de mulheres nos quadrinhos, que conta com um número inexpressivo de quadrinistas publicadas por grandes editoras, conforme pesquisa por nós realizada. Percebe-se, portanto, que a escrita de mulheres na literatura e nos quadrinhos persiste num território de exclusão. Além da tentativa de silenciar suas vozes, as temáticas necessárias para desconstruir estereótipos e educar para a igualdade de gêneros também se tornam praticamente invisíveis ao público leitor.

¹³ Saffioti (2004) diz que “gênero é uma construção social do masculino e do feminino”, também conhecida como “a expressão da categoria dos sexos”. Para Butler (2003), a distinção que se faz hoje entre sexo – sob uma análise biológica/natural – e gênero – apenas visto como uma construção sociocultural – é questionável, pois o corpo também é discursivo e reflexivo sócio-histórico e culturalmente, constituindo-se de forma polarizada entre ser homem e ser mulher.

¹⁴ *Geek* é uma gíria inglesa utilizada para se referir a fãs de tecnologia, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, livros, filmes e séries.

¹⁵ Em pesquisa realizada no site *Comix Book Shop*, de vendas de HQs, no dia 23 de julho de 2022, na página de lançamentos, dos 96 títulos divulgados, encontramos apenas: *A fabulosa casa com pernas*, de autoria feminina de Sophie Anderson; *Carmilla*, autoria mista de Isabella Mazzanti e Sheridam Le Fanu; e *Aurora: Memórias e Delírios de uma Mulher da Vida*, com autoria mista de Silvana Jeha e Joel Birmana. As demais obras eram todas de autoria masculina. Na página *Point HQ* (2016), por sua vez, nas dez primeiras páginas consultadas no acervo disponibilizado para vendas não localizamos nenhuma HQ de autoria feminina.

Diante disso, acreditamos que analisar e interpretar quadrinhos produzidos por mulheres, bem como socializá-los em espaços de formação de crianças e jovens, possa ser uma das alternativas para uma educação para a igualdade de gêneros e, dessa forma, equilibrar a assimetria entre eles. Ao selecionarmos obras de autoria feminina como *corpus* de análise, buscaremos compreender como as representações da personagem Mônica vêm sendo apresentadas ao público e se os roteiros cumprem o papel de lançar luz sobre temáticas necessárias ao debate. Pois, conforme nos é dito, “a literatura pode dar a ver situações tornadas ‘invisíveis’ e, assim, contribuir minimamente para sua discussão, [sendo] importante inserir novas vozes, provenientes de outros espaços sociais, em nosso campo literário” (DALCASTAGNÈ, 2012, p. 299).

A luta por uma maior representatividade feminina nesse nicho vem sendo travada desde a origem das HQs, no século XIX. A falta de representatividade feminina nessa modalidade de arte pode ser constatada, como já apontamos, com uma rápida pesquisa no mercado, que revela ser a maioria dos personagens já criados pela indústria de quadrinhos masculina e, a cada ano, outros tantos são introduzidos.

Teresa de Lauretis (1987) teoriza que os quadrinhos se enquadram na categoria de “tecnologia de gênero”. Tal conceito é utilizado para definir as várias tecnologias que formam discursos, apoiadas em instituições como o Estado, a família, a escola, os jornais, as revistas, o cinema, a internet e outros produtos da cultura de massa. Valeska Zanello (2017), escritora, psicanalista e professora da Universidade de Brasília (UnB), enfatiza que, além de interpelar performances, a tecnologia de gênero constitui-se em uma pedagogia dos afetos, uma colonização afetiva. Ela é uma das responsáveis pelo “tornar-se pessoa”. Em nossa sociedade, essa concepção de se tornar pessoa implica constituir-se como homem ou mulher, o que se dá por meio de performances distintas.

Em consonância com Lauretis (1987), Zanello (2017) cita como principais tecnologias de gênero no mundo contemporâneo as mídias: “o cinema (filmes), desenhos, propagandas, revistas” (ZANELLO, 2017, p. 44). Além das mídias, Zanello (2017) ressalta também as práticas da vida cotidiana, tais como brinquedos e brincadeiras, xingamentos. Como produto dessas diferentes tecnologias sociais, as emoções são engendradas de forma diferente entre homens e mulheres. Segundo a autora:

Elas interpelam scripts culturais (do tornar-se pessoa homem ou mulher, em nossa cultura), performances de gênero, e ocorrem em múltiplas esferas que vão desde as produções simbólicas midiáticas a regras dos comportamentos da vida cotidiana (ZANELLO, 2017, p. 54).

Teresa de Lauretis, em outras obras (1984; 1989; 2007), também conceitua que gênero não é propriedade dos corpos, nem algo que existe *a priori* nos seres humanos, mas sim um conjunto de efeitos produzidos nos corpos, comportamentos e relações sociais. Esses efeitos, que ocorrem via repetição estilizada dos atos (BUTLER, 2003), para Zanello (2017), vão aos poucos se cristalizando, dando uma ideia (equivocada) de substancialização. A repetição não ocorre livremente, ela é fomentada pelas diferentes tecnologias que prescrevem “scripts culturais (como agir, como pensar, sentir, se locomover, etc. para ser considerado ‘verdadeiramente’ uma mulher ou um homem que já existem antes de nascermos e que são mantidos por práticas sociais” (ZANELLO, 2017, p. 43). Assim, as identidades vão sendo forjadas de acordo com as concepções predominantes na sociedade.

Como tecnologias de gênero, os quadrinhos em mídia impressa ou digital trazem representações sociais e divulgam estereótipos de homens e mulheres e as relações de poder entre eles. Na maioria das vezes, observamos que a relação estabelecida se dá a partir da submissão feminina, o que acaba por auxiliar na construção de determinadas imagens de homens e mulheres, e que atua na produção do masculino e do feminino. As lutas dos movimentos feministas por uma maior representatividade acarretaram mudanças nesse cenário e, nas últimas décadas, os roteiros vêm aos poucos apresentando uma maior pluralidade de ideias.

A discussão que se segue nos auxiliará a compreender como se organizou o movimento das mulheres e suas pautas reivindicatórias para uma maior representação feminina nos diferentes segmentos da sociedade, incluindo as artes. No tocante a esta pesquisa sobre a inserção das personagens femininas na linguagem artística dos quadrinhos, questionamos: HQ é mesmo coisa de mulher?

3.1 MOVIMENTOS FEMINISTAS: UM BREVE RELATO

Apesar de o movimento feminista ter surgido no final do século XVIII, a palavra “feminismo”, que o nomeia, segundo Tavares, “nasceu em França, entre os anos 1870-1880 e prolongou-se a outros países no virar do século XIX-XX” (2008, p.

10), com inspiração nos ideais do iluminismo e no lema “liberdade, fraternidade e igualdade”, da Revolução Francesa. Segundo Carla Cristina Garcia, em sua obra *Breve história do feminismo* (2015), o termo apareceu pela primeira vez nos Estados Unidos por volta de 1911, para substituir “expressões utilizadas no século XIX tais como *movimento das mulheres, e problemas das mulheres* para descrever um novo movimento das longas histórias de lutas pelos direitos e liberdades das mulheres” (GARCIA, 2015, p. 12). Nesse contexto, as mulheres emergiram liderando um movimento que se consolidou como um discurso de caráter intelectual, filosófico e político que buscava desestabilizar os padrões tradicionais, rompendo com a opressão sofrida ao longo da história pelas mulheres. Tinham por objetivos a conquista de direitos iguais entre homens e mulheres.

Em contrapartida à Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão, escrita no ano de 1789 durante a Revolução Francesa, a feminista francesa Olympe de Gouges (1748-1793) lançou, no ano de 1791, a Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã (GARCIA, 2015). O documento era uma crítica à Declaração da Revolução, pois esta se dirigia apenas aos homens. A morte da ativista, ocorrida em Paris, se deu em virtude de ter sido “acusada de traição por haver questionado em seu livro, *As três urnas, a República una e indivisível*” (GARCIA, 2015, p. 49). No dia 3 de novembro de 1793, foi guilhotinada por haver se intrometido em assuntos da República, o que não condizia, na época, com as virtudes de seu sexo. A atitude de Olympe de Gouges se transformou em um marco do feminismo no mundo todo, originando diversos movimentos posteriores.

Assim, aos poucos, os movimentos feministas espalhados pelo mundo foram se avolumando, atribuindo diferentes papéis ao sujeito feminino na tentativa de mudar a realidade da dominação masculina perpetuada há milênios. Em território inglês, o feminismo surgiu marcado pelas inúmeras lutas contra a discriminação sofrida pela mulher, justificada com o suposto argumento de que ela seria intelectualmente inferior aos homens. Para Oliveira (2008), essa crença advinha do aspecto religioso que pregava o valor da fidelidade feminina à aliança matrimonial, mediante obediência ao cônjuge. Este e tantos outros valores eram difundidos na Era Vitoriana¹⁶ em defesa da valorização da família, cujo modelo feminino propagado era o de rainha do lar. As propagandas, estimuladas pela monarca, que

¹⁶ Período do reinado da Rainha Vitória, no Reino Unido, de junho de 1838 a janeiro de 1901, em meados do século XIX.

enviava cartas referendando esse modelo, foram objeto de protestos feitos por mulheres que advogavam no intuito de mudar o *status* até então estabelecido.

Não temos um marco na história que podemos citar como origem dessa desigualdade, mas muitos pesquisadores atribuem ao fato de que ela foi acentuada principalmente com a evolução do capitalismo, como nos diz Ricardo Antunes:

As relações entre gênero e classe nos permitem constatar que, no universo do mundo produtivo e reprodutivo, vivenciamos também a efetivação de uma construção social sexuada, onde os homens que trabalham são, desde a infância e a escola, diferentemente qualificados e capacitados para o ingresso no mundo do trabalho. E o capitalismo tem sabido apropriar-se desigualmente dessa divisão sexual do trabalho (ANTUNES, 1999, p. 109).

No mesmo sentido, Telma Silva (2004) aponta que o contexto atual das relações de gênero foi formado pela intrínseca associação entre o patriarcado e o capitalismo, sendo que este se apropria das “estruturas simbólicas” e das “condições objetivas” do primeiro, proporcionando a afirmação da “trajetória patriarcal-capitalista do sistema de gênero” (SILVA, 2004, p. 54). Sabemos que a participação das mulheres nas sociedades pré-capitalistas também foi muito limitada, salvo algumas exceções, e submetida à vontade masculina. Diante disso, a figura feminina sempre foi construída sob a ótica patriarcal. Criou-se um imaginário da inferioridade feminina justificada pela “fragilidade do sexo”, segundo o qual as atribuições da mulher estavam restritas aos afazeres domésticos, à função de procriar e à educação dos filhos. A pretensa fragilidade se torna alvo dos debates feministas e começa a ser desmistificada, principalmente no período da Revolução Industrial, quando o movimento, ao se aliar às causas trabalhistas, se fortalece. Em condições precárias dentro das fábricas, as mulheres tinham seus direitos violados devido à jornada intensa de labor. A situação acabou resultando nas greves de 1857 e 1911, em Nova York, quando a polícia reprimiu com violência as operárias que paralisaram suas atividades reivindicando melhores condições de trabalho. Um grande incêndio numa dessas fábricas, ocorrido no dia 25 de março de 1911, deixa mais de cem mulheres mortas, tornando-se um marco do movimento. Tal incidente originou a comemoração do Dia Internacional da Mulher, anualmente lembrada na data de oito de março.

É amplamente divulgado que as mulheres vêm se organizando ao longo da história de diversas maneiras e em diversos momentos. Em determinados momentos, há uma concentração de reivindicações e conquistas. Esses períodos foram denominados “ondas” (momentos históricos em que os movimentos organizados se avolumaram e que culminaram em avanços na conquista de direitos). Nesse sentido, uma “onda” feminista foi um momento histórico no qual a efervescência militante e/ou acadêmica resultou em determinadas pautas e questões das mulheres que se insurgiram e definiram o movimento. Determinadas pesquisadoras tecem críticas sobre essas “ondas” ou métodos de periodização. Clare Hemmings (2009) e Joana Maria Pedro (2006), entre outras, avaliam e criticam o caráter reprodutivista que usualmente é encontrado nas publicações feministas sobre tais periodizações. Hemmings (2009) indica como um contraponto o caráter “etnocêntrico” anglo-americano presente em tais narrativas quando o movimento é apresentado sob a perspectiva dos períodos. Em suas considerações, Hemmings (2009) ressalta que essa divisão promove o apagamento da diversidade dos movimentos, enaltecendo o feminismo radical dos anos 1970 e as teóricas feministas pós-estruturalistas como as responsáveis pelas conquistas e organização da luta de diferentes mulheres. Consideramos pertinentes as críticas apontadas pela autora, por isso, utilizamos nesta pesquisa a nomenclatura “movimentos”. Sabemos que cada momento histórico tem suas particularidades e as mulheres apresentam demandas diferentes.

Nesse sentido, posta a crítica, temos por objetivo, nesta pesquisa, apresentar um breve relato de determinados momentos, sem adentrar nas diferenças propriamente ditas que constituem os movimentos.

A chamada primeira onda do feminismo começou a se formar entre os séculos XVIII e XIX pelos direitos democráticos: luta pelo direito ao voto, à educação, ao trabalho e, inclusive, ao divórcio. O movimento ganha força no final do século XIX, com a fundação da União Nacional pelo Sufrágio Feminino, a partir da militância da educadora Millicent Fawcett. A reivindicação do direito ao voto e às demais pautas recai sobre os ideais iluministas que, apesar de pregarem igualdade, excluía as mulheres dos direitos já conquistados pelos homens. No caso do sufrágio universal, o primeiro país a estender esse direito às mulheres foi a Nova Zelândia. No Brasil, apesar de alguns estados concederem o direito desde o ano de

1928, o sufrágio só foi garantido durante o primeiro governo de Getúlio Vargas, em 1934.

A segunda onda viria em meados do século XX, no fim dos anos 1960, marcada por pautas que se referiam aos direitos de autonomia feminina sobre seu corpo, como, por exemplo, direito ao aborto, ao uso de métodos contraceptivos, à equidade de gêneros e à liberdade sexual. Na esteira dos movimentos dos direitos civis e da contracultura, a influência teórica tem, na obra *O segundo sexo*, de Simone de Beauvoir, publicada em 1949, uma referência que é ampliada por importantes escritoras, como Betty Friedan, Kate Millet e Germaine Greer (SANTOS, 2016). O contexto da Guerra Fria que se instalou na época fez com que vários movimentos sociais se unissem às feministas e aumentassem, assim, as reivindicações do período, como foi o caso da adesão de mulheres negras. Até a década de 1960, o movimento feminista era composto basicamente por ativistas brancas e, a partir de então, o cenário se modifica, expandindo sua área de atuação. Outro momento que apresenta uma maior especificidade de reivindicação pelos grupos minoritários ocorre nos anos 1980, quando o movimento contra a homofobia passa a ser pautado, uma vez que algumas lideranças sofriam ataques por serem homossexuais.

A terceira onda, iniciada nos anos de 1990, traz à tona a luta contra a violência praticada contra a mulher, seja ela física ou psicológica, e uma redefinição de estratégias anteriores. Emerge o conceito da interseccionalidade, com a abordagem pós-estruturalista da sexualidade e a ampla incorporação desses estudos pelo campo de gênero. A teoria *queer*, destacada nos textos de Judith Butler, acresce às discussões ao questionar papéis sexuais essencial ou biologicamente inscritos na natureza humana e também se destacam referências como Donna Haraway e Thomas Laqueur (SANTOS, 2016; HEILBORN, 2016). Algumas conquistas legais, apesar de significativas, como por exemplo no Brasil a Lei nº 11.340 (BRASIL, 2006), conhecida como Lei Maria da Penha, que pune os agressores, não foi o suficiente para diminuir os altos índices desse tipo de violência de gênero, pois a cultura machista impregnada na sociedade faz com que ela persista. Muitos debates vêm sendo realizados e visam discutir os direitos conquistados e os que ainda não são garantidos às mulheres, bem como desconstruir conceitos que persistem e são utilizados para a manutenção das desigualdades. Dentre tantas alternativas apresentadas para combater o machismo

e o sexismo que alimentam as diferenças entre os sexos, a educação desde a infância para equilibrar essa balança vem sendo apontada por diferentes pesquisadoras, como a nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie (2017) e a espanhola Iria Marañón (2018), a qual se pronuncia:

Quando se fala de fórmulas para prevenir a violência machista, o machismo e as desigualdades sociais que prejudicam as mulheres, chega-se a mesma conclusão: é necessária uma educação para igualdade entre meninos e meninas, em casa, na escola e na sociedade. Seria muito ingênuo pensar que somente com isso resolveríamos todos os problemas do machismo, já que leis e mudanças no sistema econômico, político e social, também são necessárias, mas, se não educamos as crianças de hoje para o feminismo, elas jamais serão as motivadoras dessa mudança social no futuro (MARAÑÓN, 2018, p. 98, tradução nossa).¹⁷

A autora considera, nessa mesma obra, intitulada *Educar para o feminismo: como formar pessoas livres, seguras de si mesma e respeitadas sem importar seu sexo* (2018)¹⁸, o poder que a cultura popular exerce na construção do imaginário coletivo. Aponta a cultura popular como aquela que interpreta o mundo e, por meio das obras criativas e/ou toda expressão artística, o sujeito percebe como as pessoas se inserem nele, instalando, assim, os estereótipos oriundos dessa cultura, principalmente os modelos de homem e mulher. Ressalta seus dissabores, uma vez que

[...] nossas crianças (e as pessoas) recebem estímulos de tudo que as rodeiam e absolutamente tudo que recebem as modela de uma forma determinada se são meninas e de outra forma se são meninos. Você quer saber como? Em pleno século XXI é desolador visitar a seção de literatura infantil e juvenil nas livrarias. Faça uma prova e entre em uma livraria com um olhar crítico e feminista¹⁹: até os seis anos predominam álbuns ilustrados, um gênero especialmente

¹⁷ “Cuando se habla de fórmulas para prevenir la violencia machista, el machismo y las desigualdades sociales que perjudican a las mujeres, se llega a la misma conclusión: es necesaria una educación en igualdad para niñas e niños, desde el hogar, la escuela y la sociedad. Está claro que sería muy ingenuo pensar que solo con eso resolveríamos todos los problemas del machismo, ya que también son necesarias leyes y cambios en el sistema económico, político y social, pero si no educamos a las criaturas de hoy en el feminismo, jamás serían impulsoras de este cambio social en el futuro” (MARAÑÓN, 2018, p. 98).

¹⁸ Título do livro em Espanhol: *Educar en el feminismo, como formar personas libres, seguras de sí mismas y respetuosas sin importar tu sexo*.

¹⁹ “Gafas violetas puestas” corresponde a uma metáfora cunhada pela escritora Gemma Lienas na obra *El diario violeta de Carlota*, sobre igualdade e feminismo, destinada ao público adolescente. Segundo aquilo que explica em seu texto, consiste em mirar o mundo com um olhar crítico desde o ponto de vista do gênero, a fim de perceber as desigualdades existentes entre homens e mulheres (INOUTRADIO, 2016).

neutro, em cores e conteúdos, porém ele segue com uma sub-representação feminina (MARAÑÓN, 2018, p. 52, tradução nossa).²⁰

Estamos apontando a escassez de representatividade do sujeito feminino com perspectivas emancipatórias nos textos literários desde o início desta tese, bem como tem sido elaborada a temática no âmbito dos quadrinhos. Consideramos que as ativistas desse setor vêm denunciando e apresentando identidades diversas para ilustrar o sujeito feminino na expressão híbrida das HQs. O ciberespaço vem sendo apontado como comum território favorável para as discussões pertinentes ao movimento. Ao contrário do que as publicações impressas indicam sobre o número de brasileiras que produzem HQs, Laluna Machado de Dani Marinho, em sua obra *Mulheres e Quadrinhos*, nos informa que “Ana Recalde realizou uma convocatória de novas quadrinistas para o selo *Pagu Comics* (Social Comics) em fevereiro de 2017 e mais de 700 mulheres enviaram portfólios de seus trabalhos [...]” MARINHO, 2019, p. 6). O interesse de um número expressivo de mulheres que não conseguem, salvo exceções, adentrar no mercado impresso de quadrinhos revela que o meio é excludente para elas, sendo suas produções divulgadas na internet. E por que essa exclusão acontece? A pesquisadora Luisa Vilela compreende que isso ocorre por dois motivos:

Primeiro porque existe o estigma de que as mulheres são novas nesse mercado e ainda não possuem qualidade editorial para conquistar espaço e destaque; e o segundo se baseia na teoria de que esse conteúdo é desde sua origem, e ainda hoje é, destinado ao público masculino (VILELA, 2019, p. 278).

Vilela desmistifica os dois argumentos, pois, para ela, as mulheres sempre conseguiram burlar as barreiras que as impediam de participar do mercado e conseguiram se inserir nas grandes editoras e ocupar funções nas redações de quadrinhos, jornais, revistas ou publicavam trabalhos sem assinatura ou com pseudônimos.

²⁰ “Nuestras criaturas (y las personas) reciben estímulos de todo lo que las rodea y absolutamente todo que reciben las moldea de una forma determinada si son niñas y de otra forma si son niños? Quieres saber como? En pleno siglo XXI es desolador visitar la sección de literatura infantil y juvenil en las librerías. Haz la prueba y entra en una librería con tus gafas violetas puestas: hasta los seis años predominan los álbumes ilustrados, un género especialmente neutro, em colores y contenidos pero el que sigle existiendo infrarrepresentación feminina” (MARAÑÓN, 2018, p. 52).

O espaço da internet é o lugar que, atualmente, acredita-se ter colaborado para a elaboração da chamada quarta onda dos movimentos feministas. Algumas características estão sendo reunidas com o intuito de configurar o novo momento. São elas: mobilização via meios de comunicação digitais; diversidade de feminismos com a adoção da interseccionalidade; mobilização em forma de coletivos – organizações fluidas e discursivamente distantes das organizações tradicionais; aprofundamento de discussões sobre identidade e corpo; e, por fim, novos ativismos em torno de questões já levantadas em outros momentos e que ainda hoje permanecem.

A atuação nos meios de comunicação digitais colaborou para o surgimento de um novo ativismo, denominado “ciberativismo”. O conceito foi estendido à mobilização feminista na internet, com o ciberfeminismo, que reconfigurou as formas de organização e potencializou o acesso à discussão com proporções jamais pensadas antes do uso das novas tecnologias digitais, conforme enfatiza Toledo:

As novas tecnologias de comunicação redimensionaram os movimentos sociais, tanto em relação às formas de organização, quanto à acessibilidade. Para o feminismo, o mundo digital possibilitou a expansão e o acesso quase ilimitado ao seu discurso, empoderando ainda mais mulheres, permitindo um novo lugar de fala (TOLEDO, 2017, p. 5).

Nessa perspectiva, além de potencializar o acesso em larga escala a ideias feministas, a internet se tornou um facilitador de mobilização política das mulheres. Por meio das redes sociais digitais, são organizados protestos e compartilhados os seus resultados. O “feminismo das *hashtags*”²¹, como também é conhecido, tem nas mídias digitais um campo de diversificação dos movimentos feministas. A internet, portanto, abriu espaço para todas as discussões, e o “feminismo negro, feminismo gay, sexualidade, mansplaining, assédio, estupro, empoderamento, sororidade, machismo cotidiano, gênero, gordofobia e tantos outros territórios ganham espaço e são discutidos cada vez mais” (TOLEDO, 2017 p. 6).

Optamos por utilizar a nomenclatura “movimentos feministas” no lugar de “movimento feminista”, pela compreensão de que se tem, na atualidade, da natureza plural do movimento acima mencionado. Portanto, compactuamos com a

²¹ *Hashtag* é uma forma de organizar o conteúdo publicado em uma rede social, agrupando pessoas que estão falando ou buscando o mesmo assunto.

compreensão de que não se trata de um único movimento, mas sim de vários movimentos, uma vez que grupos diferentes de mulheres, entre brancas, negras ou trans, por exemplo, apresentam pautas reivindicatórias específicas. Estas especificidades fizeram com que surgissem diferentes vertentes dentro do feminismo com o intuito de atender a cada grupo separadamente. A pesquisadora Carolina Branco Castro Ferreira (2015) em entrevista ao site *Huffington Post Brasil*, aponta que, atualmente, no Brasil, os movimentos mais conhecidos são o feminismo negro, o feminismo radical e o feminismo interseccional, sendo este último um termo usado para se referir às diversas formas de opressão que uma mesma mulher pode sofrer, em função de sua etnia, classe, comportamento ou orientação sexual, por exemplo.

Todas as vertentes supracitadas vêm lutando por pautas importantes para o público feminino e muitas conquistas e espaços vêm sendo ocupados em setores fundamentais das sociedades, como cargos de diretorias de grandes empresas e até mesmo de chefes de Estado, sendo eleitas ou não pelo voto popular, lugares outrora impensados para uma mulher. No entanto, persistem opressões diárias arraigadas na cultura, como a desigualdade salarial, a baixa representação nas esferas do poder político, a violência simbólica, doméstica e pública, e ainda há países onde elas não têm acesso a direitos básicos, como à educação, ao voto e ao trabalho.

A escrita de obras literárias é uma estratégia utilizada desde o século XVII por algumas mulheres que criam textos de cunho filosófico e literário para questionar o padrão imposto pela sociedade patriarcal. Dessa forma, reivindicaram direitos, contribuindo em alguns aspectos para a renovação da sociedade com intuito de evitar a reprodução ou a perpetuação dos ideais disseminados pelo patriarcado, construindo, assim, o que se poderia denominar, em pleno século XXI, como uma respeitada tradição literária de autoria feminina. A partir das produções de HQs escritas por mulheres, tivemos também nesse espaço inúmeras obras com o mesmo questionamento reativo às temáticas de gênero e, mais especificamente, sobre a representação da mulher.

Portanto, podemos considerar como uma das consequências das lutas feministas o surgimento da profissão de escritora, que aparece nos séculos XVII e XVIII e, com maior expressão, no século XIX. Neste século, elas passaram a retratar de forma mais sistemática sua condição de subalterna e a representar a si mesmas. Muitas vezes, foi necessário utilizar pseudônimos masculinos nas suas publicações para não terem suas obras discriminadas. As irmãs Brontë, George Eliot e George

Sand são bons exemplos que recorreram a tal recurso. Marañón (2018) acredita que as autoras contemporâneas ainda se utilizam de estratégias semelhantes no intuito de esconder o gênero, como é o caso da supressão de seus nomes iniciais:

Na atualidade, temos o caso de J.K. Rowling, a autora de *Harry Potter*, a quem aconselharam que assinasse seus romances com suas iniciais para esconder que era uma mulher, igual a S.E. Hinton, a autora de *Rebeldes*, que escondeu também seu gênero por detrás de uma sigla (MARAÑÓN, 2018, p. 64, grifos da autora, tradução nossa).²²

Desde o seu início, a escrita feminina, tanto de obras literárias quanto de quadrinhos, é envolta em discussões que apontam suas diferenças do modelo canônico masculino, inclusive com alegação de que as obras são marcadas por feminilidade como expressão de um narcisismo ou um sentimentalismo exacerbado.

Marino e Machado (2019), com o intuito de romper com esse estigma, apontam a pesquisa de Carol Ito, intitulada *Um panorama da produção de quadrinhos publicados na internet no Brasil* (2018), na qual se comprova que a incidência de temas relacionados àquilo que as pessoas usualmente considerariam feminino não é tão significativa, “pois as mulheres abordam uma variedade de assuntos em suas produções, que vão desde o cotidiano e situações realmente femininas, a cinema, política, piadas, terror, erotismo etc.” (MARINO; MACHADO, 2019, p. 6). A versatilidade feminina na criação de histórias em quadrinhos pelas autoras pode ser observada em produções como *Gibi de Menininha* (2018), que traz histórias eróticas escrita por diferentes mulheres, *Spam* (2015), que reúne cinco quadrinistas e tematiza sobre o lixo, e *Red* (2018), uma HQ erótica. São temáticas que abordam sexo, terror, problemas sociais, morte, existencialismo, enfim, as mesmas que aparecem na escrita de quadrinistas homens.

As reflexões de Virginia Woolf, na obra *Um teto todo seu* (2004 [1928]), e de Simone de Beauvoir, em *O segundo sexo* (2009 [1949]), entre outras, lançaram luz sobre as circunstâncias sócio-históricas em que se encontravam as mulheres. Woolf reflete sobre a escrita feminina, defendendo a ideia de que “a mulher precisa ter dinheiro e um teto todo seu se pretende mesmo escrever ficção” (WOOLF, 2004

²² “En la actualidad, tenemos el caso de J.K. Rowling, la autora de *Harry Potter*, a la que le aconsejaron que firmara las novelas con sus iniciales para esconder que era una mujer, igual que a S.E. Hinton, la autora de *Rebeldes*, que escondió también su género detrás de unas siglas” (MARAÑÓN, 2018, p. 64, grifos da autora).

[1928], p. 8). Aponta sobre a dificuldade das mulheres em escrever ficção, já que não desfrutavam dos mesmos direitos que os homens, principalmente o direito à educação. As autoras criticaram ainda a tradição literária masculina que, por muito tempo, apresentou modelos com estereótipos negativos da figuração do sujeito feminino nos textos literários, construídos pela e na cultura patriarcal. Apresentaram a desconstrução desses estereótipos por meio de novas roupagens para o sujeito feminino tanto nesses textos quanto na sociedade. Os pensamentos das autoras continuam pertinentes na contemporaneidade, uma vez que as representações da figura feminina na literatura ainda estão sob o domínio de escritores, cujo perfil foi apontado por Dalcastagnè (2012).

A representação feminina, no que diz respeito aos textos quadrinísticos, vem sendo objeto de uma crítica literária em construção. Apesar dos poucos estudos sobre a temática, muitos identificam que as personagens dos quadrinhos, tanto no suporte impresso quanto no digital, são construídas a partir do imaginário e da voz masculina que continua, nesse nicho, respondendo por e criando modelos de figuração do feminino. Há duas décadas, McCloud (2006) indicou a necessidade de uma maior diversificação de personagens e a inserção de mais autoras no mundo dos *comics*. Tal estratégia visava à ampliação do poder dos quadrinhos frente ao mercado e à formação de novos públicos leitores. A alternativa faz parte das doze rotas por ele estabelecidas para uma reformulação do panorama que, nos anos 1990, não era favorável para a produção de HQs, também denominada por muitos pesquisadores, como Valdomiro Wergueiro (2018, p. 09), como a “nona arte”. Assim sendo, estabelece a “Rota 7”, denominada “Equilíbrio entre os sexos”. O equilíbrio apontado pelo autor diz respeito tanto à questão de autoria quanto à de personagens que, no caso do feminino, são representadas a partir do imaginário masculino, conforme as reflexões que se seguem.

3.2 A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO NA LINGUAGEM VERBO-VISUAL

As HQs, assim como a indústria cinematográfica voltada a elas, ainda apresentam equívocos no que se refere à representação feminina. Ao abordar essa temática, faz-se necessário adentrar nas questões que aportam estudos sobre gênero. Muitos são os autores no campo de teorização do termo, tais como Foucault (1985; 2001; 2007), Butler (2003), Zanello (2017) e Lauretis (1994), que discutem

sobre a construção e desconstrução dos gêneros, bem como suas implicações sociais e políticas. Tomamos, nesta tese, a conceituação proposta por Lauretis, que diz:

Gênero é (uma) representação – o que não significa que não tenha implicações concretas ou reais, tanto sociais quanto subjetivas, na vida material das pessoas. A representação de gênero é a sua construção – e num sentido mais comum pode-se dizer que toda a arte e a cultura erudita ocidental são um registro da história dessa construção (LAURETIS, 1994, p. 209).

A construção dessa representação encampada por Lauretis (1994), e que traz impactos para a vida real das pessoas, principalmente para o sujeito feminino, já havia sido sinalizada por Simone de Beauvoir na supracitada obra *O segundo sexo* (2009 [1940]). No referido título, a autora esclarece sobre o domínio masculino e diz que “a representação do mundo, como o próprio mundo, é operação dos homens; eles o descrevem do ponto de vista que lhes é peculiar e que confundem com a verdade absoluta” (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 211). Beauvoir segue dizendo que tudo contribui para confirmar a hierarquia dos homens sobre as mulheres:

Sua cultura histórica, literária, as canções, as lendas com que a embalam são uma exaltação do homem. São os homens que fizeram a Grécia, o Império Romano, a França e todas as nações, que descobriram a Terra e inventaram os instrumentos que permitem explorá-la, que a governaram, que a povoaram de estátuas, de quadros e livros. A literatura infantil, a mitologia, contos, narrativas, refletem os mitos criados pelo orgulho e os desejos dos homens: é através de olhos masculinos que a menina explora o mundo e nele decifra seu destino (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 385).

As representações, portanto, estão intimamente ligadas às práticas culturais e a produção de sentidos ocorre a partir de um mundo fictício, construído por meio dessas práticas do mundo real. Pesavento diz que elas formam uma

[...] realidade paralela à existência dos indivíduos, mas fazem os homens viverem por elas e nelas [...] tem o poder de substituir o mundo real mesmo sendo construídas sobre o mundo não só se colocam no lugar deste mundo, como fazem com que os homens percebam a realidade e pautem a sua existência (PESAVENTO, 2003, p. 40).

A cartunista estadunidense Alison Bechdel, no ano de 1985, criticou por meio de uma tirinha a representação de mulheres em filmes hollywoodianos, por considerar que, em sua maioria, eram feitas de forma estereotipada. Nessa tirinha, ela introduziu a ideia que resultou no teste que carrega seu nome, o Teste de Bechdel. Nela, uma personagem informa que só assistirá a filmes que atendam aos seguintes critérios: tenham ao menos duas personagens femininas; que elas conversem entre si em alguma cena; sobre algo que não seja homens.

O teste não tem por objetivo avaliar a qualidade dos filmes e, sim, questionar sobre a presença de personagens mulheres que, de fato, sejam protagonistas de suas histórias e não apenas suporte para o desenvolvimento narrativo de personagens masculinos. Nesse sentido, a cartunista chama atenção sobre a representação que é ofertada ao feminino na indústria do entretenimento. Sabemos que a cultura é parte responsável por formar nossa personalidade. Assim, as representações que circulam por meio dela criam um imaginário que promove uma imensa defasagem em relação aos gêneros.

As personagens femininas surgem discretamente nos roteiros das HQs, nos anos de 1950. A pioneira entre as super-heroínas foi a personagem Mulher-Maravilha – *Wonder Woman* –, criada em um importante momento da história americana, durante a Segunda Guerra Mundial. A protagonista cumpre papéis distintos ao longo de sua história de heroína que luta em condições de igualdade com os demais heróis do sexo masculino durante o período de guerra. Porém, essa figuração no pós-guerra sofre alterações e as situações de coadjuvante com linguagem corporal sexualizada, que resolve determinados conflitos devido aos atributos femininos, chegam às páginas de suas histórias. A imagem hipersexualizada a partir de então é considerada uma ilustração pertinente do papel reservado ao feminino nas HQs.

Figura 7 - Evolução gráfica da Mulher-Maravilha



Fonte: Cassoni (2016).

A figura da mulher nos quadrinhos, por isso, passa por transformações significativas com o término da Segunda Guerra, emergindo em contextos com marcas de gênero associadas a sexualização, debilidade física, futilidade, entre outras, e desde então, é representada por meio de uma imagem idealizada, construída pelo masculino e normatizada nos roteiros. A linguagem do corpo tornou-se a maior forma de expressão e é por meio dela que o sujeito feminino é percebido nos quadrinhos. Trata-se de um modelo de corpo hipersexualizado, que representa os desejos e fetiches do imaginário masculino. As qualidades femininas enaltecidas quase sempre estão relacionadas à sensualidade corporal das heroínas e se contrapõem aos atributos de força, inteligência e poder, características mais exaltadas nos heróis masculinos. Nesse contexto, Pécora (1999) diz que o modelo estabelecido de super-heróis reforça um padrão que exclui outras representatividades e segue sendo representado por homens brancos, com mulheres como coadjuvantes, raramente como iguais. Os fãs do super-herói Pantera Negra aguardaram por mais de seis décadas para vê-lo como protagonista nos cinemas, fato incontestável da supremacia étnica predominantemente branca. Os personagens tanto masculinos quanto femininos, portanto, materializam representações étnicas e impregnadas por características restritas e exclusivas de cada gênero (OLIVEIRA, 2007). No caso feminino, sendo o corpo um “objeto simbólico” no sentido bourdieusiano a ser percebido pela comunidade de leitores masculinos, encontram-se imersos em práticas sociais que refletem nessas

produções suas idealizações, construídas num contexto sociocultural, permeado por relações histórico-culturais,

[...] no processo de recriação de interpretação dos modos de ser e estar no mundo através das HQs, as representações, sejam elas quais forem, não partem apenas de um indivíduo, a nível de opinião. São antes, uma construção coletiva, um processo de construção de uma representação baseada em uma rede de significados relacionados a valores e práticas sociais. Assim, o modo como o corpo feminino é representado nas HQ reflete posições coletivas, no plano ideológico dumontiano, hierarquizado e valorativo (ZAMPROGNE, 2015, p. 259).

No artigo “Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL” (2010), a especialista em HQs Natania A. Silva Nogueira apresentou suas considerações acerca das questões do gênero nos quadrinhos estadunidenses publicados pela editora DC Comics no período dos anos 50 e 70. Em suas análises, destacou como os roteiristas representavam a mulher na sociedade no período de criação dessas histórias. Consideramos que, apesar de ser uma concepção estrangeira de representação feminina, ela retrata o que ocorria no Brasil no mesmo período, pois, conforme Nogueira:

As super-heroínas das revistas analisadas estão sempre inseguras quanto a si mesmas, sempre se comparando com os homens e sempre dependentes deles de alguma forma. Elas precisam da sua aprovação, como é o caso da Super-Moça e da Batmoça (Mulher Morcego) e quando demonstram algum desejo de igualdade, ele é ridicularizado por meio de atitudes infantis e cara de choro que só servem para fragilizar ainda mais a personagem nas HQs (NOGUEIRA, 2010, p. 11-12).

A especialista segue enfatizando que esse era o modelo ofertado ao feminino, sem distinção de ser a personagem “mocinha” ou uma super-heroína:

A boa moça, heroína, mesmo quando representada pelo modelo super-mulher – caracterizado pela beleza física, o erotismo e o amazonismo –, estava sempre sujeita a fraquezas associadas aos papéis femininos de gênero, tais como a vaidade, a preocupação com a aparência, a insegurança e uma dependência quase patológica de um homem que a salve nos momentos mais difíceis (NOGUEIRA, 2010, p. 12-13).

Em solo brasileiro, por mais de cinquenta anos a personagem Mônica figura no imaginário coletivo e rompe com determinadas normatizações acima citadas. Ela surge como personagem secundária nas tiras do Cebolinha, desafiando os padrões culturais da época, tornando-se a eterna “baixinha, gorducha e dentuça”. No início, é representada por estereótipos comuns ao masculino, como agressividade, liderança, força e conquista o protagonismo das HQs. Mesmo assim, não fica imune ao discurso normativo do masculino e sofre com a pressão de seus amigos, inclusive das meninas, para se enquadrar dentro do “perfil feminino” e agir “como toda menina”. Com o passar dos anos, percebemos que outras características são atribuídas à personagem e, por vários momentos, ela se torna mais próxima do perfil esperado para o feminino. As diferenças percebidas na representação da personagem farão parte de nossas reflexões mais adiante.

A pouca representatividade da voz feminina na indústria dos quadrinhos que, em sua maioria, traz figurações com marcas de sexualização, submissão e futilidade – ou seja, os reflexos de uma sociedade atravessada pelo machismo – demonstra a necessidade de ampliar as possibilidades de protagonismo para que todas as mulheres possam se sentir contempladas.

No mercado independente dos quadrinhos, encontramos uma representação mais digna do feminino, uma vez que, apesar de no mercado tradicional haver quadrinistas que trabalhem nessa linha, elas sofrem com pressões para voltar ao formato tradicional. São em espaços como o mercado independente que encontramos possibilidades para desconstruir os papéis delimitados a partir do sexo e, assim, conquistar a tão esperada mudança de paradigmas dentro da sociedade – e conseqüentemente, também no mundo artístico das HQs. Por isso, a mulher quadrinista, inclusive a brasileira, tem a importante missão de ocupar esses espaços e atuar para a mudança do *status quo*, trazendo à tona sua voz aos roteiros e personagens, além de promover a transformação da representação do sujeito feminino nos *comics*.

3.3 A MULHER BRASILEIRA FAZ HQs?

A grande virada para as mulheres no mercado dos quadrinhos ocorre a partir da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Denominados a *Golden Age* das HQs, os anos 1930 e 1950 foram um importante momento para as artistas femininas, fato

registrado nas pioneiras obras de Trina Robbins, *The great women cartoonists* e *Pretty in ink: north american women cartoonists 1896 - 2011*. Com a escassez de mão de obra masculina devido à convocação para a guerra, as mulheres começaram a assumir lugares antes ocupados apenas pelo masculino, e com os quadrinhos não foi diferente. Os temas recorrentes nas HQs produzidas por mulheres eram voltados principalmente para o relacionamento amoroso.

Trina Robbins (1985) aponta para uma contradição desse cenário em que, apesar de ter uma maior participação de mulheres na elaboração, muitas ainda seguiam representando as personagens de forma sexista, reservando no desfecho da narrativa o abandono de suas atribuições em prol do casamento. Os anos subsequentes mudam a chave no mercado mais uma vez, quando os personagens dos super-heróis começam a dominar a produção. O novo gênero, ocupado mais uma vez pelo protagonismo masculino, tem como representante desse período a primeira mulher super-heroína, a Mulher-Maravilha ou *Wonder Woman*. Criada em 1941 pelas mãos de William M. Marston, a personagem se tornou um ícone da representação feminina. Porém, ao longo de sua história, essa representação é atravessada tanto por perspectivas emancipatórias quanto de manutenção de estereótipos. Para as pesquisadoras Kelli Carvalho Melo e Maria Ivanilse Calderon Ribeiro (2005), o contexto conturbado da Grande Guerra e a necessidade de uma maior participação feminina na sociedade pode ter sido um dos motivadores para Marston criar a personagem:

Dessa forma, ele busca através de sua personagem criar entre as mulheres da época tratamento estético e textual, que elas pudessem se ver na super-heroína e buscar forças para superar tal momento, visando reconstituir na personagem o seu próprio campo de representações, de como as mulheres deveriam se ver nesse momento, era a força da mulher norte-americana representada na personagem (MELO; RIBEIRO, 2005, p. 7).

Determinados marcadores de gênero construídos pelo preconceito machista da época foram ressignificados pela heroína, que se colocava em condições de igualdade com os demais heróis na luta contra os inimigos. Porém, uma mudança significativa na representação da personagem é observada no pós-guerra, quando

[...] muda-se a maneira de representar a Mulher-Maravilha, ela aparece mais sexualizada, mostrando suas curvas, sua feminilidade, precisa ser salva diversas vezes pelos verdadeiros heróis, os homens. Em um dos episódios da Liga da Justiça, ela é obrigada a fazer café e servir para os seus parceiros, nunca imaginaríamos ver tal cena, uma Amazona guerreira servindo café (MELO; RIBEIRO, 2005, p. 7).

Apesar do contexto histórico da Grande Guerra, não podemos deixar de considerar que os movimentos feministas dos anos 1920 e 1930 também influenciaram a ocupação dos espaços sociais pelas mulheres da época. Não era incomum, portanto, mulheres lerem HQs e os cartuns de Ethel Hays no estilo *Art déco*, como *Flapper Fannie*²³, que traziam representações para esse público. Outras importantes quadrinistas americanas foram Tarpe Mills, responsável pela primeira heroína de ação criada por uma mulher, a Miss Fury, uma das personagens de maior sucesso entre as histórias de aventura, e Dalia Messick, com *Brenda Starr*, a repórter, uma das tiras de autoria feminina com maior tempo de produção.

Figura 8 - Miss Fury e Brenda Starr



Fonte: Good Girl Comis (2014); Four Color Comics (2010).

²³ Foi uma série de cartuns (1925-1940) que apresentava ilustração feminina espirituosa.

No entanto, apesar da produção ter alcançado destaque no cenário americano, com o término da guerra o domínio dos *comics* volta a ser exclusividade dos homens que reassumiram seus postos. As mudanças ocorreram de maneira drástica e as protagonistas que vinham quebrando paradigmas foram taxadas como masculinizadas, voltando à cena o antigo perfil. Betty Friedan (1971), ao teorizar sobre esse momento, considera que a realocação do sujeito feminino no espaço privado era estimulada nas propagandas publicitárias idealizadas pelo governo, que enaltecia como sendo a única preocupação feminina sua legítima vocação, a maternidade:

Especialistas ensinavam-lhe a agarrar seu homem e a conservá-lo, a amamentar os filhos e orientá-los no controle de suas necessidades fisiológicas, a resolver problemas de rivalidade e rebeldia adolescente; a comprar uma máquina de lavar pratos, fazer pão, preparar receitas requintadas e construir uma piscina com as próprias mãos; a vestir-se, parecer e agir de modo mais feminino e a tornar seu casamento uma aventura emocionante; a impedir o marido de morrer jovem e aos filhos de se transformarem em delinquentes. Aprendiam a lamentar as infelizes neuróticas que desejavam ser poetisas, médicas ou presidentes. Ficavam sabendo que a mulher verdadeiramente feminina não deseja seguir carreira, obter educação mais aprofundada, lutar por direitos políticos e pela independência e oportunidades que as antigas feministas pleiteavam (FRIEDAN, 1971, p. 17).

Friedan (1971) denuncia que, apesar do apoio por parte da sociedade ao chamamento, a imagem vendida pela TV e propagandas de utensílios domésticos era tão frágil quanto uma bolha de sabão. Contudo, foi danosa para muitas mulheres que não atendiam mais ao perfil desejado:

Poucas donas de casa recorrem ao suicídio, mas há provas de que a mulher paga um alto preço físico e emocional por fugir ao seu desenvolvimento. Ela não é biologicamente mais frágil, conforme sabemos agora. Em todos os grupos etários morrem menos mulheres que homens. Mas nos Estados Unidos, desde que as mulheres assumiram o papel exclusivo de donas de casa, perderam o entusiasmo, a alegria, o sentido de vida que são as características da verdadeira saúde humana. Na década de 50, psiquiatras, analistas e médicos de todas as especialidades observaram que a síndrome da dona de casa parecia tornar-se cada vez mais patológica. Os ligeiros sintomas impossíveis de diagnóstico — bolhas, mal-estar, nervosismo e fadiga — tornaram-se ataques cardíacos, úlceras, hipertensão, broncopneumonia. A perturbação emocional indefinida tornou-se colapso nervoso. Entre as jovens donas de casa dos subúrbios ensolarados, somente nesta última

década, houve um fantástico aumento de “psicoses maternas”, depressões leves e suicidas e alucinações puerperais (FRIEDAN, 1971, p. 252).

Além do cenário apresentado, outros dois fatores foram determinantes para que o mercado de HQs retrocedesse tanto em relação à presença feminina: o lançamento do livro do psiquiatra Fredric Werthman, *Sedução do inocente* (1954), e o *Código de ética dos quadrinhos*, que impunha censura a todas às produções. Werthman atestava em sua obra que as HQs eram responsáveis pela delinquência juvenil e características masculinas de personagens femininas, como na *Mulher-Maravilha*, por exemplo, o que poderia influenciar a homossexualidade no público feminino, causando grande agitação na população. No Brasil, mais de meio século depois, um episódio semelhante aconteceu durante o ano de 2019, na Bienal do Rio de Janeiro, famoso evento literário, quando a venda de uma HQ com dois personagens masculinos se beijando teve sua venda ameaçada de censura com o mesmo objetivo, pois havia se cogitado que a obra poderia influenciar comportamentos sexuais em seus leitores.

Nos anos de 1960, a popularidade do movimento *hippie* entre os jovens que se identificavam com os pilares sexo, drogas e *rock n' roll*, motivou artistas como Robert Crumb, Gilbert Sheldon e Kim Deitch a liderarem o movimento de quadrinhos denominado *Underground Comix*, contrários ao autoritarismo do *Código de ética dos quadrinhos*, abordando precisamente os temas por ele proibidos. Os quadrinhos desse novo movimento, mais uma vez, eram feitos prioritariamente por homens. Já em nosso país, acompanhamos no supramencionado episódio da Bienal as reações dos artistas e do público ao denunciarem a arbitrariedade da censura por meio das redes sociais. Também é possível citarmos as manifestações realizadas no local do evento e a distribuição gratuita de mais de dez mil livros com a temática LGBT, comprados pelo famoso *youtuber*²⁴ Felipe Neto²⁵.

No contexto do *Underground Comix*, a escrita feminina retratou o corpo feminino de forma realista e sem ideais de beleza, com todos os elementos que compõem esse corpo, inclusive os pelos. A nova representação atendia às

²⁴ A definição dada para a palavra *youtuber*, segundo verbete do dicionário *Oxford*, é “um usuário frequente do site de compartilhamento de vídeos *YouTube*, especialmente alguém que produz e aparece em vídeos no site” (TECHTUDO, 2016).

²⁵ Felipe Neto Rodrigues Vieira é um *youtuber*, empresário, ator, comediante, escritor e filantropo luso-brasileiro. É também conhecido por ter um dos maiores canais brasileiros do *YouTube*, com 35 milhões de inscritos e mais de oito bilhões de visualizações acumuladas.

demandas da segunda onda do movimento feminista nos Estados Unidos da América, que convidavam as mulheres a protestar contra desigualdades baseadas em gênero e sexualidade. As *comix* femininas resultaram no movimento de publicações independentes que ainda hoje é um nicho importante para a autoria feminina, uma vez que elas não tinham espaço dentro do movimento alternativo dos *comix* propriamente dito, iniciado nos anos de 1960. Nessas obras, evidenciavam questões relevantes para as mulheres da época. Trina Robbins, juntamente com outras artistas, detalhou esse movimento em *Wimmen's Comix #17* (1992). Na revista, Robbins retrata profundamente a história das mulheres nas *comix* e descreve o conteúdo explícito de cunho sexual como o principal fator representante da vida das mulheres. No último capítulo, intitulado "Grrrlz comix", ressalta que elas trouxeram novamente à tona o termo "quadrinhos femininos" como um meio de "capacitação". Robbins finaliza a obra refletindo sobre as desigualdades na indústria de quadrinhos, cuja valorização feminina continua muito aquém do que é reservado ao masculino. Argumenta sobre a invisibilidade do gênero, que faz com que muitas mulheres mal saibam que existiam ou existem HQs especialmente dedicadas para elas.

A referida obra, que retrata mulheres que criavam para si mesmas e ilustravam suas vidas, tornou-se uma antologia influente de quadrinhos *underground* femininos, publicada de 1972 a 1992. Entretanto, apesar dos importantes aportes teóricos e outras publicações realizadas com sucesso por quadrinistas mulheres, a iniciativa de produção por mulheres ainda é alvo de críticas e boicotes por leitores do sexo masculino, conforme citamos no episódio relacionado com a *graphic novel* intitulada *Tina, respeito*, produzida pelos estúdios brasileiros Mauricio de Sousa Produções.

Com o *boom* da internet e com a profusão de seu espaço livre, surgem, como já vimos, as *webcomics*. A independência frente às exigências do mercado fez desse espaço outro lugar importante de produção. A partir da análise desse espaço, iremos dialogar com a pergunta que norteia esta subseção: a mulher brasileira faz HQs? Apesar das *webcomics* não terem exclusivamente a vertente política típica dos quadrinhos *underground*, as ciberfeministas, originárias do que denominamos de quarta onda dos movimentos, vêm se apropriando dessa linguagem. McCloud (2006) ressalta que as *webcomics* apresentam a capacidade de mudar toda a aparência e o alcance de uma página de quadrinhos. O autor também acredita que elas podem ser

a solução para os artistas representarem uma maior diversidade em gênero, etnia e sexualidade nas suas publicações.

Para movimentar o meio, as mulheres nas *webcomics* muitas vezes se reúnem sob a forma de coletivos artísticos para que suas obras ganhem visibilidade no ciberespaço. Além disso, leitoras e fãs formam comunidades na *web*, com fóruns de discussão e grupos secretos, como o *Minas Nerds* e o *Lady's Comics – Quadrinhos não são só para o seu namorado!* para discutir e criticar quadrinhos e interesses relacionados. O *Lady's Comics* surgiu em 2010 da demanda por se encontrar na *web* um espaço de divulgação de ilustradoras e quadrinistas, uma vez que ele ainda não existia, mas a necessidade de discussão de assuntos do universo feminino urgia há tempos. Na concepção da pesquisadora Samanta Coan, o coletivo formado com a integração de autoras veteranas e iniciantes “foi necessário para a confluência de questionamentos não apenas sobre representação feminina nos quadrinhos, mas principalmente sobre o mercado de trabalho nacional para elas” (COAN, 2019, p. 399). Como resultado dessa aproximação de diferentes autoras, Coan (2019) cita uma maior participação em eventos e uma maior diversidade de publicação por parte delas.

Algumas dessas comunidades *online* foram criadas porque as autoras e/ou fãs enfrentavam – e ainda enfrentam – sexismo dentro de outros fóruns de discussão que, como apontamos, não se restringe a ataques somente às participantes, mas sim a quaisquer obras que abordem temáticas julgadas como femininas: “Não levantem bandeiras, nos era dito” (COAN, 2019, p. 402). Com o intuito de compreender as dificuldades encontradas para a produção de quadrinhos de autoria feminina, Coan (2019) entrevistou algumas participantes do *Lady's Comics*. Mariana Fonseca, uma das entrevistadas e idealizadoras do blog *Onde estão as mulheres nos quadrinhos?* respondeu a esse questionamento, apontando como fatores que inviabilizam as mulheres nesse cenário os “poucos materiais de divulgação e registros de autoras em sites especializados, eventos e livros sobre HQs brasileiras e poucos quadrinhos lançados por editoras no Brasil” (FONSECA apud COAN, 2019, p. 402). Seguindo com sua pesquisa, Samanta Coan, no ano de 2010, visitou sebos na cidade de Belo Horizonte, com o objetivo de mapear publicações diferentes das que já eram conhecidas no meio e, desse levantamento, surgiram nomes como:

Ciça Pinto, que transitaria de um grupo de quadrinistas do Rio de Janeiro para fazer parte de outro formado por jovens paulistanos, em meados da ditadura civil-militar (1964-1985). A partir dos anos 1990, veríamos autoras em outros nichos, como nos mangás (Stúdios Seasons e Érica Awano) e nas produções estrangeiras como Cris Peter e Adriana Melo (mercado norte-americano) e Ana Luiza Koehle (franco-belga). Outras quadrinistas estariam em publicações com parceiras e coletâneas com grupos independentes, como a roteirista Ana Recalde (COAN, 2019, p. 401).

A importância do coletivo *Lady's Comics*, para Coan, vai além da divulgação das obras das autoras. Ele se justifica pelo resgate histórico de quadrinistas invisibilizadas e, assim, por “evidenciar que elas sempre estiveram presentes na história das HQ e que também produziram” (COAN, 2019, p. 401). Diferentemente das mulheres, os homens constam em todos os registros da história dos quadrinhos, assim como de outras modalidades de artes. Em se tratando dos quadrinhos, suas obras são objeto de interesse de editoras e de livros teóricos sobre a arte. Já em relação às mulheres, o processo de invisibilização é tão bem sucedido que é como se nunca tivessem existido nesse meio. Um grande exemplo nos é oferecido por Luiza Vilela:

A História das Histórias em Quadrinhos, do autor brasileiro Álvaro de Moya, considerado por muitos como o maior especialista do assunto no Brasil. Em todo o livro, não há qualquer menção sobre atuação das mulheres no mercado, e a edição é dividida por nomes e assinaturas masculinas (VILELA, 2019, p. 280).

A mobilização dos quadrinhos via internet já é um tema discutido há relativamente bastante tempo. Atualmente, no Brasil, além dos projetos acima citados, destacam-se também o *Mulheres nos Quadrinhos (MnQ)* e o *Zine XXX*. Ambos são ambientes virtuais fechados que, como indica Jéssica D. Eugênio, já sinaliza certa precaução, uma vez que “a existência de grupos virtuais reservados para diálogo sobre essa temática, por si só, indica que há tensões relacionadas à representatividade feminina no campo da produção de quadrinhos” (2019, p. 216). A regra é buscar evitar ataques desnecessários às participantes e tumultos nas discussões apresentadas, como os exemplos que citaremos adiante nesta tese. O *Zine XXX* é composto apenas de mulheres; no ano de 2020²⁶, contava com 7080

²⁶ Dados coletados nas páginas dos grupos no dia 30 de maio de 2022.

participantes. Já o *MnQ* não faz restrição de gênero.

O *MnQ* surgiu no *Facebook* em 2012, visando à divulgação do trabalho feminino de quadrinhos na *web* e “se destina à discussão das problemáticas de gênero nos quadrinhos e se estende a outras mídias, bem como a representação das mulheres e sua atuação nesse meio como leitoras e autoras” (EUGÊNIO, 2019, p. 216). As postagens trazem links de notícias de jornais, conteúdos de blogs, anúncios de cursos, eventos, enfim, as mais diferentes divulgações sobre HQs, seja no meio impresso ou digital. A temática sempre diz respeito a mulheres e quadrinhos. No ano de 2014, foi aberto o projeto do livro *Mulheres nos quadrinhos*, na plataforma *Catarse*²⁷, a maior comunidade de *crowdfunding*²⁸ no Brasil. O projeto foi apoiado com sucesso e atualmente a obra se encontra à venda, sendo uma de nossas referências.

Já o *Zine XXX*, criado em 2013, tinha por objetivo reunir cinco quadrinistas mulheres para a publicação impressa de um fanzine. A motivação para a criação do grupo partiu do “interesse em incentivar e dar visibilidade para novas ilustradoras e para produções de quadrinistas mulheres que já publicavam conteúdo na internet”. (EUGÊNIO, 2019, p. 217). A participação no grupo é exclusivamente para mulheres com identidade cis/trans, sendo vedadas pessoas com identidade de gênero masculina. A frase que apresenta o grupo traz essa restrição: “*minas* iradas fazendo desenhos irados – apenas para meninas cis/trans”. (EUGÊNIO, 2019, p. 217, grifo da autora). Logo após sua criação, o grupo teve a adesão de centenas de mulheres interessadas em publicar suas obras e “diante do elevado número de interessadas, foram selecionadas pela curadoria do projeto os trabalhos de sessenta artistas para publicação nos cinco volumes do fanzine impresso – quinze histórias em cada volume” (EUGÊNIO, 2019, p. 217).

Com o intuito de investigar como era, para essas mulheres, publicarem seus quadrinhos, Jéssica Eugênio fez uma pesquisa com as integrantes dos dois grupos. Ela relata que, dentre os pontos que chamaram sua atenção, mereceu destaque a questão da recepção do público. Segundo Eugênio, as respostas ficaram divididas, e metade das entrevistadas informou que nunca teve problemas. Contudo, as respostas das quadrinistas vinham sempre acompanhadas de um “mas...’ *não tive*,

²⁷ É a primeira e maior plataforma de *crowdfunding* ou financiamento coletivo do Brasil.

