

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

*Luciana Zamprogne Chagas*

**Agora nós crescemos: a construção social da  
adolescência nos Quadrinhos Turma da Mônica  
Jovem**

PGCS/CCHN/UFES  
2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

*Luciana Zamprogne Chagas*

**Agora nós crescemos: a construção social da  
adolescência nos Quadrinhos Turma da Mônica  
Jovem**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de mestre em Ciências Sociais.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Regina Soares da Costa Martins

LUCIANA ZAMPROGNE CHAGAS

## **Agora nós crescemos: a construção social da adolescência nos Quadrinhos Turma da Mônica Jovem**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de mestre em Ciências Sociais.

Aprovada em        de Março de 2013.

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dra. Sandra Regina S. da C. Martins  
UFES - Orientadora

---

Prof. Dra. Andrea Moraes Alves  
UFRJ - Membro Externo

---

Prof. Dra. Sônia Missagia Mota  
UFES - Membro Interno

---

Prof. Dra. Cristiana Losekann  
UFES - Membro Interno

**Suplente:**

---

Prof. Dr. Osvaldo Martins Oliveira

*Dedico esse trabalho ao entretenimento, que combate, junto com a diversão, a mediocridade utilitarista da vida contemporânea.*

## **Agradecimentos**

Primeiramente, eu gostaria de agradecer aos artistas que um dia resolveram fazer uma narrativa em uma sequência de imagens, sejam eles os homens das cavernas, os franceses, os estadunidenses ou os brasileiros. Todos em maior ou menor grau contribuíram para que as Histórias em Quadrinhos transformassem-se em uma paixão, um artefato cultural, uma indústria, um universo.

Não poderia deixar de agradecer também aos acadêmicos que pioneiramente resolveram estudar as HQs como fonte documental no Brasil. Em especial a Profa. Dra. Sonia Bibe Luyten, pois foi através dos seus livros que senti vontade de pesquisar sobre o tema.

Ainda na academia agradeço aos colegas de pesquisa, com quem eu pude trocar tantas figurinhas nesses últimos anos: Dr. Amaro Braga, Dr. Edgar Franco (o ciberpajé) Dr. Iuri Reblin, Natânia Nogueira, Jefferson Lima e toda a galera que sempre forma um grupo enorme nesses encontros, é bom saber que eu não sou a única nerd acadêmica do pedaço.

Meus professores e mestres, em especial o Dr. Edebrando Cavalieri, que foi quem me apresentou para a fenomenologia, paixão à primeira vista, e me acompanha desde a graduação; à Dra. Sônia Missagia Mota, que teve toda paciência do mundo comigo e com as minhas dúvidas.

À Dra. Sandra Costa, minha orientadora, que me deu apoio em um momento crucial dessa jornada de pós-graduanda, além de incentivar minha produção, à sua maneira.

Fui bolsista CAPES durante parte do mestrado e agradeço também o apoio da instituição.

Quero agradecer todos os meus colegas e amigos que conheci no exercício do pensar, seja ele da graduação ou da pós, principalmente três figurinhas: Daniela Batista, Hugo Quintela e Washington Sielemann, que dividem comigo todas as angústias dessa profissão, da graduação e do mestrado, além de momentos

maravilhosos nos últimos anos. Vocês moram no meu ventrículo esquerdo.

Queria agradecer também a duas pessoas – e amigas - fundamentais para que eu estivesse aqui escrevendo essas linhas hoje: Andressa Zanandrea, que me apresentou as Ciências Sociais como possibilidade de curso superior num momento de crise e sempre me deu apoio nos meus artigos e Soraya Pretti, com quem compartilho a paixão pelas HQs, as nerdices, os videogames e um pouco da pesquisa acadêmica.

Agradeço também aos queridos Felipe Kill e Vlad Schuller, por terem gentilmente me emprestado e/ou doado a maioria das HQs que eu usei nesse trabalho.

A todos os meus colegas de trabalho na Futura, pela compreensão do meu momento final de dissertação, pelo apoio e pela troca de conhecimento. Se hoje existe uma luz no fim do túnel, ela vem de lá.

À minha mãe querida, Maria Helena, que sempre me apoiou em todas as minhas decisões, até na de ser socióloga. Só eu sei o quanto você contribuiu para que eu conseguisse chegar nesse ponto da minha vida.

A Gustavo Siqueira, companheiro há quase uma década, que divide comigo tudo de bom da vida e me aguenta nas horas ruins também.

À minha tia, Chrisilda, uma segunda mãe pra mim.

Essa talvez seja a parte mais difícil do trabalho, pois sempre tenho a sensação de que faltou alguém.

## Resumo

A presente dissertação tem como objetivo analisar a construção social da adolescência através das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica Jovem. Pretende-se demonstrar como tais narrativas quadrinísticas expressam valores sociais e depreendem elementos simbólicos, com foco na subcategoria que denominamos *Teen*, dentro das concepções de adolescências contemporâneas.

Ressalta-se que os quadrinhos nesta pesquisa serão entendidos como um artefato cultural, e que, portanto, refletem valores e posições da sociedade em suas produções.

**Palavras-chave:** Antropologia Urbana; Transgeracionalidade; Histórias em Quadrinhos

## **Abstract**

This research aims to analyze the social construction of adolescence through Monica Teen. This research demonstrate how these narratives express social values and infer in youth symbols, focusing on what I called *teen* subcategory within contemporary conceptions of adolescence.

I should point out that comics in this research will be understood as a cultural artifact, and therefore, it reflects society's values and points of view.

**KeyWords:** Urban Anthropology; Intergeneration issues; Comics.

## Lista de figuras

Figura 1 – HQ sem elemento textual. ....	30
Figura 2 –Exemplo de fusão.....	31
Figura 3 – Linguagem gráfica.....	31
Figura 4 –Tempo .....	32
Figura 5 – Primeira aparição de Mônica.....	70
Figura 6 - Mônica versão original .....	71
Figura 7 - Cebolinha versão original.....	72
Figura 8 –Magali versão original .....	74
Figura 9 –Cascão versão original.....	74
Figura 10 -Os pais da TMJ.....	98
Figura 11. Os protagonistas, consumo e tecnologia. ....	106
Figura 12. A tecnologia .....	107
Figura 13. Franja, o cientista. ....	107
Figura 14. Astronauta.....	108
Figura 15. RPG online .....	109
Figura 16. Amizade acima de tudo.....	111
Figura 17. Cebola, cascão e Titi.....	120
Figura 18. Aninha e as amigas.....	125
Figura 19. Titi faz coisas “de homem” . ....	125
Figura 20. Titi sentindo-se livre .....	126

Figura 21. Cebola sente-se derrotado por Mônica .....	134
Figura 22. Mônica é punida com o celibato.....	134
Figura 23. Mônica jovem casada.....	139
Figura 24. Mônica insegura.....	140
Figura 25. Mônica original casada .....	140

## Sumário

<b>Considerações iniciais.....</b>	<b>14</b>
Delimitação do problema e referenciais teóricos. ....	16
<b>Procedimentos metodológicos.....</b>	<b>23</b>
Categorias analíticas centrais.....	25
Etapas de análise.....	27
Caraterísticas analíticas.....	28
a) especificidades dos quadrinhos.....	28
b) especificidades dos mangás.....	33
<b>1 - Eu vejo tudo enquadrado... ..</b>	<b>36</b>
1.1 Rumo a uma teoria transdisciplinar.....	39
1.2 A abordagem cultural das Histórias em Quadrinhos: utilizando as Ciências Sociais para analisar HQs. ....	42
1.2.1 Obras, artistas e público: autores e atores. ....	44
1.3 Esferas de conceituação da cultura: das Massas, do erudito e do popular. ....	49
1.4 O pop não poupa ninguém. ....	57
<b>2 – Entre tiras e mangás: como nasceu a Turma da Mônica Jovem.....</b>	<b>62</b>
2.1 Os quadrinhos infantis no Brasil: influências e ressonâncias .....	63
2.2 O humor e a ironia nos quadrinhos brasileiros: a gênese.....	63
2.3 Lei de cotas versus censura .....	66
2.4 A gênese da Turma da Mônica.....	69
2.5 Os protagonistas.....	70
2.6. O fator Disney e sua influência mundial.....	75
2.7 Enquanto isso, no Japão... ..	76
2.8 O pai da narrativa invertida.....	77
2.9 A influência nipônica e a produção de quadrinhos em “estilo Mangá” .....	78
2.10 O Mangá brasileiro.....	79
<b>3 – Agora nós crescemos!.....</b>	<b>85</b>
3.1 - A idades da Vida: os ciclos etários como construções sociais. ....	86
3.2 - O ser adolescente: definições de adolescência e juventude. ....	88
3.3 - Estilos de vida juvenis: paradigmas e ideais da sociedade ocidental contemporânea.....	90
3.3.1 - A adolescência como um período de moratória: liminaridade e transição. .	92
3.3.2 - Entre pais e filhos: o adolescente e o jovem sob o olhar adultocêntrico.....	94
3.3.3 - A juventude como um estilo de vida: todos nós queremos ser jovens.....	98

3.4 - Agora eu cresci: o <i>Teen</i> como o adolescente ideal que os adultos querem para as crianças: observações gerais.....	102
3.5 - O que é o Teen?.....	104
3.5.1 O Teen definido pelo consumo ou o cabideiro de gadgets .....	105
3.5.2 “Conta comigo” – amizade e amigos .....	111
<b>4 - Gênero e amor: o guia de relacionamentos da Turma da Mônica Jovem...115</b>	
4.1 Estética X Inteligência – o que se espera de cada gênero e as contradições. ....	117
4.2 Divisão por dois – literatura mulherzinha e o fenômeno da fênix.....	124
4.2.1 A jornada da fênix: o ritual de transformação, ou não.....	126
4.2.2 Agora eu sou livre: o lado masculino. ....	127
4.3 O casamento do século ou o enquadramento do século: gênero, desvio, amor e relacionamento na Turma da Mônica Jovem. ....	128
4.3.1 Entre tapas e beijos: a construção do amor romântico .....	132
4.3.2 Papai, agora eu cresci! Os tipos de amor e os gêneros. ....	136
4.3.3 Bom dia maridinho: o entrelaçamento entre a figura feminina e o lar. ....	138
<b>4. Considerações finais .....</b>	<b>148</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>153</b>
<b>Referências .....</b>	<b>170</b>

*“Quadrinhos são uma linguagem internacional que pode cruzar fronteiras e gerações. Eles são uma ponte entre todas as culturas.”*

Osamu Tezuka

## Considerações iniciais

Em *Watchmen*, História em Quadrinhos<sup>1</sup> da editora Marvel Comics, escrita por Alan Moore, existem diversos textos no fim das revistas que funcionam como documentos sobre a vida das personagens. O objetivo é enriquecer a história e complementar as descrições dos mesmos, dando um ar de realidade para a trama.

Na primeira edição, existe um texto sobre *O Coruja*, uma das personagens de Moore, com o título: *Sob o Capuz, uma autobiografia de Hollis Mason*<sup>2</sup>. Em uma passagem do texto, a personagem descreve como começou a escrever seu livro, que é lançado durante a HQ. Uma de suas vizinhas, Denise, é uma das maiores romancistas dos Estados Unidos, com mais de 42 romances não-publicados, dos quais – afirma ele - teve a sorte de ouvir os últimos 27, relatados em capítulos, pela própria autora.

Diante da vasta experiência literária de Denise, Mason, que se depara com a aterrorizante ideia de começar a escrever, a procura. Ela, “sem levantar os olhos das caixas de detergente em que estava afixando as etiquetas de preço”, deu a Mason uma “pérola de sabedoria”: *“Comece pela coisa mais triste que imaginar e conquiste logo a simpatia do leitor. Depois disso, vai por mim, tudo fluirá sem esforço.”*<sup>3</sup>

Como “O coruja” - pseudônimo de Manson -, fiquei eu também, pensando nesse conselho de Denise, diante da minha dificuldade em começar a escrever a dissertação. Eu poderia citar nesse momento o próprio exercício acadêmico, que é, na melhor das hipóteses, sofrível. Mas eu prefiro falar sobre uma coisa triste que mostra minha íntima ligação com o meu objeto: as HQs.

Como boa parte dos leitores de HQs do Brasil, lia *Turma da Mônica*<sup>4</sup> na minha infância. De 1988 a 1999, colecionei os Gibis do Maurício de Souza em todos os seus formatos. Durante esses 11 anos, minha coleção chegou à cifra das centenas, sendo todos os exemplares cuidadosamente organizados por data

<sup>1</sup> Passarei a utilizar HQs para referir-me a Histórias em Quadrinhos para melhor fluidez da leitura.

<sup>2</sup> Cf. *Watchmen* nº 1, pag 29.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> *Turma da Mônica* é o universo das Histórias em Quadrinhos infantis dos Estúdios Mauricio de Souza. Está descrita no subtópico 2.3 do capítulo 2.

de publicação e título. Lembro bem que a época de festas de fim de ano era “o tempo de arrumar o quarto para jogar fora papéis velhos” e também de “arrumar o armário entupido de quadrinhos”. Fazia prazerosamente a segunda tarefa, relendo minhas histórias favoritas. O tempo passou e cheguei, enfim, ao meu momento triste.

Já havia algum tempo que eu tinha parado de colecionar a *Turma da Mônica* para comprar livros. Isso fez com que a minha amada coleção fosse abandonada em um armário do quatinho de bagunças, e o que motivou a minha mãe a tomar a decisão de me fazer doar todos os meus quadrinhos para uma instituição de caridade. Eram quase dois mil exemplares. Só quem é colecionador sabe como uma experiência dessas pode ser dolorosa. Depois disso, fiquei anos sem colocar as mãos em uma HQ.

Mas... dificilmente abandona-se um vício. No meu caso, o hábito de ler quadrinhos. O máximo que acontece é um período de latência, onde, finalmente, voltamos ao velho hábito com a mesma vontade infantil, porém com olhares mais experientes, vividos. O término do meu período de latência coincidiu com os meus primeiros passos no meio acadêmico, aonde cheguei a esboçar um pequeno sobre HQs, que acabou engavetado. A incursão antropológica dentro desse universo só se deu, de fato, quando resolvi apresentar um trabalho na “Semana de Ciências Sociais” da UFES<sup>5</sup>.

Decidi que faria *definitivamente* algum trabalho sobre quadrinhos e mandei um resumo da ideia. Tinha apostado que, provavelmente, ficaria só por isso. Faltando em 10 dias para apresentação, recebi a chamada para entregar meu trabalho. Que desespero... Eu queria fazer algo muito bom e sabia que não tinha tempo. Teria que ser pelo menos aceitável. Assim, escolhi o Capitão América como recorte, acreditando que facilmente analisaria aquele fenômeno, haja vista que, em meu pequeno universo de “saber quadrinístico”, era a figura mais estereotipada das HQs de super-heróis estadunidenses que eu conhecia. Isso que facilitaria meu progresso e conclusão do trabalho em tempo.

Qual não foi a minha surpresa - e pânico - quando comecei a analisar as

---

<sup>5</sup> VI Semana de Ciências Sociais: Dilemas e perspectivas da sociedade contemporânea. Vitória: UFES, 2007.

revistinhas. O estigma da alienação foi se dissolvendo... e descobri que o meu imaginário sobre a figura do Capitão era totalmente superficial. O Capitão América, bobo e infantil, propagador de uma ideologia alienante e totalitarista que habitava minha mente, não condizia com a personagem que se mostrava nas histórias sequenciais do título, ao longo de suas quatro décadas de existência<sup>6</sup>. Existe um caráter panfletário muito forte na personagem e isso é indiscutível. Porém, observar como ele foi sendo remodelado a partir do contexto social da sociedade estadunidense, e como sua representação foi sendo recortada para adequar-se nos contextos das diferentes épocas, foi o que me chamou muita atenção.

Comecei a procurar diversos outros quadrinhos e todos os fatos apontavam para o mesmo caminho: havia uma relação na produção das histórias em quadrinhos com o contexto social no qual elas eram produzidas. A partir daí iniciei minha jornada para entender o que eu havia observado através daquele trabalho do Capitão América. Meu esforço se ampliou para uma tentativa de compreender os artefatos culturais contemporâneos, produzidos no que chamamos de Indústria Cultural. Cheguei a esboçar alguns rascunhos sobre filmes, séries de TV, desenhos animados e jogos eletrônicos, mas meu foco, desde a graduação, tem sido as HQs.

Diante disso, devo ressaltar que os quadrinhos nessa pesquisa serão entendidos como um artefato cultural, e que, portanto, refletem valores e posições da sociedade. Não será feita uma análise de sua técnica, nem linguística da obra.

### **Delimitação do problema e referenciais teóricos.**

Histórias em Quadrinhos são narrativas gráfico-visuais essencialmente modernas. Ainda que sua gênese seja um tanto quanto obscura<sup>7</sup>, seu formato atual ainda amplamente utilizado, de publicação em revistas periódicas, foi consolidado no início do século XX.

---

<sup>6</sup> Cf. CHAGAS, Luciana Z., 2008, pág. 134-142.

<sup>7</sup> Debate importante, porém não incluído nessa pesquisa pois considerei que não contribuiria muito ao tema, além de desviar o foco das questões principais. Para maiores informações, cf. LUYTEN, 1985; MOYA, 1977; NOGUEIRA, 2008.

Por isso, o capítulo 1 desta dissertação, é a tentativa de entender o que estas duas afirmações acima implicam, e compreender o contexto cultural no qual as HQs estão sendo produzidas. Além disso, há a compreensão de como elas reproduzem valores e elementos da sociedade contemporânea, de modo a vislumbrar aspectos simbólicos do mundo social ali apresentados como alegorias de situações reais.

É importante que se defina, ainda que em linhas gerais, o contexto social no qual as HQs são criadas. Fiz uma revisão teórica no próprio conceito de cultura, investigando suas subdivisões, que denominei esferas de conceituação da cultura. Essa discussão se pauta na ideia de que a cultura e, conseqüentemente, todos os bens culturais se constituem no plano coletivo, na dinâmica geral da experiência humana, que dá valor e significado a ela.

Por isso, é a partir da perspectiva de Geertz sobre cultura que me proponho a analisar as HQs.

A análise cultural é (ou deveria ser) uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas, um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas e não a descoberta do Continente dos Significados e o mapeamento de sua passagem incorpórea (GEERTZ, 2008, p. 30-31).