²⁸ Financiamento coletivo que consiste na obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo por meio da agregação de múltiplas fontes de financiamento. Em geral, tratam-se de pessoas físicas interessadas na iniciativa.

mas também nunca tive coragem de publicar algo muito polêmico; nunca aconteceu, mas acho que acabo abordando coisas mega inofensivas por medo disso” (EUGÊNIO, 2019, p. 218, grifos da autora). Já em relação às que relataram problemas com suas publicações, Eugênio ressalta o velho argumento de que são quadrinhos para menina: *“é comum leitores julgarem o material pela capa e ou acharem que é infantil por ser ‘fofo’ ou acharem que é só para mulheres por ter uma protagonista feminina e cores claras*” (EUGÊNIO, 2019, p. 218, grifos da autora). Diante dos argumentos utilizados pelos leitores para tecerem suas críticas às HQs, em comum, Eugênio as credita ao fato de que personagens femininas e temáticas sobre vivências femininas não são bem recebidas por determinados leitores de quadrinhos. A percepção de Eugênio se baseou em determinadas respostas, como por exemplo: *“meu maior problema é sempre com o machismo, sempre que publico algo sobre minha vivência como mulher sou criticada por não falar de ‘coisas mais importantes’”* (EUGÊNIO, 2019, p. 218, grifos da autora). Outra resposta confirma essa percepção: *“digamos que o público masculino de quadrinhos não está muito acostumado a lidar com narrativas não-feitas para o seu agrado...”* (EUGÊNIO, 2019, p. 218, grifos da autora). Concordamos com a impressão da pesquisadora Eugênio que, em suas percepções finais, ressalta que o meio ainda tem suas portas bem fechadas para as quadrinistas/cartunistas mulheres. Essa impressão, para Eugênio, reside no fato de que se trata de um antigo problema recorrente, apontado pelos estudos feministas,

relacionados à cultura visual de modo geral: trata-se da questão da inserção (ou ausência) de mulheres como criadoras nos diversos circuitos artísticos, seja na literatura, na dramaturgia, no cinema, na pintura ou, nesse caso, nas histórias em quadrinhos (EUGÊNIO, 2019, p. 219).

Sabemos que é recente, em relação à presença masculina, a inserção das mulheres nas mais diferentes expressões artísticas. Assim como ocorreu em outras modalidades, as quadrinistas vêm elaborando diferentes estratégias para ingressarem e se manterem no campo dos quadrinhos, como os grupos acima citados. Contudo, é necessário ressaltar que, como diz Eugênio:

As publicações, eventos, blogs e grupos exclusivos de mulheres não existem com a pretensão de criar um novo campo autônomo. A intenção é justamente sair do gueto artístico sustentado pela velha história em quadrinhos de menina, de modo que esses espaços

restritos agem como mecanismos de resistência criados com a finalidade de estabelecer a presença de mulheres no campo e dar visibilidade às publicações (EUGÊNIO, 2019, p. 219).

Acreditamos que quanto mais mulheres ingressarem nesse mercado, maior a possibilidade de termos representações do feminino e temáticas mais compatíveis com o que espera a leitora, como por exemplo nos quadrinhos de Bianca Pinheiro, Carol Ito, dentre outras.

Carolina Ito Messias, ou apenas Carol Ito, pesquisadora da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), integrante do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, escolheu como tema de sua dissertação de mestrado *Um panorama da produção feminina de quadrinhos publicados na Internet no Brasil* (2018). Segundo a autora, a influência para realizar a pesquisa partiu dos dados apresentados na 27ª edição do Troféu HQ Mix, considerado o “Oscar” dos quadrinhos brasileiros. Os dados apontavam para o seguinte cenário: 82% de pré-indicações masculinas – 121 obras feitas exclusivamente por homens – e 13% de pré-indicações femininas – 19 obras feitas exclusivamente por mulheres. O restante eram obras realizadas a partir da parceria entre homens e mulheres. A pesquisadora também é autora de histórias em quadrinhos e do *blog* de *webcomics* *Salsicha em Conserva*²⁹. Nesse espaço, a quadrinista, além de suas obras, compartilha a divulgação de outras ilustradoras. Voltando à sua pesquisa, ela considera que, enquanto no mercado editorial a produção de obras femininas apresenta números insignificantes, o ciberespaço apresenta-se como um lugar alternativo para as produções. Como *corpus* de análise, selecionou produções das plataformas de autoria femininas já citadas, o *website* *Lady's Comics* e o grupo *Zine XXX*, do *Facebook*. Foram listadas oito *webcomics*, a saber: Bianca Pinheiro – *Bear*; Brendda Costa Lima – *Manual de sobrevivência à vida adulta*; Cátia Ana – *O diário de Virginia*; Cris Peter – *Quimera*; Fernanda Ferreira – *Como eu realmente...*; Gabriela Masson – *Garota siririca*; Germana Viana – *Lizzie Bordello e Piratas do espaço*; e Lita Hayata – *Bete vive*. A pesquisa apontou nove temas principais sendo retratados nessas narrativas. O que mais se destaca está relacionado ao tema “amizade”, seguido por “vida adulta”, “autoestima” e “ansiedade”. A quase ausência de temas que abordam o feminismo

²⁹ O *blog* mencionado pode ser acessado no endereço <http://salsichaemconserva.wordpress.com>. Acesso em: 25 nov. 2019.

e questões relativas ao gênero é vista, pela autora, como um ponto positivo por “quebrar estereótipos”.

No suporte impresso, também temos autoras que vêm se destacando na produção de HQs, como a própria Carol Ito que, no ano de 2015, transformou em publicação seu trabalho de conclusão de curso (TCC), realizado na área de semiótica das histórias em quadrinhos, intitulado *Estilhaço: uma jornada pelo Vale do Jequitinhonha* (2015). Podendo ser considerada um registro memorialístico, a HQ produzida por Ito foi resultado de suas impressões sobre a pobreza da população do Vale do Jequitinhonha, em Minas Gerais. Na obra, o destaque especial recai sobre a situação vivida por mulheres de diferentes faixas etárias, que enfrentam os problemas cotidianos de quem vive na fronteira entre a pobreza e a miséria. Representa a mulher comum, que luta para sobreviver no dia a dia, além de apresentar ela própria como personagem da narrativa.

Em 2018, outra brasileira, Aline Lemos, se destacou com a obra *Artistas brasileiras*, com biografias de trinta mulheres de diferentes regiões do país. As referidas artistas participaram de momentos importantes na história das artes brasileiras, porém, estavam sendo esquecidas. A quadrinista, na introdução de seu livro, faz questão de ressaltar que o seu objetivo “não é apresentar todas ou as melhores artistas” (LEMOS, 2018, p. 8), mas mostrar a diversidade de mulheres que já produziram arte no país. Carol Ito e Aline Lemos são representativas de autoras que produzem quadrinhos no suporte impresso no Brasil, porém não são as únicas e também não estão entre as oito artistas escolhidas pela própria Ito em sua dissertação no suporte digital. O cenário que cresce a cada dia, portanto, é um importante indicador para trocarmos nossa indagação por uma exclamação, ou seja, a mulher brasileira, sim, faz HQs!

A historiadora Lалуña Machado (2019), coordenadora do Grupo de Estudos e Pesquisas Sonia Luyten - Gibiteca de Santos (SP), membro do Observatório de Quadrinhos da ECA/USP e editora do *website Minas Nerds*, ao ser questionada sobre a representação feminina nos quadrinhos em um mercado percebido como machista e misógino, em entrevista realizada pelo jornalista Ticiano Osório³⁰, assim responde:

³⁰ Pode ser acessado no endereço: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2019/10/quadrinhos-sao-coisa-de-mulher-ck20knfby082b01n3xfkc0fml.html>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Você é uma editora em um mercado que, muito por conta da ocupação massiva pelos super-heróis, é percebido como machista e misógino. Estamos mudando ou ainda vai levar um bom tempo até que garotas e mulheres sejam melhor representadas nos quadrinhos e mais respeitadas como leitoras?

Nosso mercado não é percebido como machista ou misógino. Ele é extremamente machista e misógino. Em parte, por conta do machismo inerente à toda a sociedade. Mas no nosso meio ainda existe agravantes. Antes do Comics Code Authority (*um mecanismo de autocensura criado pelas editoras americanas em 1954*), havia uma pluralidade de temas e de produção, que, sim, era machista e tal, afinal estamos falando de 1940, 1950. Porém, com o código, bancado por interesses econômicos, a produção de quadrinho de massa foi praticamente reduzida aos gibis de super-herói. Todo o resto foi para o gueto. E aí a coisa fica bem complicada. Eu acho mais engraçado é que, em um país onde existe um personagem como a Mônica, quadrinhos seja visto como coisa de meninos. Não é. Talvez eles sejam mais ativos e percam mais tempo discutindo em fóruns, grupos e tomem mais espaço nos lugares representativos. Isso não é muito diferente do que acontece em quase todos os meios. Mas lendo quadrinho? Do público que consome Mino diretamente, 43% são mulheres. Acho que agora, por ajuda inclusive do barateamento dos meios de produção e do alimento das feiras de publicação independente, as mulheres estão tomando um lugar realmente importante como produtoras de conteúdo. Porque como leitoras sempre estivemos ali. Talvez agora não mais caladas sobre o que queremos ou não ler. E isso faz muita diferença (MACHADO, 2019, s.p.).

Além de apresentar um cenário favorável para a autoria feminina nos quadrinhos, Lalluña ressalta a importância da personagem feminina Mônica nas HQs brasileiras. Concordamos com a historiadora. Essa importância foi o que nos influenciou a eleger as representações tecidas pela personagem nos diferentes suportes de divulgação como objeto de estudo.

As diferentes mídias utilizadas pelos Estúdios MSP, bem como as autorias masculinas e femininas que atualmente produzem as narrativas da personagem, tornam-se um campo diversificado de análise das figurações da protagonista. Nesse sentido, no próximo capítulo, abordaremos as mídias tirinhas, revistas, romances gráficos e animações divulgadas na plataforma *YouTube*. O objetivo é compreendermos como foram realizadas as expansões do universo transmídia *Turma da Mônica*.

4 DAS TIRAS AO YOUTUBE: A FICCIONALIZAÇÃO DA TURMA DA MÔNICA EM MEIO À CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Ao longo desta tese, pontuamos sobre a origem, as características e a falta de representatividade feminina, ou seja, sobre os elementos que vêm constituindo e construindo a história da nona arte. Vimos que, dentre suas características, encontram-se elementos que as diferenciam e aproximam de outras mídias. No tocante ao contexto sociocultural, ressaltamos que a expressão artística sofre diretamente essa influência em sua produção, seja na forma ou nos seus conteúdos, pois estão sujeitas às práticas culturais da sociedade na qual está inserida. A cultura sempre dialoga com os recursos tecnológicos de sua época. A partir do século XX, devido aos variados recursos que foram disponibilizados, esse diálogo ocorreu de forma mais intensa com os variados recursos tecnológicos que transformaram os meios de produção e consumo, sobretudo, no campo das artes. Em sua teorização, Henry Jenkins, pesquisador norte-americano responsável pela obra *Cultura da convergência* (2008), analisa os impactos das novas tecnologias e as mudanças de paradigmas no sistema cultural. Segundo suas observações, imerso nos inúmeros recursos tecnológicos, o novo sistema está cada vez mais engendrado pela integração de diferentes mídias.

Os termos “Cultura da convergência” – *Convergence Culture* – e “Narrativas transmidiáticas” – *Transmedia Storytelling* – foram largamente disseminados a partir da referida obra, originalmente lançada em 2006. Ambos os conceitos são fundamentais para compreendermos como se deu, ao longo de mais de cinco décadas, a ficcionalização da *Turma da Mônica*, que constrói sua trajetória por meio de múltiplas plataformas de mídias. Ao transfigurar seus personagens a partir das inovações tecnológicas, o mérito visionário de seu autor faz dessa obra da cultura popular a grande pioneira dos quadrinhos brasileiros em termos convergenciais.

A obra brasileira citada, portanto, é representativa, no mercado nacional, de uma expressão artística que conseguiu se adequar aos moldes de convergência aos quais os produtos midiáticos estão sujeitos na atualidade. Fora do âmbito nacional, no campo dos quadrinhos, a Marvel segue representando a mais bem-sucedida estratégia de convergência já vista. Seus personagens, consagrados nos quadrinhos, há muito ganharam vida nas telonas e, como anunciado nesta tese, brindam os fãs anualmente com aventuras heroicas. Uma estratégia recorrente

nessas produções são os chamados *easter eggs*³¹, que passam despercebidos aos olhos de determinados espectadores, porém, para os aficionados, a identificação é imediata. Outra estratégia que já faz parte da cultura dos fãs é a sequência de filmes, cujas narrativas se complementam, como a famosa franquia *Star Wars*. O universo de *Star Wars*³² deriva da saga criada por George Lucas, em 1977, e que mudou a cultura *pop* significativamente. Ela deu origem a livros, quadrinhos, brinquedos e parques temáticos. Em termos numéricos³³, perde apenas para os super-heróis da Marvel. Nesse contexto, apesar de recente, a convergência é uma realidade que ocorre “há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante”.

Em uma primeira análise, podemos compreender a convergência como sendo um fenômeno por meio do qual o usuário utiliza de um mesmo aparelho para realizar múltiplas funções, ou seja, uma questão própria dos avanços tecnológicos. No entanto, Jenkins (2008) desconstrói essa concepção quando apresenta a convergência para além das transformações no campo tecnológico, reforçando principalmente as transformações ocorridas no campo cultural:

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2008, p. 30).

A atuação do consumidor mereceu destaque e foi amplamente discutida. A percepção que o pesquisador traz demonstra uma mudança de um importante paradigma: as empresas, na atualidade, não almejam mais usuários que apenas consomem, mas que sejam fãs de sua marca ou de seus produtos para que tenham, com eles, uma experiência incrível. O objetivo, portanto, é estabelecer uma relação afetuosa. Assim, eles também são incentivados a procurar novas informações e a fazer conexões em meio aos conteúdos de mídias diversas, o que resulta na atração

³¹ O termo *easter egg* significa “ovo de páscoa” em inglês, que tradicionalmente contém uma surpresa em seu interior. A expressão também é utilizada para nomear a estratégia de segredos escondidos em programas, *websites* ou *games*.

³² O universo expandido de *Star Wars* é o conjunto de materiais oficiais da saga *space-opera Star Wars*, lançada fora dos seis filmes originais, compostos por sequências prequela, sequela, *spin-offs* e histórias em quadrinhos. Como exemplo, é possível citar *Star Wars: The Clone Wars*, a série de mesmo nome e *Star Wars Rebels* (GAGLIONI, 2019).

³³ Para mais informações sobre o tema, cf. Gaglioni, 2019.

de novos consumidores e na fidelização de outros. Nesse cenário, a internet se destaca entre as demais mídias. Entretanto, não devemos nos ater a essa soberania, pois, como observa Jenkins, nenhum meio irá vencer a batalha da convergência, uma vez que “cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes” (JENKINS, 2008, p. 42), sendo assim, todos os meios continuarão a existir, desde que continue a fazer parte do ecossistema midiático, como foram os casos em que “[...] a televisão não eliminou o rádio, [...] nem o cinema, o teatro [...]” (JENKINS, 2008, p. 42).

Muitos são os teóricos que discutem se os impactos das novas tecnologias não resultariam na eliminação de suas antecessoras. Segundo o pensamento de Jenkins (2008), como vimos, nem sempre tal receio se concretiza. Janet Murray, em *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), na mesma perspectiva, cita, por exemplo, que “o computador não é inimigo do livro. Ele é o filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de investigações e invenções organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possíveis” (MURRAY, 2003, p. 23). Regressando um pouco mais na história sobre a qual aqui explanamos, Pedro Barbosa (1996) nos lembra de que as suspeitas em debate já recaíram, inclusive, sobre o código escrito:

Na transição das culturas orais para as culturas escritas, também esta tecnologia rudimentar foi por vezes olhada com suspeição, porquanto parecia solidificar o pensamento vivo da palavra oral (*desumanizá-lo*, como agora se diria), exteriorizando-o numa imobilidade fixista (BARBOSA, 1996, p. 30, grifo do autor).

Contrários aos entusiastas das novas tecnologias e navegando contra a corrente, determinados autores pontuam o que consideram ser os perigos das inovações técnicas, em especial, da internet. Com o título *A geração superficial: o que a internet está fazendo com nossas mentes* (2011), o autor Nicholas Carr trouxe suas contribuições. O livro causou grande impacto devido à profundidade das discussões e principalmente pelas constatações que faz sobre as influências negativas que a internet exerce sobre seus usuários e sobre a cultura. Como um dos danos iminentes, Carr (2011) menciona a alteração da funcionalidade cerebral, principalmente no que diz respeito às funções mentais superiores, como atenção e memória:

O próprio modo como meu cérebro funcionava parecia estar mudando. Foi então que comecei a me preocupar com a minha incapacidade de prestar atenção a uma coisa por mais do que uns poucos minutos. [...] meu cérebro, percebi, não estava apenas se distraindo. Estava faminto. Estava exigindo ser alimentado do modo como a net o alimenta – e, quanto mais era alimentado, mais faminto se tornava. Mesmo quando eu estava longe do meu computador, ansiava por checar meus e-mails, clicar em links, fazer uma busca no Google. Queria estar *conectado*. Assim como o Word da Microsoft havia me transformado em um processador de texto em carne e osso, a internet, eu sentia, havia me transformado em algo como uma máquina de processamento de dados de alta velocidade, um HAL humano (CARR, 2011, p. 31, grifo do autor).

A plasticidade cerebral³⁴, importante descoberta no campo da neurociência, identificou que o cérebro é constantemente modificado por todas as experiências pelas quais passam o indivíduo, inclusive por seu pensamento. É com essa descoberta que Carr (2011) alicerça sua reflexão e afirma, recorrentemente, que a internet afeta a estrutura do cérebro. O autor também cita Walter J. Ong, cuja percepção é semelhante: “As tecnologias não são meros auxílios exteriores, mas também transformações interiores da consciência e estas são as maiores possíveis quando afetam a palavra” (ONG apud CARR, 2011, p. 78). A certeza das modificações danosas do órgão, entretanto, não é suficiente para afastar da rotina as tecnologias que facilitam nossas vidas. Ao final do livro, Carr confessa a seu leitor:

Voltei a deixar o meu e-mail correndo o tempo todo e abri de novo meu feed RSS. Estive experimentando uns novos serviços das redes sociais e postando algumas novas entradas no meu blog. Recentemente, sucumbi e comprei um Blu-ray com conexão wi-fi embutida. Ele me permite receber música da Pandora, filmes do NetFlix e vídeos do YouTube na minha televisão e no meu estéreo. Tenho que confessar: é legal. Não tenho certeza se poderia viver sem isso (CARR, 2011, p. 271).

Retornando aos estudos de Jenkins (2008), este compreende que três fenômenos distintos interligados entre si contribuem para a elaboração da convergência: o uso complementar de diferentes mídias; a produção cultural participativa; e a inteligência coletiva, termo cunhado pelo ciber teórico Pierre Lévy em sua obra *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço* (2003).

³⁴ Tratam-se das capacidades adaptativas do Sistema Nervoso Central (SNC) e sua habilidade para modificar sua organização estrutural própria e funcionamento, em resposta à diversidade ambiental.

Iremos nos deter especificamente sobre o fenômeno da cultura participativa e o caráter transmídia, necessários para a compreensão da ficcionalização da obra que compõe o *corpus* desta tese.

O fenômeno da participação emerge com maior expressão no campo da internet, porém, não se trata de uma novidade, pois ela sempre ocorreu. Os produtores das histórias convidavam os leitores a participarem do universo por meio da sessão de cartas das revistas ou da inscrição em concursos, como, por exemplo, aquele que foi realizado pelos Estúdios MSP para escolher o nome do gato da personagem Magali. No ano de 1989, os estúdios realizaram o concurso "Ganhe um Gatinho", em parceria com outras empresas. O fato de o animal não ter um nome e ser conhecido sob a alcunha de "gato da Magali" rendeu, na HQ *Magali* nº 02, denominada *Um nome para o meu gato*, uma historinha que problematizou a questão. Na narrativa, a personagem se sente incomodada, uma vez que as outras personagens chamam seu animal por diferentes nomes, como "miau" ou "coiso". Assim, convida os leitores a participarem da competição.

Figura 9 - Concurso para dar nome ao gato da personagem Magali

GANHE UM GATINHO DE VERDADE!

É SÓ INVENTAR UM NOME PRO MEU GATO.

Viu, só? Agora eu tenho um gatinho lindo!
E você pode ganhar um gatinho tão fofo quanto o meu. É só me ajudar na escolha de um nome para o bichinho.

Escreva no cupom abaixo todos os seus dados e a sua sugestão de nome. Depois, coloque-o num envelope endereçado a Mauricio de Sousa Produções, Rua do Curtume, 745 — Cep 05065 — São Paulo — SP. Atenção: sua cartinha deve ser enviada até o dia 30 de maio!
O nome escolhido será divulgado na minha revista do mês de julho, tá? Beijinhos.

Gatsy
O elemento completo para o seu gato.

Gatil Black Magic
Tel.: 63-3833

Magali

Promoção **UM NOME PARA O GATINHO DA MAGALI** MG-03

NOME _____
ENDEREÇO _____
CIDADE _____ ESTADO _____
CEP _____ TELEFONE _____

Na minha opinião, o gatinho da Magali deve chamar _____

EDITORA **GLOBO**

Fonte: Marcos (2014).

A estratégia rendeu seis HQs envolvendo o tema, ou seja, por ser uma edição mensal, foram seis meses aguçando a criatividade e o desejo dos leitores mirins para participarem do concurso. Na edição de nº 06, *Enfim, um nome!*, foi revelado o grande vencedor. Na narrativa, quando Magali vai anunciar o ganhador, surge um raio enviado pelo antagonista Capitão Feio, revoltado por não ter sido o ganhador do concurso. O raio emudece todas as personagens em cena e ela não consegue falar. O vilão diz que o nome seria “Cafifento”. O gato fica furioso e avança nele, que consegue controlar a ira do pequeno animal, porém, inesperadamente, começa a espirrar devido à alergia que tem a peludos. Seu plano, por isso, não se concretiza e não lhe resta alternativa a não ser devolver a fala às personagens e ir embora. Finalmente, Magali revela o nome escolhido pelos leitores: “Mingau”. No gibi de dezembro do mesmo ano foi divulgado o nome da leitora Janaína Graciana da Silva como sendo a grande vencedora entre os mais de vinte mil leitores participantes. Como é possível percebermos, a comunicação com o público sempre foi incentivada pelos Estúdios MSP que, na atualidade, se utiliza intensamente das redes sociais para ampliar ainda mais tal diálogo. Observemos algumas das publicações postadas na página do *Facebook* dedicada à *Turma da Mônica Jovem*, conforme se segue:

Figura 10 - Publicação no *Facebook* da Turma da Mônica Jovem [1]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2019).

Abaixo, nas Figuras 11 e 12, seguem os comentários dos seguidores:

Figura 11 - Publicação no *Facebook* da Turma da Mônica Jovem [2]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2019).

Figura 12 - Publicação no *Facebook* da Turma da Mônica Jovem [3]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2019).

Na Figura 13, podemos observar que a preocupação dos administradores da página é ouvir os seguidores sobre seus gostos e suas temáticas preferidas. Compreendemos que a estratégia tem por objetivo produzir narrativas com as

temáticas sugeridas a partir da participação dos seguidores, com o intuito de agradá-los e promover fidelização.

Figura 13 - Publicação no Facebook da Turma da Mônica Jovem [4]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2019b).

Na Figura 14, vemos no texto as palavras “SUA” e “NOSSA”, grafadas em caixa alta. Os pronomes deixam claro que o seguidor, fã do universo *Turma da Mônica*, é parte integrante da obra, e sua participação é solicitada na construção dessa história. A internet, nessa perspectiva, pode ser entendida como uma grande facilitadora da comunicação entre autor e leitor na atualidade.

Figura 14 - Publicação no Facebook da Turma da Mônica Jovem [5]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2018).

A *Web 2.0*³⁵, que nasce juntamente com o surgimento de novos aplicativos e novas ferramentas para a internet, a partir do ano de 2004 proporciona um maior dinamismo na participação do internauta fã da *Turma da Mônica*, uma vez que a obra está à sua disposição nas mais diferentes plataformas digitais, como nos mostram as situações acima ilustradas. Assim sendo, o novo formato da *web* favorece a mediação entre fã e produtor, rompendo com o antigo paradigma de passividade inerente ao consumidor, considerado anteriormente como um mero espectador dos meios de comunicação, fato que Jenkins (2008) sinaliza:

A expressão *cultura participativa* contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2008, p. 31, grifo do autor).

Os fãs, no caso da *Turma da Mônica*, são motivados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos a convite dos produtores. A forma como o público reage ao convite, ou seja, seu engajamento, é, conforme vimos, facilitado pela tecnologia, embora estimulado e moldado pelos protocolos sociais e culturais. A tecnologia tem um grande papel nesse engajamento e a *Web 2.0* facilita o compartilhamento de conteúdo e a postagem de comentários, tanto no tocante a despendimento de tempo quanto no quesito econômico. Certamente, para os fãs do universo relativo à *Turma da Mônica*, a praticidade e a rapidez do contato ao digitar um comentário numa rede social se contrapõem à morosidade do envio pelos Correio de cartinhas, comuns nos anos 1980 e 1990, por exemplo. Por isso, é inegável que a *Web 2.0* quebra as barreiras de mediação, favorecendo uma participação maior e mais ativa. Segundo a ótica de Thompson (2008), o desenvolvimento dos meios de comunicação estabeleceu novas formas de ação e de interação e novos relacionamentos sociais até então não experienciados entre autores e leitores.

³⁵ *Web 2.0* é um termo usado para designar uma segunda geração de serviços *on-line* (comunidades e serviços oferecidos na internet), tendo como conceito o uso da *web* por meio de aplicativos baseados em redes sociais e tecnologia da informação. A expressão *Web 2.0* foi criada em 2004 pela empresa americana *O'Reilly Media*. Caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo (CORRÊA, 2012; LEITE, 2015).

Outras importantes vertentes também emergiram a partir da cultura da convergência, como a *transmídia* e a *crossmedia*. A vertente da *crossmedia* ocorre quando o conteúdo é simultaneamente veiculado em diferentes mídias, no entanto, sem modificações no que está informando. Por sua vez, na *transmídia*, como nos diz Jenkins (2008), o conteúdo é dispersado sistematicamente por meio de múltiplas plataformas. Porém, cada meio com suas especificidades deve oferecer sua contribuição para o desdobramento da história e não constituir uma simples mudança de suporte. Jenkins (2008) utiliza-se do filme *Matrix* para explorar e explicar o funcionamento da narrativa *transmídia*. A escolha se deve à sua natureza complexa, que foi além da plataforma proporcionada pelas salas de cinema, adentrando nas mídias das histórias em quadrinhos, séries, *games*, dentre outros formatos, atendendo, portanto, ao conceito *transmídia*. Seguindo na esteira do pesquisador, nos reportaremos à obra *Turma da Mônica* por considerarmos que ela compartilha da mesma natureza *transmídia*, como descrita por Jenkins (2008).

Para ilustrar tal conceito, as criações do universo relativo à *Turma da Mônica*, cujo aspecto *transmídia* é bem-sucedido, tornam-se para nós um bom exemplo. A partir das HQs, seus roteiros vêm sofrendo transfigurações por meio de diferentes mídias, como *games*, animações na TV e cinema, animações em 2D *Mônica Toy* veiculadas pela plataforma *YouTube* e, recentemente, por meio do romance gráfico (a *graphic novel*). A *Graphic MSP* intitulada *Laços* foi adaptada para o *live action* de mesmo nome e trouxe novas camadas na caracterização dos personagens e da narrativa.

Um fato interessante ocorreu na divulgação desse *live action*. Uma imagem nas redes sociais foi tuitada por Chico Barney (2019), colunista do *website UOL* que, acima dela, escreveu “Mônica no Monicaverso”. Na imagem, aparecem três versões de Mônica reunidas pela primeira vez: a Mônica, filha de Maurício de Souza, responsável por inspirar a criar sua famosa personagem; a atriz mirim Giulia Benite, que a interpreta no referido filme; e a boneca que dá vida a ela:

Figura 15 - Três versões de Mônica



Fonte: Barney (2019).

A inusitada alusão ao “Aranhaverso” foi logo identificada pelos fãs, que foram entrando na brincadeira e incluindo outras imagens: Mônica da TMJ, a Sônica – versão do personagem Sonic –, versões de desenhos feitos por eles próprios, enfim, de diversas outras representações. A partir da brincadeira, surgiu o #Mônicaverso, inspiração no multiverso³⁶ denominado Aranhaverso. Nesse multiverso, o roteirista Dan Slott faz uma homenagem ao super-herói *Homem-Aranha* por sua trajetória de mais de sessenta anos. Ao longo de sua jornada, o protagonista foi retratado inúmeras vezes, tanto nas HQs quanto nas produções fílmicas. O objetivo do Aranhaverso era prestar homenagem à criatividade de todos os roteiristas em relação às suas versões do personagem, unindo todos eles numa grande aventura que explorasse, especialmente, uma das versões mais populares, a de Miles Morales. Inspirado na ideia estabelecida por Straczynski, roteirista do herói por mais de uma década, Slott:

[...] explorou a ideia de que todos os heróis e vilões quem têm animais como a representação de seus poderes possuem um totem,

³⁶ O multiverso é um termo que os cientistas usam para descrever a ideia de que podem existir outros universos para além do universo observável. Os multiversos são previstos por várias teorias científicas que descrevem diferentes cenários possíveis – desde regiões no espaço em planos diferentes dos do nosso universo, até universos-bolha separados que estão constantemente a surgir (DRAKE, 2022).

relacionado a este animal. Desta forma, toda dimensão teria seu representante deste mesmo totem, cada um com características próprias do universo em que vive (RUSSO, 2019, s.p.).

A iniciativa dos fãs de Mônica contribuiu para a criação do Mônicaverso, que faz sucesso tanto nas redes sociais quanto nos grandes eventos, como na *Comic Con Experience/2019*, quando os participantes foram convidados pelos Estúdios MSP a criar sua própria versão da personagem. Apesar do conceito de narrativa transmidiática não incluir a questão da participação, compreendemos que seja relevante, pois, como acompanhamos, na era da convergência o público não quer só receber conteúdo, mas também compartilhar e se sentir parte da composição das obras.

A importância da estratégia transmídia que perpassa a referida obra é discutida também pelo professor Paulo Ramos que, em entrevista ao *website EBC*, diz que o conceito “é usado para você trabalhar um produto que é pensado não só para aquela mídia, mas que deve transitar paralelamente em outras” (RAMOS, 2018, s.p.). O entrevistado ainda se refere aos filmes *Matrix* e *Pantera Negra* em sua reflexão:

O filme 'Matrix' foi pensado para o cinema, mas também uma parte dessa narrativa era construída em game e outra em história em quadrinho. Você tinha uma pluralidade narrativa, mas todas se somavam e constituíam uma narrativa maior. Isso é como entendo a transmídia (RAMOS, 2018, s.p.).

Em relação ao filme *Pantera Negra* que, no fim de semana de sua estreia, atingiu um recorde de arrecadação de US\$ 242,2 milhões (FRANCE PRESSE, 2018), ele traz outra concepção:

A relação dos quadrinhos com o cinema na adaptação do 'Pantera Negra' talvez não seja transmídia. Talvez seja intermedialidade. Ou talvez seja simplesmente adaptação. Vai depender de como se trabalha o conceito (RAMOS, 2018, grifo do autor).

Em nosso estudo, muito nos interessam os conceitos relativos à convergência, transmídia e cultura participativa. Como discorremos anteriormente, nosso *corpus* é atravessado por todos eles. Tal fato, juntamente às diferentes perspectivas que surgem por meio das representações de gênero da personagem Mônica, constitui nosso interesse na pesquisa. A ficcionalização da *Turma da*

Mônica na cultura da convergência e as representações de gênero da personagem serão, a partir de então, devidamente apresentadas.

4.1 O INÍCIO DA TRAJETÓRIA: A *TURMA DA MÔNICA* EM TIRAS E REVISTAS

No ano de 1959, Mauricio de Sousa consegue publicar sua primeira tirinha do cãozinho Bidu e seu dono, Franjinha. A tira ou tirinha, nos informa Daniel Brandão (2016), tornou-se popular devido a sua veiculação nos jornais. Sua apresentação, na descrição do autor, normalmente prioriza um “formato horizontal e com uma divisão entre dois a cinco quadros, o autor apresenta uma pequena história fechada (com humor ou não) ou um capítulo de uma história maior serializada” (BRANDÃO, 2016, p. 04). As tiras de Sousa, estruturadas em enunciados curtos e trazendo um conteúdo em que predominava a crítica com humor, fez logo sucesso, o que rendeu ao quadrinista um espaço semanal no jornal *Folha da Tarde*, seguindo os padrões de outras tiras já consagradas no mercado.

A escolha das personagens para se lançar no mercado trouxe ao quadrinista, a princípio, insegurança. Assim, ele descreve o momento:

Desde criança eu sonhava com aquilo. Mas na hora em que o sonho estava para concretizar, não soube como preencher o espaço que me deram. Era minha estreia, não podia errar, tinha que ser marcante a ponto de fazer as pessoas quererem mais (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 62).

Para atingir seu objetivo, as memórias da infância trouxeram à tona suas preferências por personagens com características humanas, pois “[...] seres indestrutíveis, visões de raio X, poderes além da imaginação, eu conhecia todos os heróis sobre-humanos, mas nenhum me comovia. Adorava personagens de carne e osso, gente como a gente” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 40). Dentre essas personagens que faziam o garoto viver as aventuras das HQs, o preferido era *Spirit*, de Will Eisner.

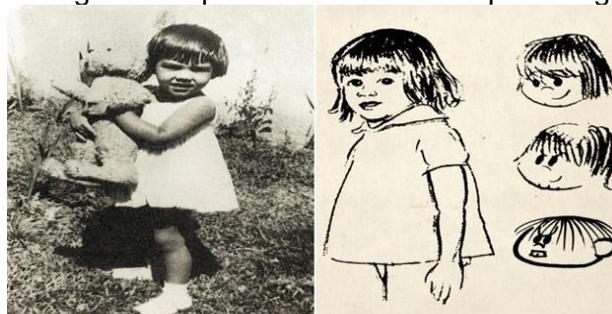
Diferentemente dos dias atuais, nos quais contamos com diversas ferramentas tecnológicas de contato entre imprensa, escritores e leitores, havia, naquela época, como já mencionamos, apenas as cartas. Eram elas o termômetro que possibilitava aos jornais avaliar o sucesso dos personagens lançados no

mercado. Na estreia de Sousa não chegaram muitas cartas, mas o feito inédito das tirinhas foi que, pela primeira vez em dez anos de existência, o jornal *Folha da Tarde* passou a receber cartas de leitores mirins, abrindo espaço para um novo público. O sucesso rendeu ao chargista uma publicação das tiras diariamente e, em seguida, duas ou três tiras por dia.

As pautas reivindicatórias dos movimentos feministas, já anteriormente citadas, pediam uma maior representatividade no mundo das artes. Muitos artistas compreenderam a importância de uma maior diversidade em suas obras, dentre eles o autor, que até então só havia criado personagens masculinas. O quadrinista inova em seu trabalho, incomodado devido à crítica de um amigo, como relata: “Pô, você parece misógino, só tem homens nas suas tirinhas” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 87). Ele retorna para casa, pensativo, já que não sabia o significado daquela palavra. Ao finalmente obter conhecimento sobre o termo, a fim de não ficar com a má fama, decide criar uma representante do gênero feminino e, para tanto, busca inspiração em sua filha de apenas dois anos, uma vez que “[...] não entendia bulhufas de garotas, não sabia como pensavam e agiam [...]” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 87). A inspiração veio em uma noite, quando a garotinha agitava o ambiente da casa: implicava com as irmãs e batia nelas com seu coelhinho. O pai ficou impaciente, não conseguia se concentrar. Quando se virou para a filha para resolver o tumulto, veio o estalo:

Ali bem na minha frente, estava uma menina que eu conhecia desde que tinha nascido, sabia muito bem como agia e reagia, e tudo mais. Um bom personagem precisa de características marcantes. A Mônica era baixinha, gorducha, meio dentuça e brigona. Bingo! (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 87).

Figura 16 - Imagens dos primeiros rabiscos da personagem Mônica



Fonte: Mauricio de Sousa (2017, s.p.).

As características incomuns ao sujeito feminino daquela época, inscritas em sua filha, foram transportadas para os quadrinhos. Elas foram representadas por meio da expressão facial, como podemos observar na Figura 16. Seus dentes se projetavam para fora da boca e suas sobrancelhas em formatos elípticos denotavam agressividade, raiva, mau humor, ou seja, “cara de poucos amigos”. Sempre acompanhada de seu coelho Sansão, ela surge em um contexto de emancipação da mulher em todos os níveis e sua atuação reflete um pouco a transformação feminina que se esperava. Nos anos 1960, era latente o desejo de uma representação feminina mais independente, menos submissa, mais dona de seus próprios atos e ocupando espaços diversos na sociedade. É nesse contexto que a personagem estava inserida. Ela tem supostamente sete anos de idade, mas, apesar de ser uma personagem criança, desafia os padrões vigentes.

Não podemos deixar de enfatizar que a Mônica das tirinhas e da turma clássica se trata de uma personagem de um quadrinho voltado para um público específico, o infantil. As narrativas são muitas vezes alvo de críticas sob a alegação de que se trata de uma linguagem gráfica empobrecida e com roteiro repetitivo. A repetição e a rotina, como prescrevem os estudiosos da infância, são fundamentais para o desenvolvimento infantil. Mesmo após contar inúmeras vezes a mesma história para uma criança, quem de nós nunca ouviu “conta outra vez”? A previsibilidade do que vai acontecer traz segurança e as características estáveis das personagens possibilitam isso para seu público leitor.

A identificação do público com as personagens pode ser compreendida por meio das análises dos psicanalistas Diana Lichtenstein Corso e Mário Corso. Na teorização psicanalítica realizada na obra *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis* (2006), os estudiosos apontaram que Mauricio de Sousa, ao criar o universo lúdico da *Turma da Mônica*, construiu seus personagens com características inerentes ao sujeito infantil, com o qual com eles se identificam, pois

[...] Mauricio transportou para a personagem um atributo típico de crianças pequenas, permitindo que ele assimile esse papel. Todas as personagens da turma trazem questões da primeira infância, junto a outros conflitos característicos de momentos posteriores da vida de crianças já socializadas (CORSO; CORSO, 2006, p. 261).

O atributo ao qual os autores se referem seria o que se chama de objeto transacional, termo cunhado pelo pediatra Donald Woods Winnicott. O referido

objeto é aquele que é sempre solicitado pela criança quando se sente frágil ou desafiada. Para Corso e Corso (2006), sempre que surge esse objeto na vida da criança, funciona como uma demonstração de que ela já apresenta certa independência em relação à presença real da mãe, substituída por esse representante da função materna. A importância do objeto para a criança reside no fato de que:

Será executado um ritual que consiste em colocá-lo em determinada posição, cheirá-lo, esfregá-lo em alguma parte do corpo, enfim, as variáveis são infinitas, mas a função é sempre a de executar por si mesmo o que outrora tinha de ser realizado por outro (CORSO; CORSO, 2006, p. 260).

No caso da protagonista em destaque, o coelho Sansão encarnaria essa função. Seu rival, Cebolinha, acredita que o brinquedo é o ponto vulnerável da personagem. Por isso, a todo custo tenta roubá-lo e descaracterizá-lo, dando nós em suas orelhas ou o lavando. Tal fato causa profunda irritação em Mônica, pois, agindo assim, o rival interrompe o seu ritual sagrado. Ao fazer a interrupção, Cebolinha acredita que eliminaria a principal arma da amiga, que é a força e, juntamente a ela, a liderança, tal qual Dalila fez ao homônimo Sansão, das histórias bíblicas.

A aparição da protagonista ocorre na data de três de março de 1963 como personagem secundária nas tiras cujo reinado era de Cebolinha. Logo na estreia, ele, que viria a se tornar seu maior rival, interpela furiosamente Mônica, referindo-se a ela como “menina”. O incômodo de uma “menina” se colocar à sua frente e atrapalhar sua performance fica evidente. Mesmo com a figuração pouco usual para o feminino, descaracterizando a representação que povoa o imaginário coletivo, a garotinha fez sucesso com o público, para desgosto daquele que era a grande estrela da turma.

Figura 17 - Primeira aparição da personagem Mônica



Fonte: TURMA DA MÔNICA (2019a, s.p.).

A identificação do público com a personagem é imediata. Sua presença se torna uma constante e acaba por destronar Cebolinha de seu reino. A partir de então, ressentido, ele inicia suas tentativas para reconquistar seu estrelato. Para tanto, constrói seus planos mirabolantes, também considerados infalíveis:

Ele realiza uma luta quixotesca para vencer a supremacia da força física de Mônica, sua atividade central é bolar um plano infalível e se apossar do coelho de pelúcia da menina, que ele julga ser a fonte do poder que ela detém. Apesar do empenho, sempre fracassa, seus esforços parecem ridículos e seus planos são delirantes como os do cavaleiro espanhol. Cascão é seu Sancho Pança, mas difere do gordo ajudante de Quixote, porque se mostra sempre meio distraído e é geralmente o responsável pelos fracassos das empreitadas de Cebolinha (CORSO; CORSO, 2006, p. 257).

A luta quixotesca descrita por Corso e Corso (2006) e que se repete seguidamente nas HQs pode ser também compreendida por meio das percepções de Simone de Beauvoir. Em sua teorização sobre as mulheres de determinada época, Beauvoir destacou as construções sociais do feminino e a forma como essas construções foram estabelecendo determinadas cobranças sobre o papel social da mulher. A autora, em sua obra de referência, *O segundo sexo* (2009 [1949]), descreve como homens e mulheres podem desempenhar seus papéis num contexto de emancipação feminina:

É então a atitude dos homens que cria novo conflito: é com má vontade que o homem libera a mulher. Agradar-lhe permanecer o sujeito soberano, o superior absoluto, o ser essencial; recusa-se a considerar concretamente a companheira como sua igual; ela responde à sua desconfiança com uma atitude agressiva (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 921).

O contexto sociocultural dos anos de 1960, principalmente o movimento contracultura, portanto, favoreceu a afirmação do lugar ocupado por Mônica. Moacyr Cirne, em *Quadrinhos e sedução* (2000), enfatiza que o período compreendido entre 1961 e 1972 é um dos mais ricos de toda a história do século, inclusive para os quadrinhos:

Há pelo menos três renovações gráficas e temáticas, fundamentais promovidas na esfera da “banda desenhada”: a renovação do dos super-heróis (*Quarteto fantástico, Homem-Aranha, o novo Capitão América, Hulk, Demolidor, O Surfista Prateado*), operada por Stan Lee; a renovação gráfica europeia, com ênfase temática no papel da mulher como personagem-sujeito de sua história (*Barbarella, Valentina, Jodelle, Bianca, Paulette* [esta, em 1970]); a renovação igualmente gráfica e conteudista dos comix underground, uma verdadeira porrada no bom mocismo ianque [...] (CIRNE, 2000, p. 41, grifos do autor).

A presença feminina citada por Cirne é representativa do universo adulto, diferentemente de nossa personagem, que possibilita aos leitores mirins, em grande parte de seus quadrinhos, a construção de um sujeito feminino protagonista de sua história, indivíduos destoantes dos papéis de gênero cristalizados no imaginário coletivo. Quando desempenha essa função, a protagonista passa por inúmeros desafios, um deles sendo a pressão que sofre para se enquadrar no eterno “perfil feminino”. A reivindicação para que seja mais feminina é uma constante na primeira década da obra. A personagem responde alterando o uso da força com o uso da inteligência, o que resulta em momentos cômicos para o leitor. A respeito do uso da força como meio de derrotar o rival, muitos leitores consideram que a personagem exagera nas “surras de coelhadas”, sendo demasiadamente agressiva e, nesse sentido, um modelo impróprio para as crianças. No sexto capítulo, apresentaremos nossas considerações a respeito do tema.

4.1.1 Você precisa ser mais feminina!

Desde o início da produção, sempre houve um discurso a ela direcionado, para que a protagonista mudasse o seu “jeito de ser”. Aos sete anos de idade, as exigências para que seja mais feminina não partem dela, não estão no seu campo de desejo ou, como nos diz Beauvoir, “a ideia de feminilidade impõe-se de fora a toda mulher” (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 882) – inclusive no caso da protagonista.

O sujeito feminino e sua feminilidade que ainda persistem podem ser traduzidos por meio das palavras “meiga” e “gentil”, repetidas incansavelmente nas tiras. No discurso, tentam afastá-la de sua construção enquanto sujeito autônomo, anulando sua personalidade, ou seja, “[...] à mulher para que realize sua feminilidade, pede-se que se faça objeto e presa, isto é que renuncie a suas reivindicações de sujeito soberano” (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 882). A renúncia à sua soberania enquanto sujeito é realizada desde as tiras impressas nos jornais até àquelas divulgadas por meio das plataformas digitais. A alternância das tiras – preto e branco e coloridas – que trazemos para ilustrar a discussão são representantes também das duas mídias utilizadas pelos produtores na veiculação do formato.

Figura 18 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [1]



Fonte: Mauricio de Sousa (2007, p. 73).

No roteiro acima, Mônica demonstra segurança em relação aos ataques sofridos, por não representar a imagem que seu antagonista tem do sexo oposto. Apesar de sua fisionomia agressiva, ouve todos os insultos sem demonstrar nenhuma reação. No último quadro, vemos Cebolinha nocauteado no chão. No ápice da narrativa, ela não diz a ele o real motivo de ter apanhado e segue com seus pensamentos. Consideramos curioso o recurso utilizado por Sousa (2007) ao escolher o estilo balão de pensamento, o que demonstra que apenas ao leitor interessa a justificativa. Somente ao público cabe saber que ela não se deixou atingir pelos ataques sofridos à sua pessoa. Outra situação na qual o autor utiliza do balão de pensamento se encontra na tira da Figura 19. Constatamos nesta e em outras narrativas que, por vezes, a personagem se sente pressionada pelas normas relativas ao seu gênero e considera a possibilidade de atendê-las. Porém, a subversão a elas prevalece, nos proporcionando momentos divertidos.

Figura 19 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [2]



Fonte: Mauricio de Sousa (2008, p. 100).

Em sua principal obra, *Mística feminina* (1963), Betty Friedan, uma das fundadoras modernas do pensamento feminista norte-americano, discute sobre a conformação da mulher à ocupação de dona de casa. As propagandas da “mulher dos anos 50” eram transmitidas nas diferentes mídias e apresentavam uma identidade de mulher empenhada em cuidar dos filhos e do marido. A crítica de Betty Friedan (1963) sobre o estímulo a tal ocupação é pertinente na atualidade. Inúmeras são as propagandas que ilustram ser o papel de dona de casa o principal a ser desempenhado pelo sujeito feminino. Dentre as inúmeras que circulam no mercado, escolhemos como exemplo aquelas relativas aos produtos de limpeza da marca Mr. Músculo, devido à clareza de sua mensagem. Nela não encontramos qualquer possibilidade de uma dupla interpretação.

Figura 20 - Propaganda da marca “Mr. Músculo”



Fonte: Perceba (2017).

A equipe de *marketing*³⁷ da empresa Mr. Músculo recorreu à antiquíssima ideia de que os cuidados com a casa são tarefas femininas. Em suas peças publicitárias, é comum ver imagens de mulheres cuidando da limpeza, fazendo a manutenção da casa e caindo de exaustão após uma faxina. Como vimos na Figura 20, seus produtos ajudariam a mulher nesse cuidado, otimizando seu tempo, ajudando-a a alcançar seus objetivos secundários, pois, como inferimos da mensagem, seu objetivo principal são os deveres com a casa.

Ao inverter esses papéis e colocar a personagem masculina para executar os serviços da casa, Mauricio de Sousa desestabiliza o universo familiar tradicional das tiras da época. Nesse gênero, o papel recorrente das mulheres se restringia ao campo doméstico. Apesar de ser apontado como uma conquista, uma vez que a figura do feminino estava presente nas narrativas, não significava que tais personagens vivessem em um ambiente libertário e de autonomia feminina, pois representavam que o campo social privado pertencia ao feminino e, em contrapartida, o campo público ao masculino. A estratégia de inserir o integrante masculino da turma na brincadeira de casinha, por meio de uma cena cômica, garante a diversão do leitor. A estratégia, certamente compreendida no suporte tira – um formato que tem como característica o humor –, é colocada sob uma suspeita.

O intuito de encaixar a personagem no padrão desejado, eliminando sua agressividade, é uma característica que sobressai da relação que estabelece com os personagens do sexo oposto, porém, não se restringe a eles, uma vez que sua amiga Magali, que à época também encampava o discurso, por vezes lembrou à Mônica de sua condição. A presença de um personagem feminino na maioria das vezes não era garantia, tal como acima citado, de uma representatividade almejada pelos movimentos feministas. Selma Regina Nunes Oliveira, em sua obra *Mulher ao quadrado* (2007), nos lembra que as mulheres nos quadrinhos têm frisado identidades femininas enquanto enfatizam valores masculinos. Na tira da Figura 21 é o que faz a personagem Magali, que, apesar de ser sua melhor amiga, não compartilha das perspectivas emancipatórias de Mônica. Conforme Corso e Corso,

³⁷ #NaoAjudeCompartilhe: este é o mote da nova campanha de Mr. Músculo para discutir uma divisão de tarefas domésticas entre homens e mulheres, desassociando-a da ideia que a limpeza é responsabilidade da mulher. O verbo ajuda a indicar que a obrigação pelo serviço doméstico é da mulher e, quando o homem realiza essas funções, está, portanto, ajudando, fazendo um favor à sua companheira (GRANDES NOMES DA PROPAGANDA, 2019).

“Mônica faz a leitura de que é preciso vencer no próprio território dos homens, aos sopapos, embora Magali lembre que lucraria sendo mais feminina” (2006, p. 202).

Figura 21 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [3]



Fonte: Mauricio de Sousa (2007, p. 73).

As normas prescritas para a identidade feminina da personagem, em grande parte, estão relacionadas à sua imagem corporal e às suas atitudes, fato que não é exclusivo para a figuração feminina nos quadrinhos. Sabemos que sua representação em diferentes meios ficcionais, tais como o cinema, a novela de televisão e a propaganda, por exemplo, por diversas vezes foi objeto de crítica. A norma é evocada por Cebolinha na tira da Figura 22, quando diz à Mônica que ela “deve fazer como uma menina ‘normal’ faz!” (SOUSA, Mauricio, 2007, p. 54). Talvez cansado de ser nocauteado, tenta lembrá-la de que a arma utilizada por uma mulher “normal” durante uma briga seja o puxar de cabelos, o que, no caso, seria menos doloroso, uma vez que possui apenas cinco fios.

Figura 22 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [4]



Fonte: Mauricio de Sousa (2007, p. 54).

Seguindo a ótica de Cebolinha, construída pela e na sociedade patriarcal, a mulher tem um lugar pré-estabelecido no mundo inteiro. Muito se tem falado sobre o lugar que a mulher deve ocupar e sua autoridade sobre seu corpo. A *hashtag* #meucorpominhasregras, por exemplo, é uma das mais difundidas nas plataformas digitais e os quadrinhos que analisamos problematizam a questão, tal como pode ser percebido na tira da Figura 23, que causa impacto quando, no primeiro quadro, Magali diz que “lugar de mulher é na cozinha”. Segue com ironia apontando a sala como outra possibilidade e genialmente segue correndo livremente para fora. A simbologia dessa “corrida para fora” nos remete às contradições impostas aos gêneros na infância, descritas por Beauvoir (2009). Em suas considerações, a autora tece as diferenças que são desenvolvidas e não inatas aos gêneros pelos educadores sociais. Cita a passividade como sendo um traço essencialmente atribuído ao feminino e à liberdade ao masculino, que tem a sorte de fazer “[...] o aprendizado de sua existência como um livre movimento para o mundo” (BEAUVOIR, 2009, p. 375), ou seja, para transcender. Ao feminino, portanto, cabe a imanência.

Figura 23 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [5]



Fonte: Tediado (s.d.).

Por outro lado, vislumbramos, na tira da Figura 24, que para o antagonista de Mônica, o verdadeiro lugar dela é o de sua coadjuvante. O motivo alegado, sua inferioridade, não convence a menina. Com seus pensamentos, informa ao leitor que poderia se deixar levar pelos argumentos apresentados – de que esse quadrinho não é “qualquer parte do mundo”. É o seu lugar de protagonismo.

Figura 24 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [6]



Fonte: Maurício de Sousa (2007, p. 55).

A coadjuvância feminina não é novidade nos quadrinhos. Há tempos seus

lugares são de figurações de mocinhas a serem resgatadas por heróis, secretárias, mães, ou dotadas de atributos sexuais para satisfação do masculino, como nos informa Selma Oliveira: “[...] tem sido, há várias gerações, um lócus erotizado de significações, uma instância de vigilância e controle sobre as sexualidades masculinas e femininas” (OLIVEIRA, 2007, p. 150). O ineditismo de uma personagem criança feminina nos quadrinhos brasileiros, portanto, é evidente no caso de Mônica, visto que a carência de protagonistas do sexo feminino ocupando lugares de prestígio e poder era o padrão (MOYA, 1977). O feminino, porém, em termos simbólicos e de representação, continua sendo objeto a ser reprimido. No caso dos quadrinhos de Sousa, Cebolinha exerce essa função.

O eterno conflito segue junto com seus protagonistas para as tiras digitais. A transmídia, assim como vimos, é um dos recursos mais utilizados pelos produtores. Enquanto nas tiras divulgadas nos anos de 1960 a narrativa espelhava os desafios da mulher para ocupar o espaço público, a temática discutida nas tiras digitais problematiza sobre o direito da mulher sobre o seu próprio corpo. Ao contrário de suas figurações iniciais, nas quais utiliza de sua força física para se defender, agora Mônica também faz uso de seu intelecto para desestabilizar o rival.

Figura 25 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [7]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (s.d.).

Assim como as coelhadas, tal atitude atinge Cebolinha diretamente, já que ele ainda constrói sua superioridade masculina sob o argumento de ser o mais inteligente da turma. Corso e Corso (2006), a respeito da pretensa inteligência, apontam que:

[...] apesar de ser constantemente traído por sua linguagem, que o desvaloriza, a inteligência do Cebolinha é voltada para derrotar sua

rival. Suas ações são sempre uma afirmação viril que nunca consegue alcançar o alvo (CORSO; CORSO, 2006, p. 202).

Cebolinha, apesar de sua incapacidade de pronunciar o “R”, trocando-o pela letra “L”, é, ainda assim, considerado por muitas crianças “o intelectual”, ou seja, aquele que pensa e arquiteta planos mirabolantes. A pesquisadora espanhola Marañón (2018) aponta uma interessante pesquisa realizada, a qual cremos ser de grande importância para a discussão que propomos. Os dados mostraram que

[...] as meninas, a partir dos seis anos, se sentem menos inteligentes que os meninos. Parece que até os cinco anos as meninas não percebem grandes diferenças entre os meninos e meninas, mas a partir dos seis anos algo ocorre para que as meninas classifiquem os meninos como “especialmente inteligentes” (MARAÑÓN, 2018, p. 58, tradução nossa)³⁸.

Tal ocorrência, segundo a autora, demonstra que a construção dos gêneros ocorre desde cedo, já na infância. Ressalta que os inofensivos estereótipos que as meninas assumem antes dos seis anos de idade causarão impactos por toda a sua vida, dado que já na infância se compreendem menos inteligentes que os meninos.

No roteiro da Figura 26, a personagem ressalta a inteligência como um de seus atributos, como também o faz nos versos da famosa música “Sou Mônica, sou Mônica, dentucinha e sabichona”. Ao cantarolar, ela assume suas características físicas, porém as transcende. A leitora mirim fã desse universo, por isso, tem a possibilidade de identificação com um sujeito feminino nos quadrinhos que também é “especialmente inteligente” e, assim como ela, pode vir a contrariar as expectativas dos outros em relação à sua suposta inferioridade.

³⁸ “[...] las niñas, a partir de los seis años, se sienten menos inteligentes que los niños. Parece ser que, hasta los cinco años, las niñas no perciben grandes diferencias entre los niños y las niñas, pero a partir de los seis algo ocurre para que las niñas cataloguen a más niño como “especialmente inteligentes” (MARAÑÓN, 2018, p. 58).

Figura 26 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [8]



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (s.d.).

Cebolinha enuncia um “eu masculino” que tenta afirmar sua superioridade alicerçada em dois preceitos: força e inteligência. Como podemos constatar, ambos são desafiados pela personagem feminina que desorganiza esse “eu”. Ele também é traído por suas próprias ações, como no quadrinho da Figura 27, quando se machuca com um simples soco na mão. Corso e Corso (2006), no entanto, nos lembram de um dado que pode passar despercebido pelos leitores, a maturidade do personagem. Segundo os autores, ele,

[...] de certa forma, é o mais maduro por ser o mais perseverante em sua missão de Sísifo de derrotar uma mulher para se afirmar como homem. Pode não dar certo, mas ele é aquele que não se cansa de tentar, e talvez essa seja a garantia de sua afirmação como menino (CORSO; CORSO, 2006, p. 257).

Figura 27 - Tiras clássicas da Turma da Mônica [9]



Fonte: Turma da Mônica (2016, s.p.).

Outra observação que os autores fazem recai sobre Mônica, quando diz que ela também gosta de:

[...] se arrumar, de brincar de casinha e pode até se interessar por alguns meninos, com aquele amor contemplativo das primeiras descobertas; entretanto, com os meninos da turma e principalmente com seu inimigo número um, a relação é sempre bélica” (CORSO; CORSO, 2006, p. 257).

Em outras palavras, na personagem se inscrevem também determinadas características esperadas para o gênero feminino. Certo receio recai sobre tal observação. Quando Corso e Corso (2006) enfatizam que, apesar de apresentar características “femininas”, a personagem não consegue estabelecer uma relação harmônica com os sujeitos masculinos da turma, pois é sempre bélica, reforçam um antigo estereótipo atribuído a um sujeito feminino autônomo. A visão amplamente difundida socialmente é de que uma mulher que exerce liderança, que é assertiva em seus posicionamentos, não encontra um parceiro amoroso, uma vez que “assusta os homens”. As alcunhas de “mandona”, “sargento” e “mulher macho” acompanham muitas dessas mulheres.

A temática sobre namoro também é tensionada nos quadrinhos de Sousa. As intempéries para Mônica conquistar seu par romântico são vivenciadas nas revistas devido à possibilidade de um maior investimento no espaço gráfico que amplia a narrativa. Foi a partir das revistas *Turma da Mônica* que a protagonista conquistou o cobiçado título de “Dona da Rua”. A proeza, assim como a forma como a personagem é representada nas páginas das HQs, serão melhores analisados a seguir.

4.1.2 #DonadaRua: o protagonismo feminino na revista *Turma da Mônica*

As revistas em quadrinhos usualmente apresentam tamanhos padronizados, sendo os conhecidos o formatinho (13x21cm), o *comic book* (17x26cm) e a *magazine* (20x26,5cm). Segundo Brandão (2016), o gênero, em seus diversos tamanhos, tornou-se muito popular em nosso país “por serem facilmente encontradas em bancas e revistarias, pela leitura prazerosa e pelas suas características estéticas. Os gêneros de super-heróis, de humor e o infantil dominam o mercado” (BRANDÃO, 2016, p. 05).

A HQ intitulada *Mônica e sua turma*, primeira revista publicada pela editora Abril, chegou às bancas em maio de 1970, com o título um pouco diferente do que conhecemos atualmente. Sua diagramação é feita no padrão formatinho. As personagens já apresentavam uma linguagem gráfica mais arredondada, mas as temáticas permaneciam as mesmas abordadas nas tiras: o conflito entre as personagens principais e a idealização da infância no fictício bairro Limoeiro. Em várias entrevistas, Sousa informa que a transição de coadjuvante para protagonista se deveu à identificação do público com a personagem, pois “a gente, às vezes, perde o controle do personagem. Nas histórias em quadrinhos, em novelas, acontece muito isso: um personagem começa bem embalado e, de repente, o público prefere outro. Aconteceu com a Mônica” (SOUSA, Mauricio, 2013).

Assim como nas tiras, o sucesso se reflete no mercado e os números vendidos se equiparam aos dos famosos personagens de Walt Disney. Mickey e sua turma, que reinavam no cenário infantil de quadrinhos no mundo todo, encontram nos quadrinhos de Sousa um concorrente. Por isso o pai da turminha não compreendeu de início o convite da editora Abril, visto que

[...] nos últimos 20 anos, a Abril tinha sido praticamente sinônimo de Disney no Brasil, vendendo milhões de *O Pato Donald* e *Zé Carioca*. Por que se interessaria por um artista nacional? Eles não precisavam de mim. Achei que era pegadinha. Mas não era. Queriam mesmo fazer a revista da Mônica (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 138, grifos do autor).

Com uma tiragem mensal de 200 mil exemplares, os quadrinhos de Sousa se consagraram no mercado nacional, tornando-se “o campeão em vendas e de maior nome da indústria de quadrinhos nacionais” (ROSA, 2014, p. 47). O fato contrariou as expectativas do mercado, uma vez que

[...] era consenso que criança brasileira só gostava de personagem importado. O próprio sucesso das revistas Disney provava isso. Diante desse cenário, nunca, jamais uma artista nacional chegaria nem perto dos heróis americanos” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 138).

Mas a menina de traços e beleza incomuns que carregava o rótulo de “baixinha, gorducha e dentuça” desestabilizou essa certeza, criando fissuras nesse paradigma, e “lá estava a revista Mônica, nos primeiros anos da década de 1970,

vendendo 20 vezes mais do que Super-Homem ou Batman” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 138). As fronteiras nacionais também foram diluídas e, no ano de 1971, a sétima edição do Festival Internacional de Lucca, na Itália, concedeu ao autor o prêmio internacional de quadrinhos *Yellow Kid*, pelo conjunto da obra e à Editora Abril, o prêmio Guinini, pelo melhor produto do ano, a revista *Mônica*. O criador, em sua autobiografia, diz que, no país, tal feito não reverberou, o que a princípio foi uma frustração, não havendo aumento nas vendas. Porém, em contrapartida, seu nome “foi circulando no mercado internacional de quadrinhos com outro status” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 152). Nos EUA, os grandes editores de jornais e os *syndicates* conheceram a força desses personagens, dando início à trajetória em solo internacional. Com o cenário favorável às suas publicações, Sousa, no ano de 1975, fundou o Estúdio Mauricio de Sousa Produções (MSP), considerado, na atualidade, o maior estúdio de quadrinhos da América do Sul.

Ao longo de sua jornada, a revista já foi publicada por três grandes editoras. A primeira parceria com a editora Abril se encerrou em 1986, estreando em janeiro de 1987 a segunda edição número um pela editora Globo. A parceria entre a MSP e a Globo foi bastante frutífera. De um milhão de revistas vendidas na antiga editora, estreou na concorrente com a marca de 3,5 milhões de exemplares, chegando ao patamar recorde de “6,3 milhões de exemplares vendidos num único mês, sendo que por muitos meses a média girou em torno de 5 milhões, a mesma marca do Almanaque Disney” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 211). Apesar do sucesso, a parceria foi finalizada no ano de 2006. Adentrando o século XXI, uma nova expansão realoca suas publicações para a editora italiana Panini e, em janeiro de 2007, uma terceira *Mônica* n° 1 chega às bancas.

Figura 28 - As três capas “número um” da Mônica



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2007-2022, s.p.).

A reprodução da imagem da protagonista vai além dos quadrinhos e podemos encontrá-la em livros ilustrados, álbuns de figurinhas, CD-ROMs, jogos eletrônicos, jogos de tabuleiro, peças de teatro, desenhos animados, longas-metragens, ou seja, em diferentes mídias e produtos licenciados, que chegam a somar 2.500 produtos. As parcerias também são diversas, de produtos alimentícios a produtos de higiene pessoal. Mônica também foi nomeada Embaixadora da UNICEF em 2007; Embaixadora do Turismo Brasileiro, pelo Ministério do Turismo no Brasil, em 2008; e Embaixadora da Cultura, pelo Ministério da Cultura, em 2009.

Em outubro de 2019, a publicação completou a marca de 600 edições³⁹, contabilizando as edições das editoras Abril, Globo e Panini. Para que o público pudesse ter acesso a essas edições, em 2015 foi lançado um aplicativo para *smartphones* chamado *Caixa de Quadrinhos*, reunindo mais de 500 edições da franquia para *download*. Em outubro de 2018, a MSP e a Panini lançaram o aplicativo *Banca da Mônica*, que permite ao leitor ler histórias recentes e antigas. O serviço por *streaming* disponibiliza revistas mensais, além de todo o acervo editorial da MSP, passando pelas produções lançadas desde 1950 às *graphic novels* do selo Graphic MSP (CASARIN, 2018). Para Mônica Sousa, em entrevista à jornalista Soraia Alves, o *app* é uma importante estratégia no universo digital, pois além de promover o acesso à parte do acervo pelos fãs, ele “é mais uma forma de aproximar

³⁹ Para mais informações, cf. VAL, 2015.

os quadrinhos da nova geração, que tem acesso aos gadgets desde cedo, e de incentivar a leitura” (SOUSA, Mônica apud ALVES, 2018).

O incentivo à leitura que sua obra proporcionou a tantas gerações é considerado pelo autor “disparado, seu maior orgulho” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 295). Porém, apesar de todo o sucesso sustentado por décadas, a obra também foi, ao longo desses anos, alvo de inúmeras críticas. A primeira delas recai sobre o contexto das narrativas, a segunda sobre a personalidade violenta da protagonista, e a terceira, sobre o caráter mercadológico. Na década de 1970, por exemplo, as narrativas seguiam, assim como nas tiras, desconectadas das questões políticas, e o contexto repressor da ditadura militar não servia de pano de fundo para suas histórias. Desde então, o universo ficcional criado por Sousa é alvo de críticos que denunciam a falta de engajamento político da obra. O autor, em sua autobiografia, disserta sobre a polêmica: "No futuro, sobretudo a partir de 1964, os críticos diriam que os personagens da turminha eram alienados, que o mundo podia cair que eles não assumiriam posições. Sim, é isso mesmo. Eles são crianças, não fantoches ideológicos" (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 77). Cirne (2000) menciona essa discussão ao dizer que um quadrinho – brasileiro –, para ser considerado politicamente combativo, deve ser capaz de apresentar uma renovação gráfica e narrativa que problematize as questões que estão na raiz de nossas culturas e da tragédia política e social. Cita como exemplos a serem retratados nas narrativas quadrinísticas a fome severina, a antropologia dos mitos indígenas, o futebol e a macumba como expressão mágica e ideológica (CIRNE, 2000, p. 44).

O autor não coloca entre suas prioridades a diversidade de representação feminina, há muito solicitada nessas narrativas (MCCLLOUD, 2006). Em nosso estudo, interessa-nos problematizar a falta de representatividade feminina na nona arte, mas não podemos deixar de apontar que também é danosa à expressão cultural a falta da representatividade étnica, sexual, religiosa, entre outras. A desigualdade entre os gêneros, que também se faz presente nas HQs, é apontada por diversas pesquisas como a grande responsável pela violência sofrida pelas mulheres. Nesse sentido, o universo lúdico criado por Sousa e a resistência de sua protagonista merecem ser objeto de análise, apesar de determinadas contradições que serão apresentadas nesta tese, pois, como nos dizem Corso e Corso: “Ela é a atração principal, já que o mundo de Sousa é de certa forma feminista. Nele, a

mulher continua sua disputa pelo espaço que lhe foi negado por tantos séculos” (2006, p. 202).

Após quase quatro décadas de história, os leitores mirins cresceram. Com o sucesso do estilo mangá e da cultura *pop* oriental, os personagens de Sousa cresceram nas páginas da *Turma da Mônica Jovem*. As mulheres da nova geração seguem, em seus comportamentos, norteadas “pelos princípios de uma campanha defendida pelas garotas da turminha: o empoderamento feminino” (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 281). Nos gibis infantis, o mote é “Somos todas donas da rua”, nos quais são estabelecidos dez princípios básicos que trazem a igualdade de direitos, identidade e diversidade:

No quesito identidade está escrito que “as meninas combinam com o que quiserem ser”. No da diversidade, que “não importa origem, etnia, religião, estrato social, local de moradia, se tem alguma deficiência ou não, toda menina é uma dona da rua”. E no capítulo da autoestima, “que as meninas possam ser felizes do jeito que são, sem achar que precisam mudar sua aparência ou seu jeito de ser”. (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 281).

O mote anteriormente citado faz parte do projeto intitulado “Donas da Rua”, iniciado no dia oito de maio de 2016 pelo Estúdio MSP nas redes sociais *Instagram* e *Facebook*. Para viabilizar a ação, a MSP se tornou signatária dos princípios da ONU Mulheres, a entidade das Nações Unidas para a igualdade de gênero e o empoderamento das mulheres. Fundamentada na visão de igualdade consagrada na *Carta das Nações Unidas*, a ONU Mulheres, entre outras questões, trabalha para a eliminação da discriminação contra mulheres e meninas e a realização da igualdade entre mulheres e homens como parceiros e beneficiários do desenvolvimento, observando ainda direitos humanos, ação humanitária, paz e segurança.

O projeto visa, por meio das personagens femininas, evidenciar a importância de inúmeras mulheres ao longo da história, bem como reforçar que, independentemente da condição, as leitoras mirins também podem ser donas da rua.

Figura 29 - Personagens diversas no projeto “Donas da Rua”



Fonte: Turma da Mônica (2019b, s.p.).

O objetivo inicial seria construir um *website* colaborativo para que as leitoras relatassem, por meio de depoimentos, suas histórias e o que as fazem se sentir verdadeiras “donas da rua”. Para uma maior representação na internet, foi criada uma *hashtag* que possibilitou a propagação e replicação dos conteúdos nas plataformas digitais, tais como *Facebook* e *Instagram*, além de facilitar a localização dos mesmos. A *hashtag* de divulgação da proposta recebeu o nome #DonasdaRua. Ela é veiculada no interior da *fan page Turma da Mônica*, estando especificamente voltada ao público infantojuvenil.

Figura 30 - Pôster do projeto “Donas da Rua”



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (s.d.).

A interação dos leitores para a manutenção do projeto é fundamental, pois, por meio de suas postagens, dão visibilidade à discussão, ampliando-a e a difundindo de forma rápida e simples. Tais funções, para Recuero (2009), promovem uma reflexão social a partir do contato com vozes de vários atores. Assim, “a interação é, portanto, aquela ação que tem um reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexão social” (RECUERO, 2009, p. 31). A combinação da facilidade em acessar os conteúdos e a participação do público fortalece tanto o projeto quanto o poder da representatividade feminina, auxiliando nas discussões do papel da mulher no século XXI. Portanto, podemos considerar o projeto “Donas da Rua” como uma tentativa de ciberativismo feminista, um dos elementos elaboradores da quarta onda do feminismo, movimento já oportunamente descrito nesta tese. As postagens exibidas abaixo nos auxiliam a compreender tal característica:

Figura 31 - Mônica como “Malala Yousafzai” [1]



Fonte: Turma da Mônica (2017a, s.p.).

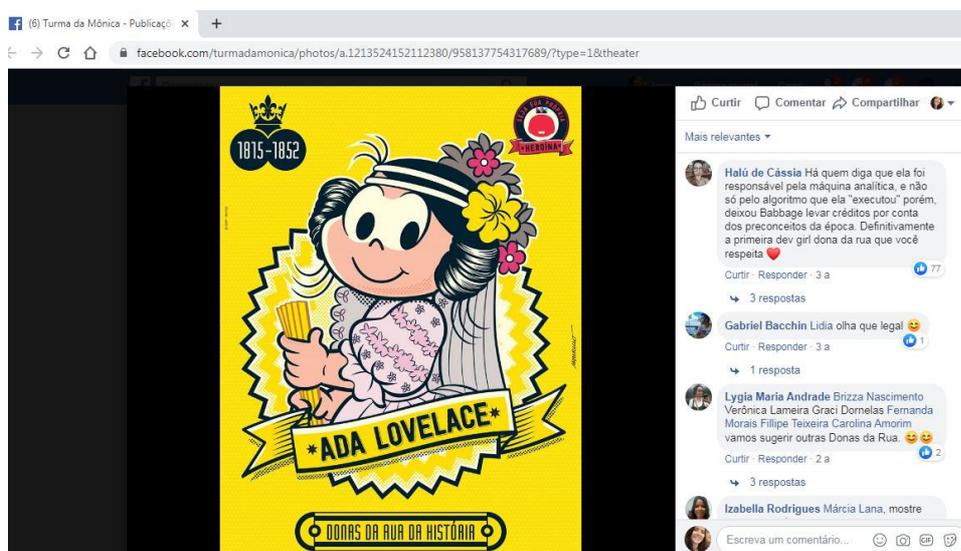
Figura 32 - Mônica como “Malala Yousafzai” [2]



Fonte: Turma da Mônica (2017a, s.p.).

Como podemos perceber, os seguidores fazem sugestões de outras mulheres que poderiam encampar a proposta, e expressam o desejo de que o projeto ultrapasse as telas digitais e migre para o suporte papel. Além disso, em muitos outros comentários há o acréscimo de informações e discussões sobre a figura feminina, como ocorreu na representação da matemática e programadora de computadores Ada Lovelace, de origem inglesa:

Figura 33 - Magali como Ada Lovelace



Fonte: Turma da Mônica (2017b, s.p.).

As figuras femininas homenageadas seguem inspirando as meninas a se tornarem mulheres fortes e seguras de si. A presença do projeto veiculado na página oficial da turma e sua repercussão em outras redes sociais garante a visibilidade que a campanha necessita, uma vez que as personagens de Sousa no mundo virtual, como já pontuamos, é uma constante. As figurações em tela, bem como impressas, apesar de proporcionarem experiências diferentes para o leitor/espectador, apresentam para ele, em qualquer uma das plataformas, a mesma capacidade de absorção da narrativa. As telas fazem cada vez mais parte do cotidiano e a possibilidade de transpor a leitura para esses suportes facilita a tarefa de quem busca informação ou aprendizado. As primeiras manifestações transmídia em que as personagens da *Turma da Mônica* transpuseram o papel impresso para as telas digitais foram as animações para anúncios na televisão, nos anos 1960. Desde então, inúmeras estratégias foram utilizadas, a mais recente, *Mônica Toy*, será apresentada a seguir.

4.2 DOS ÁTOMOS AOS BYTES: A LINGUAGEM TOY PERSPECTIVANDO A PROTAGONISTA NO UNIVERSO VIRTUAL MÔNICA TOY

A relação dos personagens de Sousa com a animação data do século passado. Nos idos dos anos 1960, a MSP estabeleceu parceria com a empresa de produtos alimentícios Cica e seus personagens transformaram-se em garotos-propaganda da empresa em diversas animações. Ainda veiculadas em preto e branco, fizeram sucesso com o público. No ano de 1976, graças à parceria, a marca patrocinou a realização de um primeiro curta-metragem com apenas cinco minutos de duração. Ele foi ao ar pela primeira vez nos intervalos da Rede Globo, sendo intitulado *O Natal da Turma da Mônica*, e “seu enredo simples cativou as crianças, e a animação, apesar de muito precária naqueles tempos, dava a todo mundo a chance de ver a turminha finalmente vivendo uma aventura animada completa na TV” (GARCIA, 2017, s.p.). A estreia no cinema veio em 1982, com *As Aventuras da Turma da Mônica*, seguido de *A Princesa e o Robô*, no ano seguinte, e de lançamentos diretamente para vídeo até o ano de 2007, com *Uma Aventura no Tempo*. A opção pela divulgação no formato vídeo permitiu a longevidade das

animações, pois os altos custos de veiculação dos filmes nas salas de cinemas, conforme salienta Moreno (1978), eram grandes empecilhos para essas produções.

Além dos custos financeiros, os recursos digitais utilizados na época também não favoreciam a vertente de mercado. Com a revolução tecnológica das duas últimas décadas, o cenário se modifica. O mercado brasileiro também se agita e as séries *Princesas do Mar* (2005), *Peixonauta* (2009), *Irmão do Jorel* (2014) e *Show da Luna* (2014) estão entre as mais assistidas nas emissoras de domínio fechado Cartoon Network e Discovery Kids. Os Estúdios MSP seguem com seus curtas da turma clássica, que são veiculados nas plataformas digitais e no canal TV Cultura, ademais, a partir do mês de novembro de 2019, *Aventuras da Turma da Mônica Jovem* passou a ser veiculado na supramencionada emissora Cartoon Network.

Para as celebrações de seu cinquentenário, em maio de 2013, os editores promoveram diversos eventos, dentre eles, uma nova repaginação alternativa da *Turma da Mônica*, a animação em 2D intitulada *Mônica Toy*. Assim como a inovação realizada a partir da *Turma da Mônica Jovem* em 2008, o *rebranding*⁴⁰ dos personagens não tinha por objetivo substituir a fórmula clássica, mas, sim, dialogar com os leitores adolescentes e jovens adultos. O público alvo, adulto, dessa vez foram os chamados *kidults*. O neologismo foi apresentado pelo sociólogo britânico Frank Furedi em seu artigo “The children who won’t grow up” (2003). Ele fez a junção das palavras em inglês “criança” (*kid*) e “adulto” (*adult*), para definir o que chama de patologia da vida adulta contemporânea. Há quem diga que os *kidults* são os continuadores da “Síndrome de Peter Pan”. Porém, para o criador da terminologia, são apenas adultos na faixa etária entre os vinte e trinta anos de idade que consomem produtos que os lembram de suas respectivas infâncias.

Os *kidults*, portanto, estão contribuindo para dissolver as fronteiras que concebem brinquedos, *games* e produtos midiáticos, como por exemplo as animações e os quadrinhos, como exclusividade do consumo infantil. A quebra do paradigma descortina um cenário inédito, no qual crianças e *kidults* consomem produtos semelhantes, porém, atribuem a eles significações e reações distintas. A criança é atraída pela imaginação, o *kidults*, por sua vez, pelo saudosismo da memória afetiva do passado. O filme *Shrek* (2000), pioneiro no campo da animação

⁴⁰ *Rebranding* é o nome dado às ações estratégicas que buscam reposicionar uma marca no mercado e na percepção do consumidor. A prática é constantemente adotada por empresas com a imagem prejudicada ou que buscam se aventurar em novos mercados.

compartilhada entre os dois públicos, trouxe uma narrativa na qual os elementos mágicos dos contos de fadas seduziam o universo infantil, enquanto as piadas escondidas no enredo eram percebidas e agradavam aos adultos. Seguindo o rastro do sucesso de *Shrek*, outros títulos surgiram, e atualmente é frequente encontrar nos *websites*⁴¹ especializados em cinema algumas listas com indicações desses filmes.

Um fenômeno interessante oriundo na internet, relativo ao entusiasmo de adultos pelas produções, são as páginas denominadas *fandom* – neologismo com as palavras de língua inglesa “*fan*” e “*kingdom*”. São espaços virtuais concebidos como o “reino dos fãs”, em que há discussões com outros espectadores, produções artísticas e de conteúdo, fóruns de discussões sobre diferentes teorias, tudo devidamente organizado pelos administradores das páginas. Nesse meio, encontramos dois *fandoms* da *Turma da Mônica*⁴². No entanto, observamos que as páginas apresentam pouca movimentação em relação às redes sociais.

Os fãs da turma que nasceram nos anos 1980 e 1990 são, hoje, os denominados *kidults* e integram o nicho mercadológico que consome a marca *Mônica Toy*. Os primeiros produtos foram confeccionados em parceria com a loja de móveis e decoração Tok&Stok. A coleção intitulada *Coelhadas e Beijos*, vendida pela loja, traz produtos como cadernos, canecas, pantufas, roupas de cama, todos com imagens impressas dos personagens no estilo *toy art*.

Para divulgar a coleção, foram feitas animações que estrearam na plataforma de vídeos *YouTube*, como o curta *Monicóptero I*, seguido por *Cartola I*, *Fofquinhas I* e *Cerquinha do Amor*. Os personagens são apresentados em animação 2D, com notas no enredo voltadas para o público juvenil e adulto. As características principais deles, assim como nos outros formatos, foram mantidas na nova linguagem. Os episódios têm aproximadamente trinta segundos, não apresentam texto escrito nem oral, utilizando-se de piadas visuais simples, além de efeitos sonoros “toy, toy, toy” para desenvolver o roteiro.

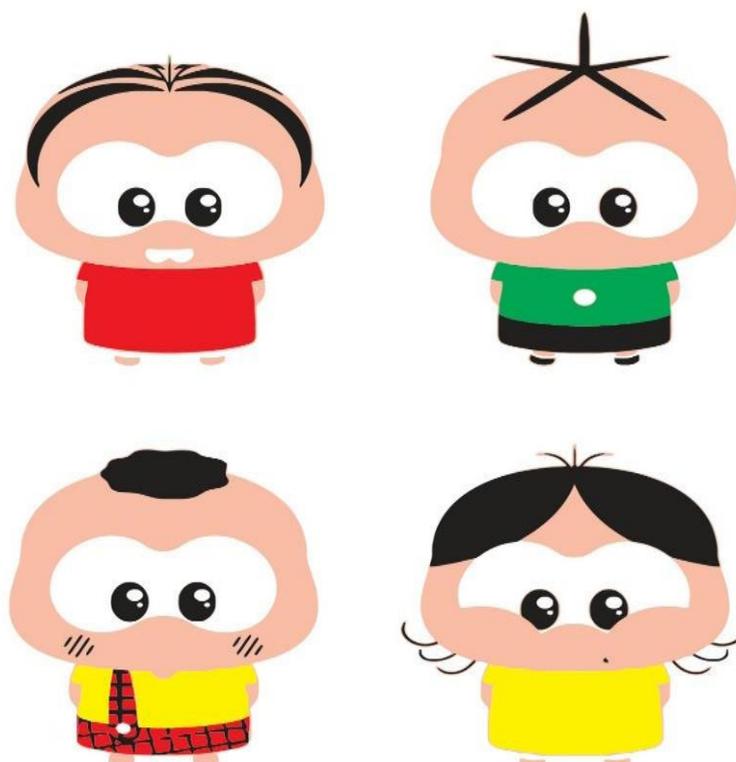
Até o presente ano, já foram lançadas nove temporadas. A primeira alcançou, em dezembro de 2013, 10.536.639 visualizações. No ano de 2017, encerrou-se o

⁴¹ Para mais informações, cf. Raya (2016) e Viana (2020).

⁴² Para mais informações, cf. Turma da Mônica Wiki [s.d.]. Disponível em: http://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica. Acesso em: 17 dez. 2019. Wiki TMJ-Turma da Mônica Jovem [s.d.]. Disponível em: <http://tmjturma-da-monica-jovem.fandom.com/pt-br/wiki>. Acesso em: 17 dez. 2019.

percurso da quinta temporada. A nona temporada, que se encerrou em março de 2022, atingiu um total de 2.308.913 visualizações. Segundo Sousa (2017), *Mônica Toy* é a grande responsável pela marca de 30 milhões de visualizações mensais do canal da Turma da Mônica no *YouTube*. O canal encerrou o ano de 2021 com 18,2 mil inscritos.

Figura 34 - Linguagem gráfica no estilo *toy art*



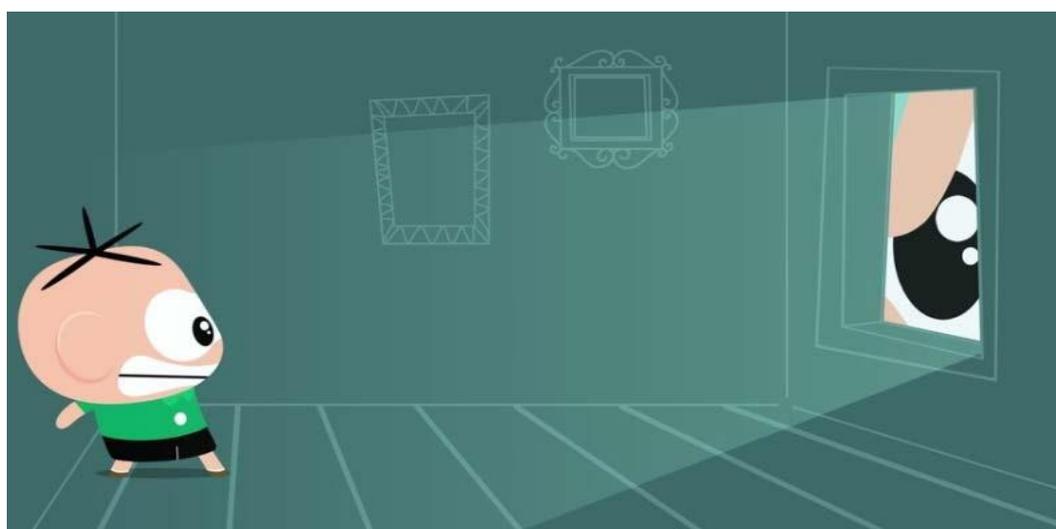
Fonte: Pinterest (s.d.).

Na primeira animação da série, *Monicóptero* (2013), o roteiro é familiar ao público: a incansável luta de Cebolinha para roubar o coelho Sansão e desestabilizar sua rival, Mônica. Porém, não é necessário nenhum conhecimento prévio sobre as desavenças entre eles para compreender que a cena apresenta um conflito. O episódio se inicia com Cebolinha mostrando uma expressão facial suspeita, rindo maliciosamente e rodando Sansão. Mônica surge furiosa e arranca o amigo de suas mãos, rodando-o de forma similar àquela que o menino fazia anteriormente. Ele foge e se esconde atrás de um muro. Por acreditar que Mônica foi embora, sai do esconderijo. Entretanto, os rodopios do coelho haviam projetado Mônica ao céu, tal

e qual um helicóptero. Ao retornar ao solo, bate violentamente em Cebolinha com Sansão.

Outros curtas da série, como, por exemplo, *Monizilla* (2015) e *Coelho Impossível* (2019c), são homenagens aos clássicos do cinema de ficção e fantasia. A estratégia, conhecida por *crossover*⁴³, é muito utilizada nas produções da *Turma da Mônica* em suporte impresso e digital. No episódio *Monizilla*, o roteiro faz referência a cenas icônicas dos filmes *King Kong* (1993) e *Godzilla* (1954). Nele, Mônica se transforma em um monstro gigantesco para resgatar seu coelho de estimação e persegue Cebolinha pelas ruas. O desfecho final, para alívio do personagem, revela que tudo não passava de um pesadelo.

Figura 35 - Cena do curta *Monizilla* (2015)



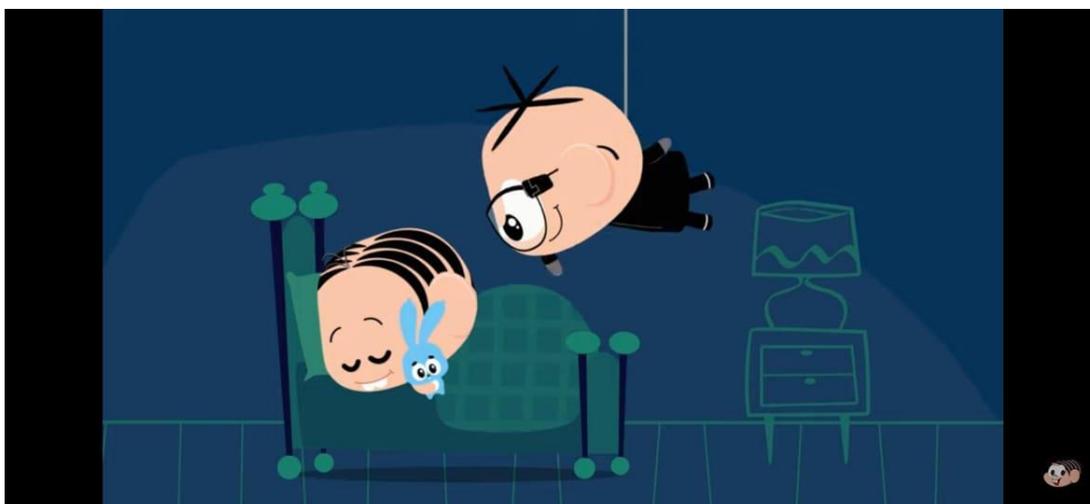
Fonte: Turma da Mônica (2015).

No episódio *Coelho Impossível* (2019c), os roteiristas repetem a estratégia e resgatam a memória afetiva dos fãs da série *Missão: Impossível*. Reconhecida mundialmente, a famosa série traz o personagem Ethan Hunt, um agente da Força de Missões Impossíveis, personificado pelo ator hollywoodiano Tom Cruise. O enredo é desenvolvido por intermédio de ações de espionagem características dos roteiros americanos dedicados aos filmes do gênero.

⁴³ Dá-se o nome de *crossover* ao evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos sem qualquer relação anterior em produtos de mídia, passam a interagir num mesmo produto (CROSSOVER, s.d.).

No referido episódio, vemos em cena Cebolinha sendo introduzido em uma chaminé por meio de uma vara de anzol e seu companheiro de planos mirabolantes e infalíveis, Cascão. O objetivo é sempre o mesmo: pegar o coelho da protagonista. Ao pegar em suas mãos o brinquedo precioso, surge um morcego que ataca Cascão. Para se desvencilhar do animal, tenta bater nele e, com isso, balança Cebolinha, que aos rodopios acaba por desferir algumas coelhadas na menina. Quando Cascão consegue içar o amigo, ele surge todo machucado, o que garante momentos de risadas ao espectador.

Figura 36 - Cena do curta *Coelho Impossível* (2019c) [1]



Fonte: Turma da Mônica (2019c, s.p.).

Figura 37 - Cena do curta *Coelho Impossível* (2019c) [2]



Fonte: Turma da Mônica (2019c, s.p.).

Figura 38 - Cena do curta *Coelho Impossível* (2019c) [3]



Fonte: Turma da Mônica (2019c, s.p.).

Por meio das imagens acima, podemos observar que a linguagem gráfica dos personagens sofreu alterações significativas. A subversão da imagem corporal, transfigurando suas formas infantis para outros estilos, como o mangá e a *toy art*, denota o caráter contemporâneo da obra de Sousa de se adaptar à realidade atual, cujos perfis de leitores e/ou espectadores são diversos. A cultura da convergência e da participação, na qual a referida obra encontra-se imersa, favorece a atualização dos personagens que seduz os leitores mirins da *Turma da Mônica*, que os acompanham em seus dilemas adolescentes nas páginas híbridas da *Turma da Mônica Jovem* e, na mais recente versão, possibilita a nostalgia à inédita geração de *kidults*.

Em todas as narrativas transmídia, a figuração de Mônica merece destaque. Conforme apresentado, trata-se de uma personagem representativa do gênero feminino e que exerce a ocupação de um local de poder. Todavia, não significa necessariamente a presença, no âmbito geral da obra, de uma ideologia para a equidade de gêneros. Como já anunciado, por ser um ambiente de dominância masculina, certos roteiros ainda trazem representações que se contrapõem aos anseios de uma representação numa perspectiva de emancipação.

5 ELES CRESCERAM! A TRANSIÇÃO DOS PERSONAGENS DO UNIVERSO INFANTIL PARA A ADOLESCÊNCIA

É inegável que Maurício de Sousa inscreveu sua obra na história cultural do Brasil no século XX, permanecendo com o mesmo sucesso nas primeiras décadas do século XXI. Acreditamos que o feito em grande parte se deve, dentre outros motivos, pela modernização de sua obra, na qual se utiliza de diferentes meios e suportes para sua divulgação, abordando temáticas atuais e acompanhando as inovações tecnológicas, inclusive as digitais, que auxiliam no processo de leitura. Nesse sentido, o universo *Turma da Mônica* possibilita novas formas de comunicação e interação eficiente, com destaque para os meios digitais *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, entre outros, e assim, como preceitua Pierre Lévy, “atinge todas as técnicas de comunicação e de processamento de informações” (LÉVY, 2010, p.103).

Apesar de estar consolidada no mercado por tantas décadas com os quadrinhos da turma clássica, uma ousada transposição dos personagens da fase infantil para a adolescência foi apresentada às leitoras e aos leitores. A estratégia ambicionava um novo nicho: o público jovem. A linguagem para atender a este perfil desconhecido do autor e dos roteiristas dos estúdios MSP, acostumados com os tradicionais quadrinhos da turma clássica, tornou-se um desafio, uma vez que a linguagem verbal e visual utilizada, aquela que seduz as crianças, não era adequada à nova fase da vida dos personagens. Ao buscar uma forma de comunicação que possibilitasse um maior diálogo com os fãs, optou-se pela versão adolescente no estilo mangá, que faz sucesso com esse público. No entanto, o criador dos personagens fez a exigência de que fossem preservados elementos da cultura brasileira e características da turma infantil, o que resultou num editorial híbrido que utiliza as linguagens oriental e ocidental. Dentre os teóricos pós-estruturalistas, Homi K. Bhabha (2007) compreende o hibridismo como a manifestação da interação entre a cultura do colonizado e do colonizador, em que ambas interagem para se modificar e criar algo novo – e, ao mesmo tempo, vê o hibridismo como uma ferramenta de resistência do colonizado, que pode se utilizar dessa mudança como espaço de atuação política. Uma das premissas centrais de *O local da cultura* (2007), de Homi K. Bhabha, é que é necessário olhar para além das origens ou dos aspectos originais da cultura e observar o que acontece quando existe interação entre elas:

“Esses ‘entre-lugares’ [...] dão início a novos signos de identidade e postos inovadores de colaboração e contestação, no ato de definir a própria ideia de sociedade” (BHABHA, 2007, p. 20). São nesses espaços do meio em que são negociados os aspectos da identidade de uma nação, de uma comunidade, de uma cultura.

Tal fenômeno, o hibridismo, ocorre nos mangás porque, mesmo preservando determinadas características dos quadrinhos japoneses, há uma reconfiguração e apropriação de conteúdos e até de estereótipos e temas relacionados ao contexto brasileiro, caracterizando a revista de um “estilo mangá” e não um mangá propriamente dito, na concepção da palavra.

A inovação, segundo Sousa (2017), ambicionava que a transposição não ficasse restrita apenas à mudança de fase da vida dos personagens, mas apresentasse, assim como os mangás, um enredo que contemplasse o universo fantástico, repleto de monstros, poderes sobrenaturais, dimensões paralelas, inovações tecnológicas, entre outros elementos que caracterizam o estilo japonês. Apesar da atemporalidade dos personagens em sua versão infantil, os adolescentes que cresceram lendo esses quadrinhos migravam para os japoneses, como nos informa Gonçalo Jr.: “há cinco anos, Maurício de Souza [*sic*] somava três milhões de revistas por mês. Em 2007, caiu para um terço” (2007, p. 44).

Com o intuito de ampliar o público e resgatar a fidelidade do leitor adolescente, fãs do universo *Turma da Mônica*, os estúdios MSP, juntamente com a editora Panini, viabilizaram a estratégia. A primeira edição chegou às bancas com uma tiragem de 500 mil exemplares, e nos diz o autor que “não sobrou um” (SOUSA, Maurício, 2017, p. 279). O sucesso no novo nicho das edições, bem como as temáticas abordadas, em especial as que versam sobre relacionamentos amorosos na adolescência, chamou-nos a atenção e, assim, elegemos mais essa mídia para nossas análises.

5.1 O EDITORIAL *TURMA DA MÔNICA JOVEM*

O editorial *Turma da Mônica Jovem* (TMJ) foi lançado no ano de 2008 e, após mais de quatro décadas da criação dos personagens da Turma da Mônica, trouxe para o público a passagem da fase infantil para a adolescente. Com temas comuns a essa fase da vida, como amizade, *bullying*, mundo virtual e primeiras paixões, as

temáticas abordam, inclusive, o desafio de conseguir se compreender em meio ao turbilhão de sentimentos característicos da adolescência. A revista foi a primeira revolução do traço conhecido e consagrado de Maurício de Sousa, remetendo aos famosos mangás japoneses. O sucesso das narrativas demonstrou que os leitores dos quadrinhos de Sousa são um público aberto a inovações.

O novo meio utilizado para narrar as aventuras do grupo de amigos, atendendo ao desejo de seu criador, não se restringe apenas à inspiração dos traços gráficos do mangá. O estilo japonês influencia toda a estrutura da narrativa, que é mais complexa e longa, diferente dos habituais quadrinhos da turma clássica. São edições mensais divididas por capítulos. Algumas são compostas por sagas, ou seja, o desfecho ocorre apenas nas publicações dos meses seguintes. O tamanho da revista é maior do que o padrão de revistinhas infantis, com aproximadamente 16 cm x 21,4 cm, e contém aproximadamente 132 páginas. Cada edição acompanha uma coluna ao final da revista assinada por Mauricio de Sousa, que pouco participa dos roteiros, chamada “Fala, MAURICIO!”. Nela, o autor costuma refletir sobre os temas abordados na trama do mês ou trazer novidades sobre a publicação.

Em 2015, o editorial passou por uma reformulação, e a editora italiana Panini, responsável pela produção da obra de Sousa, reiniciou a numeração das revistas. O crédito para os autores dos estúdios MSP responsáveis pelos roteiros passou a constar nas histórias – até então, só aparecia a autoria em publicações especiais. Outra atração para os leitores foi a inserção de um *QR Code* que permitia o acesso a conteúdo exclusivo em plataformas virtuais. A incorporação das inovações tecnológicas no universo *Turma da Mônica* implica maior divulgação e interação, sendo um atrativo para os fãs. São estratégias utilizadas que possibilitam a atualização da obra e ampliam a comunicação com o público, fato que sempre foi incentivado pelos estúdios MSP, contextualizando a obra na cultura da participação.

No mês de dezembro de 2016, após a numeração do editorial atingir sua centésima edição, ela foi reiniciada, inaugurando a segunda série. A estratégia de *marketing* utilizada, ao mesmo tempo em que encerra um ciclo para colecionadores, atende ao desejo que muitos têm pela edição número 1, fato que enriquece suas coleções. A primeira série foi composta por roteiros de quatro quadrinistas dos estúdios MSP: Flávio Teixeira de Jesus, que roteiriza arcos especiais como a edição histórica nº 50, *O casamento do século*, uma viagem futurista em que Mônica e Cebola, já adultos, unem-se e experimentam a vida de casados; Emerson Abreu,

que responde pelo enredo de sucesso a *Supersaga do fim do mundo*; além de Marcelo Cassaro e Petra Leão, esta sendo roteirista da maioria das edições e minissagas. A autora desenvolve enredos sobre a vida escolar e os conflitos amorosos entre os personagens centrais da turma, tanto através de histórias fechadas quanto por pequenos arcos. Ela é responsável por assinar edições que são pontos-chave da vida amorosa de Mônica e Cebola: *Quer namorar comigo?*, *A decisão* e *Eles voltaram*, cujas narrativas são, juntamente com a edição comemorativa de *O casamento do século*, objeto de nossa análise no próximo capítulo. A realização amorosa da protagonista chama nossa atenção no intuito de compreender como o “dispositivo amoroso” (ZANELLO, 2018) opera na construção do feminino, do ser mulher na versão adolescente. Michel Foucault nos diz que “o dispositivo [...] está sempre inscrito em um jogo de poder” (FOUCAULT, 1979, p. 139). Sobre o dispositivo amoroso, Tânia Navarro-Swain o caracteriza como aquele que naturaliza as mulheres como seres movidos pelo sentimento em detrimento da razão, pelos atos de cuidado e por se dar ao outro. Segundo a autora:

O amor marca nas mulheres o que o sexo representa para os homens: vórtice, objeto de desejo, aspiração maior, torno de modelagem, centro de gravidade; o amor é invocação, é suspiro, é poema, é vertigem, é expressão e necessidade, é corpo. Pelo amor as mulheres, assim instituídas, são capazes de qualquer coisa, sacrifício, submissão, despojamento (NAVARRO-SWAIN, 2008).

Já a segunda série contou com novos roteiristas, como Daniela Nascimento e o juiz-forano Edson Itaborahy. Respeitando a tradição do mangá, a maioria das edições tem a capa colorida e seu interior apenas na cor preta e retículas, com algumas exceções, que são publicadas com parte de suas páginas em cores. Em sua autobiografia, Sousa relata seu interesse de que a nova linguagem gráfica seguisse o mesmo traço do mangá:

[...] elegante, sem rebuscamentos desnecessários, num estilo totalmente diferente do da turminha tradicional. [...] a diagramação não podia ser tão simétrica quanto a dos quadrinhos, devia ajudar a dar mais movimento às páginas. Até a letra da narração e dos diálogos precisava ser diferente (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 278).

Figura 39 - Edição nº 50, *O casamento do século*



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 67).

Apesar das influências do mangá, a *TMJ* mantém a tradição de leitura ocidental, da esquerda para direita, com a capa do lado direito da revista, abrindo para o lado esquerdo, oposto ao modo oriental de leitura. As particularidades do editorial fez Sousa nomear o estilo da revista como “mangá caboclo” (apud DOTOLI, 2014; SOTO, 2017), resultado do hibridismo cultural, conforme citamos. A manutenção de elementos dos quadrinhos ocidentais, como o supracitado sentido da leitura, dentre outros que abordaremos posteriormente, levam-nos a considerar que as narrativas dos personagens na versão adolescente não são o que usualmente se concebe por mangá. No entanto, também não se enquadram nas definições clássicas de quadrinhos ocidentais. Compreendemos, embasadas nas discussões promovidas por meio dos Estudos Culturais, em especial de Homi Bhabha (2007), Néstor Garcia Canclini (2003; 2009; 2011) e Stuart Hall (2001), que as revistas inauguram algo novo, um produto cultural híbrido, uma nova forma de entretenimento concebida pelas aproximações entre a cultura japonesa e brasileira. Em seu entendimento, Hall nos informa que:

Algumas pessoas argumentam que o “hibridismo” e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia que as velhas e contestadas identidades do passado. Outras, entretanto, argumentam que o hibridismo, com a indeterminação, a “dupla consciência” e o relativismo que implica, também tem os seus custos e perigos (HALL, 2001, p. 91).

No caso específico da obra de Sousa, já consagrada entre os leitores de quadrinhos, a hibridização proposta, que preserva elementos culturais nacionais e incorpora elementos de outra cultura, cuja fusão resulta em algo novo, poderia não ser atrativa para os leitores de quadrinhos tradicionais e tampouco para os amantes da linguagem gráfica e visual do estilo japonês. A inserção da obra no novo nicho com a fidelização do novo público comprova, mais uma vez, a eficácia da estratégia transmídia, dentro dos preceitos de Jenkins (2009), ampliando seu potencial narrativo, seja no suporte impresso ou digital.

A ampliação do potencial narrativo dos personagens do universo da *Turma da Mônica* com o público leitor desperta a atenção de pesquisadores, por possibilitar diferentes leituras e análises. Além das reflexões por meio da ótica do hibridismo cultural, na concepção de Sturt Hall (2001) e de Homi K. Bhabha (2007), consideramos pertinentes as reflexões proporcionadas por Néstor Garcia Canclini em sua obra, *Culturas híbridas* (2011), sobre o complexo processo de interculturalidade, uma vez que o mangá, ao adentrar e ser produzido em território brasileiro, tem nele incorporados elementos de nossa cultura, como é o caso do editorial em análise. A revista se torna, portanto, um interessante objeto de estudo, uma vez que é constituída pela cultura brasileira, representada por personagens que fazem parte do imaginário de leitores de HQs no país e pela cultura japonesa, representada pela linguagem do mangá. Além das conexões proporcionadas pelo intercâmbio cultural (Brasil x Japão), a revista é traduzida para o inglês e a espanhol, promovendo outros intercâmbios.

As experiências narrativas propostas pelos personagens na adolescência, assim como a turma clássica, possibilitam a abrangência em outras áreas de consumo, estimulando a cibercultura entre os fãs adolescentes. As páginas oficiais da revista nas redes sociais *Facebook* – com 617 mil seguidores aproximadamente, em março de 2022 – e *Instagram* – com 192 mil seguidores aproximadamente, em março de 2022 – trazem diversas ferramentas de interação para os seguidores, com

viabilidades de comentar sobre os personagens e as edições, utilizar filtros, intervenções gráficas, entre outras.

A convergência das mídias se faz presente nas narrativas voltadas para o público adolescente, que migraram do suporte impresso para as animações, replicando o ocorrido em outras mídias da *Turma Mônica* analisadas nesta tese. No mês de novembro de 2019, por exemplo, uma versão em desenho animado foi exibida pelo canal de TV por assinatura Cartoon Network. Com treze episódios na primeira série, ganhou, no mês de fevereiro de 2020, o Grande Prêmio de Cinema Brasileiro na categoria “Melhor Série de Animação Para a TV Paga” (TV CULTURA, 2020). As características físicas e comportamentais dos personagens foram mantidas na animação, e os roteiros são adaptações das HQs ou inspiradas nelas.

Para adentrarmos em nossas considerações sobre as conexões interculturais e hibridismo cultural a partir das perspectivas de Hall (2001), Bhabha (2007) e Canclini (2011), incorporadas ao estilo mangá na TMJ, consideramos pertinente fazer alguns apontamentos sobre os quadrinhos japoneses, que a cada dia mais conquistam o público leitor brasileiro.

5.2 MANGÁ: A ARTE SEQUENCIAL E O ESTILO MILENAR DE NARRAR OS QUADRINHOS JAPONESES

Descrever sobre a história do mangá, um poderoso fenômeno cultural midiático japonês, não seria uma tarefa possível nesta tese, uma vez que o estilo tem suas origens enraizadas na história e na cultura milenar do povo japonês. Portanto, discorrer sobre suas peculiaridades históricas demandaria uma pesquisa inteira, tamanha sua riqueza e influências culturais que promove mundo afora. O estilo, segundo Luyten (2011), vem sendo apropriado por outras nações do mundo, tanto em termos de consumo dos quadrinhos nipônicos quanto de produção do estilo em terras estrangeiras. Em relação à produção, ela pode ocorrer por meio de um processo de relações de negociação intercultural (aceitações, negações e conflitos), intensificados pela globalização, como é o caso do editorial TMJ. Néstor Canclini (2003) nos diz que as relações de negociação são estabelecidas a partir de elementos culturais que podem ser assimilados, aceitos ou rejeitados. Nesse sentido, propõe que o diálogo intercultural é pautado pela diferença e alteridade inerente às culturas, não havendo justaposição de uma cultura sobre a outra e, sim,

a aglutinação. A diferença segue presente, é ela que influencia, dialoga, negocia. O conceito de interculturalidade, portanto, é a mescla entre culturas com mediações sujeitas a negações e aceitações, ela “remete ao entrelaçamento e empréstimos recíprocos, àquilo que sucede quando os grupos entram em relações e troca [...]” (CANCLINI, 2009, p. 17). O mangá produzido fora do seu país de origem se torna um bom instrumento para se compreender esse processo.

Para as nossas reflexões, faremos apenas uma breve menção a informações sobre a história desses quadrinhos, inclusive para pontuarmos sobre os processos de negociação apontados por Luyten (2011) na construção dos personagens e das narrativas da mídia TMJ. Para tanto, iniciamos nossas considerações.

5.2.1 A nomenclatura mangá: breves considerações

O termo “mangá” é composto pela junção dos ideogramas japoneses que podem ser lidos como “man” (humor) e “gá” (imagem, desenho). Tornou-se popular no início deste século, por influência do desenhista Rakuten Kitazawa. A nomenclatura foi inspirada nos desenhos humorísticos dos mangás de Hokusai⁴⁴, famoso xilogravurista da arte *ukiyo-ê*, que retratavam a cultura japonesa. Posteriormente, a nível global, o estilo gráfico popularizou-se como “quadrinhos japoneses” (SATO, 2007, p. 58).

O novo estilo surgiu no Japão, no século XII, com os *e-makimono*, ou seja, muitos séculos antes do formato tradicional dos quadrinhos, tal qual conhecemos. Sônia Maria Bibe Luyten, pioneira e ainda hoje considerada uma das maiores autoridades no assunto em nosso país, relata que os *e-makimono* “eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado” (LUYTEN, 2011, p. 77). A semelhança com a forma de narrar a arte sequencial apontam esses desenhos, apesar das especificidades das duas mídias, como sendo a origem dos quadrinhos japoneses. Luyten (2011) evidencia que a palavra “mangá”, na contemporaneidade, tem um significado mais amplo, abarcando, para além das revistas de histórias em quadrinhos, a caricatura, o cartum e até mesmo os desenhos animados – mais popularmente conhecidos como *anime*. Para o

⁴⁴ Katsushika Hokusai foi um dos principais especialistas em pintura chinesa do Japão, no período Edo. Sua obra mais famosa e que o projetou mundo afora foi *A grande onda*.

pesquisador Paul Gravett, quando Katshushika Hokusai criou o termo, ele “[...] significava rascunhos mais livres, inconscientes, nos quais ele podia brincar com exagero, a essência da caricatura” (GRAVETT, 2006, p. 25).

Afonso Moliné (2006) amplia a discussão sobre a terminologia. Para o autor, ela designa uma forma de imersão na narrativa sob uma ótica distinta da ocidental, pois a estrutura concebida nesses quadrinhos tem seus signos e a construção de conceitos baseados na cultura oriental. Apesar de ser uma arte familiar para o povo japonês, o fenômeno começa a ganhar maior expressão no final da era feudal, no século XIX, quando o país começa a abrir seus portos para a cultura ocidental.

É amplamente difundido que as HQs surgiram no final do século XIX e tiveram na Europa e nos Estados Unidos os maiores mercados de produção e consumo. Os modos de narrar europeus e norte-americanos se expandiram por outros países, como Brasil e Japão. No entanto, a partir dos anos 1920, Luyten (2011) aponta que, diferentemente do que ocorria em outros países, como o nosso, que seguiam se inspirando nas produções das duas grandes potências citadas, o mercado produtor japonês já havia estabelecido certa independência em relação aos quadrinhos ocidentais. A iniciativa nipônica tornou-os ainda mais populares naquele país, “isso porque, uma vez aliada à sua própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar, ou seja, *ajaponesar* o conteúdo das histórias para o gosto local” (LUYTEN, 2011, p. 17, grifo da autora) ou, como diz Paul Gravett, “espírito japonês, aprendizado ocidental” (GRAVETT, 2006, p. 22). Nessa perspectiva, consideramos o mangá originário no Japão um produto resultante do fenômeno intercultural, ou seja, podemos considerá-lo um produto cultural híbrido na visão de Bhabha (2007), Canclini (2003) e Hall (2001).

Sônia Luyten (2011) ressalta que os primeiros mangás tinham uma relação bastante estreita com os assuntos dos jornais. Por esse motivo, eram dirigidos ao público adulto. No entanto, as formas de editoração foram se constituindo, a partir dos anos da década de 1930, de maneira muito peculiar, com produções divididas por faixa etária e sexo, ou seja, trata-se de um mercado segmentado. Para o público infantil, as revistas didáticas denominadas *Shogaku*, ainda hoje, são utilizadas nas instituições escolares e trazem uma história em quadrinhos como texto principal, mas que não traz uma temática com objetivo pedagógico. Contudo, os temas auxiliares são todos vinculados ao ensino. A estratégia, na concepção de Luyten, torna as HQs “um chamariz para os minileitores” (LUYTEN, 2011, p. 38).

Shojo mangá é a nomenclatura utilizada para designar as HQs femininas voltada para as adolescentes na faixa etária dos doze aos dezessete anos. São narrativas de autoria feminina que promovem a identificação entre as leitoras e as temáticas que representam o papel social desejado para elas no país. O Japão apresenta uma estrutura social organizada por normas construídas numa sociedade patriarcal onde as mulheres, principalmente as casadas, têm poucas oportunidades de trabalho. No entanto, no campo dos quadrinhos, o cenário é o inverso. No período do pós-guerra, quando as mulheres norte-americanas, por exemplo, viam os nichos de empregos se fechando para elas, as japonesas encontraram um mercado inteiramente aberto para suas carreiras. Contudo, conforme já ponderamos nas primeiras discussões sobre autoria feminina nesta pesquisa, a presença da mulher tanto em termos de autoria quanto de personagens não necessariamente promove uma agenda progressista, com o objetivo de possibilitar uma representação que auxilie no equilíbrio da balança das desigualdades entre os gêneros. O *Shojo mangá* retrata bem essa reflexão. São mulheres escrevendo para jovens que estão construindo suas subjetividades, mas o gênero se consolidou como uma mídia que ajuda a engendrar “[...] o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo e o lazer, modelando [...] comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam a sua identidade” (KELLNER, 2001, p. 9). Em se tratando de um público em formação, questionar sobre as identidades que são representadas nessa mídia é importante, uma vez que elas adquirem sentido “[...] por meio da linguagem e dos sistemas simbólicos pelos quais elas são representadas” (WOODWARD, 2014, p. 8). Nossa proposta se ancora nessa perspectiva.

Aliada a uma linguagem gráfica com traços suaves e delicados, conquistaram o público adolescente feminino, tornando-se sucesso de vendas, os títulos *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatu Maagareto* e *Bessatu Shoje-Funredo*, cujas vendas ultrapassam um milhão de exemplares por mês e compõem os 45 títulos de maior expressão do editorial (LUYTEN, 2011, p. 40). Na maioria das vezes, as temáticas vendem sonhos e fantasias, e as capas das revistas estampam graciosas meninas de sorriso meigo. Seus enredos são repletos de simbolismo e um dos mais representativos são as flores que remetem a uma concepção de fragilidade das personagens femininas: “Nessa linguagem, cada flor tem um significado: as margaridas geralmente denotam simplicidade; os crisântemos, sensibilidade e as rosas, sensualidade” (GRAVETT, 2006, p. 83).

Figura 40 - Capa da revista *Bessatsu Margaret* / fev. 2018

Fonte: Shueisha (2018, capa).

São narrativas românticas e os temas são variados, versando sobre o amor impossível, homo e heterossexualidade, a tenacidade nas competições esportivas e o suicídio como solução para seus problemas. A resolutiva apresentada surge com certa estranheza quando a analisamos a partir da concepção cristã ocidental. Porém, apesar de ser preocupante o aumento desse recurso narrativo em relação ao esperado final feliz para a protagonista, a “beleza do suicídio” (LUYTEN, 2011, p. 44) faz parte da tradição nipônica.

Os espaços narrativos mais comuns são aqueles do cotidiano, das escolas, do passeio pelas grandes cidades e do cinema, aparecendo com igual frequência os cenários próximos aos contos de fadas ocidentais. Conforme Luyten (2011), para a adolescente japonesa, “o ocidente na sua imaginação significa romance, e a Europa imediatamente aparece como primeira opção” (LUYTEN, 2011, p. 42). Em relação às temáticas de amor e fantasia, ainda hoje são frequentes nas revistas, mesmo estando contextualizadas em outros espaços, como narrativas de ficção científica e esportes. Os sentimentos das adolescentes são tratados de forma que elas almejem se tornar a “mulher ideal”, que por meio do merecimento ou insistência conseguirá encontrar o verdadeiro amor (heterossexual), ou seja, alcançar sua felicidade. Ao analisar os mangás femininos produzidos no Brasil, Sandra dos Santos Andrade (2003) ressalta que a temática sobre o corpo feminino também é recorrente. O intuito não é estabelecer uma relação saudável com o próprio corpo, mas sim

adquirir um corpo cujas características atendam a um padrão desejado pelo masculino. Nesse sentido, Andrade aponta que as revistas seriam, de certa forma, “um artefato pedagógico que exerce poder sobre meninas e mulheres, ensinando técnicas de como lidar com o corpo” (ANDRADE, 2003, p. 110).

Fazem parte do conteúdo inúmeras propagandas com objetos de desejo que atraem as adolescentes imersas num país capitalista como é o Japão. Artigos de papelaria, roupas, aparelhos tecnológicos, bijuterias, entrevistas com cantoras e cantores famosos, coluna de cartas e sessão de aconselhamento sobre os dilemas adolescentes (tratamento de pele, namoros e rivalidade entre amigas) compõem os editoriais femininos (LUYTEN, 2011, p. 41).

Partindo do pressuposto que ser homem e mulher em uma dada sociedade é uma construção discursiva constante que se manifesta em práticas, relações sociais e desigualdades, não algo natural, mas historicamente constituído, compreendemos que o *Shojo mangá* atua como uma tecnologia de gênero para a construção dos papéis esperados para o sujeito feminino na sociedade japonesa.

As revistas voltadas para o público adolescente masculino são denominadas *Shonen mangá*. Os títulos *Kimetsu no Yaiba*, *Spy x Family*, *Kaguya-sama*, *That Time I Got Reincarnated as a Slime*, *Beastars* e *The Quintessential Quintuplets* frequentaram a lista dos cinco mangás mais vendidos desde o ano de 2019 (GARCIA, 2019). Alguns desses títulos são publicados no Brasil e a maioria teve impulsionamento nas vendas após o lançamento dos respectivos *animes* nas plataformas *streaming*. Elas seguem a mesma estrutura das publicações femininas, de acordo com Luyten:

As primeiras páginas coloridas, com artigos sobre esportes em todas as suas modalidades, artistas do momento, o meio estudantil, focalizando a competição entre várias escolas e a concorrência entre as universidades (LUYTEN, 2011, p. 44).

Apesar das semelhanças, essas se restringem apenas ao formato, uma vez que as temáticas, ao contrário do romantismo dos quadrinhos femininos, nos *Shonen* retratam o perfil do samurai invencível, do espírito aventureiro e condutas de perseverança, autodisciplina, rigidez moral, profissionalismo e competição, características apreciadas e desejadas para o sujeito masculino na cultura japonesa. A violência estampada nas páginas dos *Shonen mangás* divide opiniões entre os

pesquisadores. Muitos a consideram como uma compensação para uma violência que não existe no país, como é o caso de Luyten (2011). Tezuka Osamu (apud LUYTEN, 2011) enfatiza que se trata de um equívoco por parte dos jovens artistas japoneses, que confundem ação com violência. O desenhista Go Nagai (apud LUYTEN, 2011) espera que, por meio de suas narrativas, seus leitores se fortaleçam para o mundo real.

Sônia Luyten (2011) chama a atenção para como, ao lado da violência, a temática sexual aparece frequentemente nas páginas dos mangás. Entretanto, não são consideradas pornográficas, uma vez que este nicho, o pornográfico, é direcionado ao público adulto. A autora cita, dentre situações de cunho sexual, os seguintes temas:

Os temas alusivos ao sexo incluem sedução de jovens escolares em uniformes de marinheiro (em uso desde o século passado e mantido até hoje) estupro de donas de casa, sexo sob coerção, muitas vezes os protestos das garotas, que gritam *yamete* (Pare! Não faça isso!), mas que acabam cedendo (LUYTEN, 2011, p. 44).

As figuras corruptoras, na maioria das vezes, são representadas por pessoas que detêm algum tipo de autoridade, como professores, por exemplo. As cenas são construídas por meio de desenhos realísticos e os recursos cinematográficos são amplamente utilizados na tentativa de capturar os mínimos detalhes. No meio de tanta liberdade no trato com as questões sexuais, Luyten chama a atenção para o fato de que um detalhe é proibido por lei: “a exposição explícita dos pelos pubianos” (LUYTEN, 2011, p. 48). No intuito de tentar compreender o puritanismo presente em tal proibição, Sônia Luyten acredita que ele se baseie no argumento japonês de que para tudo na vida é preciso ter um limite, um ponto de repressão.

Quanto ao público adulto, os editoriais seguem a divisão por sexo: *Seinenshi* para homens e *Josei mangá* para mulheres. As temáticas masculinas abordam mistérios e problemas da sociedade. Já as femininas enfatizam o amor, a família, a criação dos filhos, os problemas domésticos, entre outros. Em ambos surge a temática sexual e, como apontamos, existe o nicho próprio para retratar a pornografia.

Em relação ao mercado de quadrinhos, o nipônico foi fortemente influenciado pelo contexto sociopolítico. No período da Segunda Guerra Mundial, por exemplo, os

artistas da nona arte se dividiram. Frente ao espírito exacerbado de nacionalismo e militarismo, muitos se exilaram ou deixaram de produzir suas artes, enquanto outros endossaram a política nacional vigente. A ocupação norte-americana do território japonês, após a derrota na Segunda Grande Guerra, impôs censura ao país. Em contrapartida, houve uma abertura maior do que aquela que artistas encontravam no período militar, o que beneficiou uma renovação da atividade dos mangás. Luyten (2011) credita esse aspecto ao fato de que a derrota na guerra e suas consequências despertaram no povo nipônico o desejo de apagar traços vigentes de outros ideais. Nesse sentido, diferentemente dos outros países que se inspiravam no contexto da guerra, os mangás não abordavam a temática bélica em suas narrativas. O fato de o Japão ser o único país do mundo a ter cláusula constitucional renunciando à guerra também é apontado como um divisor para a renovação das temáticas. Assim, houve uma explosão de novos temas e “a canalização para a agressividade foi dirigida para histórias que focalizavam certos esportes, como boxe e luta livre, mais afeito à descarga de hostilidade” (LUYTEN, 2011, p. 19).