Geertz analisa o fenômeno da cultura por um viés interpretativo. Para ele, a cultura está apoiada em *estruturas de significado* (GEERTZ, 2008, p.23) que são compartilhadas intersubjetivamente e, conseqüentemente, apreendidas cognitivamente de forma diferenciada. Destarte, o trabalho antropológico deveria ser uma explanação dessa estrutura, da *Teia de significados*, termo que Geertz pega emprestado de Weber, determinando sua base social e sua importância, para demonstrar que a cultura é algo que se dá no plano público, assim como os significados que se atribuem aos fenômenos culturais.

Alfred Schutz denomina esse mundo de *mundo da vida cotidiana*. Para ele, esse conjunto de valores e normas é dado ao sujeito *a priori*. Ou seja, são imbuídos a ele antes que sua consciência faça parte do meio social ao qual ele se insere que significa o mundo intersubjetivo, existente muito antes do nascimento, vivenciado e interpretado por outros, os predecessores, como um mundo organizado e social, que se dá à experiência e à interpretação.

Toda interpretação desse mundo se baseia em um estoque de experiências anteriores, “as nossas próprias experiências e aquelas que nos são transmitidas por nossos pais e professores, as quais, na forma de ‘conhecimento à mão’ funcionam como um código de referência. (SCHUTZ, 1979, p. 72).

Aqui entra o debate de Barbero (2009) sobre mediações. É preciso, antes, entender que o autor concebe a cultura contemporânea em caráter relacional com a política, pois, para ele, graças à dinâmica da escolarização e dos meios massivos, a cultura se colocou no centro do cenário político e social. Assim, estão sendo redefinidos tanto os sentidos atribuídos à cultura quanto à política. É fundamental que se compreenda a natureza comunicativa da cultura e seu caráter de processo produtor de significações e não apenas como um mero circulador de informações. Portanto, o receptor não é somente um decodificador daquilo que o emissor depositou na mensagem, mas também um produtor. É uma relação intersubjetiva, que se dá a experiência no *mundo da vida cotidiana*.

Há ainda, nesse mesmo processo, há o que penso ser o resultado de uma reorganização do espaço público urbano, que traz mudanças à sociedade como um todo, desde as relações sociais cotidianas até mudanças políticas e institucionais e, conseqüentemente, das dinâmicas culturais e sua produção. Canclini (2008) afirma que limitar-se às formas tradicionais de comunicação não é mais um meio eficiente de difusão. Ou seja, é preciso ter um olhar, também, para as novas tecnologias de informação e comunicação. E, nesse ponto, as HQs, como frutos dessa cultura, conjugam a arte e as ideias com as mídias – veículos de comunicação – para produzir elementos culturais: sentidos, valores, significados, normas...

Ainda sobre os quadrinhos, a própria assimilação desses produtos pode ser considerada *híbrida* e encontra consistência na subjetividade contemporânea, com ênfase na população jovem. Canclini (1997, 2008) aponta que, atualmente, é impossível falar de um sujeito que seja apenas leitor, ou internauta, ou espectador. O que existe é um sujeito *híbrido* capaz de ser tudo e nada, ao mesmo tempo em que está em constante metamorfose dessas

ambiências. Indo um pouco além de Canclini, sugeriria sujeitos não apenas híbridos, mas polivalentes, no sentido de que utilizam, em alguns casos, várias mídias cotidianamente, ao ponto de considerá-las parte essencial da rotina.

No Capítulo 2, encontra-se um breve resgate histórico que contextualizasse e posiciona-se a Turma da Mônica Jovem no contexto de quadrinhos no Brasil, baseada em bibliografia especializada sobre HQs.

Apreendendo as HQs como um artefato cultural, a partir da estruturação de imagem e texto, torna-se essencial uma reconstituição de uma multiplicidade de conexões referenciais entre os quadrinhos e a realidade social, de forma que o panorama final seja uma configuração de significados a partir de cujo entrelaçamento se origina tanto o poder expressivo como a força retórica do símbolo final. Esse entrelaçamento é em si mesmo um processo social, “uma ocorrência não ‘na cabeça’, mas aquele mundo político onde ‘as pessoas falam umas com as outras, dão nome às coisas, fazem afirmativas e, num certo grau, compreendem umas às outras” (GEERTZ, 2008, p.184).

Mesmo tendo o objeto já escolhido e consolidado, fazer o recorte nele foi uma tarefa quase hercúlea. Com quase 120 anos de produção quadrinística no mundo, há um volume considerável de obras que poderiam entrar nessa análise. Chegar na Turma da Mônica Jovem também foi um processo.

Há cerca de três anos, fui pega de surpresa na banca de jornal ao me deparar com um exemplar da Turma da Mônica *Jovem*: “*eles cresceram!*” era o anúncio na capa. Ao lado do título, um balãozinho: “*em estilo mangá!*” e, abaixo da figura do Bidu – símbolo dos Estúdios Mauricio de Souza - o valor da revista, praticamente o dobro das tradicionais da Turma da Mônica.

Ainda assim, como boa parte de meus colegas leitores de HQs, comprei a revista para conferir o que o Mauricio de Souza estava fazendo com a minha infância. E me deparei com uma Mônica adolescente, por volta dos seus quinze anos, magra, vaidosa, mais preocupada com o que o Cebolinha pensa dela e com as roupas que veste, do que com a vilã do arco<sup>8</sup> estar tentando dominar o

---

<sup>8</sup>Arco é a denominação que se dá para um conjunto de revistas que conta uma mesma história. Nesse caso, o arco da Turma da Mônica Jovem foi composto por quatro volumes, especificamente os números 1

mundo.

Isso foi minimamente curioso, pois a Mônica original, uma menina de sete anos que possui uma revista própria há 43 anos, é bastante diferente dessa representada como Jovem: baixinha, gorducha e dentuça e dona de uma força descomunal. Ela vivia batendo nos meninos, ajudando as pessoas e tentando salvar o mundo de vilões e seres malignos.<sup>9</sup>

Chamou a minha atenção também a cifra de vendas da revista. O Estúdio havia programado uma tiragem de 50.mil cópias e teve que reproduzir esse número algumas vezes, pois a demanda foi espantosa, até mesmo para o próprio Mauricio de Souza<sup>10</sup> que, no final de cada revista, escreve um pequeno texto para os seus leitores sobre as impressões que ele e a equipe da revista estão tendo do público. Como eu estava em vias de entregar a monografia, coloquei os quatro números na estante. Não consegui formar uma opinião sobre a publicação e, por falta de disposição financeira e de um tempo exíguo, não acompanhei mais.

Pouco depois, fiquei sabendo em sites especializados de quadrinhos<sup>11</sup>, que a Luluzinha, a menininha de ideias mirabolantes dos estadunidenses, também vestida de vermelho, havia crescido, e agora possuía uma publicação denominada “Luluzinha Teen e sua turma”, curiosamente em formato mangá, somente aqui no Brasil.

Após ingresso no PGCSO, em debate sobre o tema e a forma de abordá-lo na dissertação, percebi que essas publicações da Turma da Mônica Jovem poderiam fornecer uma pesquisa instigante acerca de questões que afetam e influenciam uma parcela significativa da sociedade brasileira que lê periodicamente esses quadrinhos.

Esse recorte no objeto ainda encontra relevância no fato de a Turma da Mônica

---

ao 4.

<sup>9</sup> Há uma melhor descrição da personagem no subtópico 2.3.1 do capítulo 2.

<sup>10</sup> Cf. Turma da Mônica Jovem n° 2, p. 127.

<sup>11</sup> Cf. Omelete(2009). Disponível em: [www.omelete.com.br/quadrinhos](http://www.omelete.com.br/quadrinhos). Acesso em 09 abr. 2011 e Comic Books Resources(2009). Disponível em: <http://robot6.comicbookresources.com/2009/06/yow-what-have-they-done-to-little-lulu/>. Acesso em: 09 abr. 2011

Jovem<sup>12</sup> ser hoje, fora a indústria dos mangás, uma das publicações com maiores tiragens no mundo, se não for a de maior tiragem ocidental. A revista #34, publicada em junho de 2011, que traz o namoro da Mônica e do Cebola, chegou ao portentoso número de 500 mil exemplares<sup>13</sup>.

Desta forma, a questão nevrálgica que impulsionou essa pesquisa foram: porque personagens como a Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali que durante décadas, fizeram sucesso como crianças, foram transformadas em adolescentes?

Por isso, no terceiro capítulo, buscou-se a compreensão da representação cultural e social da adolescência no Brasil através de quadrinhos da Turma da Mônica Jovem.

Envelhecer personagens não é coisa inédita nos quadrinhos, inclusive, é tradicional entre os quadrinhos japoneses - os mangás - e, ainda assim, é feito de uma forma sequencial, pois as histórias japonesas possuem começo, meio e fim, diferentemente das ocidentais, cujas personagens se tornam anacrônicas.

Haja vista o Super-Homem, que nasceu em 1938 e possui até hoje as mesmas características; ou a própria Turma da Mônica, que estava em seus seis ou sete anos desde a década de 1970. O que houve na Turma da Mônica Jovem foi um “pulo” temporal que levou as personagens de Mauricio de Souza para os 15 anos. Literalmente, da noite para o dia, “eles cresceram!”

Em relação à adolescência, houve aproximação com a produção sobre a juventude como categoria social no Brasil. Essa aproximação é possível uma vez que a adolescência enquanto categoria aqui analisada é entendida como uma subcategoria de um conjunto mais amplo denominado juventude pelas Ciências Sociais brasileiras.

---

<sup>12</sup> A partir daqui utilizo TMJ para me referir a Turma da Mônica Jovem.

<sup>13</sup> Esse número não é oficial. Há um próprio depoimento do Mauricio de Souza afirmando que as revistas estavam vendendo em torno de 200 mil exemplares, e há várias matérias especulativas afirmando que a TMJ #34 vendeu meio milhão de cópias, dentro e fora do Brasil, como por exemplo o site Bleeding Cool, especializado em HQs. Cf. Johnston. This is what a half-million-selling American comic book looks like. [www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/](http://www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/) Acesso em 15. Set. 2011.

A minha hipótese é que há possibilidade de existir um novo paradigma de adolescente baseado em *estilos de vida* e *visões de mundo* bastante específicas dentro de um *campo de possibilidades*<sup>14</sup>, que transformou as personagens infantis e com temáticas um tanto quanto universais, em discursos que são dirigidos à apenas uma parcela da adolescência. Assim surgiu o *Teen*<sup>15</sup>: um protótipo de adolescente emoldurado pelos adultos.

No período de análise, um tópico que ficou em evidencia e mereceu uma atenção especial foram as questões de gênero e do amor, que aparecem de forma constante nas revistas. Essa discussão está contida no terceiro capítulo, onde a intenção é demonstrar como as questões de gênero se desenvolvem em uma adolescência sob a perspectiva de um adulto.

Por fim, retomo essas questões para reforçar a interligação entre elas, e desnudar um pouco mais o que é o *Teen*: um paradigma criado e sustentado por artefatos culturais contemporâneos contidos na Indústria Cultural.

## **Objetivos**

Diante do exposto, essa dissertação teve como objetivo geral analisar a construção social de um paradigma adolescente denominado *Teen* tendo como base de dados analíticos as publicações Turma da Mônica e Turma da Mônica Jovem.

Como objetivos específicos de análise tivemos:

- Compreender as Histórias em Quadrinhos como artefato cultural e de mediação entre valores da sociedade e que os produz em uma relação dialógica, que se utiliza da conjunção entre a arte e os meios de comunicação para a criação de um objeto de entretenimento que produz sentidos e valores sociais.
- Mapear os tópicos (LINS, 2008) e os frames (GOFFMAN, 2010) dos personagens da Turma da Mônica Jovem para buscar, a partir de uma

---

<sup>14</sup> Cf. VELHO, 2004, p.39.

<sup>15</sup>Essa denominação é uma apropriação do senso comum, inclusive da própria revista, para esse paradigma de adolescente.

rede de frames, o universo simbólico dessas produções que produzem e reproduzem um *estilo de vida e visão de mundo* específicas dos *Teens*.

- Isolar os tópicos mais relevantes da TMJ e escolher as histórias mais expressivas para a análise e descrição mais detalhada, de forma a destacar o universo simbólico dos *Teens*.

## Procedimentos metodológicos

Lembro-me que certa vez fui ao cinema com uns amigos assistir *Watchmen*, o filme<sup>16</sup> e um deles me perguntou o que eu tinha achado da HQ. Falei que havia sido, na minha opinião, uma das melhores adaptações para o cinema até então, e ele me confessou que não havia gostado da revista, mas adorado o filme.

Perguntei o porquê, e ele disse que não havia entendido a revista, pois quando lia quadrinhos, ficava preso somente nos balões, e não *lia* também, os outros elementos que compõe a HQ. Aprender todos os elementos que existem em uma HQ é saber ler o que Eisner (1999, p.122) chama de “o ato de urdir um tecido”, ou seja, a união entre a escrita – que se aproxima de um diálogo teatral – e dos elementos de imagem e de construção sequencial. Assim, por não estar habituado a essas variáveis comunicativas, típicas dos quadrinhos, ele não conseguiu *ler* *Watchmen*.

Esse episódio não é algo incomum. As HQs possuem elementos específicos, que precisam ser considerados quando se faz uma leitura delas, quicá qualquer análise quadrinística, uma vez que sua composição é parte fundamental do entendimento do leitor e conseqüente estabelecimento da comunicação e divulgação de ideias. O mapeamento dessas características foi, portanto, necessário à pesquisa, pois, quando se analisa quadrinhos há uma série de elementos próprios que não só influenciam no processo de leitura e apreensão simbólica; como também são requisitos essenciais para o leitor de HQs e dizem a respeito não apenas do autor ou das personagens, como ao contexto cultural onde essa obra foi criada. Se o processo de leitura se dá com a inoperância simbólica dessas variáveis, o entendimento fica comprometido.

---

<sup>16</sup> Essa é uma adaptação para o cinema da obra a qual me referi no começo das considerações iniciais.

Para orientar o trabalho, diante de tantas variáveis fundamentais a esse processo, dividi-as em dois grupos: a) especificidades dos quadrinhos; b) especificidades dos mangás<sup>17</sup>; uma vez que entendo a TMJ como híbrida, possuindo esses conjuntos de características em uma construção única.

Tentei realizar uma análise antropológica da própria obra. Aqui utilizei as personagens como atores que observei, descrevendo suas ações e intenções, seus gestos, linguagem, discursos e todos os elementos observados e necessários. Ressalto que por falta de bibliografia suficiente que analise quadrinhos sob a perspectiva antropológica, utilizei também métodos de outras áreas como referência para compor o meu próprio método, a saber: organização tópica das sequências de tiras em quadrinhos (LINS, 2008); o método fenomenológico aplicado à Ciências Sociais (SCHUTZ, 1979) e autores que discutem especificamente quadrinhos e mangás<sup>18</sup>; e mapas mentais que denominei de *framenets*, ou rede de *frames*<sup>19</sup> que condensam toda a análise.

Devido à complexidade do objeto, o arcabouço teórico dessa análise foi realizado através de triangulação teórica. Entendo por triangulação teórica uma posição do pesquisador perante seu objeto, ou seja, uma perspectiva de análise que consiste na escolha intencional de teorias e autores que serão postos em diálogo, a medida que o objeto necessite de novas abordagens ou perspectivas. Para cada aspecto da obra em que a triangulação anterior não consiga alcançar explicações lógicas e dentro do rigor científico, abordam-se novas triangulações sendo que um autor pode fazer parte de duas ou mais triangulações diferentes. Existe assim, um conjunto de referências teóricas sobrepostas que formam esse arcabouço e partem do objeto para a teoria e análise e nunca o contrário.

Houve ainda, a necessidade de criação e adaptação de categorias para compor as diversas etapas analíticas. Abaixo, há a lista dessas categorias, referenciadas e com as devidas explicações que as transportaram para a realidade específica dos quadrinhos. Nenhuma delas foi pensada inicialmente

---

<sup>17</sup> Mangás são os quadrinhos japoneses, que se diferenciam bastante das produções ocidentais. Como a TMJ possui muitos elementos deles também, foi necessário separá-los em suas especificidades.

<sup>18</sup> CHIEN, 2011; EISNER, 1999; GRAVETT, 2006; MCCLOUD, 2005; MOLINÉ, 2004

<sup>19</sup> GOFFMAN, 2010.

para este objeto, mas foram adaptadas para tal, de forma que pudessem auxiliar no processo de análise.

### **Categorias analíticas centrais**

1) Os *tópicos discursivos* (LINS, 2008) são criados isolando as personagens e analisando características recorrentes. A partir desse mapeamento, extraem-se os tópicos mais relevantes sobre as personagens que serão estudadas. Explicito que os tópicos da TMJ giraram em torno dos protagonistas devido ao forte estereótipo de cada personagem principal da Turma da Mônica e da Turma da Mônica Jovem. Esses estereótipos são fundamentais no desenvolvimento das histórias e hipoteticamente, refletem aspectos sociais relevantes que podem ser utilizados como base para o desenvolvimento da pesquisa social. O conjunto desses Tópicos serão a estrutura ou o *frame*<sup>20</sup>.

2) *Frame* (GOFFMAN, 2010) é uma categoria que se refere ao conjunto de conhecimentos que se forma na memória dos indivíduos sobre determinada pessoa ou objeto, ou seja, mapas mentais que são criados para prever o desempenho ou a performance do Outro. É também uma versão prototípica, que se aproxima dos conceitos de *tipo ideal* (WEBER, 1981) e *visão de mundo* (VELHO, 2004). É como se o *frame* constituísse o *tipo ideal* que os sujeitos mentalmente constroem a partir das suas interações com o Outro. Ou seja, ao invés de focar apenas na internalização das experiências, é uma categoria que parte de uma perspectiva intersubjetiva, que pensa o espaço social não apenas como meio para que essa interação se estabeleça como também elemento constituinte e transformador, de caráter dinâmico, que possui não uma *visão de mundo*, mas várias, interagindo entre si.

3) *Framenets* ou “Rede de Frames”, é uma categoria que eu criei para esse trabalho, a partir das noções de *frame* de Goffman (2010). Eles aparecerão no meu trabalho como mapas mentais esquemas abrangentes que procuram trazer uma visão macro das *interações* entre as personagens, tomadas como atores sociais de um universo simbólico único, a própria HQ sob a forma de mapas (Anexos B, C ,D, E,F).