Nos anos pós-guerra, o país, que já tinha uma história de pobreza, deparou-se com o agravamento dessa situação. A pobreza, agora generalizada, demandava o acesso a uma diversão barata e os quadrinhos representavam perfeitamente essa opção. A identificação com os personagens ao longo dos anos, principalmente no período de reconstrução do país, pode ser compreendida pelo fato de que, ao contrário dos super-heróis ocidentais, eles são concebidos a partir de características humanas, que encontramos no mundo real. Portanto, as pessoas identificam neles qualidades e situações de suas experiências de vida, o que oferece a elas ingredientes para o exercício de suas fantasias. Trata-se de um fato que estabelece, na concepção de Luyten, um pacto de solidariedade com o leitor, pois

[...] as personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por eles. A relação íntima entre a personagem e o leitor o faz se esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas, e dá energia para o dia seguinte (LUYTEN, 2011, p. 19).

Nessa perspectiva, as características dos super-heróis ocidentais, como a invencibilidade, não são encontradas nos heróis japoneses. Suas virtudes se inserem em outra dimensão: a interior, a sinceridade emocional. A tradição aponta

que, no país, desde cedo se aprende que o individualismo não é bem-visto, o bem-estar social deve prevalecer e, para isso, o preço a se pagar é a perda da individualidade.

Com o passar dos anos, os mangás ficaram mais tradicionais, porém, sem perder essa essência dos personagens e, por meio das narrativas, os leitores foram tendo contato com uma representação de mundo que espelhava a reconstrução da nação japonesa. Um desenhista contribuiu de forma efetiva para a produção dos quadrinhos japoneses, o *mangaká*⁴⁵ Tezuka Osamu. Sua linguagem gráfica, a diversidade de personagens e as temáticas são consideradas os pilares para a produção no período que se considera a “era moderna” do mangá.

5.2.2 A renovação da linguagem do mangá

Tezuka Osamu foi o grande responsável pela modernização do mangá, revolucionando o estilo no período pós-guerra. Sua obra trouxe uma renovação na estrutura da linguagem, nos desdobramentos das cenas e na diversificação de temas e personagens. Dentre suas criações destacam-se *Phoenix* (a qual considera seu trabalho mais significativo), *Astro Boy*, *Ribbon no Kishi* (traduzida para o português com o título *A princesa e o cavaleiro*), *Kimba* e *Bander Book*. Alguns de seus personagens que contam com uma legião de fãs brasileiros, como Astro Boy, Kimba e Princesa Safiri, apareceram em algumas edições da TMJ (promovendo um *crossover* entre seus personagens com os de Sousa).

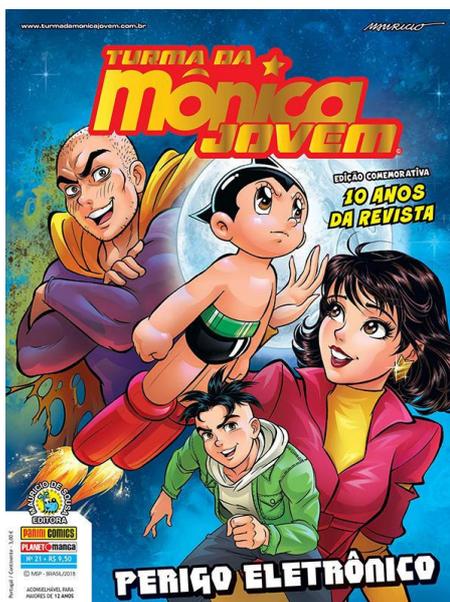
⁴⁵ Autor de mangás.

Figura 41 - Capa do vol. 19 da *Turma da Mônica Jovem*



Fonte: Panini (2018, s.p.).

Figura 42 - Capa da HQ nº 21 da *Turma da Mônica Jovem*, “Perigo Eletrônico”



Fonte: Naliato (2018, s.p.).

Uma das principais características atribuídas ao mangá contemporâneo, os tradicionais olhos grandes, amendoados e com pontos de brilho, que trazem uma maior expressividade e significação aos personagens, foram introduzidos ao estilo pelo autor. O *mangaká* buscou inspiração nas montagens do teatro *Karazuka*, por quem “ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes, bastante

aumentados, que com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela brilhante em seu interior” (LUYTEN, 2011, p. 111).

Suas produções impulsionaram a adesão de novos artistas para o campo dos quadrinhos, principalmente de mulheres, sendo na atualidade a quarta profissão mais procurada por elas. Para Tezuka, tal fenômeno se deve ao fato de ser uma busca por respeito e prestígio numa sociedade que as oprime (OSAMU apud LUYTEN, 2011, p. 113). Atualmente, trabalhar com quadrinhos no país se tornou um meio acessível profissionalmente, consagrando nomes tais como Fujio Fujiko, Shotaro Ishimoto.

Assim como os ocidentais, os quadrinhos japoneses passaram por reprovação em relação à sua forma e conteúdo no pós-guerra. Contudo, o código de censura defendido por associações de pais e mestres e outras organizações que se formaram no país conseguiu que fossem revistos apenas alguns conteúdos. Apesar dos esforços, não conseguiram impedir a explosão da produção que se iniciava nos anos 1960.

Amaro Braga Jr. (2005) aponta quais seriam os seis elementos que caracterizam os mangás: a estética do desenho; o *layout* e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e leitura gráfica; estereótipos e temas; metalinguagem cômica; e, por fim, a noção de tempo e o ritmo narrativo. Um estilo com uma linguagem tão diferente dos quadrinhos ocidentais ultrapassa as fronteiras de seu país e migra para diferentes países, inclusive o Brasil.

5.2.3 O mangá chega ao Brasil

Segundo Luyten (2011), os mangás vieram nas bagagens dos imigrantes que começaram a chegar ao país no ano de 1908. Os descendentes mantiveram o hábito de leitura dos quadrinhos orientais que “tiveram um papel importante na manutenção da língua.” (LUYTEN, 2011, p. 151). A função apontada por Luyten (2011) estende-se tanto para a língua formal quanto para a informal, pois as narrativas trazem frequentemente a inclusão de gírias, principalmente de termos em inglês, incorporados ao idioma japonês no período do pós-guerra.

Nos anos 1980, nota-se a ampliação do número de leitores para além das comunidades japonesas, atingindo um número considerável no Brasil. No entanto, uma década antes, nos anos 1970, o estilo já adentrava na comunidade acadêmica

graças aos esforços iniciais liderados pela própria professora Doutora Sonia Luyten. Nesse sentido, através dos incentivos de um grupo de pesquisadores, os primeiros trabalhos acadêmicos acerca dos mangás se desenvolveram na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), referência até hoje nos estudos dos quadrinhos orientais e ocidentais.

Em termos de popularização, o grande propulsor do estilo no Brasil e, podemos considerar, no mundo Ocidental, foram os *animes* ou desenhos animados que invadiram as telas dos canais abertos. No final dos anos 1990 e início dos anos 2000, com o lançamento de títulos como *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Pokémon*, *Digimon* e *Yu-Gi-Oh!*, transformaram-se em sucesso absoluto de público, despertando um maior interesse pelos traços característicos dos mangás impressos. Pesquisadores da influência da cultura *pop* japonesa no mundo ocidental, como Nagado (2005) e Luyten (2012), consideram que a popularização dos *animes*, bem como dos jogos, contribuíram de forma significativa para o aumento do público leitor do gênero no Ocidente.

Além do interesse pela leitura das narrativas dos mangás impressos, outra importante vertente, sucesso no Japão, foi incorporada pelos fãs do estilo: o *cosplay*. É comum encontrar pelas ruas das cidades japonesas pessoas caracterizadas com vestuários e acessórios de seus personagens favoritos. No Brasil, o interesse pelo *cosplay* resultou em concursos, tal como aquele realizado na segunda edição do *MangáCon*, no ano de 1997, *Anime Friends*, e aqueles da *Comic Con Experience* (CCXP), maior evento da cultura *pop* no país, nos moldes do que ocorre em San Diego, na Califórnia. A participação em concursos internacionais consagrou o Brasil como tricampeão (2006, 2008 e 2011) no *World Cosplay Summit* (WCS), que reúne os maiores competidores de *cosplayers* do mundo e é realizado na cidade de Nagoya, no Japão.

Percebe-se, portanto, que a influência do estilo japonês, além de proporcionar a produção de quadrinhos em “estilo mangá brasileiro”, alterando a estrutura das narrativas nacionais, ou no produto híbrido “mangá caboclo” da TMJ, colabora também com a inserção de comportamentos advindos da cultura nipônica.

5.2.4 O estilo mangá nas páginas da *TMJ*

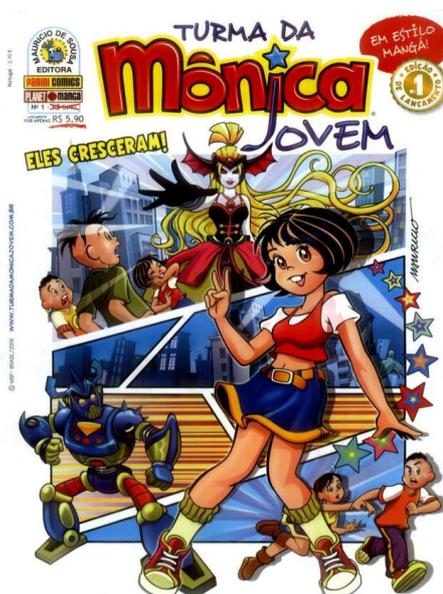
Como pontuado no início deste texto, o criador da *Turma da Mônica*, ao inovar no estilo de narrar as histórias de seus personagens, manifestou que as alterações deveriam abranger algumas estruturas das narrativas, como linguagem gráfica, espaços narrativos, não se limitando apenas à mudança da passagem da infância para a adolescência. Nessa perspectiva, chega às bancas o editorial com a personagem Mônica trajando roupas diferentes do usual vestidinho vermelho e com aparência de uma adolescente. Na capa da publicação, havia o título *Turma da Mônica Jovem*, seguido por “em estilo mangá” e “eles cresceram”. O colorido chama a atenção por meio de elementos gráficos, tais como estrelas e *flashes* de luzes, combinando com o dinamismo dos quadrinhos japoneses.

Na coluna “Fala Maurício!” da primeira edição, o autor apresenta a nova publicação aos leitores:

A Turma agora vive em dois universos. O de sempre e o de agora pra frente. É uma experiência interessante, fascinante, instigadora... Não me lembro de algo parecido em histórias em quadrinhos. Principalmente quando a bifurcação remete para dois estilos diferentes: a tradicional Turma da Mônica vai ficar no universo conhecido. E aceito desde há mais de 40 anos. A nova, a Jovem, vai enveredar pelos caminhos do estilo japonês dos mangás, com “licenças gráficas” pertinentes ao gênero, ao estilo. [...] Vocês ainda não podem ver, mas já começam a nascer as próximas histórias desta série com ilustrações muito mais puxadas para os clássicos do mangá japonês, sem que a Turma perca suas características principais (SOUSA, Mauricio, 2018, s.p.).

Os espaços narrativos, onde os enredos acontecem, trazem os personagens indo à escola, envolvidos em assuntos como moda, aparatos tecnológicos, alimentação e dilemas amorosos. Universos paralelos e mundos fantásticos também são frequentes nas edições.

Figura 43 - Capa da 1ª edição da *Turma da Mônica Jovem*, lançada em agosto de 2008



Fonte: Arquivo pessoal (2018).

Ancoradas nas perspectivas do hibridismo cultural a partir das teorizações propostas por Hall (2001), Bhabha (2007) e Canclini (2011), consideramos que o editorial inaugura algo novo, um produto cultural híbrido, cuja nomenclatura divide opiniões. Para determinados pesquisadores, como Glayci K. R. Xavier (2018), pode ser concebido como um “semimangá”. Para seu criador, como apontamos, a melhor denominação seria “mangá caboclo”. Com o intuito de compreendermos como foi constituído esse novo produto, elencaremos a seguir as características que foram mantidas e incorporadas na relação de negociação intercultural que resultou na revista brasileira TMJ.

5.2.5 O diálogo intercultural entre manutenção, incorporação e negação: as semelhanças e dessemelhanças entre o estilo *TMJ* e o mangá japonês

De acordo com o que antes pontuamos, o sentido da leitura da direita para a esquerda, ou de trás para frente, característico da cultura no Japão, é alterado na TMJ. A revista mantém o sentido ocidental de leitura. Nas primeiras edições, o leitor acostumado a ler mangá no sentido de leitura japonês, ao abrir a edição, depara-se com a personagem Mônica alertando-o de que o editorial privilegia o estilo de leitura

ocidental, preservando os elementos culturais brasileiros que são inerentes à *Turma da Mônica*. Ao negar a inversão no sentido da leitura no diálogo cultural com o mangá oriental, o editorial visa manter a identidade do gibi brasileiro. A permanência do sentido da leitura foi uma estratégia ousada dos produtores, uma vez que os leitores de mangás ocidentais, já habituados ao sentido de leitura oriental, poderiam não se identificar com a proposta, que nega uma característica tão singular dos quadrinhos japoneses.

Figura 44 - Lembrete quanto à forma de leitura das revistas da TMJ



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 1).

Muito utilizadas na linguagem dos quadrinhos como um complemento de uma informação textual, as onomatopeias na TMJ seguem aparecendo sobrepostas aos desenhos, tal como se fossem balões de fala, representando o som proposto no enredo. No estilo japonês ocorre a integração entre palavra e imagem, formando um visual harmônico, o que é possível devido ao fato da língua japonesa utilizar ideogramas, o que não é o caso da língua portuguesa.

Figura 45 - Onomatopeias na TMJ



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 90).

Em relação ao *layout* da revista, optou-se por seguir o estilo japonês, todo em preto e branco, com cores apenas na capa. A escolha pode ter ocorrido por dois fatores: o primeiro deles é que essa é uma das características mais marcantes dos mangás; e o segundo é que, conforme discussão apresentada anteriormente, não utilizando cores o preço torna-se mais acessível e permite um maior número de páginas. No entanto, já foram lançadas cinco edições especiais com cores em todas as páginas, que lembram muito mais uma HQ do que um mangá.

As páginas são semelhantes àsquelas do mangá tradicional, com quadros mais livres, nem sempre retangulares, com a paisagem detalhada e as expressões exageradas por “*closes*” ou desenhos que representam movimentos repetitivos, o que resulta numa caricaturização dos personagens. A estratégia de “dar *zoom*” ou destacar alguma parte da história também é muito utilizada. Tais estratégias alteram a estrutura narrativa da história, pois alguns quadrados terão mais importância que outros e páginas inteiras têm mais destaque do que pequenos quadros no canto da página.

Figura 46 - Distribuição de quadros na *TMJ*

Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 94).

Para o autor, que pouco participa dos roteiros, outras características a serem mantidas seriam as físicas e comportamentais dos personagens da *Turma da Mônica* clássica, uma vez que já fazem parte do imaginário cultural brasileiro. Nesse sentido, ocorre uma negociação entre os aspectos que se incorporam (necessários à transição para a adolescência) e o que se mantém das personagens na infância, para que atenda às especificidades do estilo gráfico do mangá, que faz parte do imaginário da juventude globalizada, portanto, intercultural. Algumas das características mantidas a princípio foram sendo abolidas com o passar do tempo e se aproximaram do estilo japonês. Podemos citar o cabelo de Mônica, que no início remetia ao formato de “bananas” e, com a renovação pela qual passou a linguagem gráfica da revista, passou a trazer uma perspectiva com um estilo mais próximo do que encontramos, dentre outros formatos, de um cabelo mais realista. As alterações devem-se ao fato de que os cabelos dos personagens no mangá japonês apresentam um desenho diferente dos padrões ocidentais. São ricos em detalhes, o

que os deixa com uma aparência volumosa, propícia para penteados extravagantes. O mesmo ocorre com o cabelo de Cebola, que se assemelha aos cinco fios que o caracterizavam na infância, mas com adaptações. O corte adolescente apresenta as laterais raspadas e, no topo da cabeça, inúmeros fios compõem a cabeleira. As manutenções e mesmo as posteriores alterações guardam semelhança em relação ao cabelo original do personagem. Tal fato nos faz crer que essa mudança se constitui como um diálogo entre os estilos, resultando na manutenção da identidade da *Turma da Mônica* ao mesmo tempo em que a insere no estilo mangá.

Figura 47 - Capas das edições nº 2, nº 38 (Primeira Série) e nº 2 (Segunda Série)



Fonte: Luisa (2019, s.p.).

Quanto às publicações, as revistas TMJ são sequenciais, diferentemente do estilo japonês, e têm uma significativa continuidade, muitas delas constituídas em sagas, sendo *Umbra* (Edições 74, 75 e 76, da Primeira Série), que foi roteirizada por Emerson Abreu, uma das que mais repercute nos *fandoms*. A trama composta pela trilogia encerra a narrativa nos três volumes citados, no entanto, geram situações soltas que aparecem como *easter eggs* em edições posteriores, integrando a famosa *Super saga do fim do mundo*⁴⁶. Nesse quesito, lembram mais os *comics*

⁴⁶ Composta por quatorze edições (51, 52, 63, 74, 75, 76, 78, 79, 83, 84, 91, 92, 93, 99), todas com roteiro do quadrinista Emerson Abreu. Tem como fio condutor das narrativas a proximidade do fim do mundo. Nelas, os personagens da TMJ têm como missão impedir a destruição do planeta e a morte das pessoas. Nessa batalha surgirão os quatro cavaleiros do apocalipse (Morte, Fome, Peste, Guerra) e a serpente que simboliza todo o mal.

estadunidenses do que os mangás japoneses. A regra no estilo oriental é que quando a história a ser contada chega ao seu final, a revista para de ser publicada. No editorial brasileiro, optou-se por construir uma sequência de narrativas e não uma história principal que requer seu fechamento. Dessa forma, a revista não precisa parar de ser produzida porque a história chegou ao fim.

Figura 48 - Capas das edições nº 74, nº 75 e nº 76 (Primeira Série)



Fonte: Luisa (2019, s.p.).

Já os elementos característicos da cultura japonesa, que são incorporados auxiliando na proposta de um hibridismo cultural da revista, estão presentes nas narrativas que abordam temáticas relacionadas aos *games*, bem como a robôs, universos fantásticos, presentes na cultura *pop* oriental e que não faziam parte das tramas infantis.

Acreditamos que a principal característica que o leitor de mangá espera encontrar nessa mídia e já faz parte do imaginário do público leitor são os famosos olhos grandes e expressivos incorporados ao estilo pelo *mangaká* Tezuka Osamu. Na construção dos personagens de Sousa ela está presente. Porém, apesar de serem grandes, não são tão desproporcionais à cabeça dos personagens quanto nos quadrinhos japoneses, nem tão simplificados nos traços, como na Turma da Mônica clássica. Mesmo não resguardando as proporções do estilo japonês, são brilhantes, podendo aparecer com cores variadas, e funcionam como elemento para complementar a expressividade da face.

Figura 49 - Características de expressões da TMJ



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 37).

Em relação aos corpos dos personagens principais, eles são bem realistas tanto em proporções quanto em composição. Não apresentaram, em nenhuma edição, a junção entre elementos humanos e não humanos nos personagens principais. Tal fato é comum nos mangás japoneses, principalmente naqueles que privilegiam a fantasia. Neles ocorre a união de partes humanas com partes de animais, robôs, seres mitológicos, entre outros. Na TMJ, essa hibridação apareceu em personagens secundários.

Detendo-nos ainda na linguagem gráfica relativa aos corpos dos personagens, outra negação no diálogo cultural diz respeito à opção por não hipersexualizar as protagonistas femininas. Nesse sentido, elas aparecem com corpos característicos de adolescentes, com seios e curvas acentuadas, porém sem o apelo sexual, comum nos mangás japoneses e que faz sentido para seu contexto social. A opção dos estúdios MSP visa manter uma proposta de um gibi que todos podem acessar, incluindo crianças e adolescentes, apesar de aconselhado para maiores de dez anos de idade.

Figura 50 - Corpos dos personagens da TMJ



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2012, p. 30).

As vestes que cobrem esses corpos, tanto femininos quanto masculinos, também rompem com uma característica marcante nos gibis infantis e, mais uma vez, não a incorpora dos quadrinhos japoneses: os personagens trocam de roupa várias vezes, inclusive numa mesma edição. O famoso vestidinho vermelho da nossa protagonista, assim como as vestimentas utilizadas pelos demais personagens, cede espaço para um estilo moderno e condizente com a cultura *pop* japonesa. Assim sendo, o visual dos personagens pode ser facilmente encontrado pelas ruas do país do sol nascente e nas páginas dos mangás. Nestes, os personagens mantêm o mesmo visual, do início ao fim da narrativa, o que favorece o *cosplay*. Em relação à cor das roupas (vermelho, verde, amarelo) dos personagens infantis que povoam o imaginário do leitor da *Turma da Mônica*, é comum ver a protagonista com alguma peça ou acessório na cor vermelha.

No tocante à jornada de crescimento interior dos personagens, também ocorre uma diferença significativa da TMJ em relação aos nipônicos mangás

adolescentes ou adultos. Afonso Moliné, ao analisar os personagens japoneses, infere que eles “não são os mesmos no início e final de suas respectivas séries” (MOLINÉ, 2006, p. 30). O autor ressalta, ainda, que eles “[...] paralelamente ao desenvolvimento do mangá, aprendem a partir de seus erros, e sua história quase sempre tem um final definitivo, quando o autor conclui a série” (MOLINÉ, 2006, p. 30). O amadurecimento e a mudança de perfil que geralmente ocorre com os protagonistas nesses quadrinhos não foram incorporados às edições brasileiras e aos editoriais dos estúdios MSP, nas quais eles mantêm a mesma idade, tal como nos gibis infantis.

Como podemos observar, o editorial incorpora e ao mesmo tempo nega vários elementos do mangá japonês. Para uma melhor compreensão sobre a hibridação proposta, finalizaremos nossa discussão com a seguinte conceituação: “[...] o manga é, antes de tudo, um meio de comunicação de massa e um estilo de histórias em quadrinho. O japonês criou e consolidou um estilo de histórias em quadrinhos que passou a ser aceito no mundo inteiro” (SATO, 2007, p. 60).

Partindo desse conceito de mangá proposto por Noriyuki Sato (2007), apresentamos a definição de Érica Awano para o mangá produzido no Brasil:

Mangá é o termo que se aplica ao gênero de quadrinhos publicados no Japão. Ele remete a um conjunto de características únicas, que contém códigos que só encontram par dentro da sociedade japonesa; portanto não pode ser aplicado às produções brasileiras, pois estas existem dentro de uma realidade completamente diferente; O termo ‘manga’ pode ser aplicado, pois, como qualquer quadrinho, segue um conjunto de técnicas que poderiam ser abstraídas, estudadas e utilizadas em termos de igualdade qualitativa às do original japonês; ‘mangabrasileiro’ é um rótulo, uma etiqueta que define um tipo de produção que se utiliza de elementos dos quadrinhos japoneses para enriquecer o modo de fazer quadrinhos brasileiros (AWANO, 2005, p. 95).

Acreditamos que o diálogo intercultural proposto na revista TMJ, por meio de aceitação e negações, mantendo características nipônicas e brasileiras, ao mesmo tempo que incorpora e preserva o contexto em que foi criada, faz sentido para os fãs brasileiros e ilustra o que apresenta Néstor Canclini (1995) em seus estudos sobre cultura e globalização.

Partindo dessa premissa, o editorial TMJ enriquece nossa discussão acerca das representações de gênero, pois, para além do diálogo intercultural, possibilita a

análise de nossa personagem perante as relações interpessoais durante a fase da adolescência, diferentemente dos demais suportes selecionados para a pesquisa, que ocorrem na infância.

5.3 GRAPHIC MSP LAÇOS E FORÇA: A ADAPTAÇÃO DA POÉTICA DE SOUSA PARA O ROMANCE GRÁFICO

O termo *graphic novel* é geralmente utilizado para referir-se a uma história em quadrinhos de longa duração, ou seja, algo análogo à prosa, abrangendo tanto livros de ficção quanto obras romanescas. Seus enredos são voltados, em geral, para o público adulto. Santiago Garcia, a respeito do termo, nos diz que:

Certamente “novela gráfica” é apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história e quadrinhos com características formais ou narrativas de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional. (GARCIA, 2012, p. 14).

O neologismo foi criado nos anos 1960 por Richard Kile, porém, popularizado pelo quadrinista Will Eisner. A primeira representante mais famosa do gênero, *Um contrato com Deus*, é assinada por Eisner e lançada no ano de 1978, com o intuito de atrair os leitores adultos, distanciando-se da concepção de quadrinhos, comum na época, como produto exclusivo ao público infantil. A opção pela nomenclatura foi uma estratégia utilizada pelo autor para que sua obra não sofresse com os estigmas que pesavam sobre as antigas HQs – de que os seus leitores apresentavam perfil imaturo, com potencial cognitivo limitado (GARCIA, 2012). As diferenças percebidas entre os públicos leitores que vigoravam no século XX, entre infantil e adulto, foram apontadas pelo quadrinista:

Para uma geração mais antiga, os quadrinhos estavam limitados a narrativas breves ou a episódios de curta duração, mas de muita ação. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações visuais instantâneas, como nas tiras de jornais, ou experiência visual de natureza sensorial, como nos quadrinhos de fantasia. Entre 1940 e início de 1960, a indústria achava que o perfil do leitor de história em quadrinhos era o de uma “criança de 10 anos, do interior”. Um adulto ler histórias em

quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada que fugisse a essa visão estereotipada do leitor [...] em meados do século XX, os artistas seqüenciais se voltaram para as obras longas genericamente chamadas de graphic novels (um termo que pode abarcar tanto livros de não ficção como obras genuinamente romanescas) [...] tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970 (EISNER, 2010, p. 148-149).

Outras características contribuem para diferenciar o romance gráfico das tradicionais HQs. Alguns autores, no intuito de exaltar o potencial artístico dos quadrinhos como obra de arte, defendem que a nova modalidade os equipara à literatura – dentre eles, Eisner. Assim, além de trazer um caráter mais literário à narrativa, apresenta acabamento mais luxuoso e divide as prateleiras das livrarias com obras tradicionais, o que gera custo elevado. As especificidades do novo formato mereceram atenção de Santiago Garcia que, em sua obra, *A novela gráfica*, afirma se tratar de

[...] uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativas de um romance literário e, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCIA, 2012, p. 14).

Esse autor aponta que as transformações ocorridas na linguagem quadrinística não se restringem ao literário, abrangendo outras áreas do campo artístico, como exposições, que não faziam parte deste universo, por exemplo. Ele ressalta que o “fenômeno não afeta apenas o mundo literário, mas também o artístico. As exposições de quadrinhos já não são um fato pitoresco, mas cada vez chegam com maior frequência aos cenários da grande cultura” (GARCIA, 2012, p. 18).

Nesse contexto, com a oxigenação do mercado de quadrinhos, importantes títulos foram publicados, como *Maus* (1980), de Art Spiegelman, *V de vingança* (1989), de Alan Moore, e *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi. No Brasil, no ano de 2018, Marcelo D’Saete, com sua obra *Cumbe*, um tratado sobre a escravidão no Brasil colonial, conquistou o prêmio Eisner, a principal premiação de quadrinhos no mundo. A produção do novo formato ocorre de maneira significativa no mercado brasileiro e, assim como a obra de D’Saete, outros títulos vêm consolidando o gênero nas produções nacionais, alterando segmentos tradicionais do mercado,

como a inserção da categoria “Histórias em Quadrinhos” no prêmio Jabuti, considerada a mais importante premiação literária do país.

Apesar de alguns quadrinistas já terem sido premiados em edições anteriores, a categoria específica para analisar o gênero só passou a constar no ano de 2017. Nessa edição, as dez novelas gráficas finalistas foram: *Bulldogma* (2016), de Wagner Willian; *Carolina* (2016), uma novela sobre a vida, a fama e o esquecimento da escritora Carolina Maria de Jesus, um fenômeno nos anos de 1960, com autoria de Sirlene Barbosa e João Pinheiro; e *Castanha do Pará* (2016), de Gidalti Jr., que foi a grande vencedora da categoria. Também compunham a lista *Coisas de adornar paredes* (2016), de José Aguiar; *Hinário nacional* (2016), do quadrinista Marcello Quintanilha; *Hitomi* (2016), dos autores de George Schall e Ricardo Hirsch; *Quadrinhos dos anos 10* (2016), de André Dahmer, que satiriza as contradições, o deslumbramento e o medo diante das tecnologias da virada do século; *Rasga-Mortalhas* (2016), de Pedro Vergani e Diogo Bercit; *Savana de pedra* (2016), de Felipe Castilho, Tainan Rocha e Wagner Willian, que relata o movimento de ocupação das escolas públicas pelos estudantes brasileiros; e, por fim, *Você é um babaca, Bernardo* (2016), de Alexandre S. Lourenço. Essas obras foram as dez representantes do ano de 2017.

Percebemos, por meio dessa lista, que aparece apenas uma autora, ou seja, a falta de representatividade feminina, inclusive nas premiações, segue sua trilha no campo dos quadrinhos brasileiros. Cabe ressaltar que a única mulher, Sirlene Barbosa, que divide a autoria com o quadrinista Pinheiro, é professora e pesquisadora. O roteiro de João Pinheiro foi elaborado a partir da pesquisa dela sobre a vida da escritora Carolina Maria de Jesus. Em 2018, a estatística se repete e apenas a HQ *Morrer de amor e continuar vivendo*, por Lorena Kaz, concorreu ao prêmio, cujo vencedor foi Marcelo D'Saete, com sua obra *Angola janga*. No ano de 2019, a categoria conta com duas presenças femininas em coautoria, em *Eles estão por aí*, por Bianca Pinheiro e Greg Stella, e *Saudade*, por Phellip William e Melissa Garabeli. Em 2020, Fefê Torquato, com sua Graphic MSP *Tina, respeito*, foi a única representante da autoria feminina, e Clarice Hoffmann participou em coautoria com Abel Alencar, Maurício Castro, Greg, Paulo do Amparo e Clara Moreira, assinando a obra *O obscuro fichário dos artistas mundanos (1934-1958)*. A grande vencedora da categoria desse ano foi a Graphic MSP *Jeremias: pele*. No ano de 2021 não houve representante de autoria feminina.

A poética dos quadrinhos de Sousa também foi adaptada para o romance gráfico por meio da releitura de seus famosos personagens por quadrinistas nacionais, até mesmo representando o editorial na supracitada premiação. Em 2009, a nova expansão se originou pela idealização do editor Sidney Gusman, a fim de se comemorar o cinquentenário da carreira do autor. Para iniciar as homenagens, cinquenta quadrinistas brasileiros foram convidados a fazer, às suas próprias maneiras, representações do universo da *Turma da Mônica*. O projeto resultou no livro *MSP 50*, constituído por importantes personalidades do meio, tais como Ziraldo, Laerte, Angeli, Spacca, Ivan Reis, Erica Awano e por outros ainda desconhecidos do grande público. Com o sucesso de vendas e crítica, outros quadrinistas foram chamados a participar de mais dois projetos: *MSP +50* (2010) e *MSP Novos 50* (2011), mantendo a premissa de trazer mais cinquenta artistas do mercado brasileiro para homenagear os feitos de Sousa. A partir da trilogia, Gusman investe em um novo projeto editorial, *O ouro da casa*. No ano de 2012, para sua elaboração, os quadrinistas e desenhistas que compõem os estúdios MSP assumiram tal missão. Logo, os seus nomes, até então suprimidos das edições tradicionais que roteirizavam, passaram a ser registrados nas HQs da turma clássica e também nos trabalhos da *Turma da Mônica Jovem*.

Da idealização de Gusman em homenagear o cinquentenário da carreira de Sousa e da aceitação dos leitores de uma nova caracterização dos personagens, resultou-se o projeto editorial *Graphic MSP*. O objetivo de fazer uma releitura dos personagens e apresentá-los sob uma nova perspectiva, tanto de roteiro quanto de arte, segue a mesma linha da trilogia inicial. Para inaugurar as produções, foi escolhido o personagem Astronauta. A primeira edição, *Astronauta: magnetar* (2012), coube ao quadrinista Danilo Beyruth (roteiro e arte) e Cris Peter (cores). A narrativa é uma obra de ficção que nos apresenta ao personagem em uma viagem espacial exploratória de um magnetar – uma estrela de nêutrons que possui um campo magnético estimado em um bilhão de teslas. Um acidente deixa o protagonista “náufrago no espaço” e sem contato com o planeta Terra, dando início a uma longa jornada de sobrevivência tanto física quanto emocional. A fim de resolver a complexa situação, Astronauta utiliza os recursos tecnológicos que ficaram intactos ao acidente com a nave, além dos conselhos recebidos do avô ainda na infância. A ousada interpretação do personagem proposta por Beyruth, apenas alguém coadjuvante, traz um nível apurado na narrativa que se firma como a

pedra angular do projeto, alinhando a construção para os diversos títulos lançados pelo editorial. Marcelo Naranjo, colaborador do *website Universo HQ*, especializado em quadrinhos, considera que a obra, além de manter as referências das histórias tradicionais do personagem, traz também a memória afetiva relativa a outros clássicos espaciais:

Quem busca outro nível de leitura, mais aprofundado, vai ter uma surpresa com a trama bem amarrada, diversas metáforas visuais e referências aos quadrinhos originais do personagem. E, finalmente, o título fará o leitor tradicional de quadrinhos ter o prazer de rememorar personagens espaciais clássicos, como Flash Gordon, Brick Bradford ou Buck Rogers, que foram inclusive inspiração para o surgimento do Astronauta (NARANJO, 2012, s.p.).

Seguindo a inovação de *Astronauta: magnetar* (2012), outros personagens secundários alçaram para o protagonismo nos romances gráficos, como é o caso de Jeremias. Apesar de ser um dos personagens mais antigos da turma, Jeremias, o menino negro que compõe a turma do bermudão, não havia ainda ganhado destaque. Na Graphic MSP *Jeremias: pele*, o personagem vive uma história dura e emocionante, na qual lidará com o preconceito devido à cor de sua pele. Com roteiro de Rafael Calça e Jefferson Costa, conforme já citado, foi a grande vencedora na categoria HQ do prêmio Jabuti de 2019. Na vigésima quarta edição, o título *Tina, respeito*, roteirizada pela quadrinista Fefê Torquato, causou grande rebuliço entre os leitores do sexo masculino, que não apreciaram a caracterização da personagem, muito menos o tema abordado. Tal fato foi mencionado nesta tese quando refletimos sobre a escrita feminina no universo dos quadrinhos. Mesmo sob protestos de boicote e ameaças à autora, a narrativa foi muito bem recebida pelas leitoras que se identificaram com o conflito vivido pela protagonista. A obra repercutiu nas redes sociais e em *websites* (LIMA, 2022; SIMÕES, 2019) especializados na nona arte, que enaltecem a importância do roteiro. Além disso, segundo Gusman, “é a HQ nacional voltada para o público jovem e adulto mais vendida de 2019” (2019, s.p.). Como mencionado, a *graphic novel* esteve entre as dez finalistas do prêmio Jabuti. Em julho de 2022, o selo editorial chegou à trigésima quarta edição, com o lançamento da HQ *Franjinha: contato*.

Duas edições do selo editorial interessam-nos nesta pesquisa, as HQs *Laços* (2013) e *Força* (2016). A primeira, por meio da releitura dos irmãos Victor e Lu

Cafaggi, retrata o tema da amizade entre o quarteto principal: Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão. A nova forma de narrar as aventuras do grupo foi analisada pela pesquisadora Geovana Held, que ressalta o caráter poético da narrativa e os laços de amizade entre os amigos, tecidos desde as primeiras tiras:

De fato, os autores das *Graphics MSP* reinventaram o modo de contar as histórias dos personagens da *Maurício de Sousa Produções*. E os irmãos Cafaggi traduziram *Turma da Mônica - Laços* de forma mais poética, sensível e delicada, a amizade dos quatro personagens principais, sem perder a essência consagrada que os liga (HELD, 2015, p. 55, grifos da autora).

A trama com sessenta e nove páginas permite maior profundidade na história, diferentemente das HQs da turma clássica, e tem como fio condutor o desaparecimento de Floquinho, o lhasa apso do Cebolinha, bem como os quatro se unirem para encontrar o cãozinho perdido. A procura se desdobra em muitas aventuras, desde brigas com uma turma rival até se verem perdidos em uma floresta. A palavra *Laços* aparece com diferentes sentidos, sendo o mais significativo as relações que criamos no decorrer de nossas vidas. A aventura vivida pelo quarteto os faz compreender o quão profunda é essa relação entre a *Turma da Mônica*, uma ligação que começou a ser construída desde bebês e, apesar das desavenças entre um e outro, são eles que se apoiam nesses maus momentos. A trama também traz laços afetivos com os animais de estimação, no caso de Floquinho, por quem eles se colocam em apuros. A pureza dos sentimentos, tais como representados pela época na qual um Cebolinha ainda bebê ganha Floquinho, transmite muita emoção para a narrativa. Aliás, podemos observá-la nas palavras do diretor cinematográfico Carlos Saldanha, na quarta capa da HQ: “Eu vivo fora do Brasil há anos e as memórias da minha infância e os laços de família e amizade são os elementos que me mantêm conectados às minhas raízes” (SALDANHA, 2013, quarta capa).

O enredo é simples, contudo, repleto de significado. Afinal, é capaz de transportar o quarteto para outro contexto, pois as temáticas nele abordadas diferem das que faziam parte do universo infantil do grupo, idealizado por Sousa. Na jornada para encontrar o animal de estimação, ficarão às voltas com situações inéditas que os transformarão, mas que fazem parte do cotidiano de muitas crianças, como aquelas citadas pelo jornalista Maurício de Paula Kanno:

[...] a morte, a miséria e o temor da perda de um ente querido (Floquinho, o que move toda a história; e as crianças, pelas quais seus pais se preocupam todos juntos ao final). Durante sua busca, deparam-se tanto com um esquilo morto na floresta, para o qual preparam um funeral (p. 43-44); como com um pobre morador de rua, sujo, mal-cheiroso e aparentemente com perda de lucidez, que reside com seus móveis e outros pertences num parque, ao ar livre (p. 31-36) (KANNO, 2018, p. 310).

Por meio da criatividade artística e renovação técnica dos autores e seus efeitos, o roteiro contempla o cruzamento com outros universos culturais, como é o caso da *Turma da Luluzinha*, personagem criada em 1935 por Marge (Marjorie Henderson Buell), estadunidense, e com várias referências (*easter eggs*) dos anos 1980 a outras obras inseridas na trama, entre as quais *Goonies* (1985) e *Conta Comigo* (1986) são as mais evidentes. Lançada em 2013, ganhou quatro prêmios HQMix, maior premiação dos quadrinhos nacionais. A obra ganhou duas sequências, *Lições* (2015) e *Lembranças* (2017), constituindo a trilogia dos irmãos Caffagi.

A inovação editorial e as expansões transmídia dos estúdios MSP possibilitaram o lançamento, em julho de 2019, do filme *live action* inspirado no roteiro da HQ. Nas duas mídias, a história se passa no fictício bairro Limoeiro, um lugar pacato que permanece com as mesmas características desde a sua criação, ainda nos anos 1970. O bairro, nas HQs, foi ilustrado por Sousa ao longo dos anos e, na atualidade, mantém as características na versão apresentada pelos artistas do estúdio. O espaço narrativo, tanto do filme quanto na HQ, resgata com extrema fidelidade as características que o leitor traz em sua memória afetiva: é colorido, as casas têm telefones com fio, não há prédios, é arborizado. Enfim, todas as informações dos quadrinhos estão ali para o espectador, o que torna o bairro algo anacrônico para os dias atuais. No *live action*, a cidade escolhida pelo diretor Daniel Rezende para representá-lo foi Poços de Caldas, no estado de Minas Gerais. O diretor, em entrevista ao *website G1*, relata que

A gente procurava o traço do Maurício no mundo real. Quando a gente viu fotos de Poços de Caldas, as ruas, as cores, a arquitetura, tudo batia com o bairro do limoeiro real. Quando a gente mostrou a foto da praça de Poços pro Mauricio, ele disse: ‘se eu desenhasse

uma praça, eu desenharia exatamente assim' (REZENDE, 2019, s.p.).

O cotidiano e as relações estabelecidas no fictício bairro, atualmente tão distantes da realidade de seus leitores que, ao contrário da infância retratada no universo da *Turma da Mônica*, tem grande parte de seu tempo restrito a ambientes fechados e cercados de tecnologias, chama a atenção por ainda manter o fascínio. Em sua resenha sobre o filme *Laços*, Ciro Marcondes tece suas considerações sobre a expansão transmídia e ajuda-nos a compreender a relação afetiva dos leitores/espectadores em relação ao bairro:

Apenas um adendo: como Mauricio tem a mania de se fazer demiurgo (autorrepresentando-se em quadrinhos – e com uma cameo estilo Stan Lee no filme), vale comentar a insistência, dentre suas criações, no Bairro do Limoeiro, que (ainda) funciona como uma vizinhança pacata de uma cidade do interior paulista dos anos 1950, onde as portas ficam abertas e as casas não têm cerca. Considerando que estas vizinhanças hoje estão consumidas por agressivas fábricas, sertanejo universitário e crack, me admira que esse imaginário frugal ainda convença alguma criança de hoje em dia, viciada em videogame. No entanto, dado o sucesso do filme, meu engano se justifica na própria capacidade demiúrgica de Mauricio: seu bairro é um arquétipo, incrustado no inconsciente dos brasileiros (MARCONDES, 2019, s.p.).

No mesmo artigo, o crítico ressalta como uma das grandes habilidades do quadrinista, desde o início de suas produções, foi a capacidade de inserir no imaginário dos leitores arquétipos⁴⁷ que tornaram seus personagens icônicos:

[...] para mim, a maior qualidade de Mauricio está logo na raiz de seus quadrinhos: a capacidade de criar arquétipos. Lembro-me de adorar ler os gibis do Cebolinha, aquele sujeito meio artiloso, que se acha inteligente (apesar de não ser), um obtuso irreduzível. Está sempre em voltas com o fazer (no Tarô: o mago). Já o Cascão traz uma certa malemolência das ruas, criando estratégias para evitar a chuva (que sempre vem). É um sobrevivente (no Tarô: o diabo). Já a Mônica é um colosso de potência, com a tarefa de lidar com o

⁴⁷ “Arquétipo” é descrito pelo psicólogo Carl Gustav Jung como um conjunto de imagens psíquicas presentes no inconsciente coletivo, que seria a parte mais profunda do inconsciente humano. Os arquétipos são herdados geneticamente dos ancestrais de um grupo de civilização, etnia ou povo. Trata-se, portanto, de algumas estruturas gerais da mente humana, “estruturas que pertencem a todos os seres humanos” (STEIN, 2006, p. 83). A essa porção, responsável por abrigar combinações “[...] de padrões e forças universalmente predominantes, chamadas arquétipos e instintos” (STEIN, 2006, p. 83).

autocontrole. No Tarô: a força. Aliás, ninguém nunca teve a ideia de fazer um Tarô da Mônica? (MARCONDES, 2019, s.p.).

A transposição para o *live action* traz à narrativa cenas que não aparecem na HQ original. Uma passagem que merece destaque apresenta o personagem Louco, que aparece durante a noite, na floresta, para Cebolinha. A cena instiga ainda mais o espectador na dúvida da existência ou não desse personagem, uma vez que não se sabe se foi apenas um sonho de Cebolinha ou não. Louco, cujo nome completo é Licurgo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira, é conhecido por suas figurações sempre malucas e divertidas. Aparece, na maioria das vezes, nas histórias de Cebolinha, a quem chama de Cenourinha. Sua existência é uma grande incógnita para o leitor. Para alguns, há a suspeita de que ele se trata, na verdade, de um amigo imaginário, com quem o antagonista de Mônica divide suas angústias. Como o personagem infantil tem aproximadamente sete anos de idade, não se trata de uma hipótese mirabolante, já que é comum que crianças nessa faixa etária relatem sobre os seus amigos imaginários.

Um trecho da HQ que não foi levado para o audiovisual diz respeito ao *flashback* de como os personagens se conheceram. Na delicada ilustração de Lú Caffagi, vemos os quatro amigos, bebês, em uma creche, apresentando as características que mais tarde os tornaram famosos. Tal momento é inusitado, uma vez que o espaço escolar não é mencionado nas narrativas da turminha, fato que já foi motivo de inúmeras críticas. É nessa passagem que o quarteto terá contato pela primeira vez com o lhasa apso de nome Floquinho, além de um acontecimento que será determinante para o reconhecimento do animal como tal próximo ao desfecho da história.

Outras diferenças caracterizam a narrativa nas duas mídias. Em relação à HQ, ela se difere do filme por ser mais sombria, com inúmeras referências aos anos 1980, os famosos *easter eggs*, o que torna sua narrativa atraente para o leitor adulto, que vive momentos de nostalgia durante a leitura. Já o filme está mais próximo do contexto dos quadrinhos, pois o *plot* tende a atender às demandas do público infantil. No entanto, como toda adaptação para o cinema, houve a ampliação das possibilidades narrativas e o espectador pôde se aprofundar nas experiências vividas pelo quarteto.

A aventura narrada na mídia cinematográfica gerou preocupação por parte dos fãs, por se tratar da adaptação dos personagens que fazem parte de suas memórias infantis e, principalmente, por serem muito caricatos. A representação em “carne e osso”, portanto, trouxe muitos desafios. O maior deles seria unir linguagens diferentes, a cinematográfica, os quadrinhos e a *graphic novel*, para contar as aventuras de um quarteto que habita o imaginário cultural brasileiro há quase seis décadas. Em outras palavras, o que funciona em uma mídia, poderia não funcionar em outra, pois têm características próprias, o que poderia comprometer a verossimilhança.

As adaptações de roteiros originais de HQs para o cinema, ao longo dos anos, vêm construindo uma pareceria de sucesso, principalmente dos universos cinematográficos Marvel e DC Comics, que estão presentes nas telas dos cinemas, de forma frequente, desde os anos 1990. Nesse sentido, como nos dizem Patati e Braga, os “quadrinhos continuam sendo um celeiro de ricas elaborações culturais que transitam pela sociedade em diversos níveis de significação e penetração” (2006, p. 9), e também se beneficiam das construções da linguagem cinematográfica. Moacyr Cirne, ao comentar sobre tais adaptações, disserta acerca do surgimento das linguagens cinematográfica e quadrinística, o que, segundo o autor, faz com que apresentem elementos comuns:

[...] os quadrinhos e o cinema, surgindo no final do século XIX sob o impacto criador de uma tecnologia em desenvolvimento e de uma problemática sócio-cultural marcada por uma nascente sociedade de massas, apresentam muitos pontos estruturados pelo mesmo denominador comum. Os primeiros, no interior dos jornais; o segundo, fundando seu próprio veículo (CIRNE, 1972, p. 18).

Foi no período pós-Revolução Industrial em que as grandes transformações sociais e tecnológicas abriram espaço para o avanço das duas mídias que, cada vez mais, ocupam lugar de destaque na cultura contemporânea. Consoante a Cirne, ao traçarmos uma comparação desde as suas origens, será possível constatar mais pontos de aproximações que dessemelhanças no curso de seu desenvolvimento. Outro pesquisador que aponta as semelhanças entre as duas linguagens é Vinícius Pardini que, no artigo intitulado “Cinema e histórias em quadrinhos”, diz que:

Devido a esse surgimento contemporâneo dos quadrinhos e do cinema, as características de cada um se entrelaçam. Entre elas, podemos citar: iluminação, plônges e contraplônges, enquadramento, profundidade de campo, elipses, entre outras. Existem muitas dúvidas sobre o que teria surgido primeiro em qual das linguagens. Mas é fato que todas existem nas duas narrativas. Francis Lacassin diz que procedimentos "cinematográficos" como plongê e profundidade de campo já existiam em quadrinhos de 1889, portanto anterior ao cinema. Já Umberto Eco afirma que "no plano do enquadramento os comics sempre estiveram na dependência da linguagem cinematográfica." De qualquer forma, o cinema determinou ideologicamente o emprego dos recursos expressivos nos quadrinhos. Mas o que pode se observar é que as duas linguagens se influenciaram reciprocamente, graças à contemporaneidade de suas criações (PARDINHO, 2005, p. 2).

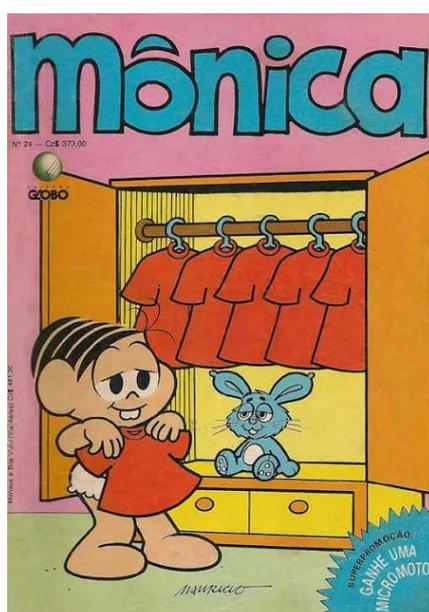
No entanto, apesar de dialogarem e apresentarem semelhanças, muitos leitores e espectadores defendem que a mídia utilizada influencia no produto final e na forma como ele será consumido. Contudo, no caso específico da transposição entre as duas mídias – da *graphic novel* ao roteiro de *Laços* –, a atuação dos personagens do núcleo infantil e adulto, a caracterização impecável e a nostalgia do enredo envolveram de forma tão intensa o público que a obra atraiu mais de 1,5 milhão de espectadores para as salas de cinema.

Em ambas as mídias, a trama se inicia com Cebolinha e Cascão correndo de Mônica, que persegue os amigos, tentando acertá-los com o seu coelho Sansão. No desenrolar da história, vemos Cebolinha entristecido pelo desaparecimento de seu cãozinho. Tomado pela tristeza, recebe a visita dos três colegas: Mônica, Magali e Cascão. Ao ser desafiado ante o abatimento por não querer sair de casa, ouve: "Quer que a Mônica te lace e te arraste para fora da cama?" (CAFFAGI; CAFFAGI, 2013, p. 23). Logo, recupera seu ânimo e elabora um de seus planos infalíveis para procurar por Floquinho, desaparecido durante a noite. Percebemos que o mote que desencadeia toda a narrativa, quando estão em cena Mônica e Cebolinha, permanece o mesmo: a disputa entre os dois, perpetrada pelo personagem masculino. Ele tem uma ideia fixa de que o mundo está ao revés com uma menina no comando, e quer derrotá-la a todo custo. O confronto, portanto, reside na cabeça e vaidade do protagonista masculino, pois é sempre ele que se sente ameaçado ou, como nesse caso específico, desafiado em sua masculinidade pela protagonista feminina. Como desfecho usual de todos os planos mirabolantes e infalíveis, este acaba por colocar os amigos em apuros, perdidos em uma floresta. O ponto alto da

narrativa ocorre quando o antagonista de Mônica abre mão de sua vaidade por considerá-la mais inteligente, cedendo, finalmente, aos apelos dos colegas para que elaborem juntos as estratégias de resgate do animalzinho.

Consideramos, portanto, que o amadurecimento do personagem na jornada empreendida pelo quarteto merece destaque. Tal fato irá se repetir com todos os outros protagonistas, com maior ou menor grau de intensidade, uma vez que todos serão desafiados a enfrentar as características ou os medos que são marcantes em suas identidades, em prol do grupo. Veremos, então, a superação por parte de cada um deles – Magali abrir mão de sua famosa gulodice, Cascão enfrentar seu medo da água e Mônica, sempre durona, demonstrar fragilidade frente aos ataques de Cebolinha. O grande desafio do quarteto, portanto, é trabalhar em equipe sem que haja a rivalidade entre Mônica e Cebolinha, a fim de conseguirem que o resgate seja exitoso. Muitas informações e referências, tais como aquelas supramencionadas, aparecem ao longo da trama. Algumas delas trazem momentos icônicos dos quadrinhos, como o fato de apenas Cebolinha usar sapatos e eles usarem sempre as mesmas roupas. A respeito dessas características tão marcantes, os autores resgataram a famosa cena de quando Mônica abre o guarda-roupa para escolher o que usar e só aparecem vestidos vermelhos, uma cena memorável da HQ nº 24, publicada em dezembro de 1988 pela editora Globo.

Figura 51 - Capa da edição nº 24 da HQ *Mônica*



Fonte: Marcos (2016, s.p.).

Um trecho que merece destaque, presente tanto na HQ quanto em seu formato audiovisual, acontece quando Mônica invoca a união dos amigos para o resgate e, então, Cebolinha se pronuncia:

- É! Turma da Mônica! Ho!
- Tulma da Mônica? De onde você tilou isso? Eu sempre me refilo à gente como Tulma do Cebolinha.
- Quem é a dona da rua?
- Quem é o podeloso líder da matilha? (CAFFAGI; CAFFAGI, 2013, p. 36).

A recusa em admitir a liderança do sujeito feminino, mais uma vez, invade as páginas da história, demonstrando que o recurso narrativo utilizado pelos autores desde as primeiras tiras continua sendo o mote para o desenrolar da trama. Assim, há o conflito entre masculino e feminino, em que a persistência do protagonista masculino em recuperar sua liderança frente aos amigos segue agradando aos leitores. Porém, com a inserção de quadrinistas mulheres nos estúdios MSP e em projetos editoriais, outros recursos para a figuração da protagonista Mônica vêm sendo apresentados aos leitores. Em algumas obras, os fãs puderam conhecer uma personagem mais intimista, que entra em contato com seus conflitos internos. Nessas narrativas, Mônica encontra-se sozinha, longe dos amigos, portanto, distante do antagonista que desafia seu controle emocional e, ao perdê-lo, utiliza-se de sua força física descomunal para resolver o conflito. Quando se encontra sozinha, a personagem apresenta outras características de sua personalidade, sendo desafiada a utilizar outros elementos para resolver as situações nas quais está envolvida.

É o que encontramos, por exemplo, no conto sobre a protagonista no livro *Uma viagem inesperada*, publicado em 2017. A obra é composta por quatro contos, todos escritos por influenciadoras digitais mulheres, que foram convidadas pelos estúdios MSP para criar narrativas nas quais as personagens femininas da *Turma da Mônica Jovem* se encontrassem em situações inusitadas. Assim, Denise, personagem totalmente inserida na cultura tecnológica, viverá alguns dias em uma pacata cidade da serra catarinense onde não há acesso à *web*. Marina, que apresenta um jeito mais delicado, reflexivo e, conhecida por seu amor pelos livros, imaginação ativa e criatividade, desenvolve novo lado artístico em Londres – com direito a chá, saudades, encontros e desencontros. Já Magali, conhecida por sua

gula, irá deparar-se com seus planos sendo desfeitos e acaba em Paraty, onde gastronomia e novas amizades unem-se em prol da narrativa. A *youtuber* Babi Dewet foi a responsável por construir a aventura de Mônica, que parte rumo à Coreia do Sul em uma *tour* inesquecível, repleta de *k-pop* (como é conhecida a música *pop* coreana), cores e aventuras, uma cultura totalmente desconhecida por ela. Porém, tal cultura vem se inserindo cada vez mais entre os jovens brasileiros. Do outro lado do mundo, nossa protagonista faz uma profunda reflexão sobre sua personalidade e de como as pessoas do bairro Limoeiro a veem, sempre como uma referência para resolver os momentos de conflitos. Sofre com situações de *bullying* devido à aparência, porém, agora por outras garotas, diferentemente do que ocorre nas HQs da turma, nas quais o *bullying*, na maioria das vezes, é praticado pelos personagens masculinos. Ao longo da trama, elementos caracterizam sua visão de si e do mundo, tal como a importância que atribui à sua formação intelectual ou ao enfretamento de estar em local onde ela não é referência para os conhecidos. Assusta-se pela nova amiga querer se espelhar nela, pois não imagina que outras garotas possam desejar isso. Ao surgirem os imprevistos, lança mão de outras estratégias para conseguir solucioná-los, privilegiando sua inteligência em detrimento de sua habitual força, por exemplo.

Por falar em *Força*, este é o título da décima segunda Graphic MSP e a segunda HQ de nosso interesse. Foi roteirizada pela quadrinista Bianca Pinheiro, apresentada nesta tese como a criadora da obra *Bear*. Para construir o roteiro, a autora abordou a principal característica da protagonista, sua força. No entanto, diferentemente das narrativas tradicionais, outro lado dessa força será explorado. O novo significado estabelece o conflito, pois o drama vivido não pode ser solucionado por meio de sua força física, como ocorre para se defender do *bullying* constante que sofre dos personagens masculinos da turma. Diante da impotência da protagonista, o leitor tem diante de si um prisma diferente de análise: uma Mônica introspectiva e triste. O dilema familiar, comum em muitos lares e apresentado sob a perspectiva infantil, possibilita a imersão do leitor em um contexto outro, no qual dificilmente não há empatia para com o sofrimento da garota, como bem observou Mariane Brandão em sua resenha:

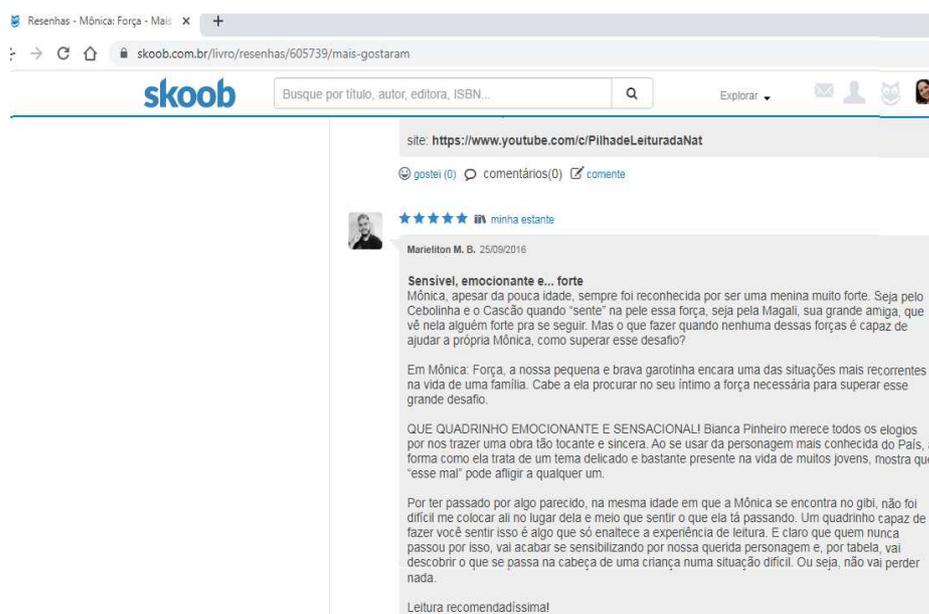
[...] e é de partir o coração o desespero silencioso da Mônica diante dessa percepção. Nem o traço fofo e a paleta de cores da

maravilhosa Bianca Pinheiro amenizam isso. Pelo contrário, a diagramação das páginas, o jogo de sombras e a abundância de cena mudas reforçam a fragilidade e o estado de espírito de Mônica nesse momento (BRANDÃO, 2017, s.p.).

Em outro *website*, encontramos o seguinte depoimento de um leitor:

Por ter passado por algo parecido, na mesma idade em que Mônica se encontra no gibi, não foi difícil me colocar no lugar dela e meio que sentir o que ela tá passando. Um quadrinho capaz de fazer você sentir isso é algo que só enaltece a experiência de leitura. E claro que quem nunca passou por isso, vai acabar se sensibilizando por nossa querida personagem e, por tabela, vai descobrir o que se passa na cabeça de uma criança numa situação difícil. Ou seja, não perde nada (MARIELTON M. B., 2016, s.p.).

Figura 52 - Captura do depoimento de um leitor, extraído da rede social *Skoob*



Fonte: Marielton M. B. (2016, s.p.).

A temática que norteia a narrativa é representada por meio da alegoria de uma torneira da pia da casa que não cessa o seu pingar. A angústia da personagem, no decurso da história, aumenta tal qual a frequência dos pingos, os quais se esvaem torneira abaixo. Os recursos gráficos usados como forma de complemento à linguagem textual oferecem muitos simbolismos na obra. As metáforas visuais utilizadas em excesso carregam a trama e tornam a situação insuportável, e seu tom, melancólico, simbolizado pela cor azul, envolve o leitor em áurea de tristeza. O

estilo gráfico de Pinheiro traz simplicidade em suas formas, suavidade em suas cores e a expressão dos personagens transmite toda a intenção a que o roteiro se propõe, sem a necessidade de utilizar uma única palavra. Aqui, recordamo-nos daquilo o que é preconizado por McCloud, sobre o fato de que “[...] todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo!” (2005, p. 124). Assim como é possível observarmos na Figura 53, nos momentos nos quais as páginas apresentam aos leitores somente imagens, o enredo aprofunda as emoções e transmite as mensagens:

Figura 53 - Alguns quadros de *Força*



Fonte: Pinheiro (2016, p. 16).

Por nos proporcionar um novo ângulo de observação, a de uma garota introspectiva, talvez seja algo mais distante do que nos acostumamos a ver nas HQs da Turma da Mônica clássica. Nessa construção, a aparente fragilidade demonstrada no início dá lugar à jornada de transformação e, aos poucos, evolui na maturidade e no entendimento do mundo, compreendendo outro significado do que é ser forte. Essa compreensão é retratada por meio de um pesadelo, em que ela enfrenta um monstro, personificação do conflito doméstico e, por não conseguir derrotá-lo com seu coelho Sansão, acaba sendo engolida por ele. A percepção da protagonista de que não irá resolver a situação por meio da força torna a narrativa um desafio para o leitor, que espera que essa característica icônica seja o meio

utilizado. Tais elementos presentes nas construções de personagens das HQs fazem com que o leitor espere por um desfecho previsível. Porém, o que Pinheiro (2016) propõe é que essa tal característica não tenha função na trama, levando o leitor a acompanhar a jornada de amadurecimento da personagem na busca por outras estratégias.

Incapaz de solucionar a complexa situação familiar sozinha, a protagonista tenta materializar o seu desejo na resolução do problema com a torneira. Para tanto, vai à exaustão física, fato que será presenciado por seus pais. A exaustão emocional acompanha lado a lado o esgotamento físico da protagonista, e quando os pais percebem isso, decidem mudar de postura.

O ângulo oferecido pela autora para contar a história se assemelha ao prisma cinematográfico. É como se houvesse uma câmera percorrendo todo o espaço narrativo da casa, todos os ambientes onde a trama acontece. Nos extras da HQ, que aparecem em todas as edições do projeto editorial, verificamos, na página de número 77, que a autora criou uma planta da casa de dois andares para facilitar a locomoção dos moradores.

Retornando às diferentes subjetividades apresentadas nos romances gráficos em relação às tradicionais HQs, em se tratando das Graphic MSP, os traços autorais dos artistas responsáveis por ambas as obras apresentaram mudanças significativas em seus personagens. Por meio de um desenho mais realista, o novo traçado mostra proporções com cabeças, olhos, corpos mais alongados e compatíveis com o biotipo humano. Os cabelos, por sua vez, ganham movimento, leveza. As técnicas de luz e sombra resultam na profundidade que concede contorno aos corpos, no movimento das roupas. Entretanto, os icônicos personagens mantiveram suas características originais quanto às cores e à personalidade, conforme observamos na Figura 54:

Figura 54 - Capas de *Força* e *Laços*, além dos personagens originais de Maurício Sousa



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Por se tratar de um formato diferente das tradicionais HQs brasileiras – que geralmente têm 13 x 21 cm –, as Graphic MSP apresentam novas possibilidades de perspectivas, cujas dimensões, de 28 x 19,2 x 0,4 cm, proporcionam elaborações que fogem ao plano repetitivo dos quadrinhos tradicionais. Nesse sentido, o leitor pode ser conduzido por sensações ditas “cinematográficas”, “dinâmicas” ou mesmo “mais abrangentes”, por que o quadrinista tem maior liberdade de criação, em conformidade com aquilo que observamos na próxima imagem:

Figura 55 - Páginas de *Laços*

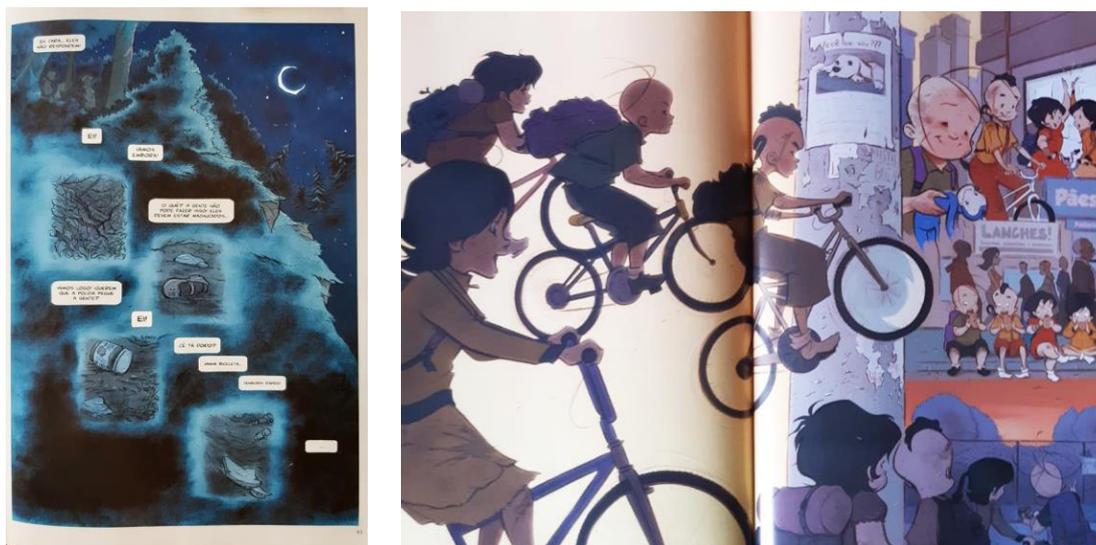


Fonte: Caffagi e Caffagi (2013, p. 23; p. 36).

Figura 56 - Páginas de *Força*

Fonte: Pinheiro (2016, p. 26; p. 52-53).

Outras características encontradas nas *graphic novels* correspondem à disposição das cenas dos quadros, outra liberdade criativa do quadrinista. Nessa mídia, os requadros ou quadrinhos podem ou não corresponder àqueles que encontramos nas tradicionais HQs. Eles aparecem na forma usual como a moldura ou o contorno, em que ocorre as cenas, consoante à situação desta no momento da narrativa. Já na *graphic*, podemos encontrar o recurso conhecido por *splash*, quando uma cena ocupa entre uma ou duas páginas inteiras. Pode acontecer também a interseção ou a sobreposição de cenas entre diferentes quadros; ou seja, o quadrinista não fica limitado a criar dentro dos quadrinhos, conforme a Figura 57. Assim, são inúmeras as possibilidades de construções no espaço narrativo, bem como as subjetividades que diferenciam as *graphics novels* dos *comics* usuais.

Figura 57 - Páginas de *Laços e Força*

Fonte: Caffagi e Caffagi (2013, p. 41; p. 56-57). Pinheiro (2016, p. 64-65).

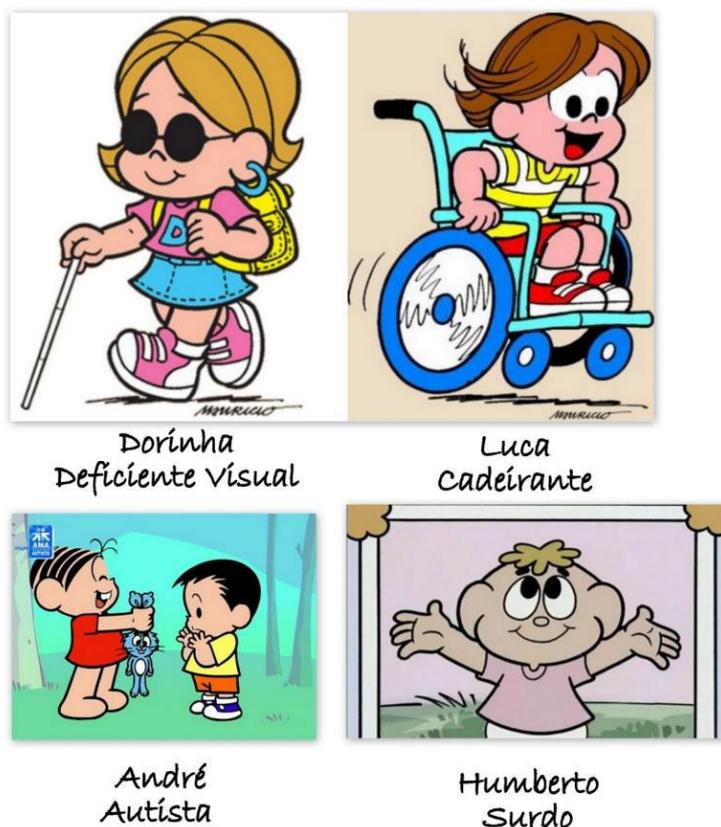
Apresentadas as quatro mídias selecionadas, seguimos com nossa discussão a respeito da composição do universo Turma da Mônica e das representações de gênero que a figuração da personagem Mônica é capaz de promover.

6 O UNIVERSO *TURMA DA MÔNICA*

O universo transmídia *Turma da Mônica* é composto por mais de cem personagens, perpassando diferentes núcleos formados por crianças, adultos, vilões e animais. Os dez filhos de Mauricio de Sousa foram fontes de inspiração para dez personagens: Mônica, Magali, Maria Cebolinha, Marina, as gêmeas Vanda e Valéria, Prof. Sapada, Do Contra, Nimbus e Marcelinho. Por meio desse número tão expressivo, o universo possibilita abranger uma representatividade significativa da sociedade, uma vez que o elenco humano é constituído por crianças com deficiência, negras, brancas, indígenas, entre outras. Essa diversidade, tão próxima da realidade, permite que um número maior de leitoras e leitores se identifiquem com suas características, sejam elas físicas ou comportamentais. A identificação que o leitor ou leitora tem com um ou mais personagens não pressupõe que almejem ser iguais a eles, mas apenas “se interessam por seus comportamentos em certas situações e qual o destino deles a partir de suas escolhas” (WELLINGTON; JORGE, 2016, p. 19). Segundo os autores, o personagem, sob essa perspectiva, apresenta-se como uma espécie de modelo que pode ser seguido ou rejeitado, de acordo com a vontade do leitor.

A turminha conta com um núcleo com diversos personagens que apresentam características diferentes, que colaboram para a representatividade e autoestima das crianças com deficiência e vem, a cada dia, ganhando mais integrantes. Composto por meninas e meninos, apresenta a diversidade humana por meio da linguagem híbrida dos quadrinhos para as crianças. O personagem Humberto, por exemplo, é surdo e comunica-se por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Além da utilização da Libras, no canal da turma no *YouTube* estão disponíveis vídeos traduzidos por intérpretes. Dessa forma, crianças surdas também podem acompanhar as aventuras e se divertir com as peripécias dos amigos do bairro Limoeiro.

Figura 58 - Alguns representantes do núcleo de personagens com deficiência



Fonte: ADEFERN (2013).

Além dos que aparecem na imagem da Figura 58, constam ainda duas crianças soropositivas e uma com distrofia muscular de Duchenne. Para abordar a inclusão social de pessoas com deficiência, um tema tão importante e complexo, Mauricio de Sousa, em declarações para o *website Estadão*, informou que sua equipe fez pesquisas para que:

Pudesse criar coisas que fossem coerentes com a realidade e que não trouxesse nenhum tipo de preconceito. Nesse sentido, o autor e os roteiristas do estúdio MSP se informaram com diversas instituições, como a Fundação Dorina Nowill, atletas paralímpicos e associação de surdos, para "criar personagens críveis" (SOUSA, Mauricio apud HONORATO, 2019, s.p.).

Partindo do pressuposto de uma obra composta por personagens em que se pode crer, suas histórias buscam traduzir os anseios e dilemas que fazem parte do cotidiano de inúmeras crianças e adolescentes. Nesse universo, a presença feminina, seja de protagonistas, seja de personagens secundários, mostra-se bem

peculiar ao mundo real, em que consideramos ser a identidade socialmente construída. Suas representantes fazem parte do núcleo infantil (Magali e Mônica são as pioneiras), do núcleo adolescente (na Turma clássica, Tina é a de maior representatividade do gênero, além das que fazem parte da TMJ) e do núcleo adulto (mães, professoras etc.).

Diferentemente de outros países, que têm produções destinadas para atender a um gênero específico como, por exemplo, os mangás japoneses e os super-heróis americanos, o universo *Turma da Mônica* não segue tais distinções. A pesquisadora Valéria Bari, em sua tese de Doutorado intitulada *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu* (2008), defende que tal fato pode ter contribuído para a formação do público feminino como consumidor de quadrinhos em nosso país.

Em cada grupo dos núcleos que compõem o universo, podemos perceber os diversos contextos nos quais os personagens estão inseridos e de que forma estabelecem suas interações. Em relação ao contexto socioeconômico, o núcleo infantil, por exemplo, é formado em sua maioria por crianças brancas, inseridas em família heterossexual, com poder aquisitivo que permite a elas terem suas casas, não se preocuparem com seus sustentos, enfim, características de famílias da classe média brasileira. O perfil familiar das crianças faz com que cause estranheza o fato de não frequentarem o espaço escolar. À exceção do núcleo do caipira Chico Bento, as demais pouco refletem a realidade esperada para crianças nessa faixa etária. A explicação para a ausência desse espaço narrativo não foi ainda retratada nas histórias. Apenas em algumas publicações voltadas à informação como, por exemplo, sobre a síndrome de Duchenne, o enredo se desenvolve numa instituição escolar.

O poder de comunicação desses personagens pode ser percebido por meio do sucesso nas diferentes linguagens das quais se apropriam. Em todos os suportes que constam no corpo desta pesquisa, pudemos verificar um pouco desse poder, por meio das premiações, do sucesso de vendas, do público alcançado nas exposições das animações e interações nas redes sociais. Outra forma de comunicação muito utilizada na atualidade, a linguagem dos memes, é frequentemente associada a eles e são sucesso na internet. Um dos mais utilizados, o meme "ata" (STEIN, s.d.), encaixa-se em diversas situações e sofreu

alterações quando foram introduzidos na tela do computador outros textos.

Figura 59 - Meme “ata”



Fonte: Stein (s.d.).

O universo transmídia *Turma da Mônica*, portanto, tornou-se um fenômeno comunicacional que atinge leitores e leitoras de diferentes faixas etárias. Suas linguagens, assim como a de outro quadrinho qualquer, não estão isentas de transmitir determinados discursos impregnados com questões morais, religiosas, engendrados por instituições do Estado e reproduzidos por indivíduos ou grupos organizados socialmente, bem como de questionar e subverter esses discursos. Portanto, no decurso de mais de 60 anos de histórias narradas, é possível visualizar traços característicos de determinadas ideologias e de exercício do poder na construção das identidades dos personagens.

Considerando que a personagem que elegemos para nossas análises surgiu em um momento de discussões efervescentes sobre o papel da mulher na sociedade e sua conseqüente carência de representação identitária, buscamos em suas representações características que possam ser naturalizadas e direcionadas a engendrar feminilidades que atendam à normatização ou que visem a transgredir as fronteiras que cerceiam seu gênero. Nesse sentido, apresentamos, a seguir, um pouco das características da personagem em sua versão infantil e adolescente.

6.1 SOU A MÔNICA, SOU A MÔNICA...

A Mônica criança é uma das mais famosas personagens dos quadrinhos brasileiros. Tal afirmativa se ancora no pressuposto de que, dificilmente, quando se indaga sobre uma lista de personagens brasileiros dessa mídia, sendo eles representativos da infância ou do universo adulto, apreciando-a ou não, ela se faz presente na relação – inclusive para um não leitor de quadrinhos, uma vez que sua imagem é amplamente utilizada na divulgação de diferentes produtos e veiculada em distintas mídias, tornando-se conhecida do grande público. Conforme já sinalizava a pesquisadora Regina Giora nos anos 1980:

A força de Mônica e sua Turma hoje é muito grande sobre o público; mesmo quem nunca leu suas aventuras é capaz de caracterizá-las. Isso se deve muito ao fato de seus personagens penetrarem nos diferentes setores e produção industrial, enfim, de todo o “merchandising” que se criou ao redor, utilizando-se de outros dois meios muito poderosos, o cinema e a televisão (GIORA, 1988, p. 26).

Mônica, como informado anteriormente, surgiu em março de 1963 em uma tira de quadrinhos de *Cebolinha*, ganhando sua primeira revista no ano de 1970. Cebolinha e outros personagens secundários masculinos receberam revistas próprias somente após suas inserções nas histórias de *Mônica* de fato acontecerem (VERGUEIRO, 2008).

A personagem icônica faz parte do imaginário cultural brasileiro, disso não podemos discordar. Por se tratar de uma criança do sexo feminino com características incomuns atribuídas ao seu gênero, o que se apresentou como um caráter subversivo da ordem sociocultural, ganhou fama e conquistou uma gama imensa de leitores e leitoras das mais diversas faixas etárias. Acreditamos que tamanha repercussão se deve ao fato que, historicamente, é delegado aos homens o papel de destaque, de liderança, o que se inicia na fase infantil, inclusive no campo dos quadrinhos. Consideramos que a sua liderança frente ao grupo, dando título à obra e sendo considerada “a dona da rua”, contribui para a construção de um referencial cultural no qual as mulheres, principalmente as meninas, acreditem que elas também possam exercer, com a mesma eficiência que os meninos, qualquer papel dentro do espaço social, inclusive aqueles de poder.

No início de sua trajetória, a fisionomia nada amigável, carrancuda e mal-humorada atribuía-lhe um aspecto de agressividade, sugerindo o perfil de uma criança menos sociável. Tais características se contrapõem à imagem frágil e submissa geralmente associada às mulheres. Esses atributos fizeram da protagonista um ícone da cultura infantil, servindo como exemplo de uma forma peculiar de ser garota/mulher. Com o passar do tempo, outras características foram incorporadas ao seu perfil físico, alterando sua imagem: expressão facial mais suave e contornos rechonchudos. Seus atributos físicos, principalmente o fato de ser baixinha, dentuça e gordinha, a tornaram alvo de ridicularização por parte dos meninos que sempre tentam atingi-la, com o intuito de enfraquecê-la. No caso de seu antagonista, Cebolinha demonstra inconformismo com sua liderança, o que gera constantes conflitos entre eles, tornando-se o motivo de humor das histórias.

Assumir a liderança da turma e, conseqüentemente, tornar-se “o dono da lua”, é o seu grande objetivo. Assim, em parceria com o amigo Cascão, elabora planos mirabolantes em que não faltam xingamentos, deprecições e menosprezo à figura da garota. Tais agressões são principalmente relacionadas a seu gênero.

Contudo, mesmo sendo alvo frequente desses planos, não se deixa atingir. Além de dar as famosas “surras de coelhadas” nos meninos, entoa com frequência a famosa música “Sou a Mônica”, na qual assume seus atributos físicos, apesar de não permitir que a definam apenas por eles. Por meio da melodia, diz-nos que também é sabichona, criativa, companheira, acolhedora, tem opinião própria, enfim, contrapõe “as ofensas” a outras características que a enaltecem, em conformidade aos versos:

Sou a Mônica, sou a Mônica
 Sou a Mônica, sou a Mônica
 Sou a Mônica, sou a Mônica...

Sou a Mônica, sou a Mônica
 Dentucinha e sabichona
 Sou a Mônica, sou a Mônica
 Tão teimosa e tão mandona

Quando diz que sim, quando diz que não
 Mostra ter opinião
 Vivo sempre falando e brincando
 Na sua imaginação

Ela inventa tudo que é brinquedo
 Com a turminha gosta de brincar

Se as meninas tem algum segredo
Logo vêm correndo a me contar

Se alguém sorrir, se alguém sorrir
Para a nossa turma pode vir
Se alguém chorar, se alguém chorar
Estou sempre pronta a ajudar

Mas se algum menino me contrariar
Vou mostrar que eu não sou boba não
Vou lhe dando uma coelhada
E ele vai até cair no chão (SOUSA, Mauricio; GURGEL; CAMARGO, 1971).

Sua performance, portanto, é avessa ao que a sociedade espera das atitudes de uma menina, principalmente na década de sua criação. Suas brincadeiras são na rua, ao ar livre, sempre trajando seu vestidinho vermelho e de posse do seu coelhinho de pelúcia, o Sansão. O coelho, como já analisado, pode ser considerado seu objeto de transição, podendo representar sua docilidade ou instrumento de sua força. Ela é conhecida como a menina mais forte do bairro do Limoeiro, residência fictícia dos personagens. Segundo Vergueiro (2008), é por meio de sua força extraordinária que domina todos os outros personagens. Apresentando características não hegemônicas, contrapõe-se às imagens geralmente associadas às mulheres. Diferente das meninas dos contos de fadas, que vivem à espera do príncipe encantado ou de algum ser místico para resolver seus conflitos, é a menina que soluciona os seus. Nesse sentido, sua humanidade a aproxima das leitoras, que podem ver nela uma inspiração. A inversão dessa lógica, para a pesquisadora Edilaine de Oliveira Boff, em sua tese *De Maria a Madalena, representações femininas nas histórias em quadrinhos* (2014), coloca sob suspeita a representação do poder feminino, pois a força da menina se torna motivo de humor, uma vez que, em uma sociedade masculinista, é incomum que haja tal agressão. Por isso, o humor pode ser considerado um deboche, pois

se de um lado, o fato de **Mônica** ter mais força que **Cebolinha** constitui um aspecto simbolicamente feminista, por outro, o fato de a ação da **Mônica** ser vista de maneira engraçada e cômica, evidencia uma sociedade masculinista que debocha dessa possibilidade (BOFF, 2014, p. 119, grifos da autora).

Consideramos pertinentes as análises feitas por Boff, no entanto, a produção de sentidos por meio do humor, no gênero tirinha, apesar de ser uma característica

marcante, não é a única possibilidade de fruição da mesma. No gênero, há o predomínio da crítica, com humor, a modos de comportamento, o que acreditamos ser a temática ofertada por Sousa.

O recurso utilizado pela menina para solucionar seus conflitos com seu amigo rival incomoda determinados leitores. Alguns consideram que sua atitude é exagerada, violenta e, portanto, seria um exemplo negativo para as crianças. Argumentam, assim, que ela se tornou anacrônica, uma vez que na sociedade atual privilegia-se e se incentiva o diálogo como meio de resolução dos conflitos. Outros alegam que a garotinha tem a mesma atitude desde sempre, demonstrando que não há um amadurecimento de sua personalidade. Tais discussões são comuns em relação ao seu perfil e aparecem em artigos acadêmicos, textos em *sites* ou nas redes sociais. As críticas não se restringem somente a Mônica e atingem outros integrantes da turminha, que são considerados por determinados críticos e leitores como caricatos, rasos, estereótipos de praticantes de *bullying*, como a discussão que ocorreu nas redes sociais a partir do ano de 2010 e suscitou o questionamento: seria Mônica uma personagem violenta?

No mês de fevereiro de 2010, o jornalista Dioclécio Luz discorreu sobre “certa violência na Turma da Mônica” em texto publicado na página *Observatório da Imprensa*. Segundo o jornalista, a imprensa é condescendente com os quadrinhos de Sousa por questões nacionalistas, pois são os únicos que superam os estrangeiros em vendagem. Em suas considerações alega que, assim como os personagens da Disney, eles não se restringem mais às páginas das revistas, tirinhas e que a empresa se tornou uma máquina fazedora de dinheiro. O enfoque do jornalista, no entanto, voltou-se para a susposta “violência da Turma da Mônica”, em especial a de Mônica. Em suas palavras, assim descreve o comportamento da menina:

A garotinha tem uma característica: ela resolve as coisas na porrada. Tudo. Este é um elemento educativo complicado. Ao invés do diálogo, da negociação, apela-se para a violência. Quando está em apuros, é no braço, ou fazendo uso do seu coelhinho, que Mônica resolve. Moral da história: em situações de conflito, ganha o mais forte (LUZ, 2010, s.p.).

As críticas recaem sobre a personagem ser um modelo de *bullying*, fenômeno comum nas escolas na atualidade. Nessa perspectiva, destaca:

A Mônica é exemplo de um fenômeno muito comum entre as crianças, em especial nas escolas: o *bullying* [sic]. Pode se dizer que o *bullying* [sic] é uma agressão verbal e sistemática à criança, quando se apelidos que a incomodam, pejorativos, nomeando-a por algo que ela não gosta. No caso, Mônica é chamada de "dentuça", "gorducha" e "baixinha". Isso a deixa irritada. E ela resolve, claro, na porrada (LUZ, 2010, s.p., grifos do autor).

O jornalista enfatiza que nenhum psicólogo indicaria o método do uso da força para resolver os problemas do *bullying*. Contudo, ele está presente nos gibis da *Turma da Mônica*. Destaca, ainda, que isso não gera desconforto por parte dos adultos que leem os gibis para as crianças, aos quais acusa de serem "condescendentes com esta prática da violência".

Segundo o colunista, tal benevolência em relação ao comportamento da personagem se deve ao seu gênero, "é uma menina". Isto é, violência feminina pode, masculina, não. Para o autor, por essa lógica, ocorre uma transferência para o mundo infantil de uma cultura do mundo adulto: "se o nosso mundo adulto é machista, com extraordinários índices de violência masculina contra a mulher, é bom que as mulheres reajam" (LUZ, 2010, s.p.). Ele considera que, quando somos condescendentes com a violência praticada por uma mulher contra um homem, ela se iguala a ele.

A pesquisadora Edlaine Boff, supracitada, segue o pensamento do jornalista e, para ela, "se a situação fosse inversa e o personagem Cebolinha fosse o agressor, é possível supor que esta seria uma situação polêmica tematizada como violência contra a mulher" (BOFF, 2014, p. 118). Conforme Boff, as cenas em que Mônica bate em Cebolinha são consideradas engraçadas não pela agressão em si, mas pelo fato de uma menina ser mais forte e agredir um menino.

Seguindo com as considerações veiculadas no *Observatório da Imprensa*, Luz (2010), ao comparar a garota com outras personagens crianças dos quadrinhos, tais como Mafalda e Calvin, ressalta que eles resolvem seus conflitos com inteligência, e que o comportamento difícil do garoto se deve ao seu gênero e que, por isso não gosta de brincar com o sexo oposto: "os meninos na sua idade não gostam de brincar com meninas. Eles pensam coisas diferentes do que elas pensam; cada qual vê o mundo diferente – pela ótica do seu hormônio" (LUZ, 2010, s.p.).

Luz comenta que ambos, Mafalda e Calvin, são filósofos e fazem o leitor refletir sobre o mundo, ao contrário dos personagens de Sousa, que apenas

oferecem aos leitores comportamentos negativos. Que os personagens não são conhecidos por sua inteligência, criatividade, empatia, amorosidade e sim por não tomar banho, ser comilona, violenta, que eles não existem fora desses clichês, são rasos e, além disso:

Essa gurizada é extremamente conservadora e moralista. Reproduzem as tradições, os costumes, as modas e modos sociais, sem questionamentos. Talvez por isso, a violência com que a Mônica lida com os conflitos seja uma prática comum (LUZ, 2010, s.p.).

A respeito das características dos demais integrantes da turma, diz tratar-se de um desvio de comportamento, no entanto, no caso da protagonista, seria um traço de sua personalidade, o que, segundo ele, merece atenção. Reflete sobre a força de outros personagens dos quadrinhos e, em contrapartida, ressalta o que acredita ser apenas “clichês”, as características dos personagens de Maurício de Sousa. Aponta, então, que eles não existem fora desses estereótipos, uma vez que não pensam, não emitem suas opiniões, apenas mostram suas personalidades por meio de ações, características dos quadrinhos dos anos 1950, 1960 e 1970. Em sua concepção, personagens como Batman, Hulk, representativos dessas décadas, evoluíram com o passar do tempo. No caso da violência do herói Batman, ele a exemplifica como sendo um traço de sua personalidade. No entanto, a agressividade do homem-morcego se justifica devido à sua revolta com o assassinato de seus familiares.

O texto repercutiu em *sites* (JONES, 2015; DURÃES, 2010; OLIVEIRA, 2010), *blogs* e no *Twitter*. Muitos leitores se posicionaram favoráveis às análises do jornalista, considerando que, por serem direcionados para crianças, os personagens não seriam bons exemplos. Outros desarticularam seus argumentos. No *Twitter*, os usuários criaram o termo “diocleciando” como sinônimo de exagero. O jornalista Rob Gordon (2010), em seu *blog*, direcionou uma carta aberta para se contrapor ao texto de seu colega. Os defensores, em sua maioria, apontam o fato de que não incorporamos as atitudes dos personagens que lemos, o que condiz com o que teoriza os pesquisadores Wellington e Jorge (2016).

No mesmo sentido, a professora da Faculdade de Educação (FE) da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Marlene Alves de Carvalho, em entrevista concedida a respeito da polêmica à jornalista Aline Durães no *site Olhar Virtual*, diz que os argumentos não devem ser considerados, uma vez que as HQs ou outros

tipos de narrativas “não são capazes de influir na formação dos aspectos comportamentais das crianças”, uma vez que o papel da literatura é o de “alimentar a imaginação dos pequenos” (CARVALHO apud DURÃES, 2010, s.p.). Assim, tanto os heróis quanto os vilões são importantes nesse processo:

Elas se identificam com os heróis não porque eles são bons, até porque elas admiram também os vilões. Esses são cruéis, mas respeitáveis, porque falam, de forma simbólica, de sentimentos, de medos e de situações de vida e de morte que as crianças conseguem entender. Elas preferem os mocinhos, no entanto, porque percebem que eles passam por lutas e dificuldades e, no fim, triunfam. Isso fornece à criança a esperança de que ela também pode vencer (DURÃES, 2010, s.p.).

Carvalho ressalta que a função da literatura infantil “não é o de transmitir conteúdos curriculares, nem de passar lição de moral. Quem deve ensinar sobre alimentação balanceada ou os benefícios do banho não é a história em quadrinho. Literatura não é pra isso” (CARVALHO apud DURÃES, 2010, s.p.).

Ana Clara Oliveira, jornalista e editora do *blog Leiturinha*, ao analisar o comportamento de Mônica, observa:

Seria ela a personagem a anunciar uma nova mulher que abandonava os estereótipos femininos (candura, docilidade e submissão) desde a mais tenra infância, mas para isso tendo de mimetizar as estratégias de dominação violentas masculinas? Seria Mônica o protótipo da nova mulher que – assim como Batman anunciara o homoerotismo na cultura – nos trazia a nova postura feminina para o século XXI? Ou podemos achar que se trata de uma coincidência, apenas histórias sem um objetivo e sem ter uma conexão com o campo simbólico por onde circulavam? (OLIVEIRA, 2015, s.p.).

Para Oliveira, Maurício de Sousa, ao usar sua filha como inspiração, poderia ter transposto para a personagem outras características dela, porém optou por retratar “sua força e violência” (OLIVEIRA, 2015). Argumenta que, ao espancar os meninos, utiliza de recursos naturalmente masculinos para subjugar seus opressores. Nesse sentido, faz seu questionamento:

Por que Mônica foi mostrada como uma menina que imitava os homens em suas características mais masculinas (pelo menos no que a cultura assim definiu) como a violência física? Por que não reclamamos que Monica usa seus atributos “*para dominar quem não*

os possui.” Fazemos vista grossa à sua prepotência e à sua violência. Nas histórias acabamos convencidos que as surras que Cascão e o Cebolinha recebiam era, no fundo, “merecidas”. Não é curioso? Quando as “vítimas” cometem os mesmos erros e pecados dos algozes sempre temos boas desculpas a dar (OLIVEIRA, 2015, s.p., grifos da autora).

A jornalista destaca que a personagem representa o sentimento que vigorava nos anos 1970:

No contexto histórico em que ela surgiu essa vingança brutal por parte das mulheres era tolerada e até valorizada. Tínhamos que empatar o jogo da violência. Chega de só o “nosso lado” apanhar. Nessa época uma imigrante latina cortou o pênis do seu marido (supostamente) agressor e não apenas foi absolvida, mas exaltada como heroína por algumas feministas radicais dos Estados Unidos (OLIVEIRA, 2015, s.p.).

Sobre ser, na atualidade, uma personagem anacrônica, uma vez que a violência é rechaçada socialmente, Oliveira contra-argumenta que tal fato se equipara às princesas dos contos de fadas, que seguem aprisionadas nas torres à espera dos príncipes salvadores ou que as beijam adormecidas sem seu consentimento. Logo, para compreender as nuances da personalidade da protagonista da turminha e a condescendência com suas agressões, ou seja, “pesos e medidas cujas diferenças só podem ser entendidas (mas não justificadas) pela cultura dos anos 70 e 80. Para entender Mônica há que se mergulhar nos valores e no próprio feminismo de décadas passadas” (OLIVEIRA, 2015, s.p.).

Em nossas considerações sobre o universo lúdico de Sousa, observamos que, nele, o autor retrata uma infância idealizada, distante dos problemas que a atingem atualmente, como, por exemplo, não poder brincar na rua. No entanto, os atos dos personagens são frequentemente criticados por não serem “politicamente corretos”, ou seja, um modelo positivo de conduta para os pequenos. Contudo, consideramos que os personagens apresentam comportamentos e características de crianças reais: comilonas, raivosas, avessas à higiene pessoal, ardilosas, sonhadoras.

Em relação à Mônica, ressaltamos que é uma criança com aproximadamente sete anos e, portanto, suas atitudes condizem com uma imaturidade cerebral típica dessa fase. Por isso age e se comporta como uma criança dessa idade desde sua

criação, há 59 anos. Ela, como a maioria de seus pares, não apresenta elementos de linguagem verbal suficientes para argumentar contra supostos ataques e é comum que se defendam por meio de agressões físicas: mordidas, socos, arranhões, tapas. Já em sua versão adolescente, ela apresenta características compatíveis com uma jovem de 15 anos e utiliza apenas da linguagem verbal para defender seus princípios e interesses, o que indica que adquiriu maturidade e habilidades esperadas para o convívio social, e que repudia a violência.

O que chama a atenção, no caso da versão infantil, é que se trata de uma menina com tal atitude, o que não é esperado pela sociedade. Mônica transgride essa imagem, pois não é comum vermos meninas distribuindo socos ou “surras de coelhadas” por aí ou incentivadas pelos cuidadores a ter atitudes violentas. Nem mesmo as fãs ardorosas da garotinha reproduzem seu comportamento, pois, como nos diz acima Marlene Carvalho, elas compreendem que a agressividade da personagem é uma forma simbólica de dizer a elas que lutem por seu espaço, de não se deixar ser inferiorizada pelo sexo oposto. Já os meninos vivem às voltas com “lutinhas” e são incentivados desde cedo a apresentarem esse comportamento “agressivo”, o que se acredita ser constituidor de sua identidade viril. As meninas, por sua vez, têm sua natureza “agressiva” cerceada em função de seu gênero, pois ele não condiz com esse perfil. Diz-nos o discurso popular que as meninas são mais maduras que os meninos. No entanto, consideramos que são educadas a demonstrar uma maturidade que não é compatível com sua idade, talvez por isso compreendam o simbolismo no comportamento da protagonista.

Em se tratando das atitudes da menina suscitarem o questionamento de que, se fosse o contrário, seria considerada uma “violência contra a mulher”, conforme apontado acima, acreditamos que, além do humor que tal inversão proporciona, essa foi a forma encontrada, dentro de sua inabilidade de linguagem, para pleitear sua presença no universo excludente dos quadrinhos. A simbologia que encontramos nessa representação da mulher que lutava pela inserção do feminino nos diferentes espaços nos anos 1970 não pode ser desconsiderada. A fisionomia carrancuda das primeiras imagens, que retratavam uma menina pouco amigável, também condiz com a imagem da mulher que militava em prol da igualdade entre os gêneros. As feministas dessa fase do movimento eram frequentemente denominadas como “mal-amadas”, “raivosas”, apenas por questionarem o direito sobre seus corpos e os lugares destinados a eles socialmente. Nesse caso,

concordamos com Oliveira (2015) que, para compreender sua personalidade, precisamos nos ater ao contexto de sua criação.

É notório que a menina passou por mudanças tanto físicas quanto comportamentais. Sua fisionomia foi suavizada e as “surras de coelhadas” já não são tão intensas como nas primeiras edições. Como apresentado nas análises da figuração de Mônica nas tirinhas, observamos que, na atualidade, ela resolve os conflitos ora utilizando sua força, ora sua inteligência. Nesse sentido, a menina segue lutando com coelhos e inteligência para garantir seu lugar de protagonista nas páginas dos quadrinhos de Sousa.

No que diz respeito à influência negativa que o comportamento da personagem possa promover nos leitores-irmãos, além das considerações supracitadas da professora Marlene Alves de Carvalho, com as quais concordamos, identificamos semelhanças com os argumentos feitos nos anos 1950 que atribuíam aos heróis o mesmo potencial de influenciar negativamente os leitores, justificando dessa forma a implementação do *Comics Code Authority* (CCA), ou seja, os velhos argumentos são utilizados com “nova roupagem”.

Concluimos, a esse respeito, que os personagens da *Turma da Mônica* não se restringem aos estereótipos criticados. Eles, além do entretenimento que promovem com suas aventuras, socializam valores de amizade, do convívio com a diferença, de proteção ambiental, entre outros. Mônica é acolhedora com seus amigos e se tornou, tanto em sua versão infantil quanto adolescente, o elo de união, uma referência para eles. É a ela que recorrem quando estão com problemas, que acolhe os novos integrantes da turma, como diz a letra de sua música. A amizade entre eles é celebrada em várias narrativas, como a que analisamos na *Graphic MSP Laços*. O vínculo de amizade não se restringe aos gêneros (Cebolinha e Cascão, Mônica e Magali), eles também são amigos entre si, brigam, brincam, tecem suas críticas e principalmente se ajudam constantemente, não há espaço para ficarem isolados ou tristes como estava Cebolinha ao perder seu animalzinho de estimação. Mônica sempre procura unir o grupo de amigos. Na concepção de amizade veiculada por eles, ser amigo significa se importar um com o outro, mesmo após os desentendimentos e as famosas “surras de coelhadas”. Na *Graphic MSP Força*, de autoria de Bianca Pinheiro, analisamos o outro lado dessa força, quando a menina se viu impossibilitada de usar seu recurso habitual. O sofrimento vivido por ela nessa narrativa fez a garota compreender que esse recurso não soluciona todos

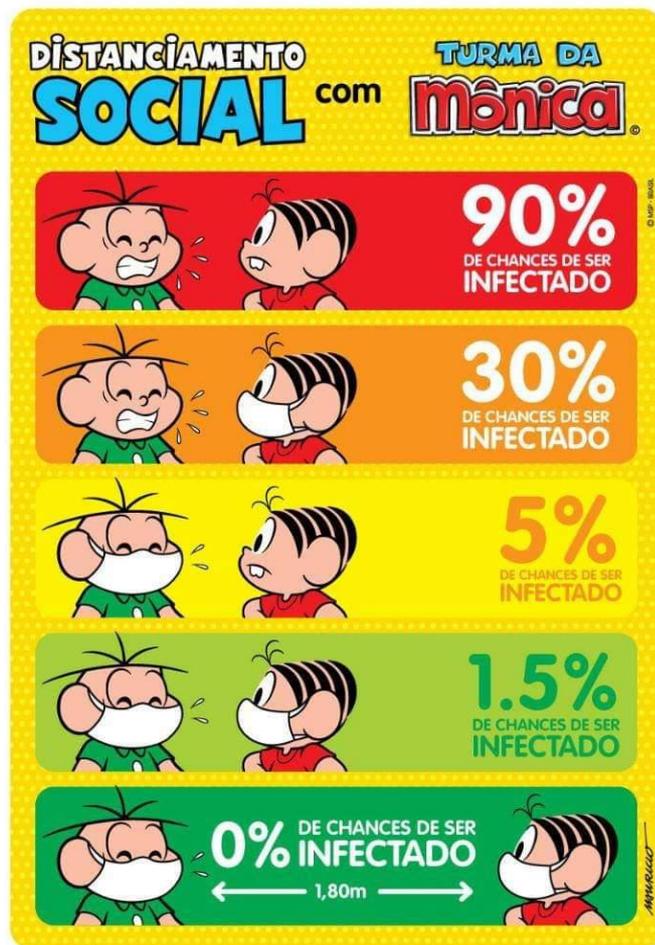
os conflitos e nem se trata da melhor estratégia, uma vez que ela só tem eficácia quando o outro é o mais fraco.

Curiosamente, no ano de 2020, os personagens na versão infantil e adolescente foram escolhidos como aliados no combate à violência contra a mulher pela Secretaria de Segurança Pública do Distrito Federal (AGÊNCIA BRASIL, 2020). Na animação *Juntos pela igualdade*, direcionada ao público de 7 a 11 anos, o objetivo é enfatizar a importância do respeito às diferenças entre meninos e meninas. Nela são apresentados os personagens desconstruindo estereótipos, como brincadeiras com restrições de gênero, que menino não chora, entre outros. Já a animação *Papo reto*, destinada ao público adolescente, tem por objetivo auxiliá-los a identificar um relacionamento abusivo. A respeito dessa temática, tecemos nossas considerações sobre algumas edições da TMJ, no capítulo sete.

Para finalizar, respeitamos as observações feitas pelo jornalista Dioclécito Luz, pois, conforme nos diz Ligia Cademartori: “examinemos as pequenas coisas escondidas ou disfarçadas na construção, devassando o modelo de mundo criado, insinuando-nos nas frestas deixadas pelo escritor para que possamos inventar também” (2009, p. 46), uma vez que a interpretação de uma obra ficcional nunca é completa e pode ser compreendida por diferentes leituras.

Em sua trajetória, Mônica se alçou ao posto de estrela de cinema, teatro e foi garota propaganda de campanhas educativas e comerciais de televisão, além dos títulos já apresentados nesta tese (Embaixadora do UNICEF, Embaixadora do Turismo no Brasil e Embaixadora da Cultura). No decorrer da pandemia do novo coronavírus, junto com seus amigos, foi mais uma vez recrutada para auxiliar as crianças a compreender o contexto e as medidas de prevenção da doença. Algumas atitudes incomuns, como o fato do personagem Cascão, conhecido por sua aversão a água, lavar as mãos, ganhou repercussão nacional (FANTÁSTICO, 2020; RAPHAEL, 2020; UOL, 2020). Juntamente com a UNICEF, foram produzidos cartilhas, cartazes e folhetos com informações sobre como prevenir o contágio pelo referido vírus.

Figura 60 - A Turma da Mônica e o combate ao Coronavírus



TURMA DA Mônica

COMO USAR MÁSCARA PARA SE PROTEGER CONTRA O CORONAVÍRUS

POR QUE O USO DA MÁSCARA É IMPORTANTE?

O coronavírus pode ser espalhado por gotículas suspensas no ar quando pessoas infectadas conversam, tosse ou espirram. Muitas gente pode ter o vírus sem saber e contaminar outras pessoas. Por isso, o uso de máscaras é importante para que todos se protejam, em casa e em locais como supermercados, farmácias e transporte público. As máscaras feitas em casa ou industrializadas, mas não hospitalares, não fornecem total proteção contra a contaminação, mas reduzem a possibilidade de isso acontecer.

São um item a mais de proteção e seu uso deve estar acompanhado dos outros cuidados indispensáveis de higiene. É preciso que a máscara tenha pelo menos duas camadas de pano. As máscaras caseiras podem ser feitas em tecido de algodão, tricoline, TNT ou outros tecidos, desde que desenhadas e higienizadas constantemente. O importante é que a máscara seja feita nas medidas corretas, cobrindo totalmente a boca e o nariz e que estejam bem ajustadas ao rosto, sem deixar espaços nas laterais.

Para saber mais, visite nosso site: brasil.municas.org.br ou consulte as informações contidas no comunicado.

QUANTAS MÁSCARAS PRECISO TER?
A ANVISA recomenda que cada pessoa tenha ao menos 5 máscaras para uso individual.

ANTES DE COLOCAR A MÁSCARA, VOCÊ DEVE:

- Lavar as mãos com água e sabão por 20 segundos.
- Evitar tocar a máscara antes de colocá-la no rosto.
- Não usar lençóis ou outros materiais enquanto estiver com a máscara.

COMO COLOCAR A MÁSCARA

- 1 Pegue a máscara pelas alças elásticas.
- 2 Coloque as alças elásticas atrás das orelhas.
- 3 Ajuste a máscara para cobrir completamente o nariz e a boca, sem deixar espaço nos lados. Ela deve ficar justa, mas sem causar desconforto.
- 4 Não toque na parte da frente da máscara durante o período de uso.

QUANDO DEVO TROCAR A MÁSCARA?

- Use a máscara por no máximo 3 horas. Após, lave com água e sabão por 20 segundos.
- Troque a máscara imediatamente se estiver molhada ou suja.

COMO DEVO REMOVER A MÁSCARA?

- Ao chegar em casa, lave as mãos com água e sabão por 20 segundos.
- Evite tocar a máscara com as mãos. Se possível, use um lençol descartável para segurá-la enquanto a remove.
- Não toque na parte da frente da máscara.

COMO DESCARTAR A MÁSCARA?

- Descarte a máscara em um recipiente descartável ou em um saco plástico descartável.
- Não toque na máscara com as mãos. Se possível, use um lençol descartável para segurá-la enquanto a descarta.
- Não jogue a máscara em lixo comum.

Instruções para uso de máscaras descartáveis, vendidas em farmácias, e máscaras de pano reutilizáveis. Não se aplicam em máscaras feitas com outros tipos.

Fonte: Unicef (2020, s.p.).

Como podemos perceber, Mônica atingiu *status* de celebridade, tornando-se uma estrela versátil e moderna. Com aproximadamente 7 anos, foi criada e pensada para atender ao público infantil, favorecendo a identificação do leitor e da leitora com seus dramas. Vale ressaltar que seu discurso e sua linguagem têm por objetivo atender a esse perfil de leitor, cujas habilidades interpretativas (EISNER, 2010) e visuais estão em formação. Contemporânea de Mônica, a genial Mafalda, criação do argentino Quino, faz sucesso como representante do gênero feminino. No entanto, apesar de ser uma personagem criança, seu discurso voltado para críticas sociais e questões existenciais não é acessível para a maioria delas, diferentemente do que ocorre com a protagonista brasileira nas tirinhas e revistas. Consolidada no imaginário infantil, a personagem ganhou, junto com seus amigos, a versão adolescente.

6.2 ELA CRESCERU!: MÔNICA DA TMJ

Em sua versão adolescente, Mônica é uma jovem com 15 anos. Sua imagem corporal ganhou curvas que condizem com a nova fase, transformando-a em uma garota charmosa, estilosa, uma vez que não usa mais apenas o famoso vestidinho

vermelho. Ela e os demais personagens abusam de *looks* descontraídos, os quais expõem partes dos corpos, o que para alguns remete a sensualidade e feminilidade. Não compreendemos dessa forma e, sim, que se trata de um visual condizente com a etapa da vida dela. É uma líder nata, generosa, resiliente, extremamente forte e independente. Mantém sua paixão por coelhos e atualmente por Cebola, seu antigo amigo-rival. Encontramos algumas descrições que a apresentam com característica de ser “pavio curto” e muitos a consideram mandona e geniosa, apesar de ser sempre solidária com os amigos. Não mede esforços para tentar ajudá-los a resolver seus problemas. Demonstra autocontrole e ser mais reflexiva, pensativa e não distribui mais as famosas “surras de coelhadas” nos garotos.

A amizade com Magali, iniciada na infância, continua cada vez mais sólida, sendo companheiras de aventuras e conselheiras uma da outra. Além de Magali, outras personagens femininas fazem parte do grupo de amigas: Denise, Marina, Carmem, Maria Cascuda, Aninha, Milena. Os meninos deixaram no passado as provocações: Cascão, Ângelo, Xaveco, Titi, Quim, Franja, Cebola e Do Contra são alguns deles. Cebola e Do Contra são responsáveis por tumultuar a vida amorosa de Mônica e alguns arcos desses romances agitam os fãs dos casais nas redes sociais.

Ela permanece com os dentes proeminentes e não usa aparelho para corrigi-los. Sua decisão foi questionada pelos amigos na edição nº 94, roteirizada por Petra Leão, intitulada *Dentuça, eu?*. Aos questionamentos, respondeu: “meu corpo, minhas regras”. A frase publicada fora de contexto na página da revista na rede social *Facebook* gerou comentários atribuindo à personagem e roteirista apologia ao aborto.

Figura 61 - Mônica esclarece sua decisão sobre aparelhos dentários



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2016a, s.p.).

A discussão entre os usuários da rede social ficou dividida entre os que consideraram a fala e a temática inapropriada para os quadrinhos de Sousa e aqueles que compreenderam a utilização da frase fora do contexto de apologia ao aborto. As mensagens de repúdio ao texto foram direcionadas principalmente à roteirista Petra Leão, acusada de inserir mensagens “subliminares” para defender o aborto, fato que vai de encontro à fé cristã de muitas famílias brasileira. Muitos fãs demonstraram apoio à roteirista, considerando oportuna e importante a reflexão promovida por ela, uma vez que a revista está utilizando uma linguagem atual para dialogar com a juventude, conforme consta em postagens selecionadas, na Figura 62.

Figura 62 - Postagens de apoio à roteirista Petra Leão



Valéria Fernandes Da Silva
 Força, **Petra!** Aprendi a respeitar seu trabalho faz muito tempo e sei que TMJ é amada não somente porque é Mônica, mas por se comunicar bem com seu público, meninos e meninas, adolescentes que conseguem se identificar com o produto. Estamos com você!  20

5 anos [Curtir](#) [Responder](#) [Mais](#)



Maxwell Cavalcanti
 Você não pode usar bordão de feminazi abortista e esperar um resultado diferente! Agora vão perder uma bela fatia do público, pois como todo mundo sabe: Feminazi só sabe ler "as figura"!   3

5 anos [Curtir](#) [Responder](#) [Mais](#)



Aline Delmonte respondeu · 8 respostas



Alynne Affonso
 Petra, seu trabalho é lindo, empoderador e representativo... não se abale por esse bando de gente mimada que vive numa bolha higiênica e segregadora e que não faz mais nada pro mundo, além de mal, afetar o seu objetivo como artista e indutora de mudanças reais. Tamo juntas.  7

Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2016a, s.p.).

Diante da repercussão, a página oficial do editorial fez um *post* na mesma rede social acerca da polêmica, buscando esclarecer o contexto da cena:

Figura 63 - *Post* de esclarecimento sobre a polêmica de Petra Leão



Turma da Mônica Jovem

O que aconteceu mesmo?

Na revista Turma da Mônica Jovem nº 94, os melhores amigos da Mônica ficam opinando se ela deve ou não usar um aparelho dentário, por uma questão estética.

No entanto... essa é uma decisão que cabe única e exclusivamente à Mônica. E a sua turma entende, aceita e respeita isso. Porque gosta dela do jeito que ela é.

Há mais de 50 anos, as histórias em quadrinhos da Mauricio de Sousa Produções são feitas para divertir e entreter, mas também para levantar discussões saudáveis, sempre com muito respeito a todos.

Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2016b, s.p.).

A discussão seguiu em outras redes e, por meio do *Twitter*, Marcelo Cassaro, roteirista da TMJ e por equívoco relacionado como co-roteirista da edição em voga, enfim se posicionou. Em seus *tweets*, refletiu sobre a existência ou não do machismo no campo dos quadrinhos, ao qual denominou “meio nerd”:

Figura 64 - Marcelo Cassaro reflete sobre a polêmica de Petra Leão

 **Marcelo Cassaro #Tormenta20...** ⋮
@Marcelo_Cassaro

A roteirista [@petraleao](#), da Turma da Mônica Jovem, tem sido hostilizada por certo número de patetas.

16:19 · 29 jun 16 · [Twitter Web Client](#)

 **Marcelo Cassaro #Tormenta20...** ⋮
@Marcelo_Cassaro

Graças a uma citação da Mônica — malandramente tirada de contexto — na história "Dentuça, Eu?" que está nas bancas este mês.

16:20 · 29 jun 16 · [Twitter Web Client](#)

 **Marcelo Cassaro #Tormenta20...**
@Marcelo_Cassaro

Curiosidade 1: por um erro de edição, meu nome também consta como roteirista dessa história.

Curiosidade 2: NINGUÉM veio mexer COMIGO.

16:20 · 29 jun 16 · [Twitter Web Client](#)



Marcelo Cassaro #Tormenta20...

@Marcelo_Cassaro

Tirem suas conclusões sobre a não-existência de machismo no meio nerd, ou sobre a valentia dos agressores.

16:21 · 29 jun 16 · [Twitter Web Client](#)

Fonte: Cassaro (2016, s.p.).

Desde as reivindicações da segunda onda do movimento feminista sobre o direito ao acesso a meios contraceptivos até os dias atuais, o direito do domínio sobre o próprio corpo tem se configurado como um dos grandes tabus, fomentado principalmente pelas religiões e instituições sociais que regulam como deve se portar esse corpo. Segundo Judith Butler (1988) e Simone Beauvoir (2009 [1949]), o corpo é um artefato historicamente construído e, por isso, reproduz uma situação histórica que atende aos anseios ideológicos dominantes. Historicamente, o corpo da mulher atende a dois objetivos: o primeiro como um objeto de desejo e o segundo como um objeto de repressão, que auxilia na manutenção de uma sociedade masculinista.

A polêmica causada nas redes sociais evidencia que o domínio da mulher sobre o próprio corpo ainda é um desafio a ser conquistado. A representação ofertada na edição proporcionou visibilidade a essa reivindicação, fato que deveria ser mais frequente nos meios midiáticos.

Polêmicas à parte, uma temática que causa alvoroço nas redes sociais trata-se da vida amorosa de Mônica. Tema corriqueiro na fase da adolescência, quando afloram as primeiras paixões, o despertar da protagonista para o amor romântico repercute entre os fãs que se dividem na torcida para que Cebola concretize o namoro ou que a adolescente refute esse relacionamento e se envolva com Do Contra.

O ensaio de um namoro com Cebola empolga os fãs do casal que usam o *ship*⁴⁸ #cebônica. Contudo, o rapaz ainda traça planos com o intuito de derrotá-la, alegando que só assim se torna merecedor de seu amor. Aqueles que não torcem pela união dos dois consideram que o antigo rival maltratava a menina na infância, e sua obstinação em derrotá-la, ainda na fase da adolescência, pode resultar num relacionamento conturbado. A indecisão do personagem em não assumir seus sentimentos fez com que a protagonista se aproximasse de Do Contra. O arco do namoro entre eles teve início na edição 68, finalizando na edição 96, para decepção dos fãs do casal #docônica, que nutriam o desejo de um *happy end* para os dois.

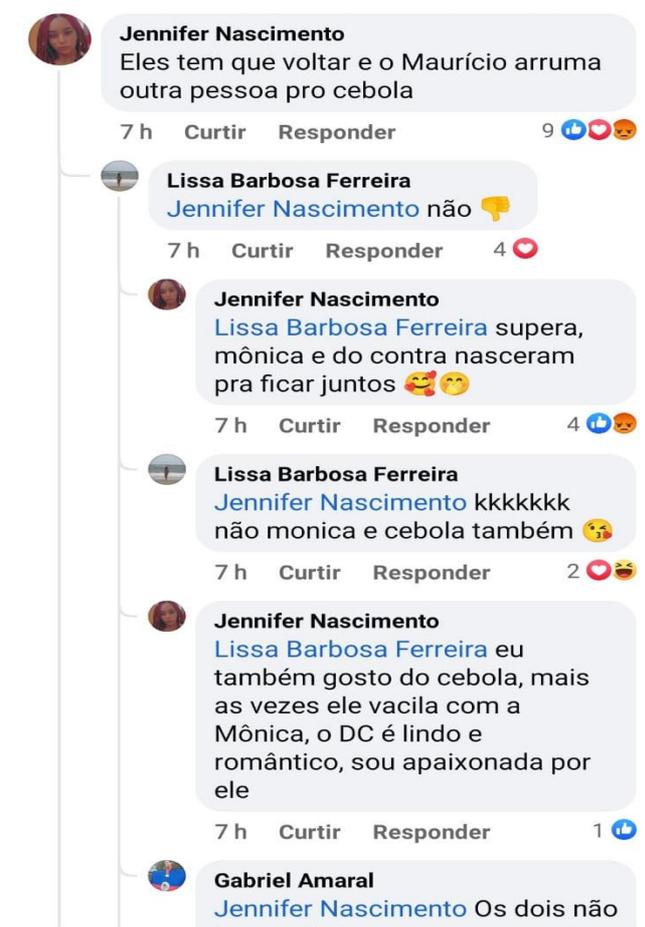
Figura 65 - Mônica e seus amores adolescentes



⁴⁸ Para mais informações a respeito do termo, cf. Wolf (2020).



- Diego Ávila**
 Sinceramente acho meio forçado... além de brigarem muito na infância houve ocasiões que a Mônica preferia outros e o Cebolinha outras e um ajudava o outro nas conquistas
- 3 sem Curtir Responder 6 🇺🇸 🇧🇷
- Jéssica Cardoso**
 Diego Ávila Mas também já teve diversas historinhas onde eles demonstram ter sentimentos mais do que amizade um pelo outro. Fora que é bem comum casal "entre tapas e beijos", casais assim sempre são muito shippado pelo público.
- 3 sem Curtir Responder 4 🇺🇸 🇧🇷
- Maicon Obralhano Ribeiro**
[Diego Ávila](#) quando aconteceu isso de um preferir outra pessoa e se ajudarem?
- 3 sem Curtir Responder 1 🇺🇸
- Gabriel Ambires**
[Maicon Obralhano Ribeiro](#) Deve ter sido na clássica, porque na Jovem não foi.
- 3 sem Curtir Responder



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2022, s.p.).

O início do relacionamento amoroso do casal #cebônica consta nas narrativas selecionadas para nossas análises. Como se constitui a garota na vivência amorosa com o sexo oposto será visualizado por meio da subjetivação feminina do “dispositivo amoroso” (ZANELLO, 2018). Nessa perspectiva, nossas análises buscarão evidenciar a socialização de modelos do feminino veiculadas pelas histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica Jovem*, ou seja, de que forma a menina/mulher é representada nas edições selecionadas e como tal representação pode interpretar e/ou auxiliar na construção ou desconstrução das identidades femininas na nossa sociedade.

7 REPRESENTAÇÃO DO FEMININO NAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA *TURMA DA MÔNICA*

Trabalhamos nesta tese com o conceito de gênero como um construto social. Compreendemos, ancorados no pensamento dos teóricos culturalistas Hall (2001), Canclini (1995), Bauman (2005) e Kellner (2001), que a identidade também é algo construído por meio de um "conjunto de significados compartilhados", ou seja, ela é culturalmente formada. A identidade cultural, para os estudiosos citados, é incompleta, uma vez que está em processo contínuo de construção. Segundo Bauman (2005), esse processo interliga-se aos preceitos da modernidade, fato que gerou um mundo fluido onde as identidades se desfazem facilmente, acompanhando o ritmo da "modernidade líquida". Com a modernidade, surge o fenômeno da globalização, que foi decisivo para uma maior interação entre os indivíduos e destes com o mundo. A facilidade de trocas de informações por meio dessas interações promoveu um grande impacto sobre a identidade cultural.

Hall (2001), em suas reflexões sobre o tema, teceu considerações acerca das identidades do sujeito do Iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno. Nas descrições do autor, podemos apontar sucintamente que o sujeito do Iluminismo aparece constituído em um núcleo interior, cuja concepção de pessoa humana trazia um indivíduo totalmente unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, que emergia quando ele nascia e se desenvolvia. Para esse sujeito, desconsidera-se o caráter interacionista do indivíduo com sua cultura na formação da identidade. Já a identidade do sujeito sociológico é constituída na interação entre o indivíduo e a sociedade, permeada por valores, sentidos e símbolos do contexto cultural e que se fazem presentes nas relações sociais. O pesquisador descreve o sujeito pós-moderno apresentando uma identidade que não é permanente e, sim, móvel, constituída e transformada continuamente à medida que acontecem as relações e os trânsitos culturais. Nesse contexto, o sujeito apresenta diferentes identidades, em diferentes momentos, configurando a construção da identidade como algo definido historicamente.