---

<sup>20</sup> GOFFMAN, 2010.

4) *Significant others* (GOFFMAN, 2008; LE BRETON, 2010) Também chamado de *sociedade significativa*<sup>21</sup>, é definido como toda a sorte de influências a que o indivíduo é submetido e a importância que o indivíduo dá ao olhar que os Outros possuem e partilham com ele. Será transposta aqui como a *interação* das temáticas, mais as referências, mais os contextos abordados nas revistas com as personagens. Essa talvez seja a categoria mais geral e mais complexa a ser trabalhada, pois, de certa forma, engloba todas as outras, porque se centra em pensar para quem o autor ou autores querem se expressar e como o público entende e interpreta as obras no seu cotidiano. Ele não surge de forma específica no texto principal, mas foi fundamental para que houvesse a compreensão da lógica exposta no capítulo 1.

O que denominei *sociedade significativa da HQ*, consiste em um grupo de referências culturais utilizadas para que se estabeleça a comunicação com um grupo específico de sujeitos-leitores, simplificando, é o vocabulário cultural que os criadores devem ter para dialogar com o público. É característico das produções da Indústria Cultural, sobretudo as HQs, possuir uma linguagem que se valha da experiência comum entre criador e público (EISNER, 1999, p.7). Em outras palavras, o universo simbólico necessário para que os indivíduos estabeleçam a comunicação e, conseqüentemente, a interação (LE BRETON, 2010, p.163). É importante salientar que é um universo intuitivo, que não está ligado necessariamente a razão, mas perpassa, conscientemente ou não, as emoções.

Esse é também o ambiente que reforça ou modera, de acordo com a recepção do sujeito. Penso que a categoria centrada na *interação* – que eu denomino no capítulo 1 de *go betweens*<sup>22</sup> -, obrigatoriamente possui fluxos de comunicação dialógicos. Partem tanto da obra – sociedade significativa do autor/produtor – quando do público – sociedade significativa dos leitores. Esse conceito é importante para entender os mecanismos de *interação e mediação* que acontecem entre o criador, a obra e o público.

Para esse trabalho, será considerado apenas a *sociedade significativa* que

---

<sup>21</sup> Esse conceito é debatido em COSTA, 2006.

<sup>22</sup> Melhor discutido no capítulo 1. Não confundir com *betwixt/between* de Turner (1977).

parte da própria obra - ou seja, o que os Estúdios Mauricio de Souza compreendem como sendo um universo *Teen* - e não a forma como o leitor irá apreender esse universo simbólico. Há, portanto, um lapso que pode ser preenchido por outras demandas e apropriações simbólicas, que se dão a partir da vivência dos sujeitos-leitores e os sujeitos-produtores da obra e, infelizmente, estão fora do alcance deste estudo.

### **Etapas de análise**

- 1) Colocação entre parênteses qualquer ideia ou valor que tinha a priori sobre a obra, bem como qualquer olhar científico e analítico. Isso foi necessário primeiramente porque aprendi a ler com a Turma da Mônica e isso carrega um peso valorativo muito grande. Segundo porque, devido ao vasto conteúdo, se iniciasse essa leitura já com o olhar analítico, poderia correr o risco de aprofundar-me demais nos temas e perder de vista a superfície, o ponto de vista mais abrangente do objeto. Portanto, é intencional o jogo de escalas analíticas, macro (a obra como um todo) e micro (partes específicas da obra) para essa análise.
- 2) Realização a primeira leitura, já com os parênteses postos, com o objetivo de alcançar uma visão geral da obra.
- 3) Análise de variáveis de forma generalizada que denominei *características específicas*, que interferem na construção das ideias e dos sentidos.
- 4) Releitura da obra e mapeamento das revistas, identificando e delimitando os tópicos de análise a partir das categorias mapeadas.
- 5) Criação de *frames* a partir desses tópicos.
- 6) Mapeamento dos frames e criação das redes de frames, ou *framenets*.
- 7) Recorte dos framenets nas personagens protagonistas.

- 8) Releitura da obra, já com uma descrição dos recortes adotados, considerado elementos visuais e literais como uma composição dotada de símbolos e as personagens como atores sociais.
  
- 9) Divisão das revistas por tópicos e seleção intencional de material entendido como relevante para a construção da categoria “*Teen*”. Assim selecionei as revistas que possuíam narrativas relevantes sobre os temas escolhidos: tecnologia, consumo, gênero e amor romântico, entendidos como questões centrais tanto da TMJ como dos *Teens*. As revistas originais da Turma da Mônica são um volume muito extenso para essa análise, dessa forma, foram privilegiadas as revistinhas que foram lançadas após 2008, quando começaram as publicações da TMJ a título de comparação. A ideia é amarrar as duas produções para realizar de forma satisfatória a contraposição, mesmo que com um número reduzido de revistas.
  
- 10) Agrupar os temas em torno de categorias de análise que articulem os elementos das experiências vividas pelas personagens como *Teens*.

### **Caraterísticas analíticas**

Abaixo segue a lista de características visuais e recursos linguísticos típicos dos quadrinhos que estão ligadas tanto a um elemento estético quanto cultural.

#### **a) especificidades dos quadrinhos.**

Definir o que são quadrinhos é uma tarefa complexa, que se encontra dentro da própria história da narrativa sequencial<sup>23</sup> e que busca antecedentes em tempos remotos com “o objetivo de conferir um *pedigree* a um meio de expressão que, por muito tempo, foi tachada erroneamente de infantil e sem importância” (MOLINÉ, 2004, p.17). Há quem diga que existe a pré-história dos

---

<sup>23</sup> Cf. CIRNE, 1982; EISNER, 1999,2008; ECO, 1987; MOYA, 1977; LUYTEN, 1985; PATATI, 2006.

quadrinhos, que começa quando os homens das cavernas desenhavam seus feitos nas paredes, contando as histórias que viviam. Ressalva para a arte egípcia e maia, além do famoso “*Bayeux Tapestry*” francês, uma tapeçaria de 70 metros que detalha a conquista da Normandia em 1066 (MCCLOUD, 2005 p.12), que também se encaixa nessa categoria de pré-história dos quadrinhos.

Não obstante, desvendar o mistério da gênese das HQs não é o propósito desse trabalho. Por isso, optei por uma abordagem mais simples.

O fato é que as histórias em quadrinhos são complicadas de se definir porque nenhum de seus elementos constitutivos é obrigatório, ou seja, podem existir HQs sem balões, sem textos e mesmo sem quadrinhos. Podem ter várias vinhetas ou apenas uma, o que as aproximaria de um cartum. O importante é que todas, sem exceção, contêm uma narrativa [...] (CHIEN, 2011, p. 7).

Dessa dificuldade surgem as definições mais simples, como *arte sequencial* (EISNER, 1999) ou mais complexas, como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. (MCCLOUD, 2005, p.9). O fato é que em nenhuma delas conseguimos encaixar apenas os quadrinhos. Assim, tratarei os quadrinhos como *quadrinhos em si*, sem posicioná-los como literatura, arte, ou qualquer outra definição.

A centralidade dessa pesquisa está no elemento cultural, no significado simbólico das revistinhas, portanto, não abordei no trabalho questões técnicas referentes à produção de HQs, tampouco sua classificação enquanto arte, literatura ou ambos. Interessa-me apenas definir que quadrinhos são produções culturais que se utilizam de veículos de comunicação para sua difusão; que são compostas de elementos narrativos e estéticos que proporcionam uma análise de aspectos socioculturais.

Acredito ainda que, por ser um artefato cultural de origem popular que atingiram - e atingem ainda - grandes públicos no mundo inteiro, os quadrinhos aceitaram diversas experimentações e inovações, que transformaram suas características mais básicas. Como toda criação humana, a evolução dos quadrinhos produz obras mais elaboradas e complexamente sucintas, resultado de trabalhos extensos e vidas inteiras.

Ainda assim, para que qualquer pessoa *leia* de fato uma história em quadrinhos, ela precisa saber e entender certos elementos básicos e suas representatividades. Tendo isso em mente, o que procurei listar aqui são essas características que fazem uma história em quadrinhos, seja ocidental ou oriental. Quando houver necessidade de delimitar diferenças importantes entre produções ocidentais e orientais, farei algumas pontuações que posteriormente serviram para análise da TMJ.

- a) *Fusão de texto e imagem para dar sentido*: interação entre palavra e imagem (EISNER, 1999, p. 13; LINS, 2008, p.40) dentro de um plano determinado, geralmente um polígono ou um quadrado<sup>24</sup>. É fato que existem quadrinhos sem palavras, e planos sem quadrados (Figura 01), mas se esses elementos estão presentes, deve haver interação entre ambos. Um balão descolado da representação visual do quadrado, não faria sentido. Tampouco o leitor deve apenas se ater a parte escrita, esquecendo ou não dando a devida atenção ao desenho. As HQ, enquanto mídias possuem uma carga simbólica e imagética importante, que se constrói, também, através da representação corporal das personagens, do seu posicionamento no espaço e de suas ações (Figura 02).

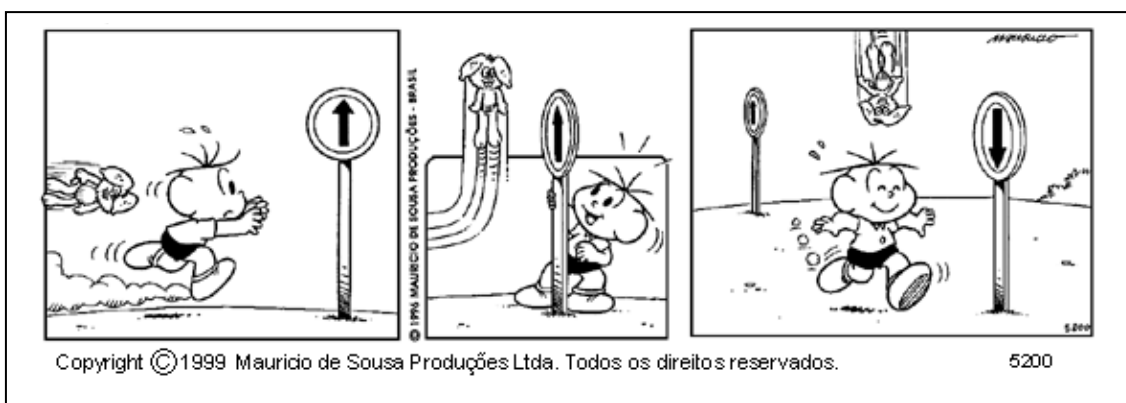


Figura 1. HQ sem elemento textual

Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011. Disponível em: <<http://www.monica.com.br>> Acesso em 02. set. 2011

<sup>24</sup> Entre os planos há um espaço vazio, denominado sarjeta que pode servir para marcar o tempo entre um quadro e outro e, dependendo da criatividade do desenhista, serve também como cenário.



Figura 02. Exemplo de fusão

Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011. Disponível em: <<http://www.monica.com.br>> Acesso em 02. set. 2011

- b) *Elemento textual como linguagem gráfica*: hibridação de imagem/palavra. Ou seja, o próprio texto passa a ser desenhado e é lido como uma imagem (EISNER p.10; LINS, p.40). As onomatopeias são o grande exemplo disso (Figura 03), mas existe de outras formas, como quando as palavras são ressaltadas dos textos nos balões, dando tom às falas. É importante ressaltar aqui que a língua japonesa é constituída pelos *Kanji*, que são uma escrita visual, ideogramas importados dos chineses. Não são objetos em si, mas são criados a partir de abstrações simbólicas, “dinamizando a realidade em traços rápidos de pincel ou caneta” (GRAVETT, 2006, p.22), o que confere aos mangás uma maior utilização da linguagem como elemento textual (MOLINÉ, 2004, p.30; EISNER, 1999, p.15), ou seja, para um leitor de mangá, é imprescindível entender que os textos são também, símbolos gráficos que pode servir para dar foco ou atenção a determinada cena ou objeto.



Figura 03 Linguagem gráfica

Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011. Disponível em: <<http://www.monica.com.br>> Acesso em 02. set. 2011

c) *Timing* ou tempo. Quadrinhos são narrativas que possuem o tempo como uma dimensão essencial de sua leitura. Movimentos e deslocamentos possuem significado e são medidos através de recursos gráficos de disposições no espaço da folha únicos (EISNER, 1999, p 25) e que possuem um grande desafio, que é estabelecer esse tempo em um meio estático (CHIEN, 2011, p42). É um elemento estrutural. Aqui cabe uma ressalva: a percepção de tempo para ocidentais e orientais é bastante diferente. “O tempo construído nos quadrinhos no Brasil segue o modelo americano” (BRAGA, 2011, p.12) (Figura 04).



Figura 04 Tmpo

Fonte: EISNER, 1999, p. 25.

Se pensarmos que o ocidente moderno desenvolve-se na esteira rolante das fábricas, perceberemos que a passagem do tempo nas HQs ocidentais é “um tempo imediato, rápido, *frame to frame*” (BRAGA, 2011.). São tempos quantificados e contados como um relógio, o que, de certa forma, reproduz a estética fabril: quadrados de mesmo tamanho e forma, dispostos em sarjetas com tamanhos uniformes, marcam o tempo como um “metrônomo narrativo” (Anexo L).

O metrônomo é um instrumento bastante utilizado pelos músicos, que funciona como um relógio. Serve para medir as pulsações e manter o ritmo da música. A analogia que se fez é entre conjunção de quadrados com sarjetas como uma forma de medir o ritmo da narrativa (Figura 4). Há um espaço entre o que acontece em um quadro e outro que é a chamada *elipse* (CHIEN, 2011, p.40) e cabe ao leitor interpretá-la, ou seja, preencher com a sua imaginação o que

acontece entre as cenas desenhadas.

O espaço, na maioria das vezes, é percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência. [...] A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para nos ajudar a medir o tempo visualmente. [...] A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial (EISNER, 1999, p.25).

Já nos quadrinhos japoneses, onde o fator psicológico é muito mais importante, o tempo é representado de forma diferente. “Neles, o tempo não é imediato, é transcendental. Segundos numa história, podem durar dezenas de páginas” (BRAGA, 2011). O tempo aqui não é estrutural, é psicológico. Ele será anacrônico, baseado na percepção da própria personagem, na medida em que essa dá valor ou não a determinado momento.

#### **b) especificidades dos mangás.**

Definir o que é um Mangá é tão difícil quanto definir o que são Histórias em Quadrinhos. Independente do que fãs e *otakus*<sup>25</sup> entendem por sendo genuinamente um Mangá ou não, já que esse não é o foco do meu trabalho<sup>26</sup>, aqui, seguindo a mesma lógica, os Mangás tem a definição mais simples possível: quadrinhos japoneses.

Isso quer dizer que eles possuem elementos em comum com os outros quadrinhos do mundo, mas também características próprias. Ressalto-as em contraposição à estética e à narrativa ocidental. A intenção final foi apreender o que se entende por “*estilo mangá*” em uma perspectiva ampla, e o que os Estúdios Mauricio de Souza entendem como sendo esse estilo em suas HQs e, principalmente, o porquê de julgar essas características importantes para composição estética da revista, uma vez que essa tem ressonância no público adolescente, provavelmente o público que mais consome quadrinhos japoneses no Brasil.

<sup>25</sup> Outra definição complexa, aqui exposta apenas como fãs ocidentais de cultura japonesa. Para maiores detalhes cf. LUYTEN, 2005; MOLINÉ, 2004.

<sup>26</sup> Essa é uma discussão que acompanha a TMJ desde sua criação. Optei, porém, em não me aprofundar nela por considerar, além de um assunto muito abrangente, desnecessário a essa pesquisa, pelo fato da mesma ter foco nas Revistinhas e seu universo simbólico como ressonância social, e não no que o público define como sendo mangá ou não.

Não será privilegiada uma análise essencialista, buscando *de onde* vieram as referências, mas sim *como* elas serão utilizadas e apropriadas simbolicamente. Essa lista serve como contraposição ao padrão ocidental, de forma a explicitar que os processos de *hibridação cultural* (CANCLINI, 2008; HANNERZ, 1997) entre elementos do ocidente e do oriente que singularizam a TMJ se dão, desde a estética da obra, até suas concepções finais, suas narrativas e temas abordados, fornecendo uma estrutura propícia não apenas a leitores de mangás, mas delineando, através dessa hibridação, seu público alvo: os adolescentes.

a) *Layout*. Essa característica é de extrema importância em um mangá e diz respeito à composição de uma página de mangá como um todo: disposição e número de quadros, ritmos narrativos, perspectiva. Há diferenças bastante expressivas entre um quadrinho oriental e um ocidental, no que diz respeito ao layout, que demonstra não só as diferenças estéticas das produções, mas como os aspectos sociais e culturais influenciam nesse layout. Assim, no mangá, nota-se o uso frequente de elementos cinematográficos nos planos, como forma de se dar ênfase à ação e ao sentimento das personagens. O número de quadros por página também é irregular, diferentemente do modelo 3x3 adotado no ocidente. Enquanto no ocidente os quadrinhos tendem a acompanhar a linha do horizonte e perspectivas tradicionais, “os Mangás partem de ângulos difusos e beligerantes e em diversos pontos focais distintos. É o que eles chamam de perspectiva intuitiva” (BRAGA,2011) (Anexo M).

b) *Foco nas expressões faciais*. Já foi afirmado que os japoneses percebem o tempo de forma diferente dos ocidentais. Isso também está ligado a forma como eles apreendem o mundo-da-vida. No ocidente é o elemento exterior que existe como valor predominante, como por exemplo o corpo, que é o simulacro da beleza e também uma forma linguagem, portanto, aparece nas HQs ocidentais de forma muito bem desenhada e delineada. Para os japoneses o valor principal é interior, o tempo é o tempo mental e não do relógio, e são as expressões faciais

que são extremamente valorizadas, sendo o elemento mais detalhado nos quadrados (BRAGA, 2011; MOLINÉ, 2004). Na TMJ essas duas concepções variam, de acordo com o que se quer dar ênfase. Apesar de muitas vezes as emoções serem o foco da atenção da narrativa, nota-se uma preocupação com a estética corporal das personagens.

c) *Exageros e infantilização das personagens*. Esses elementos - “cuja representação simbólica intensificam um determinado sentimento ou emoção” (BRAGA, 2011) - tendem a ampliar os momentos onde se quer dar ênfase aos sentimentos ou expressões, geralmente em uma versão cômica. Aliados a isso estão os *Kawaii*, ou bichinhos fofinhos e pequeninhos, além dos famosos SD – Super Deformer – ou bonequinhos cabeçudos. Este é um recurso bastante utilizado na TMJ, principalmente nos primeiros volumes.