De acordo com o autor, a noção da identidade do sujeito pós-moderno, composta por várias identidades, pode, em alguns casos, ser até contraditória. Esse processo de fragmentação identitária produz o sujeito pós-moderno, que não apresenta uma identidade fixa. Essas identidades, consideradas imutáveis durante

muito tempo, estabilizaram o mundo social. Na atualidade elas estão em declínio, proporcionando o surgimento de novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, antes considerado um sujeito unificado. O processo de fragmentação recai sobre categorias antes consideradas como inalteradas no sujeito, tais como gênero, sexualidade, etnia e nacionalidade. Hall (2001) denomina esse fenômeno como um “sentido de si” de deslocamento ou descentração do sujeito, culminando numa “crise de identidade”.

Luís Mauro Sá Martino (2010), teórico importante no campo de estudos sobre identidade, faz um amplo compilado de autores que tematizam a identidade atrelada à comunicação. Para o autor, as narrativas têm um papel importante na constituição das identidades, sendo que, por meio delas, nos socializamos em diferentes papéis que desempenhamos, como o de gênero, por exemplo. Nessas narrativas, as figurações dos personagens podem oferecer representações de um modelo identitário de conformidade ou contestação das normas vigentes na sociedade. Martino (2010) reflete sobre a construção dessas representações, que antes eram produzidas de forma “artesanal” e, com o advento da cultura de massas, passaram a ser em grande escala. A veiculação e criação das identidades tiveram os meios de comunicação como aliados. Mesmo sendo um complexo mecanismo de divulgação e criação, os meios de comunicação conseguem atingir um número incalculável de leitores e ou expectadores (MARTINO, 2010).

Martino (2010) ainda analisa que a massificação dessas representações é problemática para a noção identitária local, uma vez que a força homogeneizadora do discurso, em decorrência do processo de globalização, pode afetar as origens do sujeito, elemento fundamental na definição de quem se é. O autor enfatiza sobre o risco de se impor uma representação comum ao mundo, na perspectiva do poder simbólico descrito por Bourdieu (2015), em relações de dominação. Nesses casos, para Martino (2010), não ocorre mais a indagação sobre quem você pensa que é, e sim quem eles deixam que você seja.

Manuel Castells (2000) dialoga com os supracitados estudiosos sobre a incompletude da identidade e sua constante construção. Segundo o autor, a construção das identidades “vale-se da matéria prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, e pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso”. (CASTELLS, 2000, p. 23). Em sua concepção, a identidade é compreendida como

“fonte de significado e experiência de um povo”, concordando com o ponto de vista sociológico.

A construção social da identidade, em sua perspectiva, ocorre em um contexto marcado por relações de poder, o que nos leva a pensar sobre as discussões propostas por Michel Foucault (1984). Foucault nos ensina que, para além do caráter punitivo e repressivo, o poder opera principalmente sobre nossas subjetividades, engendrando regras para opiniões, hábitos, sensações e desejos.

Retomando as análises de Manuel Castells (2000), este propõe uma distinção entre três modelos e origens de construção de identidades. A primeira é a *identidade legitimadora*, ligada às instituições dominantes na sociedade e organizações que compõem a sociedade civil e tem por objetivo a expansão de sua dominação. A segunda é a *identidade de resistência*, que leva à formação de comunidades, constituídas por atores que se encontram em posições de desvalorização e ou subordinação pela lógica da dominação. Na atualidade, é considerada o tipo mais importante de construção de identidade em nossa sociedade, principalmente devido a seu caráter mais reacionário, promovendo reflexões sobre situações que privilegiam a dominação de determinado grupo social. Por fim, há a *identidade de projeto*, segunda a qual os atores sociais constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição na sociedade. Para constituírem suas identidades, os atores utilizam qualquer material cultural que esteja ao seu alcance, tal como, por exemplo, as HQs.

Nesse sentido, procuramos mapear representações do feminino da personagem Mônica nas narrativas transmídia *Turma da Mônica* que endossam a perspectiva para a constituição de uma *identidade legitimadora*, cujo diálogo se enlaça com os pressupostos da dominação masculina e *identidades de resistência* (CASTELLS, 2000), que propõem uma representação libertária das amarras do feminino dessa dominação. Para tanto, elegemos narrativas que circulam no universo infantil no suporte tirinhas, revistas e animações e, no universo adolescente, narrativas do editorial TMJ. Em relação às tirinhas, revistas e animações, as discussões serão apresentadas por meio de enredos que promovam reflexões sobre o artefato cultural brinquedo, uma vez que consideramos se tratar de um artefato de suma importância nas construções dos papéis de gênero. No universo adolescente, o processo de subjetivação feminina da personagem será discutido quando ela for interpelada pelo “dispositivo amoroso” (ZANELLO, 2018).

Nessa perspectiva, investigar a experiência amorosa da protagonista e suas formas de vivenciar as brincadeiras na infância implica, portanto, analisar suas relações de gênero. Em uma sociedade como a nossa, em que a categoria gênero é fator constituidor e forma um poderoso determinante social, tornar-se sujeito significa, primeiramente, tornar-se homem e mulher. O tornar-se é algo que se dá por meio de processos de subjetivação diferenciados, sendo o objeto cultural brinquedo e o “dispositivo amoroso” funções fundamentais durante esse processo.

7.1 REPRESENTAÇÕES DO FEMININO NO UNIVERSO INFANTIL: QUADRINHOS E ANIMAÇÕES

O público infantil, destinatário dos quadrinhos e animações da *Turma da Mônica*, tem no brinquedo e nas brincadeiras atos socializantes. Importantes autores, como o pedagogo e sociólogo francês Gilles Brougère (2004) e Levy S. Vigotski (2002; 2007) concebem o brinquedo como um objeto histórico-cultural que possibilita à criança aprender a própria cultura e agir sobre o mundo a partir do contato com ele. Trata-se de um tema de interesse de estudo em diferentes áreas de conhecimento, tais como educação, psicologia, sociologia, entre outras. Nesse sentido, muitos conceitos foram cunhados e correntes distintas se sobressaíram, apresentando o brinquedo ora como um artefato cultural, que pode ser concebido exteriormente ao ato de brincar, ora como objeto cultural que permite ao indivíduo representar, reproduzir algo do cotidiano.

Os brinquedos, quando considerados objetos culturais, trazem em si um conjunto de imagens cujos significados estão associados a um contexto cultural específico. Ao manipulá-los, a criança interage com essa cultura e apreende, por exemplo, os papéis sociais, que chegam até elas por meio de informações culturais complexas.

Definir o que é cultura tornou-se uma tarefa hercúlea e muitos autores teceram suas considerações. Hall, por exemplo, refere-se à cultura:

[...] como um conjunto de práticas que tem a ver com a produção e o intercâmbio de significados - o de dar e receber significados - entre os membros de uma sociedade ou grupo. [...] a cultura depende de que seus participantes interpretem de forma significativa o que esteja ocorrendo ao seu redor, e 'entendam' o mundo de forma geralmente semelhante (HALL, 1997, p. 2).

Numa sociedade sexista, as relações de gêneros vão sendo engendradas de forma assimétrica desde os primeiros anos de vida, e essa construção vai delimitando e introjetando no sujeito o é feminino e masculino, dentro das perspectivas de gênero dessas sociedades, ou seja, a criança interpreta e muitas vezes reproduz o mundo ao seu redor.

Biologicamente, sabemos que a criança, ao nascer, já traz consigo o sexo definido, salvo as pessoas intersexo. Contudo, o gênero será moldado pelo meio em que vive. Gilles Brougère, a esse respeito, ressalta que:

[...] desde as primeiras semanas de vida, existem as diferenças biológicas (tonicidade, psicomotricidade) entre meninos e meninas. Mas essas diferenças são tendências que a sociedade vai acentuar cultivar e valorizar em função de seus estereótipos culturais. (BROUGÈRE, 2004, p. 291).

A pesquisadora Joan Scott (1995), uma das pioneiras nos estudos de gênero enquanto categoria de análise, observa que o gênero reflete, antes de tudo, uma construção social histórica, conceituando-o da seguinte forma:

Por gênero me refiro ao discurso da diferença dos sexos. Ele não se relaciona simplesmente às ideias, mas também às instituições, às estruturas, às práticas cotidianas, como os rituais, e tudo o que constitui as relações sociais. [...] Ele não reflete a realidade biológica primeira, mas ele constrói o sentido desta realidade. A diferença sexual não é causa originária da qual a organização social poderia derivar: ele é antes, uma estrutura social móvel que deve ser analisada nos seus diferentes contextos históricos (SCOTT, 1995, p. 15).

Em relação ao brinquedo como um objeto cultural, Brougère, em sua obra *Brinquedo e cultura* (2000), discorre sobre as significações e funções pertinentes a eles e nos informa sobre seu valor simbólico, sua representação manipulável e imagem. Segundo o autor, o valor simbólico é o que o objeto simboliza e está atrelado à sua função principal. Assim, o objeto “é marcado de fato, pelo domínio do valor simbólico sobre a função ou, para ser mais fiel ao que ele é a dimensão simbólica torna-se, nele, a função principal” (BROUGÈRE, 2000, p. 11). Cita como exemplo a imagem que o urso de pelúcia e a boneca representam para a criança. A imagem que o infante constrói é influenciada pelo responsável por aquela criança. Juntamente com as ações e conceitos vivenciados por ela, o responsável contribui

para o sentido que ela destinará ao objeto. Por exemplo, no caso do urso de pelúcia, apesar de ser ele um animal selvagem e perigoso, ganha um valor simbólico de fofura ao ser representado como um brinquedo de pelúcia e acarinhado pela criança. Logo, a manipulação do brinquedo permite, ao mesmo tempo, manipular os códigos culturais e sociais e projetar ou exprimir, por meio do comportamento e dos discursos que o acompanham, uma relação individual com esse código (BROUGÈRE, 2000, p. 71). Dessa forma, o ursinho, tal como outro brinquedo qualquer, pode não ser uma representação fiel da realidade e manipulá-lo significa dialogar com a cultura. É a manipulação, permeada pelos códigos culturais, que dará sentido ao objeto. É ela que leva à brincadeira, que “não se origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente concedida, não parecendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona” (BROUGÈRE, 2000, p. 61).

No caso da boneca, os códigos culturais que chegam até a menina trazem conceitos da maternidade: alimentar, banhar, brincar, enfim, funções de cuidados atribuídas, numa sociedade sexista, ao feminino, bem como o brincar de casinha. Na infância, como é o caso em nosso país, é comum que as pessoas aprendam que existam brinquedos destinados a meninas e meninos. Esses padrões de comportamento são demarcados, muitas vezes, por instituições sociais, tais como as escolas, igrejas, pelo comércio, empresas e pelas mídias. Essas demarcações podem ser percebidas na separação dos brinquedos pelas diferentes tonalidades de cores, sendo a cor azul a predominante nos brinquedos voltados para o sexo masculino e a cor rosa para as meninas. Os motivos temáticos para os meninos trazem as imagens dos heróis e, em contrapartida, para as meninas, as imagens das princesas. Compreende-se também que, devido à sua “natureza agitada”, as brincadeiras mais dinâmicas são para meninos, enquanto as brincadeiras amenas, voltadas às meninas, uma vez que seriam “naturalmente mais tranquilas”. Nesse contexto, Brougère define que:

Os brinquedos femininos evocam maciçamente o universo familiar (cuidados com o bebê, trabalhos domésticos e universo de férias). Os brinquedos masculinos são marcados por temáticas que não pertencem ao lar, desde carro que permite sair de casa até aos universos profissionais e a aventura, da qual a guerra, sem dúvida, é o arquétipo, com uma importância concedida ao mundo intergaláctico e a fantasia (BROUGÈRE, 2004, p. 294).

Cabe ressaltar que esses códigos que prevalecem na cultura dependem do tempo e do espaço vivido, ou seja, atualmente em nossa sociedade prevalece a concepção de brinquedos sexados. Porém, futuramente, essa concepção pode ser desconstruída.

Quando a criança se interessa por uma brincadeira considerada apropriada ao sexo oposto, causa estranheza entre os familiares e amigos, já que se trata de uma atividade que não é destinada ao seu gênero. Naturalizou-se, portanto, que brincar de carrinho e bola, por exemplo, são atos apropriados ao sexo masculino, e ao feminino, por sua vez, o brincar de casinha e boneca, com funções de cuidados. Vanessa Zanello, a respeito dos cuidados como característica natural para o gênero feminino, observa que:

Se o cuidar é “natural”, seremos demandadas (e nos exigiremos) a funcionar nesse dispositivo. Executar tal cuidado exige dispêndio de energia física e psíquica, além de um saber fazer, “savoir-faire”. Ou seja, é trabalho. No entanto recebeu uma “capa afetiva”, para transformar em “espontaneidade” o que é fruto de um processo engendrado de subjetivação, ao qual a cultura presta sua grande contribuição. O processo de interpelação da performance do cuidar ocorre desde o dia em que nascemos, por meio dos brinquedos que recebemos (ZANELLO, 2018, p. 152-153).

Segundo Zanello (2018), o que se objetiva com essa performance é a relação, o desenvolvimento da empatia, da responsabilidade e da disponibilidade para o outro. Para exemplificar a diferença atribuída a meninos e meninas quando são interpelados por meio dos brinquedos, ressalta que, quando se inverte a lógica que foi naturalizada na sociedade e um menino solicita uma boneca, seus cuidadores, *a priori*, não têm uma boa recepção, uma vez que “isso não é brinquedo de menino!”. Assim, optam por trocar a boneca por outro animal antropomórfico, no entanto, “sem ensiná-los a cuidar dele” (ZANELLO, 2018, p. 153). Para Brougère (2004), a inversão da lógica para as meninas é mais aceita pelos cuidadores e pela sociedade. Por isso não nos causa tanta estranheza ver uma menina vestida de super-herói ou brincando de guerrear. Já para os meninos, vestir-se de princesa ou solicitar uma boneca como brinquedo, como já destacamos, fere sua masculinidade. Sobre isso, o pesquisador aponta: “é mais fácil para uma menina ser uma menina com traços masculinos do que o inverso. A identidade masculina é mais frágil, mais coerciva, o reverso de uma valorização” (BROUGÈRE, 2004, p. 295).

Nessa linha, Bicalho (2013), Zanello (2018) e outras estudiosas do tema consideram que os brinquedos vão sendo separados conforme o sexo da criança, desde o seu nascimento, refletindo a realidade de cada cultura e reforçando comportamentos sexistas. As brincadeiras na infância, portanto, tendem a ser reprodutoras dos padrões de gênero. Em suas teorizações, Bicalho acredita que “o brincar é uma forma de mediação das construções e significações que a criança produz de sua realidade” (2013, p. 43). Consideramos, portanto, que a partir das brincadeiras a criança vai se apropriando dos códigos culturais de sua sociedade e, por meio deles, vai se desenvolvendo e explorando sua percepção sobre o mundo e interpretando o que acontece ao seu redor.

Entretanto, apesar de compreendermos a interferência cultural na definição dos papéis de gênero das crianças, não necessariamente esses papéis serão efetivamente desempenhados na vida adulta, pois é preciso destacar que “[...] a criança não é uma tabula rasa na qual viriam inscrever-se as normas produzidas pela sociedade, pelos pais e pelos fabricantes de brinquedos [...]” (BROUGÈRE, 2004, p. 248). Como vimos, a criança pode romper com os paradigmas impostos por sua cultura e demandar outros brinquedos e brincadeiras, ou, apesar de se adequar às normas sociais, como no caso da menina que exerce o maternal ao brincar de boneca, não necessariamente desempenhará essas funções na vida adulta.

Essas reflexões sobre brinquedo e brincadeiras elaboradas por Brougère (2004) podem ser analisadas nas tirinhas da *Turma da Mônica* abaixo selecionadas. Nelas, a menina encontra-se em situações de subversão às normas vigentes na sociedade brasileira, principalmente nos anos da década de 1960, quando foi criada a personagem. A cobrança para que seja mais feminina e se comporte como uma menina, como apresentamos nesta tese, é efetivada. Assim, ela se propõe a brincar de casinha, uma brincadeira considerada restrita ao gênero feminino. No entanto, como podemos observar nas tirinhas, ela subverte a ordem e coloca o personagem do gênero oposto nessa função. Diante da receptividade do público, nas primeiras tirinhas que apresentavam a inversão do que se espera do brincar de meninas, a temática foi uma constante nas tiras e revistas roteirizadas por Mauricio de Sousa, como perceberemos nas análises que se seguem.

7.1.1 Figurações de Mônica nas tirinhas, revistas e animações

Ao selecionarmos as narrativas dos suportes destacados que veiculam representações do feminino de nossa protagonista, procuramos identificar situações em que brincadeiras fossem o fio condutor do enredo. Foram selecionados quadrinhos e animações representativas de épocas distintas, pois, como ressaltamos, os códigos culturais estão diretamente imbricados ao tempo e ao espaço vivido. Consideramos que a autoria dos quadrinhos selecionados é do criador da turminha, Mauricio de Sousa. Observamos que os discursos dos personagens utilizam de uma linguagem cujas expressões estão nas pautas de reivindicações dos movimentos feministas, tornando as narrativas contextualizadas com as discussões que são fomentadas na sociedade.

O primeiro quadro apresenta Mônica interpelando Cebolinha sobre qual o motivo de ele não querer brincar de casinha com ela. O questionamento, nessa tirinha, assim como nas demais que se seguem, que trazem a temática brincar de casinha, inicia o conflito. Nos quadros subsequentes, vemos o garoto em situação que, pelas expressões faciais, demonstra desagrado em desempenhar sozinho as funções domésticas na brincadeira, revelando um desconforto pelo motivo de considerar aquela uma tarefa feminina, o que denota, segundo sua concepção, sua subordinação. Mônica, ao seu lado com uma pasta executiva, apresenta uma figuração de emancipação do feminino ao exercer funções no âmbito público.

Figura 66 - Tirinha [1]



Fonte: Mãe Perfeita (2012, s.p.).

Ao estampar um sujeito masculino exercendo essas funções, a tirinha causa momentos engraçados, característica marcante do suporte em questão, principalmente nos anos da década de 1960, quando era improvável que um menino brincasse de casinha, conforme apresentamos na Figura 11 do quarto capítulo. Atualmente, algumas famílias já desconstruíram esse estereótipo, oferecendo objetos como panelinhas, talheres e fogãozinho para os filhos. Apesar de causar estranheza para determinadas pessoas ainda aprisionadas na divisão dos trabalhos definidos por gêneros, consideramos que, na atualidade, presenciar um menino brincando de casinha fazendo comidinha é mais aceito por ser algo associado à profissão de chefe de cozinha, valorizada no universo masculino. No entanto, um menino brincando de boneca, atividade atrelada ao materno, ainda causa desconforto para muitas pessoas.

Pierre Bourdieu (2014) chama a atenção para a existência do que ele denomina com nobreza na masculinidade. O autor propõe, em suas reflexões sobre a inversão de valores que as mesmas tarefas podem ter, ao serem desempenhadas por homens ou mulheres. Diz-nos que ocorre essa inversão segundo o gênero que as desempenha e que “elas podem ser nobres e difíceis quando são realizadas por homens, ou insignificantes e imperceptíveis, fáceis e fúteis, quando são realizadas por mulheres” (BOURDIEU, 2014, p. 75). No caso da profissão de chefe de cozinha, foi construído um valor social para a profissão ser realizada por um homem, o que reflete na aceitação do menino brincar com os utensílios domésticos. Já o brincar de boneca ainda enfraquece sua masculinidade ao ser considerado que estaria exercendo funções de cuidado atribuídas ao feminino. Não podemos deixar de mencionar o fato de que, mesmo exercendo a mesma função, as mulheres mesmo apresentando escolaridade superior ou mesmo grau de instrução, muitas vezes recebem um salário menor que os homens, conforme apontam pesquisas (UOL, 2022; O DIA, 2021; OLIVEIRA, 2019), revelando que o desequilíbrio entre os gêneros segue presente no mercado de trabalho.

No primeiro quadro da tirinha da Figura 67, Cebolinha explica para Mônica que não quer desempenhar o papel de filho na brincadeira de casinha. No entanto, inconformada com a decisão do garoto, ela o indaga sobre o motivo de não querer, fato que ocorre no quadro final. Nele, vemos que a garota no papel de mãe do menino age de forma agressiva ao bater nele enquanto o questiona sobre sua recusa. A cena a princípio gera humor, pois ocorre a inversão da lógica da

dominação, sugerindo a subordinação do masculino pelo feminino. Contudo, o fato de não ter argumentos para convencer o menino coloca sob suspeita a atitude da personagem feminina, uma vez que a força física por ela utilizada, e que gera o controle da situação, não promove uma relação de igualdade entre eles, um dos princípios pelos quais militam os movimentos feministas. Nosso argumento se baseia no fato de que muitos homens utilizam da força física para oprimir as mulheres e, nesse caso, consideramos que a narrativa apenas promoveu uma inversão de papéis.

Figura 67 -Tirinha [1]



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6674

Fonte: Mãe Perfeita (2012, s.p.).

A revista intitulada “Vamos brincar de casinha?”, publicada na década de 1980, novamente apresenta Cebolinha se recusando veementemente a brincar de casinha. Sua indignação com a brincadeira chega ao ponto de preferir que Mônica faça com ele o que quiser, inclusive agredi-lo fisicamente. Nessa edição, a menina não utiliza da força física para dominá-lo, e sim argumentos, por meio dos quais convence o garoto a se juntar a ela. Mônica, ao substituir as “surras de coelhadas” por um diálogo com Cebolinha, revela que a menina utiliza de sua força física quando sofre, por parte dele, o *bullying* em relação a sua aparência física. Como já dissemos, ele tenta enfraquecê-la com o intuito de ocupar seu lugar de “dona da rua”.

Figura 68 - Tirinha [2]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 60).

Ao ser convencido a participar da brincadeira, Cebolinha se disfarça para não ser reconhecido. Compreendemos que o garoto se sente diminuído em sua masculinidade ao exercer uma função considerada destinada à menina. Por isso teme ser falado pelos amigos, podendo ser comparado a uma menina, fato que, em sua concepção, o inferioriza. Sua atitude demonstra que ele considera o sexo feminino em condições de subalternidade em relação ao masculino. Na brincadeira, desempenha o papel de pai da boneca e se sente envergonhado por ser visto pelo amigo Cascão.

Figura 69 - Tirinha [3]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 61).

Cascão compartilha do pensamento do amigo e considera que a brincadeira não faz parte do universo masculino e, por se considerar “homem”, não brinca. Ao presenciar o amigo ninando o coelho Sansão, que na imaginação é o filho deles, ironiza seus trejeitos. Cebolinha se sente arruinado com as palavras do amigo. A recusa de Cascão faz com que a garota utilize da força física para que se junte a eles. A performance dos personagens na brincadeira gera momentos engraçados.

Figura 70 - Tirinha [4]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 62).

Outros personagens masculinos da turma também debocham dos amigos ao vê-los nas funções domésticas, colocando sob suspeita a sexualidade dos garotos e os chamando de “mariquinhas”, apelido usado para denominar pessoas do sexo masculino que apresentam trejeitos femininos. Inconformada com a atitude dos garotos, Mônica bate neles e os força a participarem da brincadeira.

Figura 71 - Tirinha [5]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 63).

Mônica faz a divisão do trabalho entre os meninos e fica coordenando a brincadeira. No desenrolar das ações, os meninos demonstram prazer em brincar e se esquecem da divisão imposta a eles pela sociedade, fato que faz com que, ao final, convidem a amiga para se juntar a eles em outra brincadeira.

Figura 72 - Tirinha [6]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 65).

A atitude de Mônica, de chamar os garotos para brincar, leva-nos a crer que ela não faz distinção entre brincadeiras definidas de acordo com o sexo. No entanto, no último quadro, o leitor é surpreendido por sua recusa de se juntar ao grupo de amigos quando convidada a brincar de bola. A cena gera humor ao inverter os universos masculino e feminino em que as brincadeiras estão inseridas. Sua justificativa para não se juntar ao grupo causa espanto nos garotos, uma vez ter demonstrado uma atitude relativa a um comportamento sexista.

Figura 73 - Tirinha [7]



Fonte: Mauricio de Sousa (1981, p. 65).

Não podemos deixar de mencionar a presença do personagem Jeremias nesta edição. Ele surgiu nos anos 1960, sendo considerado o primeiro personagem negro a integrar a turminha, fazendo parte do núcleo da “turma do bermudão”. Conhecido como Jerê, o personagem é um garoto esperto, considerado um dos melhores alunos de sua turma. Conforme informamos no início do texto, essa edição foi publicada nos anos 1980. Nessa época, o personagem ainda era representado com tinta nanquim e com as feições exageradas.

A opção estética para representá-lo é denominada *blackface*, um estilo de desenho usado para retratar personagens negros de forma exagerada, com origens no teatro. A nomenclatura deriva das maquiagens usadas por atores caucasianos que interpretavam personagens de cor negra, algo que atualmente é visto como uma caracterização racista. No decorrer dos anos, Jeremias perdeu essas características e passou a ser representado de forma mais verossímil. De coadjuvante, passou a protagonizar edições, tais como as Graphic MSP *Jeremias: pele* e *Jeremias: alma*, as quais fizeram muito sucesso com o público.

Figura 74 - Evolução da linguagem gráfica do personagem Jeremias



Fonte: Salvat (2017).

Na animação veiculada no canal do *YouTube* Turma da Mônica, denominada *Brincando de casinha* (2014), a garotinha surge em uma cena tranquila brincando debaixo de uma árvore.

Figura 75 - Animação [1]



Fonte: Turma da Mônica (2014, s.p.).

Quando sente algo estranho cair em sua cabeça, sacode a árvore e vê Cebolinha caindo ao chão. Ele se levanta e decide ir embora. Porém, é obrigado pela menina a participar da brincadeira: “é isso ou levar coelhadas”. Sem opção, apesar de constrangido por brincar em público, aceita participar. Percebe-se que, nessa história, tal como nos quadrinhos da Figura 68, o maior problema do personagem não é a brincadeira em si, mas o fato de brincar em público e ser visto por outros meninos, tendo sua masculinidade colocada sob suspeita. O receio do personagem encontra-se ancorado no discurso social que divide a esfera privada para o feminino e a pública para o masculino. Guacira Louro, a esse respeito, nos diz que “[...] os múltiplos discursos que caracterizaram a esfera do privado, o mundo doméstico, como o ‘verdadeiro’ universo da mulher” (LOURO, 1997, p. 17). Nesse sentido, a naturalização desses espaços sendo divididos entre os gêneros resulta numa valorização de um em detrimento do outro. No caso do espaço privado, as tarefas que fazem parte desse universo são consideradas menores, sem valor, fato que faz com que muitos homens se recusem a realizá-las, pois elas não são destinadas a eles, como é o caso de Cebolinha. A situação é descrita por Bonino (2004), que a denomina como “micromachismo”, no qual os afazeres domésticos são atribuídos ao gênero feminino.

Logo, o receio do julgamento público em ser visto brincando de casinha, mesmo sentindo prazer, faz-nos considerar que meninas e meninos assumem os papéis de gênero por influência do meio familiar ou social, e não por convicções próprias.

Figura 76 - Animação [2]



Fonte: Turma da Mônica (2014, s.p.).

Retomando a narrativa, inicia-se a divisão dos papéis na brincadeira. Cebolinha sugere fazer o papel de um alto executivo que ficaria fora o dia todo, enquanto Mônica cuidaria das crianças. A menina rejeita essa opção e a outra, em que ele propõe que invertam as funções e ela saia para trabalhar enquanto ele fica em casa. Para ela, o ideal é que, por ser domingo, os dois “fiquem em casa”. A segunda opção do garoto, a princípio, sugere uma desconstrução de seus ideais

machistas, contudo, logo a seguir, ele se sente mais uma vez temeroso em ser visto pelos amigos na brincadeira regando as plantas da suposta casa.

Figura 77 - Animação [3]



Fonte: Turma da Mônica (2014, s.p.).

A história segue com Mônica refutando as falas do “marido” sobre ter que buscar lenha, pois a casa poderia ter fogão à gás ou forno de microondas. Utilizando de sua imaginação, Mônica diz que eles são um casal de camponeses e vivem em um bosque encantado. Cebolinha vai buscar a lenha resmungando, quando então tem um plano para se livrar da brincadeira. Retorna e diz à Mônica que uma bruxa o enfeitiçou e ele virará pedra para sempre, caindo ao chão. A única solução que a menina encontra para solucionar o problema do garoto seria um beijo, tal qual como nos contos de fadas. Ao se aproximar do seu rosto, ele abre os olhos e sai correndo.

Figura 78 - Animação [4]

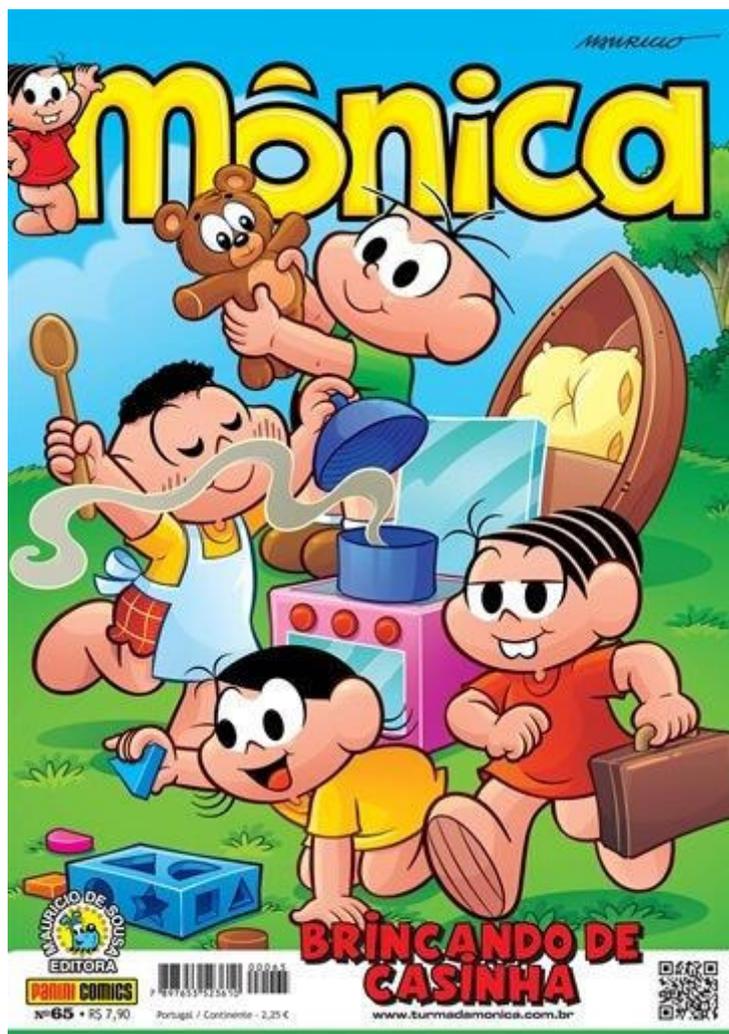


Fonte: Turma da Mônica (2014, s.p.).

Ao término da animação, Mônica fica sozinha refletindo sobre os comportamentos estranhos dos garotos e verbaliza que eles não sabem usar a imaginação para brincar. Ao romper com os padrões, Mônica possibilita que os leitores, sejam adultos ou crianças, questionem sobre os comportamentos que são designados para meninos e meninas. Portanto, suas atitudes projetam um sujeito feminino autônomo, tornando-se um estímulo para as leitoras mirins descobrirem suas potencialidades.

É fato que a sociedade foi sofrendo ao longo dos anos algumas mudanças na cultura e, conseqüentemente, nas construções dos sujeitos masculino e feminino. Contudo, mesmo com esse pequeno avanço, o preconceito e a desigualdade de gênero seguem presentes em nosso cotidiano. Nesse contexto, é de suma importância a relação do gênero com as HQs para rever antigos estereótipos e auxiliar na construção de uma equidade para equilibrar a assimetria que, por tantos anos, promoveu a injustiça social para com o gênero feminino. Assim, consideramos que, nas narrativas como anteriormente citadas, como também nas veiculadas atualmente, na edição nº 65 de 2020, cuja capa é apresentada na figura 79, o brincar de casinha já não mais representa motivo de vergonha para os personagens masculinos da *Turma da Mônica* que realizam esse papel.

Figura 79 - Capa da edição nº 65, *Brincando de casinha*



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

7.2 NO UNIVERSO ADOLESCENTE: AS NARRATIVAS DA TMJ

Na sociedade ocidental, vigora a concepção da adolescência como uma fase intercalada entre o universo infantil e o adulto. À luz da psicanálise, o sujeito adolescente é compreendido por meio dos processos de luto, seja dos pais, da infância ou do corpo infantil e como se dá sua evolução psíquica nesses momentos. Tânia Maria Cemin Wagner nos informa que:

Há dois pontos que auxiliam na estruturação do adolescente dentro desse enfoque teórico: a constituição subjetiva engendrada no complexo edípico, vinculada às figuras paterna e materna, e as considerações freudianas sobre as transformações no sujeito, quando se enlaça nos grupos sociais (WAGNER, 2010, p. 154).

A respeito dos enlaces nos grupos sociais, Levisky (1998) observa que as características psicológicas dessa fase transitória, suas expressões, bem como as manifestações comportamentais, estão intrinsecamente relacionadas à cultura e à sociedade na qual o sujeito adolescente encontra-se inserido, e é por meio delas que ele vai se subjetivando para adentrar na fase adulta.

É nesse devir para o universo adulto, entre aquisições de maturidades, que o sujeito da adolescência deve realizar “a construção identitária a partir de novos referenciais” (BREMM; BISOL, 2008, p. 273). Os autores Bremm e Bisol apontam que a importância dessa fase reside na elaboração do adolescente em relação ao seu projeto de vida. Além dos referenciais familiares, segundo Miranda-Ribeiro e Moore (2003), outras instâncias operam na formação do sujeito, como a igreja, a escola, as mídias, entre outras. Na adolescência, os códigos culturais, repassados pelas instâncias acima citadas, auxiliam-no na revisão de seus papéis desempenhados na infância, dentre eles o de gênero, e reconstroem novos significados de ser e estar no mundo. Trabalhamos, nesta tese, com o conceito de gênero como um construto social e histórico (LOURO, 2007; SCOTT, 1995; LAURETIS, 1987), em contraposição ao determinismo biológico. Nesse sentido, compreendemo-nos como um conceito dinâmico que se encontra em constante elaboração.

Nessa perspectiva, a adolescência é uma fase na qual a identidade de gênero encontra-se em desenvolvimento (SUBRAHMANYAM et al., 2006; OLIVEIRA, 2007) ou como um momento em que ela está se redefinindo. Na construção da identidade de gênero, a função da interação social é possibilitar que o sujeito se reconheça entre as diferentes formas de ser masculino ou feminino. Esse reconhecimento opera a partir dos significados construídos culturalmente pela sociedade na qual se encontram inseridos (DIAMOND, 2002; LOURO, 1997) e difundidos por instituições diversas, tais como Estado, família e mídia (LOURO, 2001).

Dagmar Meyer (2004) ressalta que, em determinada cultura, tem-se por objetivo a constituição de identidades hegemônicas, que ditam normas do que é ser homem e mulher. É comum que essas normas atribuam ao masculino características como violência, força física, racionalidade, competitividade, que sejam provedores e protetores da família, que alcancem sucesso profissional e sejam livres. Ao feminino resguarda-se a beleza, a magreza, a sensualidade, a delicadeza, a obediência, que sejam subordinadas ao homem, afeitas ao amor romântico, à maternidade, à

fidelidade e aos cuidados domésticos. Apesar das conquistas que ocorreram por meio da mobilização dos movimentos feministas, persistem ainda as atribuições supracitadas em relação às expectativas de gênero, principalmente em relação aos papéis que desempenham nas relações amorosas.

Sabemos que o discurso do amor romântico sempre é repetido, reafirmado e naturalizado por várias instâncias e produtos culturais. Assim, será por esse prisma da subjetivação feminina, que resulta na constituição de sua identidade de mulher, por meio do amor romântico, que nossas análises da representação feminina nas histórias da TMJ serão realizadas. A construção da relação amorosa entre Mônica e Cebola, e como eles desempenham seus papéis de gênero, será abordada nas narrativas das edições nº 34, *Quer namorar comigo?*, nº 69, *A decisão*, e nº 100, *Eles voltaram*, junto à edição comemorativa nº 50, *O casamento do século*.

O namoro entre os dois, ensaiado desde a infância, é objeto de desejo de muitos fãs. Após décadas de uma amizade conturbada, o primeiro beijo do casal acontece na HQ TMJ nº 4, por uma iniciativa da garota. A edição vendeu aproximadamente 700 mil exemplares (SOUSA, Mauricio, 2017, p. 27). A princípio, a ousadia da protagonista pode ser vista como uma condição ativa, contrariando a condição passiva da mulher que tradicionalmente é atribuída na cultura, uma vez que ela assume o papel que seria esperado do homem nos jogos amorosos.

Cebola fica constrangido, sai correndo, e Mônica o persegue. A história finaliza com o comentário de Magali e Cascão: “Não tem jeito! Passam-se os anos... mas a cena final continua a mesma... a Mônica correndo atrás do Cebolinha!”.

Figura 80 - Edição TMJ nº 4



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Segundo Mauricio de Sousa (2008a), esse é o primeiro beijo romântico da dupla Mônica e Cebolinha: "Já houve bitoquinha de criança, no rosto, mas beijo de paquera e de começo de namoro é o primeiro".

Os arcos narrativos do romance entre os dois possibilitam a análise da construção das representações dos personagens em suas relações amorosas. Nessa relação, interessa-nos como opera o "dispositivo amoroso" (ZANELLO, 2018)

para a construção das subjetivações da mulher Mônica, enquanto parceira num relacionamento com o sexo oposto. Cabe ressaltar que o modelo de um casal cuja imagem de pessoas brancas, magras, heterossexuais, como o casal Mônica e Cebola, ou Mônica e Do Contra (conhecido pela sigla DC), reforça uma hegemonia dominante, heteronormativa. São padrões de feminilidade, de masculinidade e heterossexualidade constantemente naturalizados pela mídia, literatura, HQs, enfim, pelas diferentes tecnologias de gênero. É por meio dessa imagem da personagem, veiculada na obra de Sousa, que propomos as análises de representação de gênero.

Para adentrarmos nas discussões acerca da categoria de análise “dispositivo amoroso”, primeiramente utilizaremos do conceito de Michel Foucault que nos auxilia na compreensão do que seria um dispositivo:

É o conjunto de estratégias sociais e de biotecnologias de poder que produzem corpos sexuados significando-os enquanto sexo social. Os mecanismos do dispositivo constituem e são engendrados por conexões de poder. É assim que as instituições, as leis, as mídia, a linguagem, a divisão do trabalho, as condições de produção e de imaginação sociais são elementos do dispositivo. Criam e são criados em certa configuração de saber e dão origem a poderes diversificados (FOUCAULT, 1979, p. 244-246).

A professora e pesquisadora Tania Navarro-Swain, em seu artigo “A construção das mulheres ou a renovação do patriarcado”, descreve o “dispositivo amoroso” como sendo:

Ligado à construção social específica do feminino, cuja iteração, repetição de suas particularidades resulta em sua reprodução. O momento que perfaz a tríade é o dispositivo da violência, simbólica e material que pretende domesticar e sujeitar o sexo social feminino pela utilização do medo e da força. É a reprodução de antigas fórmulas que caracterizaram as mulheres: doces, devotadas, amáveis e, sobretudo, amantes. O amor as atualiza na expressão identitária de “mulheres”: é sua razão de ser e de viver. Elas estão prontas ao sacrifício e ao esquecimento de si por “amor”. (NAVARRO-SWAIN, 2012, p. 11).

Para análises da subjetivação feminina acionadas pelo “dispositivo amoroso”, nas narrativas da TMJ, utilizaremos prioritariamente das reflexões propostas por Valeska Zanello que, em *Saúde mental, gênero e dispositivos: cultura e processos*

de subjetivação (2018), realiza um percurso intrigante, desde os tempos do Brasil colônia até os dias atuais, com arcabouço histórico e pesquisas atualíssimas sobre a trajetória da mulher na sociedade e seus desdobramentos psíquicos advindos das questões de gênero. Suas discussões elucidam como somos mulheres e homens aprisionados por modelos culturalmente construídos, levando-nos a refletir sobre os papéis que ambos desempenham nas relações amorosas.

Em suas pesquisas sobre gênero, Zanello (2018) tem utilizado o conceito de “dispositivo amoroso” enquanto categoria analítica para discorrer sobre os processos de subjetivação de mulheres ocidentais na contemporaneidade. Para a autora, as mulheres que se subjetivam por meio do dispositivo amoroso têm sua autopercepção mediada pelo olhar e pela aprovação de um homem que as escolha. Historicamente, ao homem é outorgado o lugar ativo de quem avalia e escolhe; enquanto às mulheres é reservado o lugar “desempoderador” e vulnerável de ser validada, desejada e escolhida em detrimento de outras (ZANELLO, 2018).

Valeska Zanello é categórica ao afirmar que, “dentre os dispositivos das mulheres, o amoroso apresenta-se como central, e como o maior fator de desempoderamento delas e de empoderamento e proteção psíquica para os homens” (ZANELLO, 2018, p. 59), pois a subjetivação amorosa não ocorre da mesma forma para os gêneros masculino e feminino. Ela reflete que a construção do ideal do amor romântico em nosso país é herança do amor burguês e romântico do fim da Era Moderna. Dessa herança, o amor romântico, ainda nos dias atuais, “reserva aos homens e às mulheres, espaços diferentes e privilegiados de subjetivação, produzindo implicações identitárias gendradas, capazes de criar, reforçar e manter situações de desigualdade de gênero, dentro e fora do campo afetivo” (GAMA; ZANELLO, 2019, p. 164). Descolonizar essas pedagogias afetivas, portanto, apesar de ser uma das tarefas mais difíceis a se fazer, torna-se possível quando conseguimos identificar por quais meios essas diferenças são fomentadas.

Uma desigualdade que ressalta no campo da experiência amorosa, por exemplo, é que o sentimento amoroso ocupa o lugar de centralidade na vida das mulheres, constituindo quase a totalidade de sua identidade de mulher. De acordo com Zanello (2018), os homens crescem aprendendo a amar várias coisas, e as mulheres crescem aprendendo a amar os homens. Nesse sentido, o amor romântico seria permeado pelas relações de poder e *locus* simbólico de desempoderamento das mulheres, uma vez que, mesmo alcançando situações de privilégio em outras

esferas da vida, como uma carreira profissional de sucesso, caso não seja escolhida por um parceiro, perante a sociedade é uma mulher “fracassada”.

A autora criou a metáfora “prateleira do amor” para retratar essa dinâmica. A prateleira é um lugar simbólico em que a mulher, por meio de um ideal padronizado (branco, jovem e magro) e da relação de rivalidade com outras mulheres, deve ser escolhida: “Ser escolhida é sempre um valor relacional, ou seja, produzido na comparação com outras mulheres disponíveis também nessa prateleira simbólica” (ZANELLO, 2018, p. 89). Em suas teorizações, diz-nos que, quando a mulher se torna a escolhida, carrega consigo a obrigatoriedade de manter o relacionamento. Caso fracasse nessa missão, pela lógica do “dispositivo amoroso”, tem posta em xeque sua identidade de mulher. Ser escolhida nessa prateleira por um homem torna-se, portanto, uma legitimação fundamental, já que durante grande parte de sua vida foi ensinada a esperar pelo tão sonhado encontro com um homem que a eleja como sua parceira.

Com base nessa perspectiva, o amor torna-se identitário para as mulheres de um modo em que não se constitui para os homens. Por isso, os diferentes processos de subjetivação de homens e mulheres em nossa sociedade nos mostram também que o sofrimento por amor é “gendrado”, ou seja, eles e elas sofrem de maneiras distintas. Para Zanello (2018), o dispositivo amoroso configura uma forma de amar que as vulnerabiliza, principalmente psiquicamente. A saúde mental feminina fica constantemente ameaçada e, quando não sofrem pelo “dispositivo amoroso”, sofrem pelo “dispositivo materno”.

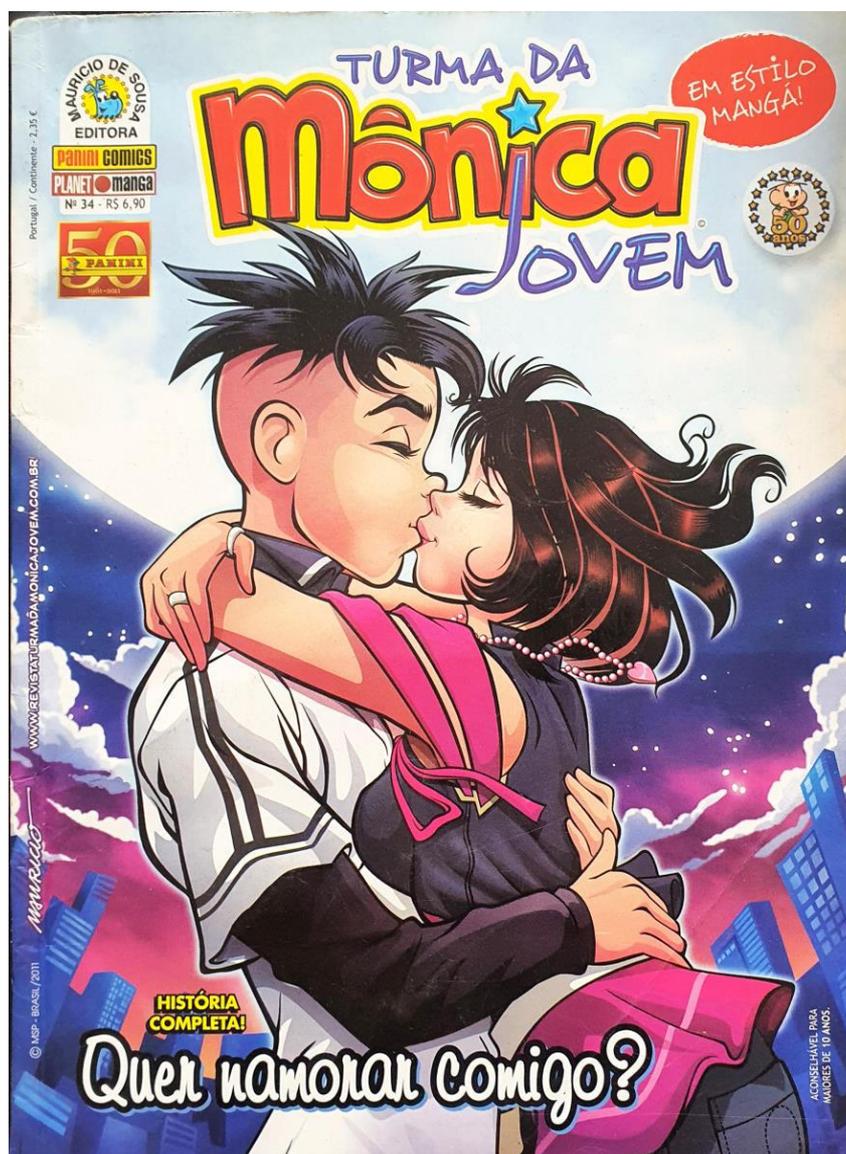
Em relação ao “dispositivo materno”, aponta-nos o fato de que ele configura as mulheres em uma relação naturalizada com o cuidar. Aqui, o determinismo biológico prevalece, sendo consideradas ideologicamente biológicas performances que, como já mencionamos nesta tese, são interpeladas na e pela cultura desde a infância, ou seja, são construtos sociais. Esse dispositivo é tão importante quanto o amoroso no processo de subjetivação feminina, no entanto, não utilizaremos de suas discussões em nossas análises. Os homens, em contrapartida, de acordo com Zanello (2018), são subjetivados e acionados apenas pelo “dispositivo da eficácia”. Nas percepções da autora, o sofrimento masculino ocorre, na maioria das vezes, quando buscam a “eficácia laborativa e sexual” como forma de autorrealização e, quando não obtém sucesso nesses campos, sofrem.

Zanello (2018) lembra-nos ainda sobre a natureza dos dispositivos: “É necessário, no entanto, destacar que esses dispositivos não existem concretamente no sujeito, muito menos como entidades em si mesmas (em uma espécie de substância, metafísica), mas são meramente categorias analíticas” (ZANELLO, 2018, p. 56).

A autora tensiona suas considerações acerca dos dispositivos supracitados com as discussões raciais, tema de suma importância, uma vez que o país tem um histórico de três séculos de escravidão da população negra, o que resultou numa sociedade ainda hoje marcada por práticas racistas. Não iremos adentrar nessa categoria de análise, pois nossa personagem, como ressaltamos, não se enquadra nesse aspecto racial. Rituais, linguagens, comportamentos e práticas na construção amorosa da personagem, pelas vias do dispositivo amoroso, serão melhor verificadas nas edições selecionadas.

Lançada em maio de 2011, a 34ª edição da TMJ tem o roteiro com a autoria mista (masculina e feminina) de Mauricio de Sousa, Marina Takeda e Sousa e Petra Leão. A trama se baseia completamente no complexo de inferioridade de Cebola, revelando algumas camadas psicológicas do personagem. Uma neurose antiga é o motivo pelo qual não oficializa, na adolescência, o relacionamento amoroso com Mônica. Apesar da justificativa não fazer sentido para os fãs da dupla, ela se encaixa perfeitamente na personalidade dele. A capa, que faz uma clara referência à da quarta edição da TMJ, na qual acontece o primeiro beijo do casal, seduz os fãs do casal #cebônica. Ela gera expectativa sobre o início do relacionamento entre ambos.

Figura 81 - Capa da edição TMJ nº 34



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A narrativa se inicia com os adolescentes jogando futebol. Em seguida, as meninas entram em cena questionando sobre o atraso deles para a ida do grupo a uma sessão de cinema, onde assistiriam a cinebiografia de *Justin Bieber*⁴⁹. O episódio remete a uma situação muito peculiar do universo masculino: o interesse pelo futebol que, em determinadas ocasiões, torna-se mais importante do que um compromisso amoroso. O *mansplaining* também está presente em cena. Mesmo sem Mônica ter perguntado, Cascão parte do pressuposto de que, por ser menina,

⁴⁹ Alusão ao cantor canadense Justin Bieber.

ela não compreende as regras básicas do futebol, e começa a explicar para ela: “Então, Mônica! Não é por nada... Mas no futebol não se pode tocar a bola com as mãos!” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 6).

Quando ocorre o questionamento sobre o esquecimento do programa pelas namoradas, Mônica também interpela Cebola, que não aceita a cobrança, uma vez que não são namorados. Além do mais, não quer “queimar seu filme” sendo visto na fila para assistir a um “filme de menina”. Constrangida frente aos amigos, agradece por ele tê-la lembrado sobre a situação deles. Assim, a garota toma a iniciativa de chamar Do Contra para acompanhá-la, pois ele não se incomoda com o que as pessoas pensam sobre ele. Do Contra, diferentemente de Cebola, não faz divisão entre coisas de menina e coisas de menino. Ele representa a identidade de um sujeito masculino que já rompeu com esses estereótipos de gênero. Uma crise de ciúmes se instala entre o casal de protagonistas. Cebola desabafa sobre tudo ter que ser do jeito que ela quer. Insatisfeito com a decisão dela, diz: “Você ainda vai ver, Mônica!” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p.13).

Sem compreender o teor da ameaça, a protagonista fica tensa durante o programa. Magali sugere que ela então resolva a situação pedindo-o em namoro. Ela diz que “não se sente forte” e que apesar de ele não poder machucá-la fisicamente, pode feri-la em seu coração. A fala nos leva a crer que ele, então, seria o seu “ponto fraco”, que enfraquece sua personalidade.

Figura 82 - Edição TMJ nº 34 [1]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Outra passagem em que a personagem leva o leitor a supor sobre a situação acima levantada é quando sugere que ele, ao perceber o interesse de outros garotos por ela, demonstra seus sentimentos. A amiga, ao perceber a complexidade da situação, aconselha a se “libertar” desse sentimento, ao que refuta com os olhos marejados de lágrimas não ser “forte o suficiente para isso”. Sua maior característica, a força, perde todo seu poder frente ao sentimento pelo garoto, o que consideramos, então, ser o seu “calcanhar de Aquiles”, fato que causa seu desempoderamento. O sofrimento da personagem se contrapõe à sua habitual alegria.

Figura 83 - Edição TMJ nº 34 [2]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ainda nesse contexto, argumenta que toda vez que toma alguma iniciativa o garoto foge da situação. Além disso, considera que tais atitudes não são apropriadas ao seu gênero: “pega mal menina ficar se atirando” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 19). Sua concepção, portanto, é a de que num relacionamento amoroso o papel de sujeito ativo é do masculino, sendo ele o responsável por desejar e validar o feminino. Tal fala demonstra a subjetivação da personagem pelo dispositivo amoroso na “prateleira do amor”, pois demonstra a necessidade de ser desejada, amada e escolhida. Zanello (2018) ressalta que essa necessidade é central na construção da relação das mulheres consigo mesmas. Em outras palavras, essa relação é mediada pelo olhar de um homem que as escolha. Para isso, as mulheres devem se fazer passíveis de serem escolhidas, buscando sempre um bom lugar na “prateleira do amor” (ZANELLO, 2018).

Figura 84 - Edição TMJ nº 34 [3]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

No desenrolar da narrativa, Cascão aconselha o amigo a assumir o romance com a garota, uma vez que ela não é mais a baixinha ou gorducha de outrora. Nessa perspectiva, sua beleza atual a posiciona num lugar de privilégio na “prateleira do amor”, credenciando-a a ser namorada do amigo. Cebola demonstra descontentamento pelo amigo enaltecer os atributos físicos de Mônica. No entanto, o amigo tem razão em suas considerações, pois a beleza atual é um dos motivos do seu interesse por ela. Em nossa sociedade, a imagem do corpo é muito importante, principalmente para os adolescentes. Contudo, para as garotas, ela tem um peso maior. A beleza, tal como vimos, é um dos elementos de destaque no posicionamento da mulher na “prateleira do amor”. Miriam Pillar Grossi afirma que

[...] a beleza é um dos elementos centrais da constituição da feminilidade no modelo ocidental moderno, pois é ela que permitirá a mulher se sentir desejada pelo homem. A cada momento histórico são constituídos modelos específicos de beleza (GROSSI, 2004, p. 11).

As diferentes construções dos modelos de beleza apontadas por Grossi são também consideradas por Zanello (2018). Sobre a beleza enquanto requisito para um bom posicionamento na “prateleira do amor”, chama a atenção para o fato de que esse privilégio é da ordem do efêmero, visto que, ainda que com o uso de produtos de beleza e que retardam o envelhecimento, é impossível que o passar do tempo não chegue para todas. A velhice, assim como estar acima do peso, faz com que a mulher não se enquadre no perfil estipulado para um bom posicionamento na prateleira que, “atualmente, é branco, louro, magro e jovem. Trata-se de uma configuração cuja construção histórica foi impulsionada pelo crescimento do individualismo e do capitalismo” (ZANELLO, 2018).

Nesse trecho da narrativa, finalmente é revelado para o amigo o motivo de não assumir seus sentimentos e, conseqüentemente, o namoro entre eles: “só pode namorá-la depois de sua derrota” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 25). Cascão se surpreende com o motivo, pois, para ele, essa rivalidade entre ambos, Mônica e Cebola, ficara no passado.

Figura 85 - Edição TMJ nº 34 [4]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

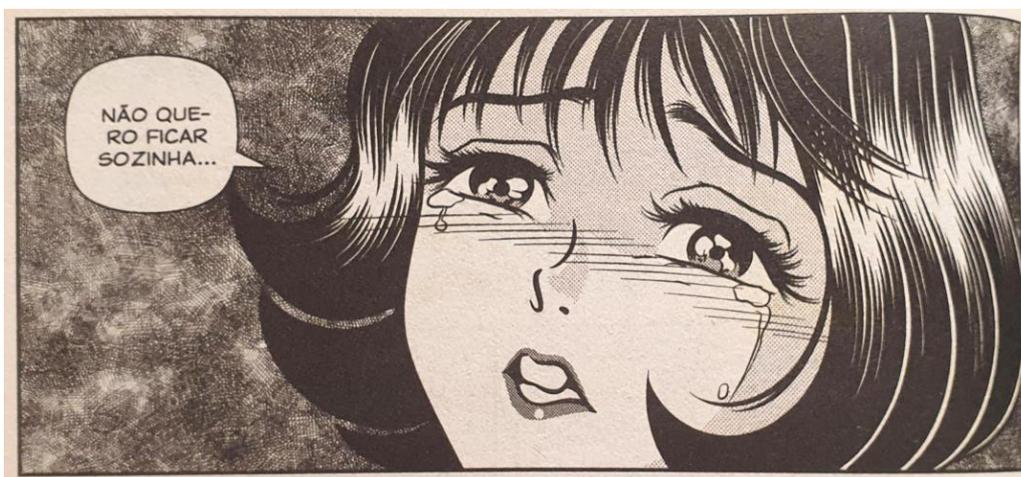
Cebola segue desabafando sobre as características que julga ser inconvenientes na garota: teimosa, mandona, mimada, metida a líder (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 26). Na última característica, “metida a líder”, é importante observar como ele não reconhece a liderança da turma que ela conquistou junto ao público nos anos da década de 1970. Para ele, ser líder é um título que ela própria se institui. Essa fala é semelhante à que aparece na Graphic MSP *Laços* (CAFFAGI; CAFFAGI, 2013), citada nesta tese. O personagem ainda argumenta que Mônica não o respeita e acredita que só a conquistará quando vencê-la. Acionado pelo “dispositivo da eficácia” (ZANELLO, 2018), considera que apenas com a derrota estará em condições de igualdade, revelando seu complexo de inferioridade. Em sua concepção, a força e o poder da garota o colocam numa posição de inferioridade em relação a ela. Ao não aceitar essa condição, corrobora com o pensamento de muitos homens que, inseridos numa sociedade machista, consideram esse lugar uma exclusividade do sujeito feminino. Ao masculino, resguarda-se o lugar de homem poderoso e superior à mulher.

A esse respeito, Beauvoir (2009 [1949]) nos diz que:

É se realizando com independência e liberdade desde a infância que ele adquire seu valor social e concomitantemente seu prestígio viril: o ambicioso, como Rastignac, visa ao dinheiro, a glória e às mulheres num mesmo movimento: uma das estereótipias que o estimulam é a do homem poderoso e célebre que as mulheres adulam (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 440).

Uma competição para se tornar o namorado da protagonista se inicia. Ao demonstrar interesse pela garota, Titi, Tikara, Luca, Felipe, entre outros, são desafiados por Cebola, tal qual um duelo, e ele vence um a um. A garota é o troféu almejado. Expressões como “minha” e “ninguém vai tirar você de mim” estão presentes durante o conflito, caracterizando a menina como uma propriedade, um objeto do desafiante. A derrota dos pretendentes causa desespero na garota, que novamente fragilizada demonstra sua insatisfação em não conseguir um namorado, pois “não quer ficar sozinha” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 61).

Figura 86 - Edição TMJ nº 34 [5]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O último pretendente do desafio é Toni, antigo Tonhão. Cebola chama a atenção dela para as atitudes do menino para com ela na infância. Ela relembra do passado e compara as atitudes dos dois. Nesse trecho narrativo, fica claro de que a adolescente tem total compreensão do caráter do seu amado. Zanello (2018) reflete sobre a tolerância que a mulher, quando configurada pelo dispositivo amoroso, aprende a ter com as “fraquezas” do amado. As representações das condescendências da protagonista aos erros e instabilidades de seu antigo rival estão presentes durante toda a narrativa. Sobre seu temor em ficar sozinha, a teoria de Zanello (2018) aponta que a tolerância das mulheres ao desamor e ao baixo investimento do parceiro no relacionamento ocorre em razão de sua volta à “prateleira do amor”.

Figura 87 - Edição TMJ nº 34 [6]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ao ser acusado de não ter coragem, Cebola sente-se desafiado e beija a garota. O pedido de namoro é realizado para uma Mônica emocionada, cuja resposta: “é tudo que eu mais quero” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 73). Ela faz questão de comunicar aos amigos sob a justificativa de que “eu sempre quis dar essa notícia” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 74). O *close* nos olhos marejados de lágrimas nos mostra que, ao ser interpelada pelo dispositivo amoroso, ao ser a “escolhida”, demonstra a centralidade do amor em sua identidade de mulher.