Todos esses elementos são necessários como marcadores presentes nos mangás. Posteriormente, esses elementos também estarão presentes no *estilo mangá* da TMJ (Anexo N), porém já com novas significações ou reinterpretações, que interferem de modo fundamental na análise cultural da obra e de sua sociedade significativa.

# 1 - Eu vejo tudo enquadrado...



Basta abriremos os olhos para verificarmos! Doravante, as histórias aos quadradinhos fazem parte do nosso horizonte quotidiano (...)

Jacques Marny

Este capítulo é uma discussão sobre o que são as HQs sob uma perspectiva cultural. A ideia é abordar o objeto como um artefato cultural, na tentativa de entender, sob essa perspectiva, como funciona a relação entre o objeto e sua a *sociedade significativa*<sup>27</sup>.

Grande parte dos trabalhos que abordam as HQs como objeto de pesquisa, utiliza-se de análises em escala macrossocial e afirma que os consumidores desses veículos de comunicação são, de certa forma ou em determinadas instâncias, alienados<sup>28</sup>. Se isso fosse um fato, esse quadro formaria, em termos dinâmicos, um fluxo unilateral de informação.

Por isso, senti a necessidade de voltar o olha para a forma como as HQs são concebidas e apreende-las sob a perspectiva cultural. Não consegui encontrar nenhuma categoria de cultura que englobasse plenamente o objeto e por isso ensaiei uma hibridação de várias delas, apreendendo a nomenclatura da pesquisadora de HQs Sônia Bibe Luyten (2005): *Cultura Pop*, que seria uma esfera da cultura urbana, contemporânea, que se utiliza amplamente dos meios de comunicação ditos massivos.

Não é minha pretensão apreender aqui todo o fenômeno da Cultura Pop. Principalmente porque, para a pesquisa, surge, a partir daí, outro universo imenso que são os quadrinhos em si. Para que a análise não se dilua e para explorar com mais profundidade esse fenômeno, resolvi centrar minha análise em alguns elementos e conceitos de cultura que dialogam com a ideia de Pop e desmistificam a ideia da *massa* ou dos receptores/consumidores desses artefatos culturais como agentes passivos. A necessidade de um capítulo que explanasse sobre o *Pop* como fenômeno parte da necessidade de demonstrar qual abordagem utilizo para analisar HQs e como entendo sua dinâmica enquanto um fenômeno cultural.

Aquém, realizar um apanhado histórico de tudo que houve na História dos

---

<sup>27</sup> GOFFMAN, 2008.

<sup>28</sup> COELHO, 2007; CIRNE 1982; ECO, 1987

Quadrinhos, seria “chover no molhado”, haja vista que existem publicações que já o fazem isso de forma magnífica<sup>29</sup>. Também fugiria ao propósito desse trabalho, que não é fazer um levantamento histórico dos quadrinhos e sim ressaltar a importância do contexto sociocultural nessas produções e como se pode entender a sociedade contemporânea através de uma análise minuciosa dos produtos da Cultura Pop.

Como afirma a pesquisadora Selma Regina N. de Oliveira,

[...] a vocação da história em quadrinhos como fonte de pesquisa é inegável. Como na literatura, podemos, num primeiro plano, vislumbrar personagens, cenários, modos e hábitos cotidianos, linguajar, a moda e seu vestuário; num segundo plano, como pano de fundo da aparência gráfica, as condições de produção que propiciaram o aparecimento dessa ou daquela história, a constituição dos discursos engendrados, as redes de sentido que envolvem cada personagem, assim como as representações neles ancoradas (OLIVEIRA, 2007, p. 18).

Ainda assim, apreender as HQs a partir desse pano de fundo, como um fenômeno cultural para além da literatura, é uma discussão pouco frequentada e por isso houve a necessidade de entendê-la.

Outros temas que não são tão pesquisados nas Ciências Sociais no Brasil, entendidos em outras partes do mundo como *estudos culturais*, ao meu ver, são análises de produções culturais que poderiam ser relacionadas à *Cultura pop*, compreendidas como *massivas*<sup>30</sup>, ou seja, criadas pelo que denomina-se Indústria Cultural. Temas esses que não se encontram na esfera da cultura tradicional ou popular tampouco na erudita, no sentido mais clássico que a antropologia se utiliza desses termos.

Daí que nem os nostálgicos da velha ordem, para os quais veem na democracia de massas o fim de seus privilégios, nem os revolucionários ainda fixados na ótica da produção e da luta de classes entendem verdadeiramente o que está se passando. Pois o que está mudando não se situa no âmbito da política, mas no da *cultura* e não entendida aristocraticamente, mas como os códigos de conduta de um grupo ou de um povo”. É todo o processo de socialização o que está transformando pela raiz ao trocar o lugar desde o qual se mudam os estilos de vida (BARBERO, 2009, p 66)..

Nesse sentido, estudar HQs trouxe a necessidade de pensar a cultura e sua produção, sobretudo nos padrões ocidentais e urbanos, sob novas perspectivas. Corroborando a ideia, Gilberto velho diz que “uma questão interessante em antropologia é, justamente, a procura de localizar experiências

---

<sup>29</sup> PATATI e BRAGA, 2006

<sup>30</sup> BARBERO, 2009.

suficientemente significativas para criar fronteiras simbólicas” (VELHO, 2004, p.16).

A necessidade deste capítulo é justamente entender toda essa dinâmica e como o contexto onde os quadrinhos são produzidos influencia diretamente nas publicações e, conseqüentemente, no resultado desta pesquisa.

### **1.1 Rumo a uma teoria transdisciplinar.**

Optei por utilizar uma abordagem transdisciplinar na pesquisa. O diálogo inicia-se a partir da Antropologia Hermenêutica centrada principalmente na obra do antropólogo Clifford Geertz (2008), que se aproxima e dialoga de forma confortável com a Fenomenologia das relações sociais, em Schutz (1979), pensador alemão que tem influência direta de Edmund Husserl, o pai da Fenomenologia, e com Max Weber, um dos autores mais importantes das Ciências Sociais.

A antropologia Hermenêutica constitui-se uma corrente de pensamento que se baseia na procura pelo significado dentro da cultura humana. É um esforço intelectual para uma *descrição densa*<sup>31</sup>. Tanto a Antropologia Hermenêutica, quanto a Fenomenologia aplicada às Ciências Sociais propõem essa metodologia, principalmente, para que a análise posterior possa atingir uma profundidade compreensiva do fenômeno. Aqui também me utilizarei dela.

Geertz analisa o fenômeno da cultura por um viés interpretativo. Para ele, a cultura está apoiada em *estruturas de significado* (GEERTZ, 2008, p.23) que são compartilhadas intersubjetivamente e, conseqüentemente, apreendidas cognitivamente de forma diferenciada. Destarte, o trabalho antropológico deveria ser uma explanação dessa estrutura, da *Teia de significados*<sup>32</sup>, termo que Geertz pega emprestado de Weber, determinando sua base social e sua importância, para demonstrar que a cultura é algo que se dá no plano público, assim como os significados que se atribuem aos fenômenos culturais.

Apreendendo as HQs como um fenômeno cultural, a partir da estruturação de imagem e texto, torna-se essencial uma reconstituição de uma multiplicidade

---

<sup>31</sup> Geertz, 2008.

<sup>32</sup> Ibid. p.4

de conexões referenciais entre os quadrinhos e a realidade social, de forma que o panorama final seja uma configuração de significados a partir de cujo entrelaçamento se origina tanto o poder expressivo do artefato cultural, como a força retórica do símbolo final. Esse entrelaçamento é em si mesmo um processo social, “uma ocorrência não ‘na cabeça’, mas aquele mundo político onde ‘as pessoas falam umas com as outras, dão nome às coisas, fazem afirmativas e, num certo grau, compreendem umas às outras” (GEERTZ, 2008, p.184).

É importante chamar atenção para esse fato, porque, como afirma o autor, quando estudamos o comportamento humano, seja ele em qual contexto for, existe uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, e que são simultaneamente estranhas, irregulares, inexplícitas.

Dessa forma, os fenômenos sociais podem ser encarados como situações de interação entre os atores, permeado pelas decisões e ações que estes executam e seus significados, tanto para o indivíduo em si, quanto para o grupo social (WEBER, 1981). É importante ressaltar que esse indivíduo não é um ser atomizado, ele possui um grande nível de interação com outros indivíduos, uma vez que a dialética entre a coletividade e a individualidade é algo que faz parte das sociedades, em maior ou menor grau.

Dentro dessa interação, existe outro ponto importante que é a relação do indivíduo com um conjunto de normas e valores que é dada ao sujeito a priori. Ou seja, que são imbuídos a ele antes que sua consciência faça parte do meio social ao qual ele está inserido. Schutz (1979) denomina esse conjunto de “*mundo da vida cotidiana*” que significará o mundo intersubjetivo que existia muito antes do nosso nascimento, vivenciado e interpretado por outros, nossos predecessores, como um mundo organizado, que agora se dá à nossa experiência e interpretação.

A base dos estudos de Schutz é um confronto do pensamento sociológico de Max Weber com a filosofia de Edmund Husserl, e o *Lebenswelt* – o mundo-da-vida – é um conceito caro à fenomenologia husserliana que está na base de

toda a teoria social de Schutz.

Explicar o *Lebenswelt* não é algo muito simples. A teoria fenomenológica é deveras profunda e versa praticamente sobre... a vida.

O *Lebenswelt* ou o mundo-da-vida é proposto por Husserl como uma experiência na qual tudo se nos apresenta por gradações subjetivo-relativas, à concepção da natureza como conjunto de objetos determináveis em si mesmos. Segundo Husserl, é preciso retornar ao mundo vivido, tal a influência de preconcepções projetadas sobre a experiência sensível. O mundo-da-vida está oculto pela impregnação dos resultados científicos na vida intuitiva (FERRAZ, 2004, p 355).

Husserl aponta a vida cotidiana como um contexto inserido no *mundo-da-vida*, como um espaço das vivências, onde as pessoas se relacionam com os objetos e com outras pessoas. Entende-se aqui, a experiência como uma atenção intencional, “dirigida” para os objetos, sejam eles reais ou imaginários, materiais ou ideais. Esse é o processo da experiência. “Dessa forma, o objeto é construído em uma síntese de diferentes perspectivas, das quais o objeto é de fato visto ou posteriormente lembrado de maneira tipificada” (WAGNER apud Schutz, 1979).

E no mundo da vida, um grande aglutinador da experiência humana é a cultura, que é dada no plano público: “a cultura é pública porque o significado o é” (GEERTZ, 2008, p. 09). Em outras palavras, o universo de representações é inseparável da prática social e entendo que os quadrinhos são parte desse universo.

Ulf Hannerz, antropólogo que estuda a cultura e seus fluxos, corrobora da ideia de Geertz quando afirma:

E, para manter a cultura em movimento, as pessoas, enquanto atores e redes de atores têm de inventar cultura, refletir sobre ela, fazer experiências com ela, recordá-la (ou armazená-la de alguma outra maneira), discuti-la e transmiti-la (HANNERZ, 1997, p. 12).

Toda interpretação desse mundo se baseia num estoque de experiências anteriores dele, “as nossas próprias experiências e aquelas que nos são transmitidas por nossos pais e professores, as quais, na forma de ‘conhecimento à mão’ funcionam como um código de referência” (SCHUTZ, 1979, p. 72).

Por disso, é necessário perceber que no universo das HQs, existem fatores que contribuem em maior ou menor grau para a criação de uma revistinha, dentre os quais destaco:

- a) O produto em si – qual o seu propósito e para qual tipo de público ele está sendo pensado, esse aspecto influencia tudo: desde a qualidade do papel até no conteúdo da publicação;
- b) O *front* <sup>33</sup>(Goffman, 2010) das personagens – características que elas carregam consigo desde que foram criadas e suas posteriores modificações, pois expõe o contexto cultural e temporal das criações e suas influências no âmbito social;
- c) O contexto social no qual essa revistinha está sendo lançada – que traz questões pertinentes àquele momento histórico, tendências e comportamentos;
- d) Os artistas e profissionais que os produzem - que apesar de alguns sofrerem certa censura com relação à capacidade criativa por terem que obedecer a normas da empresa, buscar um produto vendável, etc., não estão totalmente carentes dela;
- e) O público - por influenciar indiretamente nas criações, através de demandas e contato com os criadores seja pela internet ou redes sociais, seja ao vivo, em eventos de Cultura Pop e quadrinhos e, antigamente, pela seção de cartas;
- f) As produtoras - pois a tiragem, distribuição, investimento e alcance de públicos estão diretamente ligados às questões administrativo-financeiras de quem está produzindo a HQ.

Cada um desses elementos é inter-relacionado ao outro, um conjunto de subjetividades e racionalidades individuais e coletivas que constroem um universo simbólico, em uma série de ações sociais articuladas.

## **1.2 A abordagem cultural das Histórias em Quadrinhos: utilizando as Ciências Sociais para analisar HQs.**

Estudar e pesquisar Histórias em Quadrinhos não é um fenômeno novo.

---

<sup>33</sup> Esse termo foi traduzido em português como *fachada*.

Existem vários debates sobre o assunto, nos mais diversos campos do conhecimento. Da arte à psicologia, as HQs são um tema que, principalmente na última década, vem ganhando espaço de discussão no meio acadêmico. Ainda assim, no âmbito das Ciências Sociais, especialmente no Brasil, essa produção é um tanto tímida, ainda que no resto do mundo se discuta a HQ como um objeto de investigação da sociedade e dos indivíduos desde meados do século passado<sup>34</sup>.

Acredito que as Ciências Sociais podem se utilizar dos quadrinhos como fonte documental de pesquisas sobre aspectos da realidade social, ou também como objetos de análise que possam contribuir para o entendimento da sociedade, uma vez que as HQs podem levantar questões que dizem respeito ao contexto social que estamos vivendo, bem como analisar comportamentos dos indivíduos e tendências, estabelecendo relações a partir de uma abordagem cultural do fenômeno.

Só que, para entender esse contexto, é necessário tocar em alguns conceitos e pré-conceitos já estabelecidos. As HQs são entendidas como produtos da Indústria Cultural, tendo sua gênese no final do século XIX, em meio às novas técnicas de reprodução. Eram produzidas inicialmente em jornal e com tiragem de milhares de cópias, o que as delegou a simples definição de produtos “massivos”.

O problema é que o universo quadrinístico é muito mais complexo, e desenvolveu-se em diversas ramificações artísticas e expressivas, que não comportam mais a Indústria Cultural – em seus moldes clássicos - como categoria absoluta. É precisamente neste ponto que friso a necessidade de entender as HQs como um artefato cultural de um fenômeno diferenciado, que possui denominação e espaço: a Cultura Pop.

Não obstante, para entender essa dinâmica das Histórias em Quadrinhos e, conseqüentemente, a Cultura Pop, é preciso ter clareza sobre alguns aspectos

---

<sup>34</sup>Em 1968, na França, Jacques Marny ofereceu a contribuição pioneira no campo das Ciências Sociais, com seu livro “Le monde étonnant des bandes dessinées” traduzido para o português de Portugal como “Sociologia das Histórias aos Quadrinhos”. A obra remonta a história das HQs e traz análises sociológicas de personagens famosas como Batman e Snoopy. Cf. MARNY, 1970.

desse universo que foram obscurecidos por um rol de definições e classificações distintas, que não tratam especificamente da Cultura Pop, mas que de certa forma, revelam seus domínios. Dentre elas, é imprescindível entender a complexidade relacional do fenômenos da Mídia e da Indústria Cultural, e seus impactos na sociedade, e, principalmente, o inverso: o impacto da sociedade nesses dois fenômenos.

Nas linhas que se seguem, tento estabelecer uma breve discussão teórica sobre esses conceitos.

### **1.2.1 Obras, artistas e público: autores e atores.**

[...] chegando ao exame de nossas próprias representações, a história em quadrinhos, se impôs à minha atenção como uma fonte de cultura popular indispensável [...]” (VOVELLE, 1997, p. 371)

O que importa é o seu poder [das HQs] de comunicação e a sua capacidade de revitalizar formas expressionais” (CIRNE, 1977, p. 24)

É por meio de mensagens dos mais diversos tipos e veículos que estamos constantemente expandindo os horizontes de nossas experiências. É um processo que acontece lentamente, dia após dia, ano após ano e onde algumas mensagens são retidas e outras são esquecidas. Esse processo se torna um dos fundamentos da ação e da reflexão dos indivíduos.

A recepção dos produtos da mídia deveria ser vista, além disso, como uma atividade de *rotina*, no sentido de que é uma parte integrante das atividades constitutivas da vida diária. A recepção dos produtos da mídia se sobrepõe e imbrica a outras atividades nas formas mais complexas, e parte da importância que tipos particulares de recepção tem para indivíduos deriva das maneiras com que eles os relacionam a outros aspectos de suas vidas (THOMPSON, 1998, p. 43).

Essa apropriação das formas simbólicas - e, em particular, das mensagens transmitidas pelos produtos da Indústria Cultural e disseminadas midiaticamente - é um processo que pode se estender muito além do contexto inicial da atividade de recepção. As mensagens da Mídia são comumente discutidas por indivíduos durante a sua recepção e depois. Elas são, portanto, elaboradas discursivamente e compartilhadas com o círculo mais amplo de indivíduos que podem ter participado (ou não) do processo inicial de recepção (THOMPSON, 1998), o que inclui também, quem produziu a mensagem.

Desta e de outras maneiras, as mensagens podem ser retransmitidas para

outros contextos de recepção e transformadas, através de um processo contínuo de repetição, reinterpretação, comentário, riso e crítica. Esse processo pode fornecer estruturas narrativas dentro das quais os indivíduos relatam seus pensamentos, sentimentos e experiências, tecendo aspectos de sua vida com mensagens da mídia e com suas respostas às mensagens relatadas.

Através deste processo de elaboração discursiva, a compreensão que um indivíduo tem das mensagens transmitidas pelos produtos da Indústria Cultural pode sofrer transformações, pois elas são vistas de um ângulo diferente, são submetidas aos comentários e a crítica dos outros, e gradualmente impressas no tecido simbólico da vida cotidiana. Em outras palavras, é uma dinâmica *intersubjetiva*, que se dá no *mundo da vida*<sup>35</sup>.

No processo de apropriação simbólica, os indivíduos são envolvidos numa construção pessoal: o de auto compreensão, apoderando-se das mensagens e rotineiramente incorporando-as a própria vida. Dessa forma, a o indivíduo está criando uma compreensão de si mesmo, uma consciência daquilo que ele é e de onde ele está, situado no espaço e no tempo. Esse processo é apontado por Ulrich Beck (1992) como de fato, um período da sociedade moderna caracterizado como *modernização reflexiva*. Para o autor, esse processo se dá de forma lenta, por assim dizer, despercebida pelos sociólogos, que, sem questionar, continuam a coletar dados de acordo com suas antigas categorias.

Beck (1992) ainda afirma que a sociedade moderna transformou-se em uma sociedade de risco, ou seja, é na modernidade que começam a tomar corpo as ameaças produzidas até então no caminho da sociedade industrial. Com isso, instaurou-se o reconhecimento da imprevisibilidade, das ameaças provocadas pelo desenvolvimento técnico-industrial, que exigem a autorreflexão em relação às bases da coesão social e o exame das convenções e dos fundamentos predominantes da “racionalidade”. Ele aponta a individualização como uma compulsão, mas uma compulsão pela fabricação, o autoprojeto e a auto representação, não apenas pela própria biografia, mas também de seus compromissos e articulações à medida que as fases da vida mudam.

---

<sup>35</sup> SCHUTZ, 1979.

No contexto da Cultura Pop, portanto, primeiramente, existe um indivíduo artista<sup>36</sup>, que possui uma *trajetória* e uma *carreira*<sup>37</sup> diretamente ligada ao seu *mundo da vida cotidiana* e que estarão, mesmo que implicitamente, colocados em sua obra. Ainda, esse artista possui uma rede de contatos que vai desde de editores, de produtores e de outros artistas, como também do público.

No mundo quadrinístico, esse contexto coloca o quadrinista em uma situação de *go between*<sup>38</sup>: um processo de trocas e interação com o público e com sua rede de relacionamentos.

Essa rede de relações sociais está diretamente relacionada produção deste indivíduo e a sua criatividade, para além dos processos cognitivos que a compõe. O que é transposto para o papel, é uma interpretação da vida, principalmente no plano das relações sociais, e é re-experenciada coletivamente pelo artista que atua aqui como um mediador<sup>39</sup> e disseminador de aspectos da sociedade e por seu público que se apropria dessas produções de forma particular.

Nesse ponto, pensando a produção de quadrinhos em uma linha cronológica, é perceptível o aumento da expressividade dos quadrinhos autorais, que são quadrinhos feitos a partir da vida do próprio artista. Ainda, temas que retratam o cotidiano ou que são criados a partir de inspirações deles também são constantes em HQs. O Mauricio de Souza, por exemplo, criou a maioria das suas personagens inspirando-se em pessoas com as quais conviveu, inclusive seus filhos.

Outro quadrinista que possui um trabalho expressivo e também baseado no cotidiano é Quino, criador da Mafada, com ênfase na temática política. Poderia

---

<sup>36</sup> Ou vários. Na produção quadrinísticas é comum que se trabalhe pelo menos em dupla: um roteirista e um quadrinista. Mas as possibilidades desdobram-se para os dois lados, desde quadrinhos autorais, feitos por um só artista, geralmente com tiragem pequena, até produções realizadas em Estúdios, como as revistas da Turma da Mônica, que possuem mais de cinquenta pessoas trabalhando nas mais diversas etapas de produção e, de certa forma, influenciando no produto final, multiplicando as experiências em fluxos que se espalham em rede.

<sup>37</sup> COSTA, 2006.

<sup>38</sup> Em português aproxima-se do verbo intervir, mas não no sentido de intervir para mudar como comumente associamos o sentido, mas para interagir, seria o mais correto. Esse processo está melhor descrito no subtópico 1.4

<sup>19</sup> BARBERO, 2009.

citar também o quadrinista Laerte, que desde 2009 assumiu sua transgeneralidade e vem produzindo tirinhas de sua personagem Hugo, como se tivesse virado um travesti, entre diversos outros exemplos.

Fazendo um paralelo, é como a *carreira* de um músico, que perpassa as esferas *moral e profissional* que se constrói ao longo da vida, “com ênfase na margem de manobra e negociação que realizaram a partir da definição de seus Projetos e do seu campo de possibilidades (COSTA 2006, p.14). Assim como a música pode ser considerada um *estilo de vida*, em alguns casos, como o do próprio Mauricio de Souza, ser quadrinista também o é.

Por isso, quando falamos nas HQs e a apropriação simbólica das mesmas pelo indivíduo contemporâneo é importante ter em conta quais as significações que determinado grupo de atores constroem a partir da autorreflexão que fazem de si quando consomem variados produtos permeados por símbolos da cultura. Ou seja, suas convicções, crenças, simbologias, em suma, seu rol de experiências adquiridas enquanto indivíduos permeiam e conduzem as ações desses, e que, por sua vez, são a estrutura – não pensada de uma forma sedimentada mas como algo em constante movimento, volátil e flexível.

O último fator que queria colocar em discussão é a posição do consumidor, ou no caso das HQs, do leitor. A primeira grande indagação que fiz quando comecei a pensar sobre essas dinâmicas e posicionamentos foi se os leitores não possuem, de fato, uma escolha. Porque colocar o sujeito que lê quadrinhos numa atitude muito passiva, quase de vislumbre com esses produtos “vis e alienantes” é também uma construção social que está permeada por valores e juízos. Um fato que corrobora essa perspectiva parte da própria história dos quadrinhos no ocidente.

Em 1954, um psicólogo – Frederich Wertham – resolveu publicar sua “obra”: “*A sedução dos inocentes*”. No livro, Wertham versa sobre o perigo que existiriam nas HQs, afirmando que as revistinhas eram objetos de pura perversão, com apologias ao crime, condutas sexuais “errantes”, entre outros “males sociais” que seriam incrustados na mente dos jovens que consumiam quadrinhos. Com a popularização do pensamento de Wertham na época, houve até atos de

repúdio aos quadrinhos e revistinhas foram queimadas em público no estado de Nova York, Estados Unidos.

Era época da Guerra Fria e não demorou para que se declarasse também que as HQs estavam infestadas de ensinamentos comunistas. Os distribuidores começaram a devolver os exemplares e a confusão serviu de estopim para que o Congresso Estadunidense instituísse uma subcomissão de investigação dos quadrinhos<sup>40</sup>.

Foi criado então, pela própria indústria dos quadrinhos, o “*Comics Code Authority*” (CCA), um código de autocensura que regulamentava as publicações quadrinísticas nos Estados Unidos. Entre 1954 até o início da década de 1970, o código exerceu seu poder de forma implacável na indústria dos quadrinhos. Mas, como afirmei anteriormente, as relações intersubjetivas nunca se dão de forma engessada. Entre todos os sujeitos que compõe o contexto quadrinístico, seja do lado dos quadrinistas, seja do lado dos consumidores, a posição de sujeito passivo é sempre questionável e o contexto social sempre influencia nas tomadas de decisões.

O exemplo prático disso veio de Stan Lee, criador dos X-Men, Hulk e Homem-Aranha. Em 1971, Lee viu uma de suas Revistinhas do Aranha ser barrada pelo CCA. O motivo: falar abertamente sobre o uso de drogas, mostrando o mal que faziam. Na concepção do CCA, Lee estava fazendo apologia às drogas e poderia influenciar a juventude a usá-las, quando o que o autor propunha com a revista era exatamente o contrário. Stan Lee publicou a revista mesmo assim, sem o código estampado na capa. Foi um sucesso de vendas.

O apoio dos leitores a ele foi imprescindível para que o sucesso existisse. O resultadoda atitude de Stan Lee foi a quebra do Código e sua extinção em publicações posteriores<sup>41</sup>. Apesar desse episódio ter acontecido nos Estados Unidos, as ideias de Wertham e sua ideologia foram disseminadas amplamente pela sociedade ocidental e não fizeram nada além de prejudicar a imagem dos quadrinhos, diminuir suas vendas e o número de leitores, além de criar estigmas de que quadrinhos são coisas de criança ou de pessoas

---

<sup>40</sup> Cf. SUPERINTESSANTE, 2004; VERGUEIRO, 2006; OLIVEIRA, 2007

<sup>41</sup> Cf. ComicBooks Superheroes Unmasked, History Channel, 2003.

problemáticas (MOLINÉ, 2004).

Esse não é um episódio isolado, onde os leitores participaram diretamente da produção de um quadrinista, ou onde juízos de valores negativos foram jogados sob as HQs como verdade absoluta. Quando o quadrinista Laerte se assumiu *crossdresser*<sup>42</sup>, boa parte dos jornais que publicavam suas tirinhas diariamente suspenderam o contrato com ele<sup>43</sup>.

Esse peso da sociedade na criação dos quadrinhos também é visível, em grandes produções<sup>44</sup>, como nas revistas da Turma da Mônica Jovem: as histórias são constantemente reorganizadas ou reescritas para agradar o maior número de leitores possíveis. O próprio Mauricio já afirmou que seu projeto inicial para a revista eram temáticas mais “maduras”, entretanto, quando se verificou que havia uma parcela significativa de leitores abaixo dos 10 anos, o projeto foi rearranjado.<sup>45</sup>

Por isso entendo que as próprias HQs podem ser potencializadoras de situações e relações de interação entre os atores, permeado pelas decisões e ações que estes executam e seus significados tanto para o indivíduo em si quanto para o universo quadrinístico.

### **1.3 Esferas de conceituação da cultura: das Massas, do erudito e do popular.**

Em toda essa discussão sobre as HQs e sua relação com a sociedade, houve a necessidade de confrontar as diversas definições de cultura elaboradas nas Ciências Sociais. Primeiro porque cada categoria possui uma concepção, mas, em alguns momentos, essas se confundem em suas denominações, ou mudam de perspectiva de acordo com a abordagem do autor.

Segundo, é que esses conceitos pouco dialogam entre si, ainda mais quando

---

<sup>42</sup> Crossdresser é uma definição para pessoas que se vestem como o outro gênero. No caso do citado, ele se veste de mulher.

<sup>43</sup> Essa questão do Laerte é bem polêmica e ele tem dado diversas entrevistas na televisão a respeito do assunto. O depoimento sobre a suspensão de sua produção nos jornais foi dado no programa “Provocações”, da Cultura. Assisti ao vídeo em questão pelo canal do youtube. Cf. <<http://www.youtube.com/watch?v=QmEGgs5yWCE&feature=related>> Acesso 30 abr. 2011.

<sup>44</sup> Na monografia, abordei essa questão de forma mais aprofundada, no estudo sobre as diferentes roupagens que o Homem-Aranha adquiriu ao redor do mundo. Cf. ZAMPROGNE, 2009.

<sup>45</sup> Cf. Turma da Monica Jovem, nº 15, 17, 23.

se compara uma abordagem por ramo do conhecimento – por exemplo, a abordagem antropológica em face à abordagem filosófica, etc. - tanto que em algum momento considere denominá-las de guetos. Não obstante, esferas talvez seja a denominação mais apropriada, pois existe um núcleo comum – se que é isso seja possível – em cada uma dessas definições, que sofre pequenas mudanças de acordo com o autor.

Aqui a discussão envolve os termos, cultura de massas, cultura popular e a relação delas com o termo Indústria Cultural. Assim, por não encontrar uma definição que englobasse as HQs totalmente é que surgiu a *Cultura Pop*, que entraria como mais uma esfera dessa complexa teia de definições.

Vou iniciar essa discussão discutindo o próprio conceito de massa, pois esse abarca juízos de valor sobre os leitores que poderiam prejudicar a análise de uma HQ como artefato cultural.

O Sociólogo John B. Thompson afirma que o termo “comunicação de massa”, nas palavras do próprio autor: “é uma “expressão infeliz, pois o termo ‘massa’ é especificamente enganoso porque evoca a imagem de uma vasta audiência” (THOMPSON, 1998, p. 30). Ao contrário do que se difunde comumente, mesmo durante as fases iniciais do desenvolvimento da imprensa escrita periódica, e em alguns setores das indústrias até hoje como, por exemplo, algumas editoras de livros e revistas e até as próprias HQs, a audiência foi e permanece relativamente pequena e especializada.

Edgar Morin (2007), em seu estudo sobre a *Mass Culture* nos aglomerados sociais da década de 1960, afirma que esse termo, “Cultura de massa”, assim como os termos “Sociedade Industrial” e “Sociedade de Massa” cunhados pelos estudiosos da Escola de Frankfurt, privilegiam excessivamente apenas um dos núcleos da vida social. Para o autor, as sociedades modernas podem ser consideradas não só industriais e maciças, como também podem ser vistas como técnicas, burocráticas, capitalistas, de classes, burguesas, individualistas... enfim, uma gama de possibilidades interpretativas que a noção de “massa”, torna limitada.

Existe uma construção histórico-social em cima desse conceito, que é baseada

em uma série discursos políticos que se apresentaram sob o discurso da ciência. Por isso, esse campo é complexo e cheio de pormenores. Para Everardo Rocha (1995), a categoria “Indústria Cultural”, criada Theodor Adorno e Max Horkheimer em 1947, é infestada de interpretações das mais diversas<sup>46</sup>. A fala sobre a Indústria Cultural vai da crítica da arte à teoria política, e passa por aspectos da Economia, do Marketing e da Administração, da Psicologia Social, da Cultura Popular, das Pesquisas de Audiência, do Comportamento e outras tantas.

Tudo isso acaba por formar um conjunto de difícil organização. O grave é que, por vezes, esta ampla produção discursiva realiza precários resultados. Muitos ficam aquém do desejo de compreensão e não fazem justiça à riqueza do fenômeno.

[...] A pretensão era apresentar os Meios de Comunicação e suas mensagens como formas alienantes do espírito crítico humano. Era chumbo grosso, crítica pesada e um arsenal armado de mecânica economicista e desejo revolucionário. Num certo sentido, muníamos-nos de 'canhões' para matar 'passarinhos'. Os estudos permaneceriam assim, simples, até que se percebe-se que nem os 'canhões' eram adequados, nem os 'passarinhos' tão ingênuos. Era preciso um maior refinamento do debate para entender um objeto de estudo muito mais complexo. Existe uma linha de diferenciação nítida entre a atitude de compreensão intelectual e o exercício puro e simples de denúncia moral ou política (ROCHA, 1995, p. 27).

Barbero (2009), quando referencia as análises conceituais de povo e massa, afirma que a ideia de sociedade de massas é bem mais antiga do que se imagina. Ele diz que os manuais teóricos que situam o tema entre as décadas de 1930 e 1940, desconsideram o debate que já estava sendo proposto há mais de um século. Ele continua, dizendo que desde 1835 começa a surgir uma concepção do que seria as massas e o papel da multidão na sociedade e que, nas entrelinhas, o que havia era o “medo das turbas, o desprezo das minorias aristocráticas do sórdido povo” (BARBERO, 2009, p.52).

Morin (2007), afirma que essa concepção de cultura é dotada de juízos de valores, e que os intelectuais atiraram a Cultura de Massa nos infernos infraculturais. Para ele, uma atitude “humanista”, deplora a invasão dos

---

<sup>46</sup> Acredito que o fato de o termo Indústria Cultural ser supergeneralizado, e abranger outros universos como a publicidade, implica nessa série de opiniões divergentes sobre o assunto e também sobre HQs. Por exemplo, uma graphic novel, quadrinho de edição de luxo, em capa dura, que no Brasil possui tiragens médias de 3 mil cópias faz parte da mesma classificação que uma novela da globo, assistida por milhares de brasileiros: cultura de massa.

“subprodutos” culturais da indústria moderna em uma atitude de direita que tende a considerar esse aspecto da cultura como um barbarismo plebeu.

Para ele, a “*intelligentsia*”, uma classe difusa e heterogênea que são os “intelectuais”, eruditos enciclopédicos, que se dizem apaixonados pela investigação sobre a verdade são os que debitam as suas sentenças num exercício achincalhado que começa pelas técnicas de produção até a orientação consumidora da Cultura Popular. A vulgarização marxista considera a Cultura de Massa como um barbitúrico (ou seja, o novo “ópio do povo”) em um processo de alienação não só do trabalho, como também do consumo e dos lazeres. Para eles, esse mal deveria ser combatido com doses cavalares de cultura erudita.

Outra faceta que aborda a Cultura de Massa é o sistema dicotômico de “apocalípticos e integrados”, de Humberto Eco (1987), denominado por Everardo Rocha (1995) como o “paradigma do tribunal”. Eco coloca os polos da cultura no banco dos réus e tenta mostrar, ao longo do livro, as perspectivas de ambos os lados. É importante frisar o sentimento de aproximação com os apocalípticos – a Cultura Erudita, em sua famosa frase, “*Pictura est laicorum literatura*”, em português, “A pintura é a literatura do leigo”.

Eco sinaliza ainda, dentro do jogo de poder que se encontram essas relações, a representatividade do consumidor de HQs:

Isto é: só quando adquirirmos consciência do fato de que o consumidor de histórias em quadrinhos é o cidadão no momento em que deseja distrair-se através da experiência estilística própria das histórias em quadrinhos, e que, portanto as histórias em quadrinhos são um produto cultural fruído e julgado por um consumidor, que, naquela ocasião, está especificando sua demanda naquela direção, mas leva para aquela experiência de fruição a sua fruição de outros níveis, só então a produção de histórias em quadrinhos aparecerá como sendo determinada por um tipo de procura culturalmente avisada (ECO, 1987, p. 59).

Entretanto, ele ainda se prende ao sistema da dicotomia. Dado a complexidade e as várias instâncias que o casamento da Cultura com a Mídia, Eco faz nascer, “o julgamento da Indústria Cultural, que traduz-se, em última instância, na abordagem externa e normativa do fenômeno. Esta foi a falácia do paradigma do tribunal. Foi a sua impossibilidade lógica e seu limite analítico.” (ROCHA, 1995, p. 73).