Figura 88 - Edição TMJ nº 34 [7]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Para viver a relação amorosa, o casal se isola dos amigos, que sentem a falta deles. As páginas seguintes são repletas de beijos, corações e declarações intermináveis ao telefone. Aciona-se no imaginário feminino uma representação de relações amorosas como um conto de fadas. Nessa perspectiva, o editorial TMJ, para a pesquisadora Jane Felipe, traz:

[...] um ideal de família - branca, de classe média, cristã, heterossexual - e de amor romântico, em especial por parte das mulheres. Sempre aparecem corações ao lado das figuras femininas, reforçando aquele clima de romantismo, geralmente vinculado ao feminino (FELIPE, 2007, p. 33).

Nesse clima de paixão, entre juras amorosas, Cebola confessa que “alfinetava” a adolescente para disfarçar seu sentimento. Portanto, compreendemos que ele não se importava em magoá-la e machucá-la a fim de ocultar suas emoções. A mesma cultura que ensina a mulher a ser emotiva desestimula que o homem demonstre seus sentimentos.

O romance sofre a primeira crise quando o rapaz descobre que foi mais uma vez derrotado pela garota, que havia elaborado um plano para que ele tomasse a iniciativa de pedi-la em namoro. A ameaça de terminar o relacionamento enfraquece a menina. Em meio a uma crise de choro, diz não compreender a mania de grandeza do namorado.

Figura 89 - Edição TMJ nº 34 [8]





Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A expressão de desespero pelo término do relacionamento é representativa do lugar de importância que ele ocupa na vida dela, uma vez que “o término de uma relação amorosa, em nossa cultura, coloca identitariamente em cheque a mulher, e não ao homem, mesmo que o pivô da separação tenha sido algum comportamento dele” (ZANELLO, 2018, p. 95). A garota forte, que povoa o imaginário coletivo, considera uma bobagem ser derrotada, ou seja, desconsidera sua identidade de mulher forte em prol do relacionamento, quando diz: “Acabou?! Como assim? Tudo por causa de uma bobagem de me derrotar?” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 118). Demonstra, assim, certa dependência psicológica e

vulnerabilidade às instabilidades do namorado. Nesse sentido, Zanello disserta que “muitas mulheres suportam melhor o desamor do que o fato de não ter alguém. E adoecem. Não pelo amor, como uma entidade metafísica, mas por um modo de entender e viver o amor como questão identitária” (ZANELLO, 2018, p. 95).

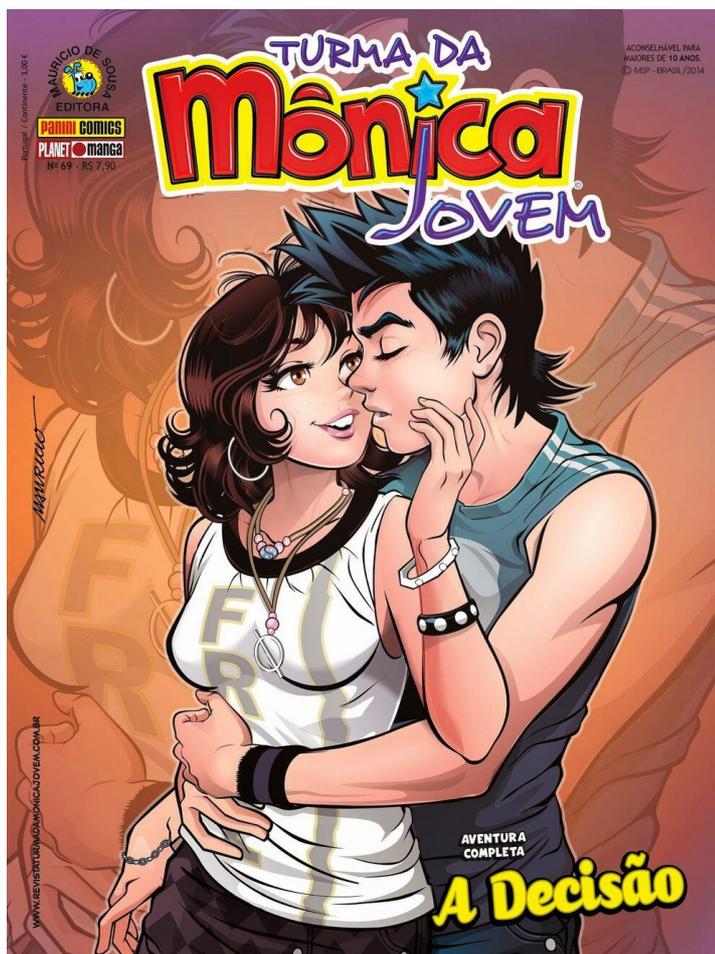
No trecho, Cebola admite suas dificuldades em ficar ao lado de uma mulher tão forte quanto Mônica, que sempre foi confiante, fatos que o fazem se sentir “menor” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p. 119). A fragilidade demonstrada pelo amado sensibiliza a líder da turma. Para surpresa da leitora atenta às questões de gênero, pela ótica do dispositivo amoroso, presentes na narrativa, a decisão da protagonista em concordar com o plano do namorado em derrotá-la denota o que Zanello (2018) diz sobre o desempoderamento, ou seja, ela considera perder sua principal característica, a força, para que ele se sinta em condições de igualdade com ela, quando finaliza dizendo: “Quem diria? Eu aqui ansiosa para ser derrotada” (SOUSA, Mauricio; SOUSA, Marina; LEÃO, 2011, p.119).

Figura 90 - Edição TMJ nº 34 [9]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Figura 91 - Capa da edição nº 69, A decisão



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Com roteiro de Petra Leão e publicada em abril de 2014, a história é apresentada na sexagésima nona edição da primeira série do editorial. A trama se inicia com um pequeno *flashback* lembrando os últimos momentos da edição nº 68, quando Cebola se descontrola perante o beijo entre Mônica e Do Contra. Ele se sente traído e injustiçado, pois considerava que a garota havia quebrado o acordo entre eles, que começariam a namorar quando a derrotasse. No entanto, o tal acordo foi decidido unilateralmente, uma vez que não consta no roteiro ela ter sido questionada se concordava ou não, mas apenas que aguardaria por ele.

Mônica, que já havia tomado a iniciativa do primeiro beijo do casal na edição nº 4, tentou fazer o namoro acontecer de todas as formas, cedendo muitas vezes, sujeitando-se à imaturidade do garoto ao não assumir o relacionamento, como vimos na edição nº 39 e em outras que não estão no *corpus* desta tese. Suas tentativas fracassaram, pois, para que um relacionamento se estabeleça, é preciso a

cooperação de ambos os lados. Valeska Zanello (2018), a esse respeito, ressalta que durante séculos as mulheres foram ensinadas a criar estratégias para lidar com a falta de compromisso emocional masculino. Segundo a autora, ao feminino coube o investimento e a dedicação para sustentar o relacionamento amoroso, o que causa um desgaste emocional para a mulher, uma vez que ela assume as responsabilidades que deveriam ser divididas entre as partes. Educadas nessa perspectiva, muitas mulheres tem sua saúde mental comprometida. Nesse sentido, relata que “o amor romântico seria um amor corrompido pelas relações de poder, pois estimula e pressupõe uma dependência psicológica das mulheres” (ZANELLO, 2018, p. 82). A espera pela decisão de Cebola em assumir o relacionamento revela que o investimento amoroso ocorre apenas por parte da protagonista. Torna-se evidente que, nessa relação, existe uma assimetria no que se refere ao investimento, em que apenas o sujeito masculino se beneficia.

Do Contra surge como um grande rival na disputa pelo amor de Mônica. Ele, diferentemente de Cebola, demonstra maturidade em relação aos sentimentos pela garota. Sua inserção no meio do casal, que são os protagonistas na temática do amor romântico, cria o suspense narrativo: "quem ela vai escolher como namorado?".

Figura 92 - Edição TMJ nº 69 [1]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Quando tudo parecia transcórrer dentro do que seria previsto para o casal #cebônica, com o adolescente assumindo o relacionamento com receio de que a garota iniciasse o romance com o rival, um *plot twist*⁵⁰ surpreende o leitor. Cascão, ao tentar convencer o amigo a se decidir, faz uma análise sobre suas atitudes. Considera que ele apresenta um comportamento machista, uma vez que vive flertando com outras garotas, enquanto espera que Mônica não se envolva com ninguém.

Figura 93 - Edição TMJ nº 69 [2]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

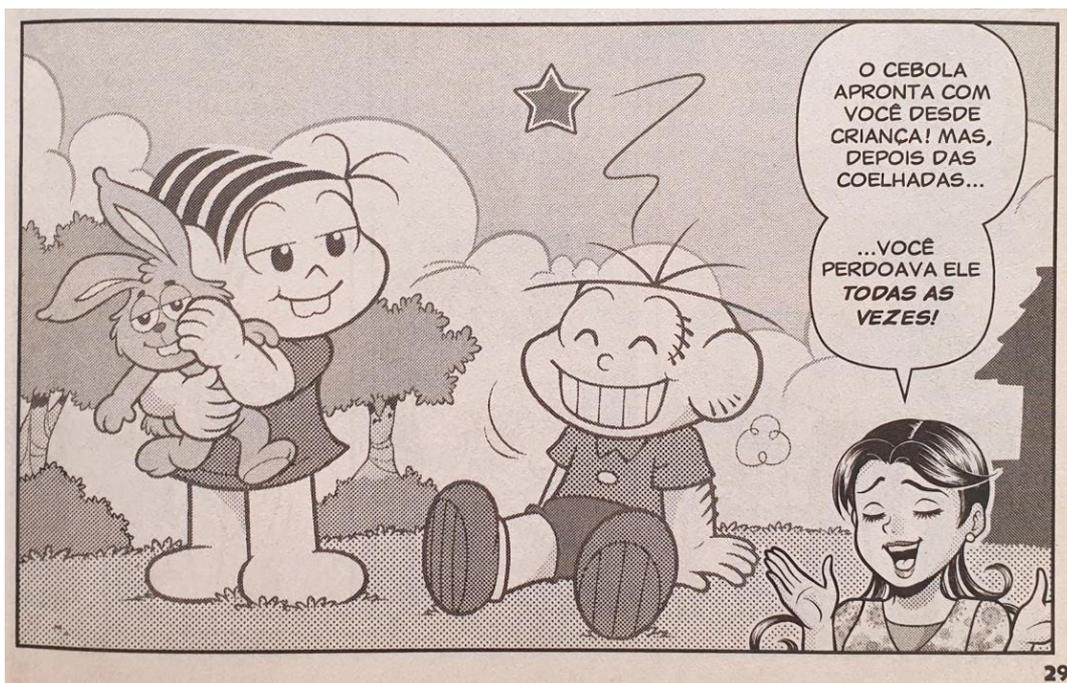
Cascão enaltece a perseverança da amiga em relação à espera para iniciar o romance, o que denomina ser uma "façanha" (LEÃO, 2014, p. 18) devido às características explosivas da garota. Relembra o amigo da iniciativa do primeiro beijo e, em meio à conversa, menciona a palavra "plano". Nesse momento, tudo passa a fazer sentido para Cebola. Confiante nos sentimentos de Mônica por ele, demonstra uma autoestima elevada e acredita que tudo não passa de uma encenação do novo casal para causar ciúmes nele. Sobre a autoconfiança masculina, Zanello observa que "a maioria dos homens acredita narcisicamente nesse suposto desespero das mulheres por eles" (2018, p. 86). Cebola demonstra essa autoestima elevada, pois entende que tudo o que está se passando diz respeito a ele, como o suposto plano para atingi-lo.

Um trecho narrativo que merece destaque é o diálogo entre as amigas de infância Magali e Mônica. Magali, ciente do comportamento da amiga, utiliza da

⁵⁰ Mudança radical esperada ou prevista do enredo.

estratégia da psicologia reversa⁵¹, elogiando o casal, afirmando que nasceram um para o outro. Resgata os momentos vivenciados por eles na infância, quando a amiga sempre o perdoava quando aprontava. Acredita que ela não mudou e já se conformou por “gostar de sofrer” (LEÃO, 2014, p. 30).

Figura 94 - Edição TMJ nº 69 [3]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

⁵¹ Psicologia reversa é uma técnica utilizada para se conseguir algo por meio de uma sugestão dúbia. Basicamente, você constrói uma situação de paradoxo a fim de obter um resultado ao qual almeja. Em geral, para se obter um resultado positivo, é feito uma sugestão negativa sobre o assunto. O mesmo ocorre quando o contrário é almejado, se valendo de uma sugestão positiva para conseguir resultado negativo (PSICANÁLISE CLÍNICA, 2019).

Figura 95 - Edição TMJ nº 69 [4]



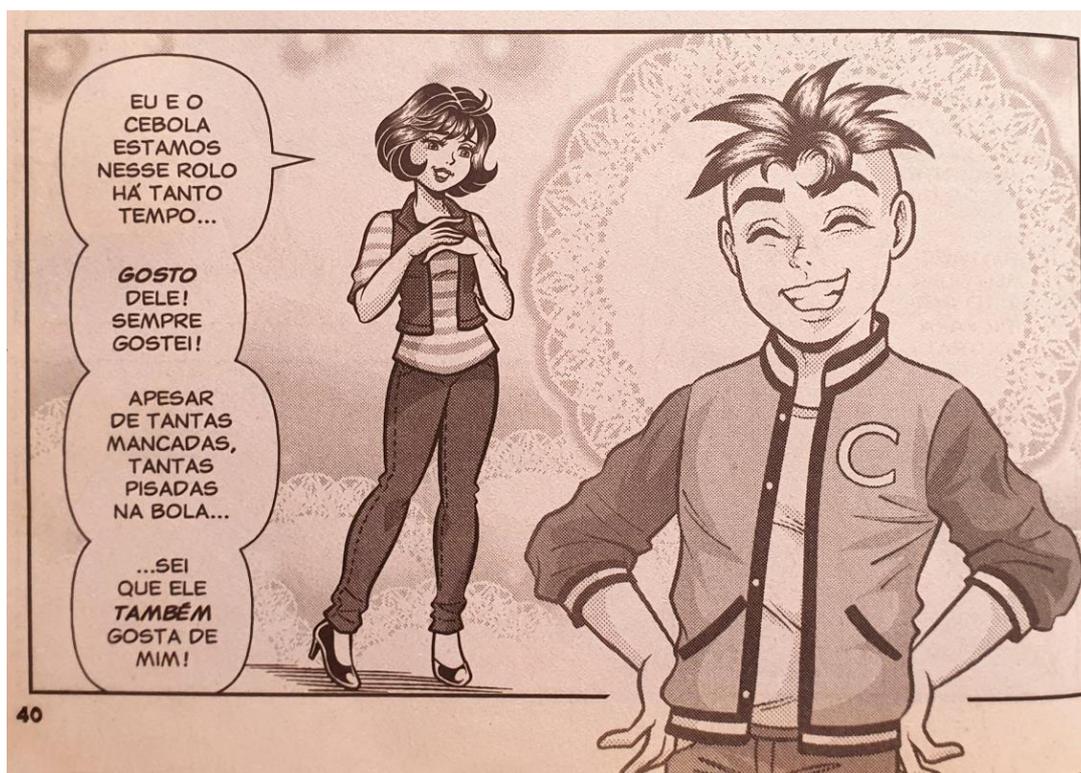
Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Mônica indigna-se, rechaça a opinião, inclusive sobre ter usado o beijo em *Do Contra* como estratégia para atingir o amado. Magali alega que a amiga voltará com o antigo namorado. Compreendemos que os argumentos de Magali se baseiam no fato de que, muitas vezes, algumas mulheres, quando estão envolvidas num relacionamento conturbado como o do casal #cebônica, têm dificuldades em admitir o que está acontecendo. Quando alertada sobre o relacionamento e o caráter de seu parceiro, é comum que tenha dificuldades em notar o que está se passando, procurando justificativas para o comportamento do parceiro.

No trecho da Figura 96, a protagonista, apesar de saber que Cebola tem atitudes imaturas que a magoam, acredita em seus sentimentos por ela (LEÃO, 2014, p. 40). A vulnerabilidade psíquica da personagem nos leva a considerar sobre as reflexões de Zanello (2018) sobre um “perebado” que se torna um príncipe encantado para uma mulher nessas condições. A autora, que também é

psicanalista, relata sobre as diversas vezes em que ouviu de suas pacientes frases do tipo: “ruim com ele, pior sem ele”; ou “não quero voltar para a pista” (ZANELLO, 2018, p. 90). Por “pista”, compreende-se a simbólica “prateleira do amor”, lugar onde muitas mulheres se subjetivam identitariamente com o intuito de ser a escolhida ou a eleita por um homem.

Figura 96 - Edição TMJ nº 69 [5]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A história se desenvolve com Mônica indecisa frente aos sentimentos que sente pelo amigo de infância e pelas qualidades do novo pretendente. A roteirista Petra Leão (2014) traz para a narrativa, neste momento, a importante participação de Denise. A personagem irreverente, autoconfiante e às vezes considerada “doidinha”, surpreende os fãs do editorial, por ser decisiva no desfecho do impasse da amiga. Ao demonstrar maturidade, torna-se responsável por aconselhá-la na tomada da decisão quando diz que a felicidade era exclusivamente de sua responsabilidade e que ela só devia satisfações a si mesma e a mais ninguém.

Figura 97 - Edição TMJ nº 69 [6]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ao ouvir o discurso da amiga sobre a liberdade de ser feliz do jeito que quiser, nos quadros seguintes, pela primeira vez na história, Mônica surge com a expressão sorridente, leve, aparentemente livre do sofrimento psíquico que a atormentava. Contudo, durou pouco a sensação de liberdade, pois se aprisiona novamente ao antigo dilema: seguir esperando por Cebola ou iniciar o namoro com Do Contra? DC está no *shopping* e é interpelado por Toni, o antigo Tonhão da rua de cima. Toni tenta induzir o colega, também utilizando da psicologia reversa, pois, como o próprio nome do personagem sugere, ele sempre é contrário ao posicionamento dos demais. Toni tenta convencer o colega a não “ficar” com Mônica, pois tem interesse na garota.

Em suas argumentações, Toni diz que a adolescente é uma garota tirana e que se tornará uma pessoa melhor, uma vez que agora será amada por alguém. Seu discurso vai ao encontro de um dos estigmas presentes em uma sociedade machista: uma mulher sem companhia masculina é uma mulher mal amada, o que justifica, por exemplo, o seu mau humor. No caso de Mônica, sua força, liderança e

assertividade são características que, para Toni, a tornam uma tirana. Do Contra conhece bem as artimanhas do colega e o desestabiliza ao afirmar: “eu não quero mudar a Mônica! Gosto dela como ela é!” (LEÃO, 2014, p. 61). Toni se indigna com a fala do colega. Suas falas machistas são representativas de muitos homens que nutrem o mesmo pensamento. Reafirma que ela deve mudar e, para isso ela precisa de alguém forte: “Que ponha umas rédeas! Um cara com pulso firme! Que mantenha ela em seu lugar! E o cara certo para isso sou eu!” (LEÃO, 2014, p. 64).

Figura 98 - Edição TMJ nº 69 [7]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Do Contra se contrapõe ao colega, afirmando que Mônica é uma pessoa e não um prêmio a ser conquistado. Ressalta sobre a garota ser livre em suas decisões, uma vez que, para se relacionar, ela deve ter o direito de escolher estar ou não no relacionamento.

Figura 99 - Edição TMJ nº 69 [8]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Consideramos o discurso do garoto de suma importância no contexto da sociedade brasileira, na qual os índices de violência doméstica crescem a cada dia. A taxa de feminicídio posicionam nosso país num desconfortável quinto lugar (CUNHA, 2022; SUDRÉ; COCOLO, 2016) no *ranking* mundial. Na segunda temporada da série *O conto da aia*, adaptação da obra da escritora canadense Margareth Atwood, a personagem June Osborne, conhecida por Offred, a aia da casa do comandante Fred, na fictícia Gilead, impacta-nos quando diz: “os homens

temem que as mulheres riam deles. As mulheres tem medo que os homens as matem!” (O CONTO da Aia, 2018). Numa sociedade sexista como é o caso da brasileira, muitas mulheres vivenciam diariamente o medo citado por Offred. O receio de serem assassinadas pelos parceiros parte do sentimento de posse de determinados homens que os levam a considerar suas parceiras como um objeto. Acreditam, assim, que sobre seus corpos detêm todos os direitos, inclusive de ceifar suas vidas quando elas decidem romper com relacionamento.

A violência contra a mulher ocorre em diferentes partes do mundo e está associada ao que Bourdieu (2014) descreveu como “provas de virilidade”. De acordo com o autor, elas estão geralmente interligadas a atos de violência contra o gênero feminino e servem de subsídios para o estabelecimento do conceito de “verdadeiros homens”. Ao performar essa identidade, o sujeito masculino, além de outras peculiaridades, deve suprimir seus sentimentos, pois, conforme o discurso popular, “homem não chora”, outro conceito atrelado à identidade dos homens de verdade, cuja virilidade é identitária, tal qual o amor é para o sujeito feminino.

Figura 100 - Edição TMJ nº 69 [9]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A construção da virilidade masculina, para Bourdieu (2014), ocorre individualmente dentro de cada sujeito, mas também acontece em função de outros homens, ou seja, como uma construção coletiva. Nas palavras de Bourdieu, “a virilidade, como se vê, é uma noção eminentemente relacional, construída diante dos outros homens, para os outros homens e contra a feminilidade, por uma espécie de medo do feminino, e construída, primeiramente, dentro si mesmo” (2014, p. 67).

Ao afirmar sua virilidade perante seus pares, o sujeito masculino tem receio de que ela seja posta sob suspeita. Assim, determinadas formas de coragem são testadas, com o intuito de manutenção e reafirmação dessa virilidade. Nesses casos, receia ser chamado de “fraco”, “delicado”, “mulherzinha”, “veado” ou que demonstre gosto por “coisas de meninas”, como os exemplos destacados com o personagem Cebolinha nas narrativas apresentadas anteriormente. Essas comparações são utilizadas para desqualificar o feminino e o homossexual masculino, inferiorizando-os, o que representa para o homem, quando comparado a eles, um afrontamento à sua masculinidade.

Na atual organização da sociedade brasileira, alicerçada em profundas raízes patriarcais, a educação para coibir as desigualdades de gêneros avança lentamente. Desconstruir identidades masculinas e femininas hegemônicas requer, portanto, uma nova forma de definição dessas mesmas identidades. Em relação à masculina, o conceito de masculinidade, segundo o qual o homem tem que provar sua virilidade por meio de atos de violência, e a visão do feminino como propriedade, são pontos que merecem atenção.

Consideramos que o trecho narrativo, com o importante posicionamento de um personagem jovem como Do Contra, proporciona a reflexão por parte de inúmeros leitores que possivelmente não têm essa oportunidade no contato com outras HQs. Como já pontuamos, a maioria dos quadrinhos que são produzidos no mercado editorial são pensados para um público masculino e muitos consideram que tais temáticas não devam fazer parte do universo dos quadrinhos.

No desenvolvimento narrativo, Mônica se encontra com Do Contra no *shopping* e fica desconcertada. Porém, as atitudes do garoto colaboram para que reorganize seus pensamentos. Ele reafirma que gosta dela, do seu jeito de ser, demonstrando maturidade em seus sentimentos, e que cabe a ela saber daquilo que ela sente. Ao notar a presença dos amigos que estavam ansiosos pela decisão, ele retira Mônica do local, uma vez que se trata de algo que só diz respeito aos dois. Ela

acredita que ele esteja esperando por uma resposta dela, depois do beijo ocorrido entre eles, e que o considera o garoto mais incrível que conhece. Ele reconhece a indecisão da amada, pois sabe de seus sentimentos por Cebola. No entanto, gostaria de uma chance, mas não a pressiona para que tome a decisão (LEÃO, 2014, p. 86-87).

Nesse momento, o casal #docônica é visto por Cebola, que fica decepcionado ao ver a garota nos braços do rival. A paz do momento leva-o a refletir sobre a imagem serena de Mônica, a qual nunca havia visto, mesmo quando estava em seus braços. A cena o entristece.

Figura 101 - Edição TMJ nº 69 [10]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ao perceber sua presença, Mônica se desestabiliza emocionalmente, e mais uma vez coloca em primeiro plano os sentimentos do garoto. Ao notar a indiferença dele, toma a decisão de iniciar o novo relacionamento.

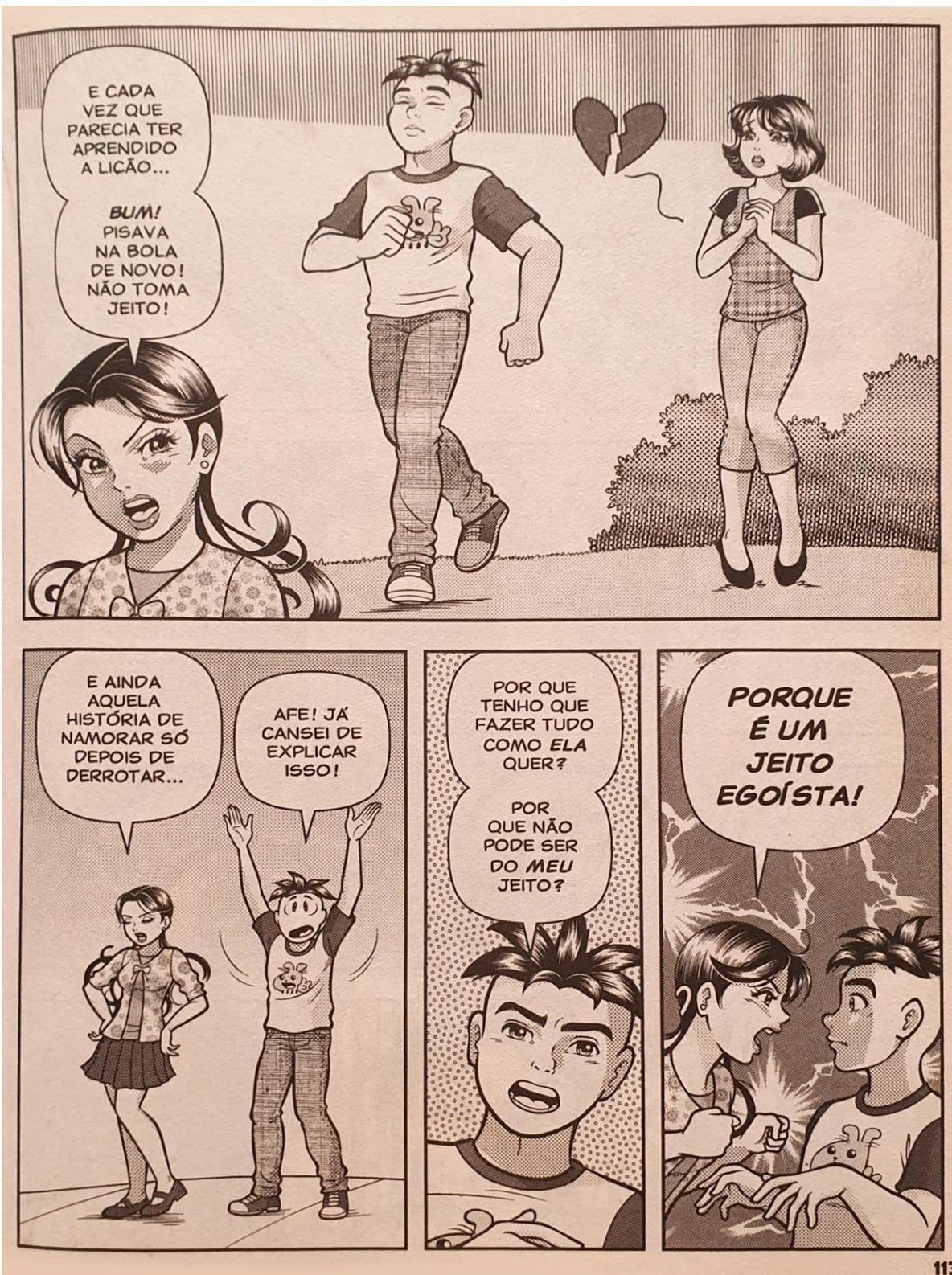
Figura 102 - Edição TMJ nº 69 [11]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A narrativa segue com Magali refletindo com Cebola sobre suas atitudes com a amiga ao longo dos anos e as inúmeras vezes em que ela o perdoou. Fala, ainda, sobre o jeito egoísta que ele tem de demonstrar seus sentimentos, pois, quando se gosta, também é preciso ceder, como DC havia feito. Chama-o de imaturo, pois o objetivo dele era mais importante que a felicidade de Mônica e, por isso, ele não fará bem para a amiga. O trecho narrativo é outro grande acerto da roteirista (LEÃO, 2014), uma vez que, ao proporcionar essa reflexão para o personagem, pode colaborar para seu amadurecimento, e do leitor também.

Figura 103 - Edição TMJ nº 69 [12]





Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O namoro entre Mônica e Do Contra, para a tristeza dos fãs do casal, encerra-se na edição nº 96, quando os roteiristas dos estúdios MSP promovem a volta do casal Mônica e Cebola.

Figura 104 - Capa da edição nº 100, *Eles voltaram!*



Fonte: Chagas (2017, s.p.).

Em mais uma edição roteirizada por Petra Leão (2016), a revista comemorativa nº 100 da primeira série traz a volta do casal Mônica e Cebola (#cebônica). Na capa, um bebê aguçou a curiosidade dos leitores sobre a possibilidade de ser o filho deles. Para a divulgação, os estúdios MSP lançaram um *website* temporário, gerando muitas expectativas. Por meio da página, os fãs tentavam desvendar os mistérios sobre o enredo.

Porém, a edição dividiu a opinião dos leitores. Consideramos precipitada a volta do casal, uma vez que, nas edições anteriores, não localizamos construções de novas subjetividades na personalidade de Cebola que demonstrassem mais maturidade em relação aos seus sentimentos. Suas atitudes, nas edições nº 97 a 99, não demonstraram que tivesse interesse em restabelecer o vínculo amoroso. Em nossas perspectivas, o rompimento do casal Mônica e Do Contra também ocorreu de forma inesperada, sem uma justificativa plausível. Nesse sentido, consideramos que o rompimento do casal e a nova chance para o relacionamento entre a protagonista parte apenas do desejo dos diretores dos estúdios MSP em satisfazer os fãs, os quais, por meio das redes sociais, solicitavam a volta do casal.

Segundo declaração da quadrinista Petra Leão (MANGÁ da TMJovem, 2016), sua proposta para o enredo era totalmente diferente do que acabou sendo veiculado na revista. No roteiro, que seria inspirado na saga *Jogos Vorazes*, ela queria dar mais destaque aos outros personagens, como Magali e Cascão, por se tratar de uma edição comemorativa. No entanto, os diretores dos estúdios MSP decidiram-se pelo protagonismo do casal.

A narrativa se inicia com a discussão sobre as renúncias ou consequências que se tem quando estamos diante de um momento de escolha. Cebola surge indeciso sobre enviar uma mensagem para Mônica. Reflete que, apesar do mundo oferecer inúmeras possibilidades, no final, são apenas duas possibilidades que se apresentam: entre o sim e o não.

Figura 105 - Edição TMJ nº 100 [1]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ele convida Mônica para ir ao evento *Gamer Show*, onde o famoso *youtuber* Gamer Nik irá se apresentar. Ela se anima, pois é fã do *gamer*. Sua empolgação gera certo ciúme em Cebola. O *youtuber* foi criado especialmente para essa edição, sendo responsável pelo conflito narrativo. Ele surge como um novo pretendente ao coração de Mônica, gerando nova tensão entre o casal principal. A chegada de um pequeno ser do plano astral, que vem ao planeta Terra com a finalidade de reconciliar Mônica e Cebola, surpreende o leitor. No entanto, seus planos mirabolantes promovem muita confusão no evento *Gamer Show*, lembrando as

atrapalhadas do pequeno Cebolinha. O fato de a união do casal ser mediada por um terceiro causa-nos estranheza, pois entendemos que, quando um relacionamento necessita dessas artimanhas para acontecer, pode ser um indicativo de que não exista uma relação dialógica entre as partes, fato que compromete a maturidade do relacionamento.

Quando um telão ameaça cair em cima de Cebola e Nik, Mônica usa sua força para impedir o acidente. A característica que tornou a personagem icônica, juntamente com seus atributos físicos, causa a admiração do referido *gamer*. No desenvolvimento narrativo nos surpreendemos com sua sugestão para que Mônica faça apresentações e juntos ganhem fama e dinheiro.

Figura 106 - Edição TMJ nº 100 [2]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O interesse do *youtuber* por Mônica abre para o leitor a possibilidade do novo triângulo amoroso (Cebola x Mônica x Nik). Para ir ao evento, ela se preocupa com seu visual, pois não quer ir mal arrumada. A mulher, em relação à sua aparência, muitas vezes apresenta certa dependência do julgamento do outro, principalmente

do olhar masculino, fato que é analisado por Zanello (2018). Em suas considerações sobre o tema, nos diz que a condição de avaliador do sujeito feminino, na “prateleira do amor”, é atribuição do sujeito masculino e “são eles que avaliam física e moralmente as mulheres. Por seu turno, nunca são avaliados de verdade por elas, e sim por seus pares, na ‘casa dos homens’” (ZANELLO, 2018, p. 87).

Figura 107 - Edição TMJ nº 100 [3]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A avaliação masculina por seus pares, citada por Zanello, pode ser encontrada no trecho em que Cascão diz que “Cebola mudou tanto de uns tempos para cá” (LEÃO, 2016, p. 15). No trecho, Cascão enaltece as qualidades do amigo. A avaliação dele recai sobre as novas atitudes, as quais considera serem motivos suficientes para que ele tenha uma nova chance com Mônica. Quando foi necessária sua opinião sobre o fato de o amigo namorá-la, na edição nº 34, ele ressaltou os atributos físicos da garota como requisitos que Cebola deveria considerar para se decidir.

Quando se recompõe do susto do acidente, Nik pega na mão da adolescente, que se lembra do antigo namorado. O momento resgata para o leitor os sentimentos dela pelo rapaz. As memórias afetivas ocorrem apenas com o sujeito feminino nessa

história, tornando-se mais uma vez responsável por resgatar o relacionamento. Na narrativa, não vemos Cebola relembrando momentos em que esteve ao lado de Mônica como seu parceiro amoroso, nem chorando ou sofrendo por ela.

Figura 108 - Edição TMJ nº 100 [4]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Em meio às confusões provocadas pelos planos do ser astral, o casal não consegue se entender. Os constantes conflitos entre os dois voltam a acontecer. A estratégia adotada pela roteirista resgata as desavenças ocorridas entre eles desde a infância, fato que sempre nutriu o desejo de determinados fãs pela união de ambos. O “entre tapas e beijos” para esse grupo de fãs reflete que, quando o casal se ama, independentemente da forma como se relaciona, deve permanecer junto. É o conhecido estilo “e assim vou vivendo, sofrendo e querendo esse amor doentio”, em conformidade à popular canção entoada pela dupla sertaneja brasileira Leandro e Leonardo, já nos anos da década de 1990.

Em suas figurações, Cebola continua egocêntrico, característica que o acompanha desde a infância. Apesar de na edição nº 69 acreditar que tudo o que acontecia era por sua causa, nessa edição critica as mesmas atitudes na garota, quando diz “nem tudo acontece por sua causa Mônica, se toca” (LEÃO, 2016, p. 9). Nesse sentido, consideramos que ele segue incomodado com o *status* de protagonista que acredita que a própria Mônica atribui a si mesma, como citado nas análises realizadas na *Graphic MSP Laços*.

Apesar disso, não podemos deixar de relatar como um ponto positivo, em relação a sua maturidade, quando diz que "não tem interesse em atrapalhar os dois" (LEÃO, 2016, p. 91), referindo-se a ela e o *gamer*. A princípio, demonstra ter dificuldades em assumir seus sentimentos, no entanto, a seguir, ao perceber que iria incorrer no mesmo erro de antes, recua e admite o incômodo em ver os dois juntos. Consideramos como um pequeno sinal de mudança em sua personalidade, que pode indicar um amadurecimento do personagem. No entanto, apenas nesse trecho localizamos a atitude do garoto que poderia sugerir sua transformação.

A narrativa se desenvolve em meio às trapalhadas do misterioso ser astral, que promovem os momentos cômicos da história. A aproximação do casal principal ocorre sem maiores demonstrações de afeto entre eles. Um beijo inesperado, cuja iniciativa mais uma vez é tomada pela garota, sela uma possível volta do relacionamento amoroso. Trata-se apenas de uma possibilidade, uma vez que não houve nenhuma fala que demonstrasse isso.

Figura 109 - Edição TMJ nº 100 [5]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O pequeno ser astral tem sua identidade revelada nas páginas finais da revista. Trata-se de um futuro habitante do planeta Terra que, por ainda não ter nascido, precisa unir um casal para que isso pudesse acontecer. Ao tentar unir Mônica e Cebola, fica a sugestão para o leitor de ser, no futuro, filho do casal, caso esse romance consiga se consolidar. Consideramos que o enredo, cuja temática seria a união do casal, apresenta-se empobrecido e não cumpre com sua função, que seria a de resgatar o romance dos protagonistas. A história acontece no espaço narrativo do evento sem muitas possibilidades para que o casal demonstrasse interesse um pelo outro. As situações responsáveis pela sustentação da narrativa se desenvolveram como uma aventura qualquer já apresentada pelo editorial e não foram suficientes para que eles demonstrassem seus sentimentos ou interesse um pelo outro. O beijo acontece de forma descontextualizada, como se tivesse acontecido porque tinha que constar do enredo, mas consideramos não ter sido suficiente para o desfecho tão aguardado pelos fãs do casal #cebônica.

Figura 110 - Capa da edição nº 50, *O casamento do século*



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O *casamento do século* é o título da edição comemorativa nº 50 da primeira série do editorial TMJ. A temática da união do casal foi a escolhida para celebrar o primeiro marco da primeira série. Com roteiro de Flávio Teixeira (2012), a edição foi divulgada em *websites* de casamentos e noticiários, despertando o desejo do leitor pela história. A estratégia de *marketing* deu certo e a revista alcançou a marca de mais de 500 mil unidades vendidas (ANA, 2012).

A narrativa anuncia o enlace matrimonial, que ocorre em uma perspectiva futura. O evento é apresentado por dois cupidos, denominados “cupidos de preto”, aludindo ao filme *MIB, Homens de Preto*. O futuro do casal é revelado por meio de um computador, o “*Notebook of Love*”, que apresenta para o leitor como será a fase de namoro e casamento.

A história se inicia com uma crise de ciúmes de Mônica em virtude de o namorado ter convidado a amiga Irene para ir junto com a turma a uma sessão de cinema. Na cena, ela surge descontrolada. Nesse momento, é repreendida pelo adolescente, uma vez que ele não acredita que ela tenha motivos para nutrir tal sentimento. Os cupidos Ângelo (o Anjinho) e Theobaldo (o Miopinho) informam ao leitor que não podem interferir nos acontecimentos da vida do casal, apenas mostrar como será o futuro deles.

Mônica tem em Irene uma rival no amor pelo jovem. A rivalidade feminina, bem como sua desconstrução, é um tema amplamente discutido pelos movimentos feministas. Essa rivalidade é considerada como intrínseca à natureza das mulheres, mas sabemos que ela é engendrada pela ideologia da dominação masculina. Ouvimos diariamente que a “amizade verdadeira acontece apenas entre homens”, sendo a amizade entre mulheres uma relação baseada na falsidade. No tocante a esse tema, Babi Souza afirma que “raro é encontrar alguém que não reproduza o discurso de que irmandade mesmo existe apenas entre os homens, e que, nós mulheres não temos essa capacidade” (SOUZA, 2016, p. 44). Sobre a natureza feminina utilizada como justificativa, ressalta que “nenhum fator biológico nos torna menos capaz que os homens de ser amigas, mas ouvir e acreditar nisso a vida toda, sim!” (SOUZA, 2016, p. 53).

Nesse sentido, os movimentos feministas trouxeram à tona o conceito de sororidade, que busca promover a empatia e união entre as mulheres com o intuito de desconstruir esse mito da rivalidade natural, que é uma forma de violência para o gênero feminino. Ana Penkala (2014), sobre o termo, informa-nos que ele surgiu

no período pós-medieval. Ela o define como um pacto político e ético entre as mulheres, objetivando práticas a fim de preservar e estimular proteção, solidariedade e defesa no enfrentamento ao patriarcado (PENKALA, 2014). A importância da discussão, para Garcia e Sousa (2015), reside na busca em “conscientizar as mulheres sobre a misoginia. É um esforço pessoal e coletivo de destruir a mentalidade e a cultura misógina, enquanto transforma as relações de solidariedade entre as mulheres” (GARCIA; SOUSA, 2015, p. 1003).

Entendemos que a fomentação da rivalidade entre as mulheres tem por pretensão que se mantenha uma ordem social de dominação masculina. Valeska Zanello observa que, nessa perspectiva, a questão da rivalidade feminina permite que as mulheres se subjetivem na “relação umas com as outras por meio da rivalidade. Se trata de ‘ser escolhida’, quero ser o objeto mais brilhante, mais reluzente, ou apagar o brilho alheio” (ZANELLO, 2018, p. 91). Assim, para a autora, quem mais se beneficia da rivalidade entre as mulheres é o homem, que mesmo sendo um “perebado” nessa competição, torna-se um deus do Olimpo pelo simples fato das mulheres manterem relações conflituosas entre si, já que:

a própria mulher, às vezes, não “valoriza” outra mulher. A luta feminista também é para que isso se efetive, ou seja, há a tentativa pelo coletivo de romper com uma forma de violência contra a mulher praticada pela própria mulher, por não ter consciência de suas relações de companheirismo com a outra (GARCIA; SOUSA, 2015, p. 1003).

Na narrativa (TEIXEIRA, 2012), ocorre salto temporal de dez anos, surgindo um atrapalhado Cebola que pede Mônica em casamento, a qual aceita, emocionada. A cena do episódio remonta ao clássico pedido feito nos filmes hollywoodianos, com o namorado ajoelhado aos pés da namorada.

Figura 111 - Edição TMJ nº 50 [1]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

No desenrolar da história, a garota encontra-se envolvida nos preparativos para o casamento, sendo acompanhada pelas amigas, escolhidas como as madrinhas. Todo o ritual é organizado por elas sem a participação de nenhuma personagem do núcleo masculino. A imagem sugerida é como se o evento fosse apenas de responsabilidade ou interesse da noiva, reafirmando identidades tradicionais, com a associação entre o casamento e o feminino. Ou seja, o casamento, nesse sentido, é um marco extremamente significativo para a mulher, não tendo a mesma relevância para o homem.

Na cerimônia religiosa, a noiva é a atração principal, como sugere a amiga Magali: “Você vai ter seu dia de rainha!! Todas as luzes vão estar em você!”. Mônica fica tensa com essa possibilidade. Quando ouve a amiga Denise dizer: “Amiga recém desencalhada, relaxa!” (TEIXEIRA, 2012, p. 30).

A expressão “desencalhada”, utilizada por Denise, é amplamente utilizada para se referir a uma mulher quando ela vai se casar. O desencalhar significa sair da prateleira do amor, ter sido a “escolhida”. Quando Denise utiliza a expressão,

endossa a afirmação de Zanello (2018, p. 91) sobre as mulheres agirem como tecnologias de gênero umas das outras. Na perspectiva da autora, a mulher age “de forma a reiterar que a coisa mais importante que pode existir na vida de uma mulher é o amor e ter um homem que a escolheu” (ZANELLO, 2018, p. 91), ou seja, auxilia a reproduzir uma identidade feminina por meio de preceitos tradicionais. Nesse sentido, Zanello alerta:

Quero chamar a atenção para o fato de que não apenas nos subjetivamos continuamente no gênero, mas repassamos, reafirmamos e constituímos, com nossas performances, tecnologias de gênero para outras mulheres (e para os homens também) (ZANELLO, 2018, p. 91).

A respeito da educação das meninas atribuídas a outra mulher, seja ela mãe ou outra educadora qualquer, Simone de Beauvoir disserta: “Do mesmo modo, as mulheres quando é confiada a elas uma menina, buscam, com um zelo em que a arrogância se mistura ao rancor, transformá-la em uma mulher semelhante a si própria” (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 377).

Ainda de acordo com Beauvoir, inclusive uma mãe dedicada utilizará de valores machistas na educação das filhas para que se tornem “mulheres de verdade” (BEAUVOIR, 2009 [1949], p. 377) com o intuito de serem melhor acolhidas na sociedade. Compreendemos, por essa perspectiva, que a mãe muitas vezes realiza a missão de educar a filha na crença de um caráter protetivo, visando evitar confronto com as normas sociais. Com as transformações já conquistadas, muitas dessas medidas de proteção já não fazem parte da educação das meninas, o que configura o caráter do gênero como uma construção social.

A personagem Denise segue funcionando como tecnologia de gênero, engendrando pedagogias afetivas quando lembra a amiga de que, para o dia do casamento, ela precisa estar em boa forma física. O estresse em organizar os detalhes para o grande dia junto com a maratona para atingir a forma física ideal leva ao esgotamento da jovem. O desgaste emocional ocorre apenas com ela, pois não consta na história nenhum trecho no qual Cebola tenha as mesmas funções e ou preocupações em relação ao grande dia do casal, seja com os preparativos, seja com sua aparência física. Após o descontrole, Mônica recobra suas forças, deslumbrada com a chegada do noivo e, junto com ele, os convites para o casamento. As madrinhas suspiram pelo convite e declaram:

"AWWWWWWWNNNN!! Que megafofo!! Queremos o nosso!" (TEIXEIRA, 2012, p. 40).

Figura 112 - Edição TMJ nº 50 [2]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Não há registro na narrativa sobre o desejo de se casar pelos personagens masculinos. Já as femininas suspiram pelo enlace matrimonial e expressam de maneira efusiva esse desejo, como nas falas supracitadas. Tal comportamento justifica-se nos dizeres de Mary Del Priore:

Os solteiros, mas, sobretudo, as solteiras, passaram a ser "perseguidos" por leituras variadas (sobretudo médicas e psis) como sendo mulheres malsucedidas, mal-amadas e adoecidas. Não casar passou a ser, ainda mais, a prova do insucesso feminino. São as famosas "solteironas" aquelas que, sós, já se encontrariam fora do mercado amoroso em função de uma idade avançada (a qual poderia ser acima dos 30 anos!). As mulheres continuaram a serem vistas como as responsáveis pela manutenção do casamento: [...] conter os excessos masculinos e equilibrar 'a contabilidade de afetos' para a preservação do lar fazia parte do conjunto de deveres da mulher. Para isso, era preciso manter-se bela, saudável e praticar a arte de agradar, de encantar, mantendo-se sempre próximas ao ideal de amizade amorosa (DEL PRIORE, 2011, p. 254).

Mônica segue às voltas com os preparativos, com a confecção do vestido e chega o grande dia. Ao ir para a igreja, Cascão, que é responsável por levar o noivo ao local, perde-se no trajeto. Nenhum acontecimento significativo ocorre até a cerimônia, que retrata com fidelidade o ritual de um tradicional casamento católico. Os quadros que nos contam a história trazem imagens ricas em detalhes, respeitando as características dos mangás, e chegam a ocupar páginas inteiras. Nelas, vemos claramente todos os convidados para a cerimônia, entre eles Do Contra, antigo *affair* da garota, aparece com o semblante entristecido. A festa segue reproduzindo cenas de um evento tradicional: incontáveis fotografias do casal, corte do bolo, jogada de buquê e disputa entre as mulheres para pegá-lo.

Figura 113 - Edição TMJ nº 50 [3]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O momento de jogar o buquê retrata uma tradição que independe de religião. É aguardado pelas convidadas solteiras e algumas fazem de tudo para pegá-lo, inclusive se jogar ao chão ou lutar com outra mulher pela posse do objeto de desejo. O buquê usualmente é feito de flores que tenham algum significado para a noiva. Atualmente, podemos encontrá-los sendo confeccionados com bonecos de Santo Antônio, o santo casamenteiro, ou sapinhos, simbolizando, para as futuras pretendentes, que o seu futuro parceiro, mesmo sendo “perebado”, pode se tornar um príncipe, como ocorre nos contos de fadas. O ato envolvendo o buquê significa que aquela que o pegar compartilhará da “sorte” da noiva, sendo a próxima a se casar. Na cena destacada dessa edição, vemos os pais dos noivos debochando da crendice das mulheres.

Figura 114 - Edição TMJ nº 50 [4]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

O “enfim, sós” traz a entrada na futura casa com Mônica carregando Cebola no colo. A inversão dos papéis se justifica e é esperada pelo leitor, por ser a garota, desde a infância, mais forte que ele. Os momentos da vida a dois são repletos de corações, declarações de amor, com a esposa assumindo os afazeres domésticos e cuidados com o marido. Os cupidos ficam entediados com a vida “perfeita” dos recém-casados e aguardam ansiosos pela rotina e, com ela, as desavenças entre os dois.

Figura 115 - Edição TMJ nº 50 [5]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Com o passar do tempo, em um supermercado, encontram-se com Irene, que está grávida. Foi ela quem pegou o buquê jogado por Mônica que, deixando as desavenças de lado, desejou à rival: “espero que consiga um bom marido” (TEIXEIRA, 2012, p. 68). Irene questiona o casal sobre a vinda do filho deles. Em nossa cultura, o discurso popular que gera a pressão para se ter filhos geralmente recai sobre a mulher. Por meio dele, a justificativa do relógio biológico é utilizada para resguardar o destino que se concebe como natural para o feminino, a maternidade. Nas palavras de Zanello, compreendemos que, “no caso das mulheres, podemos ver isso por meio do discurso popular (ideológico) do ‘relógio biológico’ (‘olha o relógio biológico!’, ‘As mulheres sentem necessidade de casar e de ter filhos, é o relógio biológico!’)” (ZANELLO, 2018, p. 93). É fato que, na atualidade, os processos de reprodução assistida, tal como o congelamento de óvulos, tornaram-se grandes aliados para a mulher que deseja retardar a maternidade. No entanto, os recursos oferecidos pela medicina atingem uma pequena parcela das mulheres, pois os altos custos dos procedimentos são impeditivos para a maioria delas.

Figura 116 - Edição TMJ nº 50 [6]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

No desenvolvimento da narrativa, a vida matrimonial reflete Cebola sem fazer o serviço doméstico. Em um determinado momento, ele se oferece a “ajudá-la”, o que de fato não acontece. Suas aparições mostram o marido chegando do trabalho com vestes de executivo, tal qual um homem de sucesso (TEIXEIRA, 2012). Em contrapartida, a *identidade de dona de casa*, propagada na mística feminina de Betty Friedan (1971), é incorporada pela protagonista, que segue o esperado para uma mulher e assume os cuidados com a casa, fazendo jantares para o marido. Porém, nenhum momento da narrativa sugere que ela desempenhe outras funções para além daquelas no ambiente doméstico. Zanello (2018) nos aponta que o matrimônio apregoado pela Igreja reproduzia na intimidade certa hierarquia de poder já implícita nas relações de escravismo e a mulher, vista como o lado emocional da família, fechou-se cada vez mais em si mesma, assumindo a responsabilidade das tarefas domésticas e da criação dos filhos.

Figura 117 - Edição TMJ nº 50 [7]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

A figuração da personagem segue as normas tradicionais esperadas para a mulher, como se fosse a única possibilidade para ela, e o faz como se fosse algo positivo para sua identidade feminina, o que a torna a “mulher de verdade”. Silva nos informa sobre a normatização das identidades: “normatizar significa atribuir a essa identidade todas as características positivas possíveis, em relação às quais as outras identidades só podem ser avaliadas de forma negativa” (2000, p. 83). Nesse sentido, é comum que, ao chegar à residência de um casal que não atenda aos padrões de organização e higiene, recaia sobre a mulher a alcunha de ser “desleixada e porca”, como se ela fosse a única moradora da casa. Como

dissertamos nesta pesquisa, nos anos da década de 1940, a identidade da mulher como dona de casa, recatada, esposa e mãe era “vendida” como hegemônica nos meios de comunicação de massa da época, visando a restringi-la ao espaço doméstico.

Essas figurações de gênero, como observamos nessa narrativa com o personagem Cebola, ocorrem de maneira predominante nas HQs e representa um sujeito masculino forte e inteligente, portanto, o mais capacitado no exercício para as funções ditas “superiores”, que se justificam pela condição e posição, cabendo às mulheres as funções “inferiores”, reservadas ao espaço da casa, como o cuidado com os filhos e o lar. O discurso que busca legitimar os modos de ser masculino e feminino é massificado com o objetivo de subordinar a mulher e desvalorizar a esfera do feminino. Embora isso ocorra, as lutas pela emancipação feminina possibilitaram que fossem conquistando seus direitos civis e ocupando o espaço público, outrora reservado apenas para os homens.

A maternidade, destino esperado para o feminino e engendrado pelo “dispositivo materno” (ZANELLO, 2018), torna-se o grande desfecho da história. Em mais um jantar romântico preparado pela esposa, ela fica enjoada e o casal se mostra feliz pelo bebê que vai chegar. No final, assim como fizeram com Xaveco, que assistiu a todos os acontecimentos sem ser notado pelos anjos de preto, os personagens fantásticos hipnotizam os leitores com o intuito de apagar de suas memórias o futuro do casal.

Figura 118 - Edição TMJ nº 50 [8]



Fonte: Arquivo pessoal (2022).

Ao analisarmos as quatro edições supracitadas, podemos observar que as figurações da personagem Mônica em sua versão adolescente contemplam identidades femininas legitimadoras, sejam elas narradas pela autoria feminina ou masculina. As três primeiras edições, nº 34, nº 69 e nº 100, roteirizadas por Petra Leão, em uma rápida análise, poderiam confirmar nossas primeiras discussões nesta tese, de que a presença de personagem ou autoria feminina não necessariamente promoveria um enredo progressista que auxiliasse nas desconstruções de estereótipos de gênero. Porém, consideramos que as narrativas da autora promovem discussões que podem proporcionar ao leitor reflexões importantes para essa desconstrução, como é o caso dos diálogos entre Denise e Mônica, Cascão e Cebola. São trechos narrativos que acreditamos, por serem discussões significativas no tocante à desconstrução de identidades legitimadoras de gênero, surgem no enredo devido à autoria feminina. Na mesma edição, merece destaque o discurso apresentado pelo adolescente Do Contra, em respeito às

características da personalidade da protagonista, que são responsáveis por alimentar seus sentimentos por ela.

Em contrapartida, na edição nº 50, de autoria de Flávio Teixeira, com ampla divulgação e ansiosamente aguardada pelo público, não conseguimos localizar um discurso que possibilitasse reflexões semelhantes por parte do leitor. Ao contrário, o desenvolvimento da história caminhou sem nenhuma surpresa, e a construção dos personagens foi sendo feita dentro do esperado para as funções que os papéis de gênero desempenham em uma sociedade machista.

Assim, podemos identificar duas figurações distintas da personagem: na infância, nas narrativas selecionadas, a menina Mônica nega a identidade de dona de casa, atribuindo aos personagens masculinos os afazeres domésticos nas brincadeiras de casinha. Na adolescência, na edição comemorativa nº 50, cuja análise realizamos, ela assume as funções de dona de casa, performando a identidade mística propagada por Betty Friedan (1971).

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve por objetivo analisar as representações do feminino da personagem Mônica no universo transmidiático *Turma da Mônica*. Para tanto, mapeamos, nas narrativas selecionadas, situações discursivas que representam a forma como a personagem é apresentada ao público no universo infantil e adolescente.

Seu conteúdo é voltado para as crianças desde a década de 1960 e, a partir dos anos 2000, para os adolescentes. Destacamos que, de suas figurações, emergem representações que entram em conflito em determinados momentos, uma vez que se trata de uma obra há muitos anos no mercado e roteirizada por diferentes autorias. No entanto, é possível que grande parte das meninas e adolescentes se sintam representada por ela, tanto pelas figurações que contemplam uma identidade legitimadora quanto por representações que contemplam identidades de resistência, dentro das perspectivas apontadas por Manuel Castells (2008). Isso se justifica, pois localizamos nos textos situações nas quais observamos elementos típicos de uma formação discursiva que se identificam com discursos dominantes e outros que promovem reflexões que possibilitam desconstruir estereótipos de gêneros.

A fim de possibilitar uma visão ampliada a respeito da mídia HQ utilizada por Mauricio de Sousa, criador dos personagens que compõem o referido universo, para se comunicar com seu público e da representação de gênero da personagem Mônica, construímos nosso trabalho subdividido em sete capítulos. No segundo capítulo, apresentamos aspectos históricos, culturais, técnicos, artísticos e didáticos que consideramos importantes e que recaem sobre as principais discussões relativas à história das HQs. Dentre elas, podemos apontar o personagem *Yellow Kid* como marco do surgimento dos quadrinhos, cujo formato é próximo ao que concebemos atualmente como HQs; discorreremos sobre as censuras impostas aos textos quadrinísticos, considerados inapropriados à leitura para crianças e adolescentes por serem subversivos, e sobre a possível legitimação da mídia no campo das artes.

No terceiro capítulo, apresentamos informações sobre os movimentos feministas e sobre a representação feminina hipersexualizada que usualmente é referendada na linguagem verbo-visual dos quadrinhos. Nessa discussão,

abordamos a invisibilidade da autoria feminina no mercado impresso e como suas produções vêm ocorrendo de maneira significada na internet, especialmente por parte de autoras brasileiras que trabalham com HQs. As reflexões apresentadas nesse capítulo encaminham o desenvolvimento do trabalho para nosso objeto de pesquisa: as representações de gênero da personagem Mônica no universo transmídia *Turma da Mônica*.

No quarto capítulo, abordamos questões relativas aos conceitos de “cultura da convergência” e “cultura participativa” quando trouxemos recortes da trajetória dos quadrinhos de Sousa que contemplam os conceitos em análise. Em relação à cultura da participação, os fãs, como exemplificado ao longo da pesquisa, participam de forma ativa da obra, seja por meio de cartas, de postagens nas redes sociais, análises em canais de *YouTube* ou criando *hashtags*. Já o caráter da obra enquanto narrativa transmídia, dentro dos preceitos de Henry Jenkins (2009), foi anunciado na apresentação dos cinco suportes selecionados: tiras, revistas, Graphic MSP, *Mônica Toy* e Editorial *Turma da Mônica Jovem*, em que pudemos identificar a transfiguração de seus personagens e as novas formas de narrar as aventuras do grupo de amigos do fictício bairro Limoeiro.

A trajetória do grupo de amigos se iniciou nas tirinhas do jornal *Folha da Tarde* há mais de 60 anos e, no século XXI, configura-se como supracitado, num universo transmídia, dentro do conceito proposto por Henry Jenkins (2009). Em sua teorização, o autor discorre que a narrativa transmídia se desenvolve através de múltiplas plataformas de mídias, com cada uma delas contribuindo de maneira distinta para um novo texto. Na atualidade, podemos encontrar os personagens criados por Maurício de Sousa nos mais diferentes meios, que vão de livros didáticos a produtos alimentícios, perpassando por *games*, HQs impressas e digitais, animações para a televisão, para o cinema e as mais recentes, veiculadas na plataforma *YouTube*. Consideramos que a inserção de seus personagens nesses diferentes meios configura sua obra como a estratégia transmídia de maior sucesso em nossos pais.

Nesse sentido, concluímos que Mauricio de Sousa, bem como os diretores e os roteiristas dos estúdios MSP estão atentos às diferentes linguagens e inovações tecnológicas que fazem parte do mercado de quadrinhos. Acreditamos que, dessa forma, conseguem manter sua obra dialogando com os diferentes perfis de leitores que compõem o público consumidor na atualidade e demandam por essas

mudanças. Possivelmente tais estratégias sejam as responsáveis por manter, por mais de seis décadas, a trajetória de sucesso de seus personagens.