Em Bourdieu (2005), encontramos as categorias que polarizam a discussão sobre o tema: “Produção Erudita” e “Indústria Cultural”. Para interpretação delas, o autor construiu um sistema racional que volta o olhar para a forma como são produzidos os bens culturais. Para ele, há uma ruptura entre produtores e não-produtores, intelectuais e não-intelectuais.

Assim, a “Produção Erudita” da cultura é um sistema voltado para um extrato selecionado da população, que, além de pertencer a certa “elite”, por ser bem específico, possui um olhar mais técnico para o bem simbólico. Essa via constitui o delimitador fundamental desse tipo de produção, pois é ela que constrói o espaço identitário de determinado grupo através da manutenção de construções simbólicas sociais desse grupo. A face antagônica é a “Indústria cultural”, caracterizada pela Cultura Popular, que seria um sistema de produção voltado para o consumo das massas, e, teoricamente, possuiria um detalhamento técnico mais raso, uma alienação da realidade.

Confrontando Bourdieu está a perspectiva de Barbero (2009). Ele afirma que *massa* deve deixar de significar anonimato, passividade e conformismo. Ainda, foi a primeira cultura que possibilitou a comunicação entre diferentes estratos da sociedade, possibilitando a circulação dos valores culturais

E quando existiu maior circulação cultural que na sociedade de massa? Enquanto o livro se manteve e até reforçou durante muito tempo a segregação cultural entre as classes, o jornal começou a possibilitar o fluxo, e o cinema e o rádio intensificaram esse encontro (BARBERO, 2009, p.67)

Por isso, apesar de entender que quadrinhos tem sua gênese na cultura de massas uma vez que eram publicadas em jornais com um custo muito baixo, não se pode negar o fato de que eram consumidas por diversas classes econômicas em vários lugares do mundo. Por isso também não há como encaixá-las no conceito de cultura popular comumente empregado nas Ciências Sociais, pois essa pesquisa não possui um recorte em nada que seja folclórico ou entendido como tradicional<sup>47</sup>.

O popular estaria aqui mais ligado à abrangência de público que o universo

---

<sup>47</sup> Apesar das Histórias em Quadrinhos em formato moderno existirem há mais de 100 anos, curiosamente não é pensada como um aspecto tradicional da cultura ocidental. Em contrapartida no Japão, o mangá – quadrinho japonês – não só é considerado parte fundamental da cultura japonesa, como também ter sido um embaixador da cultura japonesa no resto do mundo.

simbólico dessas publicações alcança, a partir do momento que suas personagens não se encontram mais exclusivamente nas HQs, mas em diversos outros veículos de comunicação.

Como um produto do que chamo aqui de Cultura Pop, é, ao mesmo tempo, possível e impossível dissociá-las do popular. Essa é uma aproximação feita também por Barbero (2009), que concebe a cultura popular como não só o que é culturalmente produzido pela massa, mas também o que é consumido por ela e, fundamentalmente, ligado principalmente à modernidade, à mestiçagem e à complexidade do urbano.

A denominação do popular fica assim atribuída à cultura de massa, operando como um dispositivo de mistificação histórica, mas também propondo pela primeira vez a possibilidade de pensar *em positivo* o que se passa culturalmente com as massas (BARBERO, 2009, p.70).

Barbero afirma que é preciso, inclusive, delimitar os contornos históricos que existem sobre a figura do povo, de situá-lo novamente como parte constituinte do processo histórico, como a presença do sujeito outro que até então só podia ser pensado em números, de forma anônima.

Junto a essa perspectiva histórica, dá-se uma transformação na sociologia – explicitadas pelas sociologias da cultura e da vida cotidiana – e na antropologia: da demologia à antropologia urbana. No conjunto, o que começa a se produzir é um descentramento no conceito mesmo de cultura, tanto em seu eixo e universo semântico como no pragmático, e um redesenho global das relações cultura/povo e povo/classes sociais (BARBERO, 2009, p.98).

Outro autor que aborda a questão da Cultura e de suas esferas conceituais é Canclini (2008). Ele começa sua discussão afirmando:

O popular nessa história é o excluído: aqueles que não tem patrimônio ou não conseguem que ele seja reconhecido e conservado; os artesãos que não chegam a ser artistas, a individualizar-se, nem a participar do mercado de bens simbólicos “legítimos”; os espectadores dos meios massivos que ficam de fora das universidades e dos museus, “incapazes” de ler e olhar a alta cultura porque desconhecem a história dos saberes e estilos. Artesãos e espectadores: seriam os únicos papéis atribuídos aos grupos populares no teatro da modernidade? (CANCLINI, 2008, p.205).

Canclini separa a discussão sobre a Cultura massiva em três expressões. A primeira utilizada seria a cultura de massa, relacionada aos novos meios de comunicação do século XX. Há nessa definição duas ressalvas. Primeiramente, é que essa noção surgiu quando as sociedades já eram massificadas - antes, inclusive, do aparecimento da imprensa, do rádio e da

televisão, a sociedade já sofria processos de industrialização, urbanização e educação generalizada. E segundo, ainda que os meios de comunicação tivessem realizado alguma revolução pontual na modernidade, de longe não poderiam se configurar como propriedades *da massa*, por não ser ela a detentora dos mesmos.

Seria então mais apropriado falar de cultura *para a massa*. Essa, sustentada pela visão unidirecional da comunicação, acreditava na manipulação absoluta dos meios e supunha que suas mensagens eram destinadas às submissas massas. Outra noção, a de *Indústria Cultural*, foi útil para que os intelectuais frankfurtianos pudessem produzir estudos apocalípticos e inovadores, e pode ser utilizada desde que se refira ao fato de que cada vez mais, esses bens culturais não são gerados em escala individual e artesanal, mas através de processos técnicos e relações de trabalho que geram produtos nas indústrias.

Assim, para Canclini, o problema é que esse enfoque pouco fala sobre o que é produzido ou o que acontece aos receptores. Há uma dificuldade de incorporar aos estudos culturais aspectos como: a informática e a eletrônica como novos processos de produção; bens culturais em outros formatos como a fotografia e os quadrinhos, os processos de circulação dos bens simbólicos e os tipos de apropriação e recepção pelos indivíduos <sup>48</sup>.

Ele ainda coloca a mídia em discussão, dizendo que a noção de popular pelos meios de comunicação, regidos pela lógica de mercado, colocam o povo como uma representação abstrata de números; *o popular sendo fora do povo*, devido à maneira como se define essa cultura como *subalterna*, gerada em parte, pela onipresença atribuída à mídia e sua suposta capacidade para estabelecer roteiros do comportamento social, distraindo as massas de sua realidade.

Canclini propõe é pensar que o poder não é uma relação social concentrada em blocos de estruturas institucionais, impostas verticalmente, pois os setores chamados populares coparticipam nessas relações de força, que se constroem simultaneamente. Claro que não há como afirmar que essas relações são igualitárias, “o poder e a construção do acontecimento são resultado de um

---

<sup>48</sup> Ibidem, p.256-258.

tecido complexo e descentralizado de tradições reformuladas e intercâmbios modernos, de múltiplos agentes que se combinam<sup>49</sup>.

Outro aspecto importante desse debate é perceber o esforço que há de subtrair o popular ao massivo a fim de fixá-lo nas formas artesanais de produção e comunicação, a fim de torná-lo uma reserva imaginária de discursos políticos nacionalistas. Ou seja, de utilização desse gueto como recurso<sup>50</sup>.

A organização industrial da cultura não substitui a tradição, nem a massifica de maneira homogênea, é antes, a transformação das condições de obtenção do saber e da sensibilidade, com a proposta de desde novos vínculos da cultura com os territórios, até novos códigos de significação e a maneira como esses são compartilhados.

Os processos que constituem a modernidade são sempre vistos como ideias opostas confrontadas de modo maniqueísta: moderno X tradicional; o culto X popular; hegemônico X subalterno. E ainda, que esse discurso torna-se fatídico ao relegar ao popular o arraigamento à tradições, ao pré-moderno, de onde extraem sua oposição moral de interesse pelos avanços que justificam sua posição de hegemonia. O popular teria então um caráter construído de elemento tradicional, que vem sendo formado e sua relações com as diversas etapas da instauração dessa hegemonia<sup>51</sup>.

No final das contas, os românticos se tornam cúmplices dos ilustrados. Ao decidir que a especificidade da cultura popular reside em sua fidelidade ao passado rural, tornam-se cegos às mudanças que a redefiniam nas sociedades industriais urbanas. Ao atribuir-lhe uma autonomia imaginada, suprimem a possibilidade de explicar o popular pelas interações que tem com a nova cultura hegemônica. O povo é “resgatado”, mas não conhecido (CANCLINI, 2008, p.210)

Canclini afirma que o popular está além dessas categorias dicotômicas. Nesse ponto, tanto a abordagem de Canclini, quanto a de Barbero, acerca do Popular, assemelham-se ao conceito de *Pop* que discutirei no próximo subtópicos, mas com a clara ciência de a noção dos dois autores vai muito além da minha, e

---

<sup>49</sup> Ibidem, p. 262

<sup>50</sup> Yúdice, 2004.

<sup>51</sup> É importante lembrar que Canclini utiliza-se do ambiente latino americano para construir sua teoria, em confronto com o pensamento europeu. Por isso, ao longo de seu ensaio, ele afirma que o popular que se apreende nas camadas populares daqui, não é o mesmo que o posto em cena pelos folcloristas antropólogos para os museus, pelos comunicólogos para os meios massivos, pelos sociólogos políticos para o Estado e para os partidos para os movimentos de oposição.

que por isso resolvi não colocar sob o mesmo título.

Em suma, penso que a categoria *Pop*, ainda que como um esboço poderia desvincular dessas produções os estigmas presentes nas classificações existentes sobre Cultura, Arte, Indústria Cultural e Mídia para análise das Histórias em Quadrinhos como um artefato cultural e um fenômeno, uma vez que já estaria embutido na categoria, o cuidado e a noção das particularidades presentes nesse vasto conjunto.

As linhas que se seguem são apenas uma tentativa primária de análise desse complexo fenômeno, que possui diversas facetas e pormenores. Condensando toda a discussão acima, além de frisar a dinâmica que considere mais apropriada para a análise do objeto da pesquisa.

Através dessa compreensão das HQs como um fenômeno cultural, entendo-as como algo que não é necessariamente nem popular nem massivo, nem erudito nem tradicional, mas que possui todas as características: é *Pop*.

#### **1.4 O pop não poupa ninguém.**

A palavra “pop” provavelmente é um dos termos mais bem-sucedidos nos Estados Unidos durante os anos 60 e 70 e ficou relacionada especialmente à arte de Roy Liechtenstein, que se inspirou nas histórias em quadrinhos para suas pinturas, o termo *pop art* passa a ser conhecido e traz o sentido de que a arte também tende a seguir o que é transmitido pelos meios de comunicação e pela publicidade, além de se tornar popular. Dessa maneira, as histórias em quadrinhos ganharam o status de arte (LUYTEN, 2005, p.7).

Abordar culturalmente o Pop não se trata de pensar os elementos técnicos e mecânicos na esfera da arte, mas sim, o fato dessas manifestações artístico-culturais testemunharem mudanças na sociedade, e apontarem para novos caminhos ao mesmo tempo sociais, estéticos, plásticos.

Por hora, utilizo a produção do Pop como um conceito de hibridação entre as grandes artes da humanidade, novas ferramentas tecnológicas – principalmente o computador - e os veículos de comunicação de massa. Essa é a gênese dessa esfera cultural, que não somente reprocessa os tradicionais meios de produção e disseminação como recria manifestações culturais por vários vieses, inclusive políticos. Ela está inserida também, na complexidade das sociedades urbanas e nas suas esferas de valores, mas transgride essas

fronteiras, e desterritorializa-se.

Se existe um aspecto cultural que reflete bem a sociedade urbana contemporânea, é a Cultura Pop, que, como afirma Luyten (2005) não se restringe somente ao aspecto estético – o que supostamente confere a essas produções um caráter superficial quando o assunto é a reflexividade dos aspectos do mundo da vida – e sim, desempenha um papel importante na vida coletiva, pois atinge diversas pessoas em um sentido cultural, independente do substrato social no qual elas se encontrem, numa abordagem mais ampla.

A forma como o Pop irá traduzir-se enquanto manifestação cultural se dá das mais diversas possibilidades e entendo seu movimento de forma capilarizada, em redes de sociabilidade sejam elas virtuais ou presenciais. Por exemplo, estive em uma convenção de Quadrinhos e Cultura Pop no Rio de Janeiro, denominada RioComicon<sup>52</sup> durante a pesquisa. Lá tive a oportunidade de observar e esboçar um esquema simples de como o público apropria-se da produção de quadrinhos. A título de curiosidade observei, durante três dias de evento, os quadrinistas interagindo com seu público, traduzido na figura do fã: um leitor especialista e exigente. Pude perceber dentre todos os processos interativos que compunham o contexto da Comicon, a mediação e o *go between*, que expresso nas linhas seguintes.

Antes é preciso pontuar que o público do Pop aqui é entendido como um aglomerado significativo de sujeitos que possuem, em determinado momento, interesses em comum. A partir desse tema em comum é que se desenrola todo o *mundo da vida*, dando oportunidade, inclusive, para outras experiências que estão para além do próprio mundo dos quadrinhos.

Na lógica do Pop, os interesses estão primeiramente, conectados ao campo afetivo em seu sentido social, apreendido seja pela manutenção de uma rede de contatos, seja por uma *teia de significados* que traçada pela apropriação simbólica das produções do Pop, tornam-se experiências significativas para o sujeito a partir do seu consumo, seja pela própria manutenção dessas redes não só através dos mecanismos de mercado, mas também dos processos de

---

<sup>52</sup> Novembro de 2010.

mediação artísticos e dos *go betweens*, vivenciados especialmente em grandes convenções da Cultura Pop.

Não é a toa que essas convenções atraem públicos que chegam à casa dos milhares. Para vivenciar o Pop, é preciso estar na coletividade, é preciso haver um contato do público com o artista, uma interação – *go between* – que permita ao quadrinista transcender uma própria experiência individual e traduzi-la para algo que é coletivo, a medida que é reconhecido pelo outro e influenciado por ele.

A barreira técnico-erudita que até então, punha o espectador na qualidade de apenas observador da obra, dilui-se a medida que a informação vai engendrando-se pelas manifestações artísticas e essas vão utilizando-se dos meios de comunicação, desses espaços de sociabilidade e do próprio artefato cultural para atingir seu público. O que temos hoje, não é mais uma barreira entre esses dois mundos – o do artista e de seu público, do produtor e do consumidor - , e sim, *fronteiras*, ou seja, delimitações que podem e são transpostas a qualquer momento.

Outro aspecto importante a ser pensado é a distribuição e a disseminação de ideias na dinâmica do *Pop*. Produtos que não atingem grandes contingentes de pessoas em uma primeira instância e teoricamente deveriam ser enquadrados na esfera erudita, poderiam adquirir o caráter de “popular”, através da transcendência de seus símbolos e significados.

Outras formas de apropriação simbólica surgem e os símbolos “migram” entre as mídias e produtos da Indústria Cultural e assim por diante. Desta forma, as ideias presentes nos diversos gêneros artísticos que compõe o *Pop* não são apenas encapsuladas nas HQs ou na televisão, ou em um meio *específico*<sup>53</sup>. A diversificação de produtos que circulam pelo mercado transformou também os meios comunicativos em portadores de sentido e os produtos em veículos de

---

<sup>53</sup> É como uma bola de neve: dos quadrinhos pulam para TV, em séries e desenhos animados, para as telas do cinema, ou para o teatro; se utilizam largamente de meios diversos de divulgação, como o “marketing viral” na internet. Consequentemente, o sucesso das personagens abre franquias para uma variedade de bens de consumo que atingem diversos públicos: os brinquedos e figurinhas para as crianças, os jogos de videogame e bonecos colecionáveis para jovens e adultos, até a própria pirataria, que, de certa forma, impulsiona a propagação marginalmente.

comunicação.

Por exemplo, as tiras da Marly, objeto que analisei em minha monografia<sup>54</sup>, é uma tirinha de jornal, produzida no Espírito Santo pelo artista Milson Henriques. Ela não possui um público de leitores muito abrangente, mas a personagem atravessou os quadrados e foi parar em peças de teatros, musicais, e livros infantis. Basta perguntar a qualquer capixaba quem é a Marly, que vão, provavelmente, associar à personagem do teatro. A associação é tamanha que, o fato da Marly do teatro feita por um ator do sexo masculino, repercute a ideia, para alguns, de que ela é “sapatão ou travesti”.

Essa dimensão é corroborada pelo próprio objeto desta pesquisa. A transcendência que as personagens das duas produções que analiso possuem do mundo quadrinístico ao mundo virtual: a Turma da Mônica Jovem possui site, página no facebook, perfil no twitter e diversas promoções e interpelações com o público através das redes sociais.

Além disso, para promover a edição nº 34 da revista, que conta a história de um breve namoro entre as personagens principais Mônica e Cebola, os bonecos das personagens desfilaram pelas ruas de São Paulo em um conversível, distribuindo autógrafos e posando para fotos.

É como se eles tivessem saído dos quadrinhos para nos dar um olá. Além disso, encontramos a TMJ jovem estampada em diversos outros produtos que nada tem a ver com quadrinhos, mas sim com o estilo de vida que denominei de *Teen*: esmaltes, fichários, mochilas, livros sobre como se relacionar com os pais e os amigos, etc.

Ainda, penso que assimilação desses produtos é híbrida, e encontra consistência na subjetividade contemporânea, e mais ainda nos jovens. Canclini (1997, 2008) aponta que, atualmente, é impossível falar de um sujeito que seja apenas leitor, ou internauta, ou espectador. O que existe é um *sujeito híbrido*, capaz de ser tudo e nada, ao mesmo tempo em que está em constante metamorfose dessas ambiências. Indo um pouco além de Canclini, poderíamos sugerir sujeitos não apenas híbridos, mas polivalentes, no sentido de que

---

<sup>54</sup> Zamprogne, 2009.

utilizam, em alguns casos, várias mídias cotidianamente, ao ponto de já serem consideradas como parte essencial da rotina; condicional de existência dessas pessoas.

A Cultura Pop se aproxima da categoria de “Cultura das Mídias” proposto pela pesquisadora Lucia Santaella, que compreende

[...] os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, embora, efetivamente, não passem de meros canais para transmissão da informação, os tipos de signos que por eles circulam, os tipos de mensagens que engendram e os tipos de comunicação que possibilitam são capazes não só de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambiente socioculturais. (SANTAELLA, 2003, p.13).

Retomando Barbero (2009), a cultura popular é a pura cultura conflitiva urbana, e que o popular é o nome para uma gama de práticas que, inseridas na modalidade industrial, traduzem um *resto* e um *estilo*.<sup>55</sup> O resto seria a memória das experiências sem discurso, feito de saberes inúteis à colonização tecnológica que, marginalizados, carregam simbolicamente a prática cotidiana e a convertem em um espaço de criação coletiva.

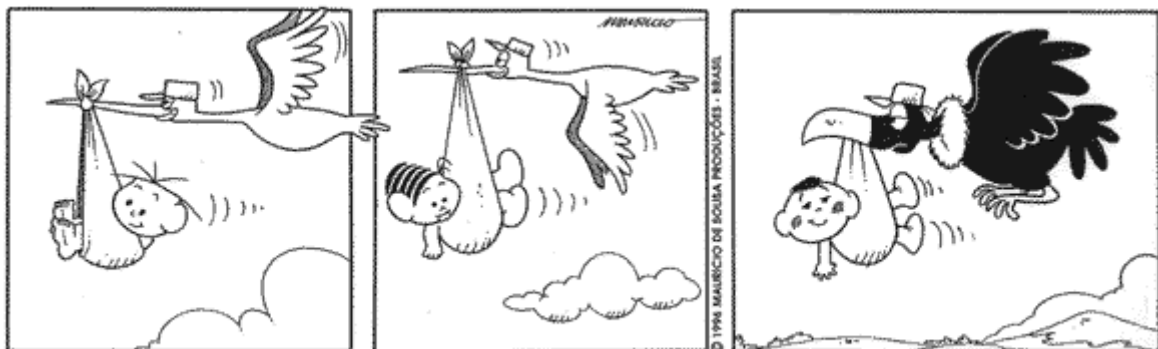
E o *estilo* seria um esquema de operações baseados na lógica urbana dos grandes centros contemporâneos, de caminhar pela cidade, habitar a casa, ver televisão – ao que eu acrescento, ler quadrinhos, jogar videogame, ouvir música, ir à festas e convenções, navegar por redes sociais virtuais e reais, sair com um grupo pequeno de amigos, conhecer novos amigos nos espaços que frequenta, a própria conceituação de sociabilidade, amizade, amor – um estilo de intercâmbio cultural e social, de inventividade técnica e resistência moral.

Assim, o mundo da Cultura Pop possui um caráter mais dinâmico, fluído e composto de diversas relações sobrepostas que não se caracterizam apenas por poder, emoções ou interesses. É antes um híbrido constituído por conjunto de indivíduos que possuem a potencialidade de se relacionar com os produtos artístico-midiáticos de uma forma mais interativa, de ver seus anseios sendo, de certa forma, representados.

---

<sup>55</sup> Ibidem, p.122.

## 2 – Entre tiras e mangás: como nasceu a Turma da Mônica Jovem



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Antes de entender o *Teen* da Turma da Mônica Jovem, é preciso entender o que é a Turma da Mônica Jovem, de onde ela veio, como foi pensada. O que se segue nessas linhas, é um pouco uma tentativa de entendimento deste fenômeno.

## 2.1 Os quadrinhos infantis no Brasil: influências e ressonâncias

Os quadrinhos são um veículo extremamente ligado às questões do mercado, qualquer distúrbio no sistema financeiro do país afeta sua produção, foi assim na queda da bolsa de 1930 e no período da segunda guerra mundial. Fenômenos como recessão, crise financeira e “salários apertados”, também afetam os quadrinhos e decretam a vida útil das revistas e personagens. Os primeiros sinais visíveis de uma crise que teria consequências favoráveis para o surgimento, em banca de revistas, do mangá nacional, começaram no Brasil em 1992, com o cancelamento de diversas revistas, inclusive estrangeiras (BRAGA, 2011, p.47).

Como dito no primeiro capítulo, um dos pontos que influenciam diretamente na produção de uma História em Quadrinhos é o contexto histórico-cultural. O que tentarei demonstrar nesta parte da pesquisa são as relações entre esse contexto e o mercado de histórias em quadrinhos.

Assim, através de um breve histórico, a tentativa é explicitar as relações entre a *estrutura cultural* e a *conjuntura econômica*<sup>56</sup> do mercado brasileiro na produção e reprodução de HQs. O objetivo é situar a produção de Mauricio de Souza e a Turma da Mônica Jovem no contexto da produção quadrinística brasileira e demonstrar como questões econômicas e culturais influenciaram a sua criação.

Mas, antes de chegar a esse ponto, é necessário realizar um breve retrocesso nessa história. Como o escopo desse retrocesso é relativamente extenso e complexo, decidi fazer um recorte apenas no gênero infantil, pois daí vem a maior parte da obra de Mauricio de Souza e sua consolidação no mercado nacional. Houve a necessidade de fazer um entrelaçamento com os quadrinhos de humor, uma vez que eles estão intimamente ligados à produção infantil, como tentarei demonstrar nas linhas que se seguem.

## 2.2 O humor e a ironia nos quadrinhos brasileiros: a gênese.

Concomitantemente ao império dos quadrinhos infantis que serão capitaneados principalmente pelas HQs da Disney e de Mauricio de Souza, os quadrinhos de

---

<sup>56</sup> Sahlins, 2006.

humor são a vertente no Brasil<sup>57</sup> que mais produzirão quadrinistas de alcance nacional e internacional e que tem seu reinado nos suplementos e tiras para jornais, até os dias de hoje. É importante ressaltar também que o gênero cômico se faz bastante presente, também, nas próprias revistinhas infantis, cujas histórias quase sempre colocam os personagens em situações engraçadas.

O quadrinho brasileiro de humor, trabalhando situações sociais e políticas do Brasil, comentando de modo agudo os problemas do momento, sempre teve um público mais amplo aqui do que qualquer HQ brasileira de aventura, embora também houvesse espaço para as últimas (PATATI e BRAGA, 2006, p.188)

Ângelo Agostini (1843-1910), de nacionalidade ítalo-brasileira, é frequentemente citado como pioneiro das histórias em quadrinhos brasileiras. *As aventuras de Nhô Quim* (1869) foi publicada “quase 30 anos antes de *Yellow Kid* (1895), do norte-americano Richard Fenton Outcault, e tida como a primeira história de quadrinhos moderna” (OLIVEIRA apud NOGUEIRA, 2008, p.08). Entretanto, seu trabalho de maior sucesso foi *Zé Caipora* (1883) que “tinha um roteiro leve e sem muitas preocupações com “intrigas rocambolescas” (CAVALCANTI, 2006, p.114).<sup>58</sup>

Agostini chegou a trabalhar em diversos periódicos nacionais, e “seu trabalho faz uma leitura dos usos e costumes da época em que viveu, leitura esta caracterizada pela ironia, principalmente frente às elites da época” (NOGUEIRA, 2008, p.08).

Para realizar sua crítica Agostini utilizou-se não apenas dos recursos textuais, mas também dos desenhos. Quando observamos as caricaturas de Agostini, percebemos o quanto a preocupação com o desenho está presente em seu trabalho. O seu traço não apresenta como principal característica a deformação da figura. Suas representações atuam mais como retratos que indicam com clareza de quem se trata e o que se quer mostrar. Além do desenho, as caricaturas vinham sempre acompanhadas de pequenas legendas salpicadas de comentários por vezes divertidos, irônicos ou mesmo bastante ácidos (JESUS apud NOGUEIRA, 2008, p.09).

Trazendo como característica primordial de seu trabalho o humor, principalmente em relação ao cotidiano e à política no país, Agostini inaugura

<sup>57</sup> Não só no Brasil. O gênero de humor é tão importante para as HQs que funde-se com a nomenclatura em alguns países. Por exemplo, nos EUA, chamam-se Comics e na Inglaterra, Funnies (SANTOS, 2006).

<sup>58</sup> A personagem adquiriu tanto sucesso de público, que devido a diversas ausências de Agostini na publicação periódica, a *Ilustrada* – revista que publicava as histórias da personagem – criou medidas paliativas, como a personagem *Mariola*, um menino que perseguia o Zé Caipora para que esse voltasse às suas histórias na revista (CAVALCANTI, 2006).

uma vertente que se tornará uma das principais características das publicações brasileiras: o gênero cômico. Não obstante, seu pioneirismo na construção das artes gráficas brasileiras fará uma forte contribuição às HQs infantis, quando Agostini, em 1905, desenha o logotipo da revista infantil mais popular já publicada no Brasil: O Tico-Tico.

Cabe ressaltar que ela não era uma revista específica de HQs, mas “os quadrinhos foram, talvez, o principal motivo para a permanente popularidade de *O Tico-Tico* entre as crianças brasileiras, geração após geração”. (VERGUEIRO, 1999). Se fôssemos comparar com o que há hoje no mercado, é bastante parecida com a *Revista Recreio*. Outro fato importante a ser comentado é que *O Tico-Tico* é a versão tupiniquim da francesa *La semaine de Susette*<sup>59</sup>, o que demonstra que, desde que começamos a quadrinizar a terra dos papagaios, recebemos fortes influências externas, quando não copiamos deliberadamente ou republicamos o material estrangeiro.

Também era frequente ver tirinhas e histórias estrangeiras, sofrendo pequenas alterações adaptativas, principalmente de nomenclaturas, para a realidade brasileira, sendo publicadas periodicamente nos jornais e alcançando bastante sucesso de público, por tratarem de temáticas um tanto quanto “universais”. Entre as mais famosas podemos citar: Pafúncio e Marocas (*Bringing up Father*); As aventuras de Chiquinho<sup>60</sup> (Buster Brown); Brucutu (Alley Oop); A turma de Minduim ou Charlie Brown (*Peanuts*); entre outros.

É comum também, ver nas obras dos artistas brasileiros, a censura e opressão do governo e de parte da sociedade brasileira. Desde Agostini, que foi ostracizado da corte por insistir em retratar Dom Pedro II como uma figura preguiçosa e opulenta, até recentemente, com o caso do quadrinista Laerte já

---

<sup>59</sup> Cf. VERGUEIRO, 1999; MAGALHÃES, 2005.

<sup>60</sup> Essa foi sem dúvidas, a publicação de maior sucesso de O Tico-Tico. Tendo como foco a história de um garoto que sempre pregava peças nos adultos e acabava se dando mal, quando suas histórias começaram a escassear devido a Primeira Guerra Mundial, Chiquinho começou a ser desenhado no Brasil por Luis Gomes Loureiro. Suas histórias deixaram de ter apenas tradução de nomes, para realmente se situar no ambiente brasileiro, e ganharam, inclusive, um coadjuvante negro: Benjamin. Assim, a HQ foi produzida no Brasil até 1954, muito depois de já ter desaparecido nos Estados Unidos e da morte do próprio autor do original, Richard F. Outcault. Alguns autores atribuem esse imenso sucesso ao fato da história ter sido adaptada para realidade brasileira, o que trouxe tanta aproximação e reconhecimento dos leitores que muitos acreditavam que a personagem era uma produção original do Brasil. Cf. MOYA, 1977; VERGUEIRO, 1999; MAGALHÃES, 2005; PATATI e BRAGA, 2006.

citado anteriormente. Destarte, é no período da ditadura que os ventos conservadores serão mais contundentes, assumindo uma jornada moralista que irá afetar o já estrangulado mercado das HQs, que vinha sofrendo ofensivas desde a década de 1950 pelo Macarthismo<sup>61</sup> dos *Syndicates*<sup>62</sup> estadunidenses.

### 2.3 Lei de cotas versus censura

Nesse interim, houve um fato importante sobre o mercado quadrinístico brasileiro que está diretamente ligado à trajetória profissional de Mauricio de Souza. Falo da Associação dos Desenhistas de São Paulo (Adesp) que, no início da década de 1960, elaborou um documento-manifesto para ser entregue ao Ministério da Educação com reivindicações a favor da produção e dos quadrinistas brasileiros, além de criticar severamente as HQs estadunidenses. Houve, inclusive, a sugestão de uma cooperativa de desenhistas que ajudasse a elaborar um tipo de censura ao material estrangeiro, a fim de incentivar a distribuição de quadrinhos nacionais (GONÇALO JUNIOR apud CESAR, 2010).

Destarte, João Goulart assinou em 23 de setembro de 1963, o decreto-lei 52.497 que entre outras resoluções, determinou que, em um período de três anos, o percentual de quadrinhos brasileiros nas publicações deveria chegar a

---

<sup>61</sup> Com o término da Segunda Guerra, teve início a campanha anticomunista do Senador Joseph McCarthy, que se desdobrou em um controle e censura de toda a produção cultural nos EUA. Assim, em 1954, as editoras de HQs resolveram instaurar o Comic Code Authority (CCA) que funcionava como uma censura, principalmente a temas que julgavam ser contra “a moral e os bons costumes”. “Em 1954, no auge da caça às bruxas, os editores mais poderosos e conservadores sucumbiram ao fervor patriótico e se autoimpuseram um rígido controle de conteúdo que masculinizou os quadrinhos e os excluiu da vida da maioria dos adultos” (GRAVETT, 2006, p. 16). Soma-se a isso o livro de Fredric Wertham, “Sedução dos Inocentes”, onde o psicólogo afirma de as HQs são objetos de pura perversão, com apologias ao crime, condutas sexuais “errantes”, entre outros males sócias que eram incrustrado na mente dos jovens consumidores de quadrinhos. Existe também outro aspecto dos quadrinhos estadunidenses que deve ser comentado: além de toda a sua estruturação e aparato tecnológico muito mais propício a produção em grandes escalas, o próprio sistema de distribuição deles e a história de como esse sistema se criou é favorável à essa enxurrada quadrinística no resto do mundo. Trata-se dos famosos *Syndicates*. (MOYA, 1977; LUYTEN, 1985; CAGNIN, 1996; SILVA, 2002; OLIVEIRA, 2007; REBLIN, 2008).

<sup>62</sup> Apesar do falso cognato, os *Syndicates* não são os sindicatos dos quadrinistas. São, na verdade, empresas que a partir da popularidade das tiras dos jornais, compraram os direitos de publicação das personagens e começaram a produzir em larga escala. Eles também são responsáveis por alguns cuidados, ou seja, devem seguir um código de ética: as histórias não devem ofender nenhum leitor; não devem conter palavras explícitas, que poderão ser substituídos por sinais convencionais; não devem conter sugestões de imoralidade; devem evitar controvérsias quanto à religião, raça, ou política; devem evitar cenas de violência com mulheres, crianças e animais; não devem incentivar o crime, que sempre será punido (ZAMPROGNE, 2009).

60%, inclusive nas tiras de jornal. É interessante que as considerações do presidente para a assinatura do decreto incluem:

[...] a imperiosa necessidade de disciplinar a exploração das chamadas histórias em quadrinhos, dada a influência que exercem sobre o condicionamento emocional e a formação moral da infância e da adolescência;

[...] que muitas dessas publicações inserem história de cunho político-ideológico, ou estampam cenas altamente prejudiciais à boa formação moral e mental da adolescência e da infância;

[...] a frequência com que as historietas publicadas pelas revistas e jornais são divorciadas do nosso contexto cultural;

[...] a conveniência de se utilizarem, para a formação de uma consciência histórica nacional da nossa juventude, certos tipos de mitos folclóricos brasileiros, inclusive curiosidades referentes ao meio físico, fauna e flora;

[...] que a enorme quantidade do material estrangeiro destinado às publicações do gênero entra no País sem pagar qualquer taxa;

[...] que cumpre ao Governo evitar a evasão de divisas com importação de materiais desnecessários em virtude da existência de congêneres de produção nacional (BRASIL, 1963)

Ou seja, havia, antes da instauração da ditadura militar, senão uma grande preocupação, pelo menos um entendimento da importância das HQs para a infância e a juventude brasileira, quadro que reforça ainda mais a posição que os dois gêneros: humor – principalmente nas tiras cômicas – e infantil predominavam no mercado de quadrinhos do Brasil, sendo intensamente influenciado pelo mercado internacional, como havia sido afirmado anteriormente.

Há ainda que se ressaltar que a mesma lei considerava como produção brasileira também HQs de estrangeiros erradicados no Brasil – como o caso de Ângelo Agostini, e quadrinhos adaptados como o caso de *As aventuras de Chiquinho*. Apesar disso, de acordo com Cirne (1971) as empresas que publicavam quadrinhos importados impetraram um mandato de segurança contra o Decreto e, ainda que o Supremo Tribunal Federal tenha decidido pela não aceitação desse mandato, o Decreto foi arquivado. Como afirma Amaro Braga: “esta tradição de copiar o material estrangeiro foi algo que se desenvolveu no imaginário dos desenhistas e principalmente nos editores de quadrinhos que viam nesta atitude a única saída para um suposto mercado nacional” (BRAGA, 2011, p. 108).

Com o início do período ditatorial, os artistas da Adesp passaram a ser suspeitos de comunismo e subversão (GONÇALO JUNIOR apud CESAR, 2010) e a luta pelas cotas foi abandonada, abrindo espaço para a enxurrada de quadrinhos estrangeiros, provenientes principalmente dos Estados Unidos. Esse é um fato que ocorreu não só no Brasil, mas que irá refletir diretamente na produção ocidental como um todo introduzindo o modelo de HQs estadunidenses como principal. Aqui ele tomou a forma de Suplemento Juvenil, implementado por Adolfo Aizen<sup>63</sup>

Por mais que o riso tenha sublinhado a eclosão das HQs na imprensa norte-americana do começo do século XX, é com a ênfase aventureira e o foco posterior desta nos super-heróis, que o quadrinho norte-americano ocupa todos os espaços. O modelo aconteceu de modo planetário (Id, ibid. p.58).

De uma certa forma, o fim de O Tico-Tico já havia sido vaticinado em 1934, quando o modelo norte-americano de produção e veiculação de histórias em quadrinhos fez sua estreia formal no território brasileiro. Ele foi trazido pelo jornalista e depois editor Adolfo Aizen, sendo veiculado inicialmente nas páginas de seu Suplemento Juvenil (VERGUEIRO, 1999).