No quinto capítulo, apresentamos a transposição dos personagens da fase infantil para a fase adolescente. Apontamos que as alterações ocorreram tanto na linguagem gráfica quanto na forma de narrar. Informamos que o estilo adotado pelos estúdios MSP contemplou a linguagem dos mangás. Sobre o gênero, realizamos um pequeno percurso sobre sua história, suas especificidades e o processo de hibridização ocorrido no editorial TMJ. Discorremos sobre o diálogo intercultural (entre cultura japonesa e cultura brasileira), sendo que, ao mesmo tempo em que a revista mantém, ela nega ou incorpora elementos da cultura japonesa. Consideramos que essa hibridização faz sentido para os fãs que, por meio de canais de *YouTube* e redes sociais diversas, manifestam seus sentimentos pelas edições lançadas.

No sexto capítulo, apresentamos os núcleos de personagens que compõem esse universo e como a protagonista se transformou em uma estrela dos quadrinhos brasileiros que ultrapassou as fronteiras nacionais, brilhando nas prateleiras das livrarias e bancas de jornal mundo afora. Fizemos o recorte de algumas repercussões que ocorrem nas redes sociais relativas a determinadas temáticas abordadas, como o relacionamento amoroso da protagonista que divide a torcida entre os fãs. Tratamos, ainda, de situações que os leitores consideram apropriadas ou inapropriadas para serem inseridas nos roteiros como a temática sobre aborto, que também fizeram parte desse recorte. Destacamos o caráter de inclusão social dos diferentes personagens, cujas deficiências ou cor da pele contemplam uma parcela significativa da população brasileira que se vê representada na obra mauriciana.

No sétimo e último capítulo, elencamos narrativas que circulam no universo infantil e adolescente, em que nos propusemos a analisar a representação de gênero da personagem Mônica. Nossas análises recaíram sobre as representações em sua versão infantil por meio do artefato cultural brinquedo, com a temática “brincando de casinha” e, no universo adolescente, por meio das relações amorosas da protagonista. A categoria analítica selecionada, o amor romântico, possibilitou compreender como sua identidade de mulher é constituída quando o dispositivo amoroso (ZANELLO, 2018) é acionado, revelando que o amor é identitário para a personagem nesse processo. Por meio das reflexões promovidas nesse capítulo,

compreendemos o quanto os meios de comunicação podem se configurar como eficazes no que diz respeito à construção de hábitos, atitudes e interpretações de mundo, e como as HQs, importante mídia inserida nesses meios, está impregnada dessas características.

Ao elegermos a temática da representação do gênero da personagem como categoria de análise, impôs-se o desafio de identificar como suas relações são estabelecidas no universo infantil e no universo adolescente, fato que consideramos inédito, uma vez que não se tem registro de outra personagem dos quadrinhos nacionais que ofereçam essa perspectiva.

Outro desafio que se apresentou no decorrer do trabalho foi no tocante às diferenças de modelos que emergiram dessas representações, pois a obra, na atualidade, possibilita que as figurações da personagem sejam construídas pela ótica da autoria feminina e pela ótica da autoria masculina.

O intuito de analisar as representações de gênero da personagem infantil e adolescente Mônica parte da necessidade não apenas de reconhecer o protagonismo das mulheres na cena dos quadrinhos brasileiros, como também de resguardar a memória desse protagonismo, contribuindo para que ela não seja esquecida ou apagada, como é usual ocorrer no campo das artes ou produções científicas. Nesse sentido, além das narrativas de autoria masculina, cujos enredos do criador Mauricio de Sousa prevaleceram, mapeamos também narrativas do editorial TMJ cuja elaboração fosse de mulheres. As edições selecionadas foram todas de autoria de Petra Leão. Não pretendíamos apenas valorizar ou divulgar essa escrita, mas também romper com as práticas de marginalização e de invisibilização das mulheres enquanto protagonistas na autoria de quadrinhos. Nesse sentido, procuramos colaborar com o pensamento de que elas não devem ser consideradas como uma excepcionalidade, mas pelo fato de serem comuns e participarem, tal como os homens, da construção dessa mídia desde seu surgimento no século XIX, assim como citado no segundo capítulo.

Nessa perspectiva, em meio ao cenário da cultura participativa, apresentamos as representações que consideramos emergir das figurações ofertadas ao feminino nas narrativas selecionadas. Para tanto, identificamos que há indícios da presença de dois modelos femininos com perspectivas contrárias e que, diante das possibilidades das novas tecnologias, altera-se nos processos de produção da personagem.

Para a compreensão desses modelos, consideramos nesta pesquisa os quadrinhos como tecnologias de gênero (LAURETS, 1994; ZANELLO, 2018). Por esse prisma, compreendemos que eles podem trazer estereótipos de homens e mulheres, que carregam discursos impregnados de ideologia, como as brincadeiras infantis categorizadas por gênero e as pedagogias afetivas que fomentam emoções diferentes para homens e mulheres. No universo adolescente, essas pedagogias são amplamente utilizadas, conforme as edições selecionadas do editorial TMJ. Assim, nos apropriamos dessa mídia com o objetivo de transformá-la em um instrumento de reflexão sobre essas temáticas, que desagradam uma parcela significativa de leitores por considerá-las inapropriadas para discussão.

Em relação às identidades de gênero das crianças, refletimos que as informações ou códigos culturais chegam para elas de forma contínua, e as brincadeiras infantis, como atos socializantes, têm um papel imprescindível nesse processo. Sabemos que a construção das identidades do sujeito não ocorre apenas de forma individual, interiorizadas nele. Nesse sentido, esses códigos culturais que chegam até elas atribuem significados nos papéis de gênero que a sociedade almeja que elas desempenhem, ou seja, a coletividade também é parte indissociável do processo. Assim, existe uma preocupação em relação às brincadeiras dos pequenos, especialmente quando inseridos em determinada cultura, que quer determinar o que seja apropriado para meninos e meninas.

Quando a criança não assume esse rótulo indicado por meio dos códigos culturais, pode entrar em conflito consigo mesma e com seus familiares. No entanto, quando é livre em suas escolhas no brincar, vivencia seus conflitos internos, o que é fundamental na construção de suas subjetividades. Em nosso país, no decorrer desse processo, ela adquire sua cultura, que é marcada por construções desiguais entre os sexos, incorporando, por meio da ludicidade, os signos de masculinidades e feminidades.

Por meio das brincadeiras, representadas nesta tese pelo “brincar de casinha”, observamos que a protagonista rejeita desempenhar o papel atribuído a ela exclusivamente por ser do gênero feminino e subverte as normas, colocando os personagens do sexo oposto para realizar as funções domésticas. O uso da força física é o meio utilizado por ela para fazer com que os personagens masculinos se coloquem na função destinada socialmente às mulheres.

A inversão dos papéis promove momentos cômicos na narrativa. O

protagonismo feminino e o conseqüente empoderamento atribuído à personagem infantil, como vimos, é discutido por determinados pesquisadores. Consideramos que, mesmo que o critério utilizado por ela, o uso da força física, não possa ser considerado como uma forma de emancipação do gênero feminino em relação ao masculino e, sim, apenas uma inversão dos papéis desempenhados por eles, a imagem de uma protagonista feminina com o alcance no imaginário social brasileiro como o de Mônica traz inúmeros benefícios para as leitoras. Acreditamos que suas figurações colaboram para a construção de identidades femininas mais autônomas na infância, pois ela é o principal veículo de discussão do gênero feminino no universo infantil em nosso país. Nesse sentido, as pequenas leitoras têm a oportunidade de se sentirem representadas por uma personagem criança quando, por exemplo, recusam-se a exercer funções atribuídas a elas simplesmente por pertencerem ao gênero feminino. Em relação aos meninos, o contato com a figuração de personagens masculinos exercendo as funções domésticas de forma prazerosa colabora na construção de seu imaginário em relação às masculinidades. Quando for necessário que eles desempenhem essas funções, consideradas pelas normas sociais como "coisa de menina" ao acionar seu imaginário, estará lá a imagem dos meninos prazerosamente as realizando sem que se contraponham às suas masculinidades.

Observamos, em relação às subjetividades da personagem adolescente constituídas por meio do dispositivo amoroso, que ele promove seu desempoderamento, pois o sofrimento psíquico vivenciado por ela revela que o amor é identitário em suas subjetividades de mulher. O engendramento de suas emoções ocorre de forma assimétrica, uma vez que seu par romântico, Cebola, tem a proteção psíquica em virtude do mesmo dispositivo amoroso, conforme anunciou Valeska Zanello (2018). Em nossas análises, identificamos que o protagonista masculino não apresenta o mesmo sofrimento psíquico da garota em virtude do relacionamento dos dois. Ao contrário, ele é beneficiado pelas configurações que o dispositivo amoroso promove em sua amada, uma vez que atribui a ela, dentre outras funções, a responsabilidade pelo relacionamento, a tolerância à sua imaturidade emocional, à necessidade de cuidar de sua aparência física para que fique bem posicionada na prateleira do amor e, assim, seja escolhida por ele.

Portanto, identificamos que a representação do feminino nas figurações de Mônica, em sua versão adolescente, oscila entre duas posições subjetivas: a da

mulher cuja força física a fez se destacar nos quadrinhos de Sousa, configurando-se como uma personagem poderosa e dona de si; e a da mulher frágil, que precisa ser a escolhida, validada pelo amor de Cebola. Nesse quesito, destacamos a fragilidade psíquica vivida por ela em função da relação amorosa e o seu desempoderamento.

Consideramos, assim, que as narrativas selecionadas sobre o amor romântico veiculadas no editorial TMJ operam como “tecnologias de gênero” (LAURETIS, 1987) e, quando aliadas ao “dispositivo amoroso” (ZANELLO, 2018), reforçam performances de gênero e pedagogias afetivas gendradas. Elas reafirmam estereótipos, representações e discursos normativos, como a ideia do amor romântico segundo a qual o casal perfeito se completa. Traz representações de um masculino apaixonado, no entanto, inseguro em se entregar, uma vez que sua parceira se apresenta como mais forte. Reúnem trechos emblemáticos para a discussão da interpelação do dispositivo amoroso nas mulheres na medida em que (re)produzem, por meio de discursos, representações, simbologias e códigos sociais e de linguagem, que reforçam a “prateleira do amor”, a responsabilidade feminina na conquista e na manutenção do relacionamento e a crença da mulher no amor romântico.

Nessa perspectiva, o desejo dos fãs pelo relacionamento amoroso do casal Cebola e Mônica causa estranheza e, quando acatado pelos roteiristas do estúdio, endossa, no imaginário da leitora adolescente, a subjetivação da mulher pela ótica do dispositivo amoroso. Assim, as imagens e as representações desse namoro constroem campos de significados e representações que sustentam a necessidade de a mulher ser escolhida, validada por um parceiro, ou seja, a necessidade que parece intrínseca ao sujeito feminino de ter alguém para compartilhar a vida, mesmo que esse relacionamento tenha bases abusivas.

Ressaltamos que as HQs do universo *Turma da Mônica* também podem ser utilizadas para a construção de uma memória e de uma história unificadora na qual as protagonistas femininas, representadas por Mônica, possam dividir o protagonismo com os personagens masculinos. Suas narrativas são importantes, uma vez que as representações de gênero que delas emergem oferecem discursos sobre feminilidades e masculinidades que nos ajudam a compreender um dado contexto histórico, conforme pudemos observar nas diferentes análises aqui apresentadas. Segundo Douglas Kellner, as mídias influenciam “o modo como as pessoas pensam e se comportam, como se vêem e vêem os outros e como

constroem sua própria identidade” (KELLNER, 2001, p. 10). Consideramos que os quadrinhos da Turma da Mônica, por meio de seus personagens, apresentam esse potencial, pois comportam elementos para a compreensão de práticas sociais, envolvendo crianças e adolescentes de ambos os sexos.

Reconhecemos igualmente a importância, para além da inserção de protagonistas femininas no universo fantasioso das HQs, da necessidade de suas figurações promoverem, de fato, situações que visem ao combate às desigualdades nas relações de gênero, contribuindo, dessa forma, para uma sociedade que não cerceie as mulheres em razão do seu gênero. As temáticas devem se opor ao discurso dominante e auxiliar na compreensão de uma identidade feminina mais progressista.

Contudo, Mônica, mesmo apresentada contraditoriamente em suas representações de gênero em um universo ficcional, é capaz de vocalizar sobre a condição da mulher na sociedade patriarcal em ambas as situações. Dessa forma, consideramos que o modelo que emerge da figuração de Mônica, em sua versão adolescente, nas narrativas selecionadas de autoria feminina, apesar de contemplar uma identidade legitimadora, fazem emergir trechos que promovem as situações de resistência e questionamento. Os diálogos entre as amigas Mônica e Magali, Mônica e Denise, Do Contra e Toni, Magali e Cascão, todos presentes na edição nº 69, são momentos que possibilitam ao leitor questionar situações da sociedade que inferiorizam o sujeito feminino e contemplam a dominação masculina na perspectiva simbólica descrita por Pierre Bourdieu (2014).

Esse padrão de dominação masculina contribui há muito tempo para a reprodução de estereótipos do papel secundário e marginal da mulher na sociedade e é amplamente representado no campo das artes. Os modelos de identidades tradicionais foram sendo reproduzidos e destinaram às mulheres o papel de frágeis e submissas e, aos homens, o papel de sexo forte, dominador e viril. Esse domínio masculino ainda prevalece no campo do discurso, da linguagem e na determinação das formas de estar e ser mulher nas sociedades.

Desse modo, consideramos que o discurso ofertado nos diálogos citados anteriormente são excepcionalidades nas narrativas quadrinísticas e ocorrem por serem produzidos pela autoria de Petra Leão. Qual leitora, mesmo não identificando as subjetivações da personagem pelo dispositivo amoroso, não se indigna quando Toni diz que Mônica é uma “tirana” e precisa ser “domada”? Ou não se atenta para

as atitudes de Cebola, quando ouve de Cascão, um adolescente, questionando o suposto comportamento machista do amigo? É interessante observar que esse trecho narrativo surpreende os leitores, uma vez que as falas não condizem com a personalidade do personagem, pois não representam, de fato, seu pensamento, já que ele foi instruído por Magali para conversar com Cebola. Outro ponto que merece destaque é que os diálogos que tematizam os questionamentos em relação aos gêneros são realizados por meio de personagens femininas, salvo discurso apresentado por Do Contra. Nesse caso, a ficção espelha o mundo real, em que as mulheres são as que mais fomentam essa discussão, pois, conforme no diz Beauvoir (2009 [1949]), agrada ao sujeito masculino permanecer como o sujeito soberano, absoluto, o ser essencial.

É fato que a sociedade passa por transformações que promovem mudanças na cultura e na educação. Porém, mesmo com esses avanços, o preconceito e a desigualdade de gênero ainda estão muito presentes no nosso cotidiano. Nesse contexto, é de suma importância a relação do gênero com as HQs para que seu público leitor desconstrua conceitos arraigados na sociedade e que as leitoras tenham contato com a formação de uma imagem positiva da mulher nesse meio, em que o feminino por tanto tempo foi oprimido e silenciado.

REFERÊNCIAS

- ADEFERN. Turma da Mônica e suas personagens com deficiência. *ADEFERN* – Associação dos Deficientes Físicos do RN, 14 jan. 2013. Disponível em: <http://adefern.blogspot.com/2013/01/turma-da-monica-e-suas-personagens-com.html>. Acesso em: 2 mar. 2022.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. *Para educar crianças feministas: um manifesto*. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. *Sejamos todos feministas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- AGÊNCIA BRASIL. Turma da Mônica é aliada no combate à violência contra a mulher. *Universa*, 5 mar. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/agencia-brasil/2020/03/05/turma-da-monica-e-aliada-no-combate-a-violencia-contra-a-mulher.htm>. Acesso em: 2 mar. 2022.
- ALMEIDA, Maiara Alvim. *Leitores e autores na era da web 2.0: webcomics, narrativas hipertextuais e participação*. 2019. 208 f. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/10326/1/maiaraalvimdealmeida.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2020.
- ALVES, Soraia. “Turma da Mônica” lança app com acervo de gibis lançados desde 1950. *B9*, 4 out. 2018. Disponível em: <https://www.b9.com.br/97488/turma-da-monica-lanca-aplicativo-com-acervo-de-revistinhas-desde-1950/>. Acesso em: 19 dez. 2019.
- ANA. TMJ #50! O casamento do século! *atualizado*. *Mundo TMJ!*, 21 set. 2012. Disponível em: <http://mundo-tmj.blogspot.com/2012/09/tmj-50-o-casamento-do-seculo.html>. Acesso em: 2 maio 2022.
- ANDRADE, Sandra dos Santos. Mídia impressa e educação dos corpos femininos. In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre. (orgs.). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 108-123.
- ANSELMO, Zilma Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- ANTUNES, R. *Os sentidos do trabalho: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho*. São Paulo: Boitempo, 1999.
- AWANO, Erica. Mangá Brasileiro. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 95-100.
- BAKHTIN, Mikhail M. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. Os gêneros do discurso. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARBOSA, Pedro. *A ciberliteratura*: criação literária e computador. Lisboa: Cosmos, 1996.

BARI, Valéria Aparecida. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores*: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu. 2008. 420f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Programa de Ciência da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/publico/1937466.pdf>. Acesso em: 01 out. 2022.

BARNEY, Chico. *Mônica no Mônicaverso*. 19 jun. 2019. Twitter: @chicobarney. Disponível em: <https://twitter.com/chicobarney/status/1141352259776909312>. Acesso em: 2 dez. 2019.

BARTHES, Roland. A retórica da imagem. In: *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BEAUVOIR, Simone. [1949]. *O segundo sexo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

BICALHO, Chaiton W. C. Brincadeiras infantis e suas implicações na construção de identidades de gênero. *Revista Médica de Minas Gerais*, v. 23, supl. 2, 2013. Disponível em: <http://rmmg.org/artigo/detalhes/117>. Acesso em: 1 out. 2022.

BOFF, Ediliane de Oliveira. *De Maria a Madalena*: representações femininas nas histórias em quadrinhos Feminino. 2014. 320f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052014-123753/pt-br.php>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BONINO, Luis. Los micromachismos. *Revista las Cibeles*, Madrid, n. 2, p. 1-6, 2004. Disponível em: <https://www.mpd.org/sites/default/files/micromachismos.pdf>. Acesso em: 1 out. 2022.

BOURDIEU, P. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

BOURDIEU, P. *Questões de sociologia*. Lisboa: Fim de Século, 2003.

BRANDÃO, Mariane. Comic Resenha: Mônica, Força por Bianca Pinheiro. *Mundo dos Livros*, 23 jan. 2017. Disponível em: <http://www.mundodoslivros.com/2017/01/comic-resenha-monica-forca-por-bianca.html>. Acesso em: 15 fev. 2021.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 05 de mai. 2022.

BRASIL. *Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006*. Cria mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher. Brasília, DF: Presidência da República/Casa Civil, 2006. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11340.htm. Acesso em: 19 out. 2022.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais do Ensino Fundamental II*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 1998.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: introdução*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 1997.

BRASIL. *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República/Casa Civil, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 18 out. 2022.

BRAGA Jr., Amaro X. *Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil*. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

BRANDÃO, Daniel. A linguagem e os princípios da produção em HQs. In: *Curso básico de histórias em quadrinhos [HQs]*. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2016, p. 1-7.

BREMM, Eduardo. S.; BISOL, Cláudia. A. Sinalizando a adolescência: narrativas de adolescentes surdos. *Psicologia: Ciência e Profissão*, Brasília, v. 28, n. 2, p. 271-287, jun. 2008.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

- CADEMARTORI, Ligia. *O professor e a literatura: para pequenos, médios e grandes*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. (Conversas com o Professor, 1).
- CAFFAGI, Vitor; CAFFAGI, Lu. *Turma da Mônica: Laços*. Tamboré; São Paulo: Panini Comics; Mauricio de Sousa, 2013.
- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CALAZANS, Flavio Mário de Alcântara. *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: UNESP, 1997.
- CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 3. ed. São Paulo: EDUSP, 2011.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Globalização imaginada*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.
- CANDIDO, Mariangela. Primeira revista em quadrinhos brasileira – Turma do Pererê. *Clube dos Entas de Catanduva*, Catanduva, SP, 10 set. 2011. Disponível em: <http://clubedosentascatanduva.blogspot.com/2011/09/primeira-revista-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 26 jan. 2021.
- CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883 / Angelo Agostini*. Brasília, DF: Senado Federal, Conselho, 2002.
- CARR, Nicholas. *A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros*. Rio de Janeiro: Agir, 2011.
- CARVALHO, Beatriz Cerqueira de. *O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos*. 2017. 176 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-31102017-123128/pt-br.php>. Acesso em: 31 jan. 2020.
- CASARIN, Rodrigo. Netflix da Mônica: app leva ao leitor HQs históricas de Mauricio de Sousa. *Página Cinco* – UOL, 4 out. 2018. Disponível em:

<https://paginacinco.blogosfera.uol.com.br/2018/10/04/netflix-da-monica-app-leva-ao-leitor-hqs-historicas-de-mauricio-de-sousa/>. Acesso em: 27 out. 2022.

CASSARO, Marcelo. *A roteirista @petraleao...* 29 jun. 2016. Twitter: @Marcelo_Cassaro. Disponível em: https://twitter.com/marcelo_cassaro/status/748234545011527680. Acesso em: 6 mar. 2022.

CASSONI, Raul. Mulher Maravilha: 75 anos do controverso ícone das mulheres nos quadrinhos. *Maxiverso* – Todos os multiversos reunidos. 22 jul. 2016. Disponível em: <https://maxiverso.com.br/blog/2016/07/22/mulher-maravilha-75-anos-do-controverso-icone-das-mulheres-nos-quadrinhos>. Acesso em: 30 jul. 2022.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHAGAS, Igor. Turma da Mônica Jovem e sua “histórica” edição #100. *Medium*: @igorgchagas. 4 fev. 2017. Disponível em: <https://medium.com/@igorgchagas/turma-da-m%C3%B4nica-jovem-e-sua-hist%C3%B3rica-edi%C3%A7%C3%A3o-100-6f3ca0e7d7b1>. Acesso em: 23 jan. 2022.

CHARTIER, Roger. *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

CIPOLI, Pedro. O que é o Adobe Flash? *Canal Tech*, 15 mai. 2012. Disponível em: <https://canaltech.com.br/software/O-que-e-o-Adobe-Flash>. Acesso em: 21 mai. 2021.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CIRNE, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Rio de Janeiro, RJ: Europa & FUNARTE, 1990.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

COAN, S. Lady's comics: movimento de autoras e os discursos na cena dos quadrinhos brasileiros. In: MARINO, Dani; MACHADO, Laluna (orgs.). *Mulheres e quadrinhos*. São José: Script, 2019.

COMIX Book Shop. São Paulo, 2022. Disponível em: <http://www.comix.com.br/lancamentos.html>. Acesso em: 23 jul. 2022.

CORRÊA, Elisa C. D. Os artigos científicos em tempos de Web 2.0: uma reflexão teórica. *Revista ACB*, v. 17, n. 1, p. 42-58, 2012. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/813>. Acesso em: 1 out. 2022.

CORSO, Diana L.; CORSO, Mário. *Fadas no divã: a psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

CROSSOVER (ficção). *Wikipedia* – A enciclopédia livre. s/d. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover_\(fic%C3%A7%C3%A3o\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover_(fic%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 10 nov. 2021.

CUNHA, Carolina. Femicídio – Brasil é o 5º país em mortes violentas de mulheres no mundo. *UOL – Pesquisa Escolar – Atualidades*. 2022. Disponível em: <http://vestibular.uol.com.br/resumo-das-disciplinas/atualidades/femicidio-brasil-e-o-5-pais-em-morte-violentas-de-mulheres-no-mundo.htm>. Acesso em: 2 mai. 2022.

DALCASTAGNÈ, Regina. Um território contestado: literatura brasileira contemporânea e as novas vozes sociais. *Revista Iberic@I*, n. 2, p. 13-18, 2012.

DANNER, Alexander; MAZUR, Dan. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global – De 1968 até os dias de hoje*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

DIAMOND, Milton. Sex and gender are different: Sexual identity and gender identity are different. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, v. 7, n. 3, p. 320-334, 2002. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1359104502007003002>. Acesso em: 1 out. 2022.

DOTOLI, Daniel M. Um fenômeno além dos quadrinhos. *Propmark*, 16 ago. 2014. Disponível em: <http://propmark.com.br/mercado/um-fenomeno-alem-dos-quadrinhos>. Acesso em: 3 abr. 2021.

DRAKE, Nadia. O que é o multiverso – e existem sequer evidências da sua existência? *Natgeo*, 6 mai. 2022. <https://www.natgeo.pt/ciencia/2022/05/o-que-e-o-multiverso-e-existem-sequer-evidencias-da-sua-existencia>. Acesso em: 1º jul. 2022.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The power of comics: history, form and culture*. New York: Bloomsbury, 2015.

DURÃES, Aline. Debate em quadrinhos. *Olhar virtual*, Rio de Janeiro, n. 288, 16 mar. 2010. Disponível em: http://www.olharvirtual.ufrj.br/2010/?id_edicao=288&codigo=2. Acesso em: 2 ago. 2022.

EBC. Mídia em Foco traça panorama sobre as histórias em quadrinhos. 27 abr. 2018. Disponível em: <http://www.ebc.com.br/institucional/sobre-a-ebc/noticias/2018/04/midia-em-foco-traca-panorama-sobre-as-historias-em-quadrinho>. Acesso em: 31 jan. 2020.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. 'As HQs são a mídia do mundo moderno'. Entrevista concedida a Pedro Cirne de Albuquerque. *Folha de S. Paulo – Ilustrada*, São Paulo, 22 out. 1997. Disponível em: www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq221003.htm. Acesso em: 18 out. 2022.

FANTÁSTICO. Até ele?! Cascão entra na campanha contra o coronavírus e lava as mãos. *G1*, 5 abr. 2020. Disponível em: <http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2020/04/05/ate-ele-cascao-entra-na-campanha-contra-o-coronavirus-e-lava-as-maos-veja-animacao-exclusiva.ghtml>. Acesso em: 2 mar. 2022.

FEIJÓ, Mário. *O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores*. São Paulo: Ática, 2010.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

FELIPE, Jane. Do amor (ou de como glamourizar a Vida): apontamentos em torno de uma educação para a sexualidade. In: RIBEIRO, P. et al (org.). *Corpo, gênero e sexualidade: discutindo práticas educativas*. Rio Grande: FURG, 2007.

FIRESTONE, Shulamith. *A dialética do sexo: um estudo da revolução feminista*. Petrópolis: Vozes, 1976.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade 3: O cuidado de si*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: História da violência nas prisões*. Petrópolis: Vozes, 1984.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FOUR COLOR Comics. BRENDA STARR Vol #2 / Issue #10. *Fourcolorcomics.com*. 2010. Disponível em: <https://www.fourcolorcomics.com/store/index.php?action=describe&id=2020671>. Acesso em: 26 jun. 2022.

FRANCE PRESSE. ‘Pantera Negra’ bate recordes em bilheterias pelo mundo. *G1*. 21 fev. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/pantera-negra-bate-recordes-em-bilheteria-pelo-mundo.ghtml>. Acesso em: 12 abr. 2021.

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio. *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Rio de Janeiro: Marsupial, 2013. p. 15-34.

FRANCO, Edgar. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2001.

FRIEDAN, Betty. *A mística feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971.

FUREDI, Frank. The children who won't grow up. *Spiked*, 29 jul. 2003. Disponível em: <https://www.spiked-online.com/2003/07/29/the-children-who-wont-grow-up/>. Acesso em: 2 nov. 2022.

GAGLIONI, Cesar. Como o universo de Star Wars se expandiu ao longo das décadas. *Nexo Jornal*, 12 nov. 2019. Disponível em: <http://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/11/12/Como-o-universo-de-Star-Wars-se-expandiu-ao-longo-das-d%C3%A9cadadas>. Acesso em: 2 dez. 2019.

GAMA, Mariah Sá Barreto; ZANELLO, Valeska. Dispositivo amoroso e tecnologias de gênero: uma investigação sobre a música sertaneja brasileira e seus possíveis impactos na pedagogia afetiva do amar em mulheres. In: SILVA, Edlene O.; OLIVEIRA Susane R. de; ZANELLO, Valeska (orgs.). *Gênero, subjetivação e perspectivas feministas*. Brasília, DF: Techonopolitik, 2019.

GARCIA, C. Cristina. *Breve história do feminismo*. 3 ed. São Paulo: Claridade Ltda, 2015.

GARCIA, Dantielli Assumpção; SOUSA, Lucília Maria Abrahão e. A sororidade no ciberespaço: laços feministas em militância. *Revista Estudos Linguísticos*, São Paulo, v. 44, n. 3, set./dez. 2015. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/estudos-linguisticos/article/view/1032>. Acesso em: 1 nov. 2022.

GARCIA, Fábio. 10 melhores mangás de 2019. *Omelete*, São Paulo, 26 dez. 2019. Disponível em: <http://www.omelete.com.br/melhores-quadrinhos-livros/10-melhores-mangas-2019#45>. Acesso em: 1 nov. 2021.

GARCIA, Roosevelt. O Natal da Turma da Mônica. *Veja São Paulo*, São Paulo, 22 dez. 2017. Disponível em: <http://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/o-natal-da-turma-da-monica>. Acesso em: 17 dez. 2019.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GHILARDI-LUCENA, M. Inês. Representação do gênero social na mídia. *Web Revista Discursividade*, n. 6, jul. 2010. Disponível em: <http://www.discursividade.cepad.net.br/EDICOES/06/Arquivos/LUCENA.pdf>. Acesso em: 4 dez. 2019.

GIDDENS, Anthony. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991.

GIORA, Regina Célia Faria Amaro. *Mônica e sua turma: um estudo sobre representações sociais*. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 1988.

GOIDA, H. C.; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GONÇALO JÚNIOR. Uma revolução em busca de seu auge. *Revista Cult*, São Paulo, n. 111, p. 46-49, mar. 2007.

GOOD GIRL Comics. Miss Fury. *Goodgirlcomis.com*. 13 dez. 2014. Disponível em: <https://www.goodgirlcomics.com/miss-fury/>. Acesso em: 26 jun. 2022.

GORDON, Rob. Carta Aberta ao Sr. Dioclecio Luz. *Championship Vinyl*, 1 mar. 2010. Disponível em: <http://champ-vinyl.blogspot.com/2010/03/carta-aberta-ao-sr-dioclecio-luz.html>. Acesso em: 2 ago. 2022.

GRANDES NOMES DA PROPAGANDA. Campanha de Mr. Músculo rebate a ideia de que homens devem apenas “ajudar” em casa. *Grandes Nomes da Propaganda*, São Paulo, 15 ago. 2019. Disponível em: <https://grandesnombresdapropaganda.com.br/anunciantes/campanha-de-mr-musculo-rebate-a-ideia-de-que-homens-devem-ajudar-em-casa/>. Acesso em: 26 jun. 2022.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GROSSI, Miriam Pillar. [1995]. *Masculinidades: Uma revisão teórica*. Antropologia em Primeira Mão, n. 1. Florianópolis: UFSC/Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, 2004.

GUIA DOS QUADRINHOS. Capas. *Guia dos Quadrinhos*. 2007-2022. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/monica>. Acesso em: 23 jun. 2019.

GUSMAN, Sidney. *Antes de 2019 acabar...* 31 dez. 2019. Facebook: sidney.gusman. Disponível em: <https://www.facebook.com/sidney.gusman/posts/pfbid02VHNeyCoYFJfVFCUyn4hJQ7whtUYiFU7wbntUbn9pEyR6GMWx6StEPWPnfH8cAskI>. Acesso em: 15 fev. 2021.

GUSMAN, Sidney. Mangá: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia B. (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 79-84.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. São Paulo: DP&A, 2001.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, 1997. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361>. Acesso em: 14 mar. 2017.

HALL, Stuart. Identidade cultural e diáspora. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Rio de Janeiro, IPHAN, p. 68-75, 1996.

HATERS. In: *SignificadosBR*. 2022. Disponível em: <http://www.significadosbr.com.br/haters>. Acesso em: 3 fev. 2020.

HEILBORN, Maria Luiza. Usos e desusos do conceito de gênero. *Revista Cult*, 8 jun. 2016. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/usos-e-desusos-do-conceito-de-genero>. Acesso em: 31 jan. 2020.

HEMMINGS, C. Contanto estórias feministas. *Estudos Feministas*, Florianópolis, n.17, v. 1, p. 215-241, 2009.

HONORATO, Ludimila. 'Turma da Mônica' ganha personagem com distrofia muscular de Duchenne. *Estadão*, São Paulo, 26 fev. 2019. Disponível em: <http://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,turma-da-monica-ganha-personagem-com-distrofia-muscular-de-duchenne,70002736692>. Acesso em: 2 mar. 2022.

HUTCHEON, Linda. *Uma nova teoria da adaptação*. Florianópolis: UFSC, 2013.

INOUSRADIO. Mujeres em Blog: Mujerícolas. *InOutRadio* – La radio lésbica, 20 mai. 2016. Disponível em: <http://www.inoustradio.com/mujeres-en-blog-mujericolas>. Acesso em: 31 jan. 2020.

ITO, Carol. *Salsicha em conserva*. São Paulo, 2014-2022. Disponível em: <https://salsichaemconserva.wordpress.com/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

ITO, Carolina M. *Um panorama da produção feminina de quadrinhos publicados na internet no Brasil*. 2018. 156f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-22022019-150556/publico/CarolinaltoMessiasVC.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2020.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JONES, Ric. Mônica. *Orelhas de vidro*, 5 set. 2015. Disponível em: <https://orelhasdevidro.com/2015/09/05/monica/>. Acesso em: 2 ago. 2022.

KANNO, Maurício. Turma da Mônica - Laços: Obra-prima de releitura dos personagens infantis mais importantes do Brasil. *Literartes*, São Paulo, v. 1, n. 8, p. 302-312, 2018.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. São Paulo: EDUSC, 2001.

LADY'S COMICS. *Lady's comics* – HQ não é só pro seu namorado. [s.d]. Disponível em: <http://www.ladyscomics.com.br>. Acesso em: 31 jan. 2020.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLANDA, Heloisa Buarque de. *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.

LEÃO, Lúcia. *O Labirinto da hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEITE, B. S. *Tecnologias no ensino de química: teoria e prática na formação docente*. Curitiba: Appris, 2015.

LEMOS, Aline. *Artistas Brasileiras*. São Paulo: Miguilim, 2018.

LEMOS, André. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2013.

LEVISKY, David Léo. *Adolescência pelos caminhos da violência*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998

LÉVY, Pierre. A rede digital. In: *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro, Editora 34. 2010. p.103 -114.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, Fernanda. Por que precisamos falar sobre a próxima Graphic MSP Tina: Respeito, de Fefê Torquato? *Minas Nerds*, 25 mai. 2022. <http://minasnerds.com.br/2019/07/30/por-que-precisamos-falar-sobre-a-proxima-graphic-msp-tina-respeito-de-fefe-torquato>. Acesso em: 15 fev. 2021.

LOURO, G. L. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LOURO, G. L. *Currículo, gênero e sexualidade*. Porto: Porto Editora, 2001.

LUISA, Ingrid. As 5 melhores sagas da Turma da Mônica Jovem. *Super Interessante*, 1 nov. 2019. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/as-5-melhores-sagas-da-turma-da-monica-jovem>. Acesso em: 1º nov. 2021.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUZ, Dioclécio. Violência na Turma da Mônica. *Observatório da Imprensa*, n. 578, 23 fev. 2010. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/jornal-de-debates/violencia-na-turma-da-monica/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

MACHADO, Laluña. Quadrinhos são coisa de mulher. Entrevista concedida a Ticiano Osório. *GZH*, Porto Alegre, 21 out. 2019. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2019/10/quadrinhos-sao-coisa-de-mulher-ck20knfby082b01n3xfkc0fml.html>. Acesso em: 25 nov. 2019.

MÃE PERFEITA. Quando eu era criança, achava que... *Mãe perfeita*, 10 nov. 2012. Disponível em: <https://maeperfeita.files.wordpress.com/2012/11/mc3b4nica-casinha.gif?w=714>. Acesso em: 15 mar. 2022.

MAINGUENEAU, Dominique. *Doze conceitos em análise do discurso*. São Paulo: Parábola, 2010.

MANGÁ da TMJovem. Primeira ideia de roteiro da edição 100. *Mangá da TMJovem*, 20 dez. 2016. Disponível em: <http://mangadatmj.blogspot.com/2016/12/primeira-ideia-de-roteiro-da-edicao-100.html>. Acesso em: 24 jan. 2022.

MARAÑÓN, Iria. *Educar en el feminismo*. Barcelona: Plataforma, 2018.

MARCONDES, Ciro. Turma da Mônica – Laços: sucesso reforça legado de Mauricio de Sousa. *Metrópoles*, 1 ago. 2019. Disponível em: <http://www.metropoles.com/zip/turma-da-monica-lacos-sucesso-reforca-legado-de-mauricio-de-sousa>. Acesso em: 15 fev. 2021.

MARCOS. Capa da Semana: Mônica Nº 24. *Arquivos Turma da Mônica*, 4 set. 2016. Disponível em: <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2016/09/capa-da-semana-monica-n-24.html>. Acesso em: 15 fev. 2021.

MARCOS. O concurso do nome do Mingau. *Arquivos Turma da Mônica*, 23 jul. 2014. Disponível em: <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2014/07/o-concurso-do-nome-do-mingau.html>. Acesso em: 2 dez. 2019.

MARIELTON M. B. Sensível, emocionante e... forte. *Skoob*, 25 set. 2016. Disponível em: <http://www.skoob.com.br/livro/resenhas/605739/mais-gostaram>. Acesso em: 15 fev. 2021.

MARINO, D. MACHADO, L. *Mulheres e quadrinhos*. São Paulo: Skript, 2019.

MARTINO, L. M. S. *Comunicação & identidade: quem você pensa que é?*. São Paulo: Paulus, 2010.

MAURICIO DE SOUSA Produções. Início de um sonho... *Turma da Mônica Jovem*. 31 jan. 2022. Facebook: turmadamonicajovemoficial. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial/posts/pfbid037BMhw3GXtHDRZNSo1M5bti3oYw9WGxqLC9LJKkqWHbQy2inm5tABo6zqFddAnHm2l>. Acesso em: 5 mar. 2022.

MAURICIO DE SOUSA Produções. Voltamos! *Turma da Mônica Jovem*. 1 nov. 2019a. Facebook: turmadamonicajovemoficial. Disponível em: <http://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial>. Acesso em: 2 dez. 2019.

MAURICIO DE SOUSA Produções. Queremos a sua opinião... *Turma da Mônica Jovem*. 9 jun. 2019b. Facebook: turmadamonicajovemoficial. Disponível em: <http://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial>. Acesso em: 2 dez. 2019.

MAURICIO DE SOUSA Produções. Fala, #TMJ-náticos! *Turma da Mônica Jovem*. 8 jun. 2018. Facebook: turmadamonicajovemoficial. Disponível em: <http://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial>. Acesso em: 2 dez. 2019.

MAURICIO DE SOUSA Produções. Mônica rainha, o resto nadinha. *Turma da Mônica Jovem*. 18 jun. 2016a. Facebook: turmadamonicajovemoficial. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial/photos/a.1256336734400649/1234095323291457>. Acesso em: 2 mar. 2022.

MAURICIO DE SOUSA Produções. O que aconteceu mesmo? *Turma da Mônica Jovem*. 28 jun. 2016b. Facebook: turmadamoicajovemoficial. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonicajovemoficial/photos/a.1256336734400649/1241709072530082/>. Acesso em: 2 mar. 2022.

MAURICIO DE SOUSA Produções. *Mauricio de Sousa | Produções*. São Paulo: Mauricio de Sousa Produções, [s.d.]. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/home>. Acesso em: 23 mar. 2019

MAURICIO DE SOUSA Produções. Donas da Rua. *Mauricio de Sousa | Produções*. São Paulo: Mauricio de Sousa Produções, [s.d.]. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/donasdarua>. Acesso em: 27 jun. 2019.

MCCLLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MCCLLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperCollins, 1994.

MELO, José Marques de. Da gibimania à quadrinhologia. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P.; CHINEN, N. *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Criativo, 2013.

MELO, K. C.; CALDERON, M. I. A linguagem do corpo: uma análise das representações das mulheres nas histórias em quadrinhos. In: SEMINÁRIO NACIONAL GÊNERO E PRÁTICAS CULTURAIS, 4., 2013, João Pessoa. *Anais [...]* João Pessoa: UFPB/UEPB, 2013. Disponível em: <http://www.itaporanga.net/genero/4/gt02/05.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2020.

MEYER, Dagmar; SOARES Rosângela. Corpo, gênero e sexualidade nas práticas escolares: um início de reflexão. In: *Corpo, gênero e sexualidade*. Porto Alegre: Mediação, 2004. p. 5-16.

MIRANDA-RIBEIRO, P.; MOORE, A. *Papéis de gênero e gênero no papel: uma análise de conteúdo da Revista Capricho, 2001-2002*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2006.

MORENO. Antônio. *A experiência brasileira no cinema e animação*. Editora Arte Nova: Rio de Janeiro, 1978

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX*. O espírito do tempo: I Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sônia Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

NALIATO, Samir. Astro Boy participa da nova edição de *Turma da Mônica Jovem*. *Universo HQ*, 14 set. 2018. Disponível em: <http://universohq.com/noticias/astroboy-participa-da-nova-edicao-de-turma-da-monica-jovem>. Acesso em: 1º nov. 2021.

NAVARRO-SWAIN, Tânia. Para além do sexo, por uma estética da liberação. In: NETO, Alfredo Veiga (org.). *Cartografias de Foucault*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p. 393-405. Disponível em: <http://www.tanianavarroswain.com.br/chapitres/bresil/est%E9tica%20libera%20cao.htm>. Acesso em: 24 mar. 2021.

NAVARRO-SWAIN, Tânia. *A construção das mulheres ou a renovação do patriarcado* [Texto inédito apresentado em Lausanne, França]. 2012. Disponível em: <http://www.tanianavarroswain.com.br/brasil/renovacao%20patriarcado.htm>. Acesso em: 1 nov. 2022.

NOGUEIRA, Silva Natania A. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. [s.d.]. Disponível em: <http://historiainagem.com.br>. Acesso em: 23 jul. 2020.

O CONTO da Aia. 2ª temporada. Direção: Bruce Miller. Produção: Marissa Jo Cerar, Nina Fiore, John Herrera, Kim Todd, Joseph Boccia, Lisa Clapperton e Margaret Atwood. Estados Unidos: White Oak Pictures; MGM Television, 2018. Streaming online.

O DIA. Mulheres ganham 34% menos que os homens, aponta pesquisa. *IG – O Dia*, Rio de Janeiro, 23 mar. 2021. Disponível em: <https://odia.ig.com.br/economia/2021/03/6111240-mulheres-ganham-34-menos-que-os-homens-aponta-pesquisa.html>. Acesso em: 6 abr. 2022.

OLIVEIRA, Cláudia. Rio femme - mulher rio: a representação do amor e da sexualidade nas revistas ilustradas cariocas *Fon-fon!* e *Para Todos...* (1900-1930). *ArtCultura*, São Paulo, v. 10, n. 16, p. 201-213, 2008.

OLIVEIRA, Nielmar de. Pesquisa do IBGE mostra que mulher ganha menos em todas as ocupações. *Agência Brasil*, Rio de Janeiro, 8 mar. 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-03/pesquisa-do-ibge-mostra-que-mulher-ganha-menos-em-todas-ocupacoes>. Acesso em: 6 abr. 2022.

OLIVEIRA, Ricardo. [Quadrinho]: O “politicamente incorreto” na Turma da Mônica de Maurício de Sousa. *Diversitá*, 3 mar. 2010. Disponível em: <https://diversita.com.br/2010/03/03/quadrinhos-o-politicamente-incorreto-na-turma-da-monica-de-mauricio-de-soua/>. Acesso em: 2 ago. 2022.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado*. Brasília: UnB, 2007.

ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra*. São Paulo: Papyrus, 1998.

PANINI. Turma da Mônica Jovem – Primeira Série – Vol. 19. *Panini Comics*, 2018. Disponível em: <https://loja.panini.com.br/panini/produto/MSP-Turma-da-Monica-Jovem-volume-19-edicoes-43-e-44>. Acesso em: 1 nov. 2021.

PARDINHO, Vinícius. *Cinema e histórias em quadrinhos*. 2005. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>. Acesso em: 10 jan. 2020.

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

PÉCORA, Alcir. *Teatro do sacramento*. São Paulo: Unicamp/Edusp, 1999.

PEDRO, Joana Maria. Narrativas fundadoras do feminismo: poderes e conflitos (1970-1978). *Revista Brasileira de História*, São Paulo, n. 26, p. 249-272, 2006.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: L. Christiano, 1995.

PENKALA, Ana. A mulher é o novo preto: pensando identidades a partir das representações arquetípicas de gênero na série *Orange is the new black*. In: SIGAM – SIMPÓSIO INTERNACIONAL GÊNERO, ARTE E MEMÓRIA, 4., 2014, Pelotas. *Anais [...]*. Pelotas: UFPEL, 2014. Disponível em: <http://periodicos.ufpel.edu.br>. Acesso em: 26 jan. 2021.

PERCEBA. *Veiculada no ano de 2015...* 23 mai. 2017. Facebook: percebaoficial. Disponível em: <https://m.facebook.com/percebaoficial/posts/752701821576733/>. Acesso em: 29 nov. 2019.

PERSONALITE LEILÕES. Lote 31 – Revista O Tico-Tico. Rio de Janeiro, 09 mar. 2017. Disponível em: <https://www.personaliteleiloes.com.br/peca.asp?ID=2482290>. Acesso em: 26 jan. 2021.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História e história cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

PETER, Cris. *O uso das cores*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2014.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. A literatura em quadrinhos e a formação do leitor hoje. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.

PINHEIRO, Bianca. *Bear*. Belo Horizonte: Nemo, 2014. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Bear-1-Bianca-Pinheiro/dp/8582861079>. Acesso em: 23 mai. 2022.

PINHEIRO, Bianca. *Mônica: Força*. Graphic MSP. Tamboré, SP: Panini Comics, 2016.

PINTEREST. *Resultado de imagem para wallpaper turma da Mônica*. [s.d.]. Disponível em: <http://br.pinterest.com/pin/338192253264227396>. Acesso em: 10 jul. 2019.

POINT HQ. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.pointhq.com.br/loja.asp#>. Acesso em: 23 jul. 2022.

PRIORE, Mary Del. *Histórias Íntimas*. Sexualidade e Erotismo na História do Brasil. São Paulo: Planeta, 2011.

RABELLO, Germano. Arte serial: as HQs (também) antes de 1896. *Continente*, Recife, 01 mar. 2016. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/183/arte-serial--as-hqs--tambem--antes-de-1896>. Acesso em: 12 dez. 2021.

RAGAZI, Geovana Held. A reinvenção da Mauricio de Sousa Produções através das Graphics MSP. Trabalho de Conclusão de Disciplina (Projeto Experimental de Curso) – Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, 2015.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Como usar histórias em quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2008.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

RAPHAEL, Pablo. Cascão supera medo e lava as mãos para combater coronavírus; veja. *Omelete*, 27 mar. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quarentena-coronavirus/cascao-lava-as-maos-coronavirus>. Acesso em: 2 mar. 2022.

RAYA, Juliana. Como as animações infantis divertem os adultos. *CinemAção*, 28 jun. 2016. Disponível em: <http://cinemacao.com/2016/06/28/como-as-animacoes-infantis-divertem-os-adultos>. Acesso em: 17 dez. 2019.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REZENDE, Daniel. Bairro do Limoeiro na vida real: diretor de 'Turma da Mônica: Laços' explica escolha de cidade em MG como cenário. Entrevista concedida a Fernanda Rodrigues. *G1*, 29 jun. 2019. Disponível em: <http://g1.globo.com/mg/sul-de-minas/noticia/2019/06/29/bairro-do-limoeiro-na-vida-real-diretor-de-turma-da-monica-lacos-explica-escolha-de-cidade-em-mg-como-cenario.ghtml>. Acesso em: 15 fev. 2021.

RICCIARDI, Alex. Mauricio de Souza, líder do 4º maior estúdio de animação do mundo, completa 80 anos. *Forbes*, 27 out. 2015. Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2015/10/mauricio-de-souza-lider-do-4o-maior-estudio-de-animacao-do-mundo-completa-80-anos/>. Acesso em: 18 out. 2022.

ROBB, Brian J. *A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores*. 1. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

ROBBINS, Trina *et al.* *Wimmen's Comix #17 – We Worry*. Texas: Rip Off, 1992.

ROBBINS, Trina. *Women in comics: great women cartoonists*. 1985. Disponível em: <http://www.readingwithpictures.org/wp-content/uploads/2008/03/Women-in-Comics-An-Introductory-Course.pdf>. Acesso em: 15 set. 2018.

ROSA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 120 anos de história*. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

RUSSO, Francisco. O que é o Aranhaverso?. *Adoro Cinema*, 12 jan. 2019. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-145727>. Acesso em: 31 jan. 2020.

SAFFIOTI, Heleieth. *Gênero, patriarcado e violência*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.

SALVAT – Miniaturas Turma da Mônica. *Olha só a evolução do nosso querido Jeremias*. 15 ago. 2017. Facebook: SalvatMiniaturasTurmaDaMonica. Disponível em: <https://www.facebook.com/SalvatMiniaturasTurmaDaMonica/posts/804664363049854/>. Acesso em: 16 fev. 2022

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Magda Guadalupe. O feminismo e suas ondas. *Revista Cult*, 2016. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/entenda-o-feminismo-e-suas-ondas>. Acesso em: 31 jan. 2020.

SATO, Cristiane A. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. *Educação e Realidade*, Rio Grande do Sul, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.

SHOWALTER, Eliane. A crítica feminista no território selvagem. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de. (org.). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

SHUEISHA. *Bessatsu Margaret*. Fev. 2018. Disponível em: <https://www.amazon.com/Bessatsu-Margaret-February-2018-hueisha/dp/B0788WSVVK>. Acesso em: 1 nov. 2021.

SILVA, T. G. da. *Feminismo e liberdade: seu sujeito total e tardio na América Latina*. 2004. 166f. Tese (Doutorado em Sociologia) – Departamento de Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, João Pessoa, 2004.

SIMÕES, Isabelle. “Tina: Respeito”, nova Graphic MPS, vai tratar de assédio. *Delirium Nerd*, 1 ago. 2019. Disponível em: <http://deliriumnerd.com/2019/08/01/tina-respeito-fefe-torquato-assedio-graphic-msp>. Acesso em: 15 fev. 2021.

SINCLAIR, Jean. Imagens: estilos e possibilidades. In: *Curso básico de histórias em quadrinhos [HQs]*. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2016, p. 1-67.

SOTO, Cesar. Mauricio de Sousa relança histórias de ‘Turma da Mônica Jovem’ e planeja versão adulta de temas atuais. *G1*, Rio de Janeiro, 6 jun. 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/mauricio-de-sousa-relanca-historias-de-turma-da-monica-jovem-e-planeja-versao-adulta-com-temas-atuais.ghtml>. Acesso em: 3 abr. 2021.

SOUSA, Maurício de. [1963]. Mônica. *Maurício de Sousa* | Produções. São Paulo: Maurício de Sousa Produções, 2022. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica>. Acesso em: 18 out. 2022.

SOUSA, Maurício de. [1963]. Mônica. *Maurício de Sousa* | Produções. São Paulo: Maurício de Sousa Produções, 2022.

SOUSA, Mauricio de. *Maurício: a história que não está no gibi*. Rio de Janeiro: Primeira Pessoa, 2017.

SOUSA, Mauricio de. *As tiras clássicas da turma da Mônica*, v. 3. Tamboré, SP: Panini Comics, 2008.

SOUSA, Mauricio de. Mônica e Cebolinha se beijam em nova fase da turma. Entrevista concedida ao G1. *G1*, 27 nov. 2008. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Quadrinhos/0,,MUL881139-9662,00-MONICA+E+CEBOLINHA+SE+BEIJAM+EM+NOVA+FASE+DA+TURMA.html>. Acesso em: 27 nov. 2021.

SOUSA, Mauricio de. *As tiras clássicas da turma da Mônica*, v. 1. Tamboré, SP: Panini Comics, 2007.

SOUSA, Mauricio de. Mônica em: Vamos brincar de casinha?. *Mônica*, ed. 134. São Paulo: Abril, 1981.

SOUSA, Mauricio; GURGEL, Gao; CAMARGO, Wilma. Sou a Mônica. *A Bandinha da Turma da Mônica*. São Paulo: Fermata, 1971. LP (2min16seg).

SOUZA, Babi. *Vamos juntas? O guia da sororidade para todas*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2016.

STEIN, Thaís. Ata: o meme da Mônica. *Dicionário Popular*. s/d. Disponível em: <http://www.dicionariopopular.com/ata-meme-da-monica>. Acesso em: 2 mar. 2022.

SUBRAHMANYAM, K.; SMAHEL, D.; GREENFIELD, P. Connecting developmental constructions to the internet: Identity presentation and sexual exploration in online teen chat rooms. *Developmental Psychology*, v. 42, n. 3, p. 395-406, 2006.

SUDRÉ, Lu; COCOLO, Ana Cristina. Brasil é o 5º país que mais mata mulheres. *Revista Entreteses*, São Paulo, n. 7, nov. 2016. Disponível em: <http://www.unifesp.br/reitoria/dci/publicacoes/entreteses/item/2589-brasil-e-o-5-pais-que-mais-mata-mulheres>. Acesso em: 2 maio 2022.

TAVARES, Maria Manuela Paiva Fernandes. *Feminismo em Portugal (1947-2007)*. Tese (Doutoramento em Estudos sobre as Mulheres) – Universidade Aberta, Lisboa, 2008.

TEIXEIRA, Flávio. *Turma da Mônica Jovem: O casamento do século*, n. 50. Tamboré; São Paulo: Panini Comics; Mauricio de Sousa, 2012.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 1995.

TOLEDO, Ana Clara Bicalho. *Me empodera te empoderar*. 2017. 29f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/6569/1/Atoledo.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2020.

TURMA DA MÔNICA. *A primeira aparição da Mônica*. 26 ago. 2019a. Twitter: @TurmadaMonica. Disponível em: <https://twitter.com/TurmadaMonica/status/1165939803470336000>. Acesso em: 26 out. 2022.

TURMA DA MÔNICA. *Exposição Donas da Rua*. 7 mar. 2019b. Facebook: turmadamonica. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonica/photos/gm.289908211676660/1500615796736546>. Acesso em: 27 jun. 2019

TURMA DA MÔNICA. *Mônica Toy | Coelho Impossível (T07E19)*. *YouTube*, 2019c. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EV0WiUPPPyk>. Acesso em: 20 nov. 2019.

TURMA DA MÔNICA. *O futuro está nas crianças*. 23 fev. 2017a. Facebook: turmadamonica. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonica/photos/a.1213524152112380/982470128551118>. Acesso em: 5 dez. 2019

TURMA DA MÔNICA. *Se queremos construir um futuro cada vez mais brilhante...* 18 jan. 2017b. Facebook: turmadamonica. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=958137754317689&set=a.1213524152112380>. Acesso em: 5 dez. 2019.

TURMA DA MÔNICA. *Arrã, senta lá, Cláudia*. 25 mar. 2016. Facebook: turmadamonica. Disponível em: <https://www.facebook.com/turmadamonica/photos/a.108580112606795/789570571174409>. Acesso em: 15 jun. 2019.

TURMA DA MÔNICA. Mônica Toy | Monizilla (T03E12). *YouTube*, 2015. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CXl2y0HI8i8>. Acesso em: 20 nov. 2019.

TURMA DA MÔNICA. Brincando de Casinha | Turma da Mônica. *YouTube*, 14 nov. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=delRZNV3X8>. Acesso em: 10 jan. 2022.

TURMA DA MÔNICA Wiki. *Turma da Mônica*. [s.d.]. Disponível em: https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica. Acesso em: 17 dez. 2019.

TV CULTURA. Confira os vencedores do Grande Prêmio de Cinema Brasileiro. *TV CULTURA – UOL*, 11 nov. 2020. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/especiais/grande-premio-do-cinema-brasileiro/48_saiba-quais-sao-os-vencedores-do-grande-premio-de-cinema-brasileiro.html. Acesso em: 1 nov. 2021.

UNICEF. Turma da Mônica contra o coronavírus. *Unicef Brasil*. 2022. Disponível em: <http://www.unicef.org/brazil/relatorios/turma-da-monica-contr-o-coronavirus>. Acesso em: 2 mar. 2022.

UOL. 19,9% das mulheres ganharam menos que os homens no mercado de trabalho em 2021, diz pesquisa. *TV Cultura - UOL*, 8 mar. 2022. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/noticias/47015_em-2021-mulheres-ganhavam-199-a-menos-que-homens-dentro-do-mercado-de-trabalho-afirma-fgv.html. Acesso em: 6 abr. 2022.

UOL. Contra pandemia, até Cascão lava as mãos; mas não pela 1ª vez, confira. *UOL – Livros e HQs*, São Paulo, 27 mar. 2020. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/03/27/contr-pandemia-ate-cascao-lava-as-maos-mas-nao-pela-1-vez-confira.htm>. Acesso em: 2 mar. 2022.

VAL, Marina. Aplicativo Caixa de Quadrinhos traz a Turma da Mônica para o seu smartphone. *TecMundo*, 13 mar. 2015. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/apps/76534-aplicativo-caixa-quadrinhos-traz-turma-monica-smartphone.htm>. Acesso em: 19 dez. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. Os pioneiros nos estudos de quadrinhos no Brasil. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual*, Goiânia, v. 7, n. 1, p. 14-41, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18118>. Acesso em: 30 de set. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro *et al.* (orgs). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

VIANA, Thamires. Dez animações para assistir com as crianças. *Cine Click*, 22 dez. 2020. Disponível em: <http://www.cineclick.com.br/noticias/dez-animacoes-para-assistir-com-as-criancas>. Acesso em: 17 dez. 2019.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. *Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais*, v. 8, p. 23-36, 2007.

VIGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2002a.

VIGOTSKI, L. S. O desenvolvimento do simbolismo no brinquedo. In: *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2002b.

VILELA, L. Onde estão as mulheres nos quadrinhos brasileiros?. In: MARINO, Dani; MACHADO, Laluna (orgs), *Mulheres e quadrinhos*. São José: Script, 2019

XAVIER, G. K. R. da S. A construção da lógica narrativa no “semimangá” de Maurício de Sousa. *Literartes*, v. 1, n. 8, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/139921>. Acesso em: 11 out. 2020.

WELLINGTON, Zé; JORGE, Ricardo. Roteiro e narrativa. In: WELLINGTON, Zé; JORGE, Ricardo. *Curso básico de histórias em quadrinhos [HQs]*. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2016. p. 3-16.

WIKI TMJ-Turma da Mônica Jovem. *Wiki*. Disponível em: <http://tmjturma-da-monica-jovem.fandom.com/pt-br/wiki>. Acesso em: 17 dez. 2019.

WINNICOTT, D. W. Objetos transicionais e fenômenos transicionais. In: Winnicott, Donald. *Da pediatria à psicanálise*. Rio de Janeiro: Imago.1975.

WOLF, Luiza. De onde vem o termo “shippar”? *Super Interessante*, 14 fev. 2020. <http://super.abril.com.br/mundo-estranho/de-onde-vem-o-termo-shippar>. Acesso em: 2 mar. 2022.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 7-72.

WOOLF, V. *Um teto todo seu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

ZAMPROGNE, Luciana. Como estranhos podem encontrar o paraíso: contra discursos, ideologias e representações do feminino na sociedade contemporânea. In: BRAGA JR., Amaro; SILVA, Valéria Fernandes da. *Representações do feminino nas histórias em quadrinhos*. Maceió: EDUFAL, 2015.

ZANELLO, Valeska. Violência contra a mulher: o papel da cultura na formação de meninos e meninas. In: VIZA, B.; SARTORI, M. C.; ZANELLO, V. (orgs.). *Maria da Penha vai à escola: educar e prevenir e coibir a violência doméstica e familiar contra a mulher*. Brasília: 2017. p. 24-38.

ZANELLO, Valeska. *Saúde mental, gênero e dispositivos: cultura e processos de subjetivação*. Curitiba: Appris, 2018.