Apesar do gênero da superaventura ser publicado para o público adolescente, era frequente também, o consumo infantil dessas HQs. Assim, basicamente, durante décadas, as bancas brasileiras proveram aos seus leitores uma enxurrada de histórias das personagens da Marvel e da DC Comics, as duas maiores editoras do gênero nos Estados Unidos. Esses quadrinhos possuem características bem distintas dos quadrinhos de humor, com traços mais elaborados, tramas extensas e pouco da relação com o contexto social e com piadas e o humor. Ainda assim, constituem, não só uma importante parte da história dos quadrinhos no Brasil, como a relação do mercado brasileiro com o internacional e a *conjuntura cultural*.

Ao mesmo tempo, surgiu um forte movimento *underground*<sup>64</sup>, que fizeram do humor, principalmente, um traço da resistência à política opressiva que era

---

<sup>63</sup> O Suplemento Juvenil que foi anteriormente batizado de Suplemento Infantil consagrou, ao seu tempo, uma proposta inovadora de publicação de histórias em quadrinhos no Brasil. Foi lançado inicialmente como apêndice do jornal diário A Nação e teve tanto sucesso que, a partir da edição de número 14, começou a ser publicado de forma independente. Era baseado nos suplementos estadunidenses, inclusive, na escolha das HQs publicadas: Flash Gordon, Tarzan, Mandrake, Popeye, Brick Bradford e Mickey Mouse, entre outros (VERGUEIRO, 1999). Adolfo Aizen posteriormente ao término do *Suplemento*, fundou a Editora Brasil-América Ltda. que publicava as *Seleções Coloridas de Walt Disney* e a famosa *o Herói*, que se tornaram a base de uma das maiores editoras de HQs no Brasil: a EBAL (MOYA, 1977).

<sup>64</sup> Palavra inglesa que significa por baixo. Utilizada nos quadrinhos para denominar as HQs que não feitas para o grande público e que tratam de temas polêmicos como sexo, drogas, violência.

desenhada no ocidente, durante o período ditatorial latino-americano principalmente, nos jornais e *Zines*<sup>65</sup>, o maior espaço para os quadrinhos nacionais e que seria gradativamente estrangulado pelo governo brasileiro. Desse contexto surge nas obras de Millôr (*Ignorabus*); Ziraldo (*Pererê*); Henfil (os famigerados *Fradinhos*) e até em traços capixabas, com Milson Henriques (*Edilberto*).

A resistência se dará, vias de fato, nos jornais independentes dedicados ao humor, tendo o seu maior representando o *Pasquim*, que lançou artistas importantes como Laerte, Luis Gê, Angeli e Paulo Caruso. Todos profissionais que, curiosamente, ocupam hoje os melhores espaços na imprensa diária, por produzirem quadrinhos com humor inteligente e de nível internacional (PATATI e BRAGA, 2006). Enquanto isso, surgia a revista *Mônica* em 1970 e o império que irá fazer frente à Disney no Brasil – pelo menos no que diz respeito a Histórias em Quadrinhos: o Estúdio Mauricio de Souza.

#### **2.4 A gênese da Turma da Mônica**

Todas as revistas e personagens que fazem parte do universo da Turma da Mônica são de propriedade de Mauricio de Souza. Nascido em 1935, no interior de São Paulo, o futuro quadrinista sempre teve vontade de publicar seus desenhos. Entretanto, começou sua carreira como repórter policial no jornal *Folha da Manhã*.

Em 1959 esse jornalista de coluna policial criou uma tira cômica sobre um garoto e seu cão: Franjinha e Bidu. Nascia, nesse gesto, o maior Estúdio de Histórias em Quadrinhos do Brasil. Durante os próximos dez anos, Mauricio de Souza criaria uma série de personagens que figurariam em outras tiras: Cebolinha, Piteco, Chico Bento e Penadinho, Horácio, Raposão, Astronauta, Titi, Jeremias.

Em meio a tantas figuras masculinas, em 1963, surge uma figura feminina no meio da garotada: inspirado nos trejeitos da filha, ele criou a Mônica, que se tornou não só a personagem principal de seu universo, como a líder da Turma.

---

<sup>65</sup>Publicações independentes de baixo custo. Geralmente produzidas por universitários e distribuídas gratuitamente.

Ao longo dos anos, Mônica foi ganhando destaque nos quadrinhos e em 1970, surgiu a primeira revista do quadrinista: A Turma da Mônica, já com tiragem de 200 mil exemplares<sup>66</sup>. Posteriormente foram criados os títulos: Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento que, juntos, configuram o elenco principal da Turma da Mônica.

Por utilizar como meio de produção o estúdio – cada processo de criação passa por um especialista diferente – Mauricio de Souza pôde expandir o universo simbólico da Turma da Mônica para outros campos, como a animação e produtos licenciados. Na década de 1980, a produção do quadrinista já alcançava sucesso mundial. Hoje a Turma da Mônica alcança em torno de 30 países<sup>67</sup>, com destaque especial para o projeto de alfabetização Chinês, com uma revista em quadrinhos online.

## 2.5 Os protagonistas.

Em 1963, Mauricio de Souza inspirado em sua própria filha, criou uma menina *baixinha, dentuça e gorducha*, bastante geniosa, e publicou-a em uma tira do Cebolinha, personagem que já figurava em suas publicações de jornal (figura 5)



**Figura 5.** Primeira tira com Mônica.

Fonte: Tiras Clássicas da Turma da Mônica, Panini, Brasil, set. 2007

A personagem ganhou tanto destaque que teve sua revista própria a partir de 1970 e é dona do título do universo de Mauricio de Souza. Quem folheia pelo menos um número dos títulos Mônica ou Cebolinha, com certeza irá se deparar com alguma história em que o Cebolinha tenta tirar o título de “dona da rua” da

<sup>66</sup>Portal da Turma da Mônica. Disponível em: <[www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)> Acesso em 18 mai. 2012.

<sup>67</sup> GENARO, 2010.

Mônica com um “plano infalível”. O final dessa história são sempre “coelhadas” distribuídas pela Mônica para o Cebolinha e qualquer outro menino que ele consiga envolver nos seus planos.

Mônica é a personificação de uma verdadeira super-heroína de HQs: tem superforça, luta sempre pelo bem e salva o mundo algumas vezes de vilões como o Capitão Sujo<sup>68</sup>. Dona de uma ética interminável e de uma bondade implacável, ela está sempre tentando ajudar seus amigos e é líder de sua turma.



Figura 6. Mônica original  
 Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011.  
 Disponível em:  
 <<http://www.monica.com.br>> Acesso  
 em 08. out. 2011

Ainda assim, Mônica possui um lado de desvio<sup>69</sup>: é descrita como *baixinha, gorducha e dentuça*, atributos que claramente não fazem parte do rol de adjetivos dos corpos esculturais das super-heroínas. Sua liderança também é exercida muitas vezes, pela força e pela violência. Ela bate em meninos com um coelho de pelúcia azul, o Sansão. Bate também em Vilões e Vilãs, e raras às vezes, em meninas. Apesar dos seus alvos serem

majoritariamente figuras masculinas.

Ela também é descrita e desenhada como dona de um “gênio forte” o que pode ser

traduzido como um comportamento raivoso e agressivo. É bastante comum ver a Mônica sendo retratada com as sobrancelhas em formato de V, com raiva e correndo atrás de algum menino, geralmente do Cebolinha. Em outros momentos, ela é retratada com muita delicadeza e feminilidade, quando está calma e feliz.

<sup>68</sup> Um vilão que tenta dominar o mundo, ou o bairro do limoeiro, que é onde se passa as histórias da Turma da Mônica, através da sujeira e da poluição.

<sup>69</sup> Desvio aqui é tratado pela perspectiva do desvio social. Para saber mais sobre a questão, cf. VELHO, 1998:

Em resumo, podemos descrever a personagem em seu contexto original (figura 6), com seis ou sete anos de idade desta forma:

- não parece estar completamente socializada no gênero feminino. É violenta e autoritária e utiliza-se da força para manter seu posto de liderança entre os amigos.
- Sofre preconceito das outras crianças por seus atributos físicos: baixa estatura, dentes salientes, excesso de peso. Entretanto, é interessante observar que só consegue-se distinguir os dentes. De resto ela se parece com os outros personagens da turma.
- Em contrapartida é mostrada brincando de casinha e querendo ser salva por algum príncipe encantado.
- Tem um cachorro com suas feições físicas e completamente descontrolado, afobado e bravo chamado Mônica.

Ser líder da turma desperta em Cebolinha (Figura 7) uma inveja interminável, que acredita que por seus atributos de inteligência e perspicácia – é de longe, a personagem mais esperta e vive enganando seus amigos para cederem a suas vontades – deve ter o posto de “dono da rua”, traduzindo: de líder da turma. Seu objetivo final é ser “dono do mundo”. Dono de um ego interminável, Cebolinha possui dislalia e poucos cabelos – cinco fios apenas- mas em momento algum isso faz com que se sinta diminuído em seu meio social.

Em alguns momentos é também retratado como um menino doce e gentil, principalmente quando está com sua família – mãe, pai e irmã<sup>70</sup>. Isso traz uma

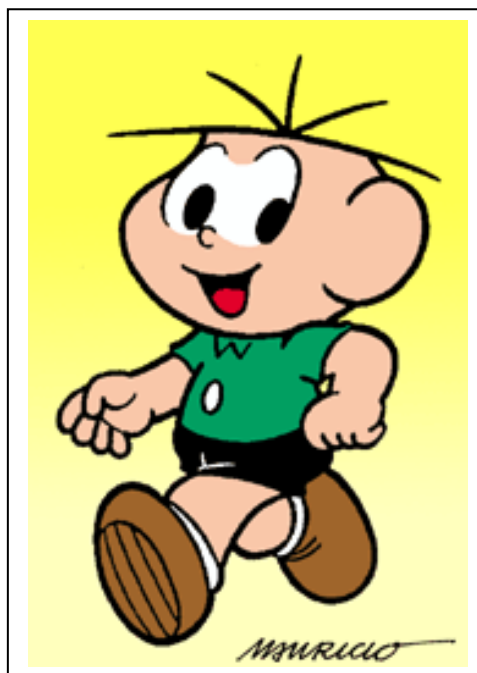


Figura 7. Cebolinha original.  
 Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011.  
 Disponível em:  
 <<http://www.monica.com.br>> Acesso em  
 08. out. 2011

<sup>70</sup> Essas duas retratações mudaram bastante com o passar dos anos. Enquanto o Cebolinha original era mais calmo e filosófico, a Mônica original era realmente gordinha, baixinha e dentuça. Pode-se ver a

dualidade para o caráter da personagem que ora é representado como uma pessoa egocêntrica, dominadora e um tanto quanto malévola, outra como um menino doce e gentil. Podemos resumir a personagem nos seguintes pontos:

- possui dislalia (troca os Rs pelos Ls) e pouco cabelo, entretanto não sofre tanto preconceito quanto a Mônica. Pelo contrário, é o maior algoz da protagonista, sempre reforçando suas características “desviantes” e tentando minorizá-la por isso.
- É representado como uma criança extremamente inteligente, porém com mania de grandeza e egocentrismo profundo (quer ser o dono da rua, do bairro e do mundo).
- Vive criando “planos infalíveis” para destituir a Mônica de sua liderança e sempre falha.
- Tem um cachorro de estimação verde que não possui diferenciação da face e da traseira (duas caras) chamado Floquinho

Essa sede de poder do Cebolinha e o gênio forte da Mônica são os principais agentes articuladores da rivalidade entre ambos. Apesar de se considerarem amigos, são raras as vezes que aparecem em atitudes cooperativas.

Existem ainda duas outras duas personagens consideradas protagonistas e que envolvem o núcleo urbano da Turma da Mônica, Magali e Cascão.

A Magali também é uma personagem inspirada em uma das filhas de Mauricio de Souza. Melhor amiga de Mônica, é descrita como uma menina doce, meiga e simpática – bem diferente da líder da Turma. O desvio de Magali está na sua fome incontrolável, que a faz comer volumes de comida inimagináveis para uma criança comum. Sua comida predileta é melancia e é comum ver a personagem sendo retratada com uma na mão. Apesar disso, Magali é retratada e descrita como uma garota magricela.

Assim, as principais características de Magali (Figura 8) são

- tem compulsão alimentar mas não engorda. É descrita como esganada.
- Também não sofre tanto preconceito quanto a Mônica em relação ao seu defeito.
- É a melhor amiga de Mônica e a personagem com que ela menos briga.
- É representada como uma criança meiga e delicada. Um tanto quanto imaginativa e sonhadora. Suas histórias são mais introspectivas e as outras personagens aparecem pouco em seu título.
- Tem um gato branco de estimação chamado Mingau.



Figura 8. Magali original  
 Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011.  
 Disponível em:  
 <<http://www.monica.com.br>> Acesso em 08. out. 2011



Figura 9. Cascão original  
 Fonte: TURMA DA MÔNICA, 2011.  
 Disponível em:  
 <<http://www.monica.com.br>> Acesso em 08. out. 2011

Para fechar o elenco principal existe Cascão, o melhor amigo do Cebolinha e seu companheiro de planos infalíveis, apesar de ser quem geralmente acaba contando a ideia do plano sem querer para Mônica. Cascão é um menino que não toma banho, porque tem fobia de água. É representado como sendo super criativo seja para inventar modos de fugir de água, como para inventar brinquedos e brincadeiras. Várias vezes é representado brincando no lixão ou sentado em uma lixeira, ou ainda, com um guarda-chuvas. Podemos resumir a personagem da seguinte forma:

- não gosta de tomar banho e vive sujo.
- Apesar de ser descrito como com um cheiro insuportável também não sofre tanto preconceito dos amigos, apenas quando está muito fedorento.
- É representado como uma criança extremamente criativa, reinventando seus próprios brinquedos e criando outros reciclando lixo.
- Tem um porco de estimação chamado chovinista.

Essas são as quatro personagens que são protagonistas da Turma da Mônica e possuem título próprio<sup>71</sup>. São as primeiras personagens a aparecer na Turma da Mônica Jovem.

O ramo de HQs do gênero infantil é, sem dúvida, o que obteve mais expressividade no Brasil. Não tenho como afirmar numericamente, mas é fato que uma parte expressiva da população brasileira começou a ler HQs com os quadrinhos de Mauricio de Souza. Não obstante, o império da Mônica não estava em vôo solo. Na mesma época, no Brasil, outra produção que era bastante procurada nas bancas eram os quadrinhos Disney, que iriam influenciar milhares de quadrinistas pelo mundo e fortalecer o modelo de gestão empresarial das HQs.

## **2.6. O fator Disney e sua influência mundial**

Apesar de Walt Disney ter construído seu império baseado em animações, o ramo da empresa responsável por enquadrar as personagens Disney mostrou-se poderoso não só nos Estados Unidos, como no restante do mundo. Essa relação foi tão significativa que, por exemplo, na França se utiliza como um dos termos genéricos e populares para designar personagens de quadrinhos *petit miquets*<sup>72</sup>, em português, “pequenos Mickeys”<sup>73</sup>.

No Brasil essa situação não é diferente, pelo contrário, os quadrinhos da

---

<sup>71</sup> Chico Bento é a outra personagem protagonista da Turma com título próprio, mas figura no núcleo do campo e não apareceu até hoje em TMJ.

<sup>72</sup> Cf. PATATI e BRAGA, 2006, p.183.

<sup>73</sup> Apesar de ser um país que possui uma forte produção de HQs e personagens importantes, como Tin Tin e Asterix. Quadrinhos são chamados em francês de Bandes Dessinées.

Disney são mais produzidos aqui do que nos Estados Unidos. Introduzidos no país na década de 1950 pela recente fundada editora Abril com a HQ *O pato Donald*, eles perduram até hoje nas bancas de jornal. Foi lançado no país um total de 90 títulos diferentes, sendo que há ainda 10 títulos publicados periodicamente.

Outro fato interessante de ressaltar é a personagem Zé Carioca, criada em 1944, estreou nos filmes *Saludos Amigos* e *The three caballeros*. MacCann (1995) afirma que Zé Carioca era parte de um projeto com intenção de estreitar laços diplomáticos entre o Brasil e os Estados Unidos, na época da II Guerra Mundial.

Sendo propaganda ideológica ou não, o fato é que Zé Carioca foi tão bem recebido e querido pelos leitores brasileiros que sua revistinha vindo sendo publicada desde 1961<sup>74</sup>. Além disso, é a única personagem da Disney que possui nacionalidade, todas as outras são oriundas de *Patópolis* uma cidade que não possui territorialidade definida (MENDES, 2003).

Mas o que tudo isso tem a ver com a Turma da Mônica Jovem? A resposta encontra-se do outro lado do planeta, no mesmo período, surgia o quadrinista japonês Osamu Tezuka, que, inspirado no trabalho de Walt Disney, criou o mangá moderno.

## 2.7 Enquanto isso, no Japão...

Antes ainda é preciso definir, o que são mangás? De forma genérica e simples, quadrinhos japoneses. A palavra deriva do estilo criado pelo pintor Katsuhika Hokusai (1760-1849) que descrevia seu trabalho – uma sucessão de desenhos – como *Hokusai Manga*. A palavra é formada por dois caracteres: *man* (“involuntário”) e *ga* (“desenho”, “imagem”) e este significado “se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou humor gráfico, à semelhança da palavra inglesa *cartoon* (MOLINÉ, 2004, p.18).

Apesar das histórias em quadrinhos japonesas existirem e serem legitimadas como tal desde 1901 com o trabalho de Rakuten Kitazawa – “A viagem a Tokyo

---

<sup>74</sup> Todos os números e datas foram retirados do *site* Disney Comic Worldwide. Disponível em: <<http://www.wolfstad.com/dcw/brazil/>>

de Tagosaku e Mokubê” com a denominação de *manga*, com o início da Segunda Guerra Mundial, houve um declínio da produção de mangás, causada não somente pela restrição de papel, como pela censura (MOLINÉ, 2004).<sup>75</sup>

Diversos apontamentos são feitos para explicar como um país arrasado pela guerra conseguiu, em vinte anos, se tornar uma das maiores potências industriais do mundo, e com ele a indústria do entretenimento. Sobre os mangás, aponta-se desde hábitos culturais e estímulos do governo para que a população produzisse mais, como meios de distribuição e hábitos de leitura, que fazem do público japonês um ávido consumidor de quadrinhos<sup>76</sup>.

## 2.8 O pai da narrativa invertida.

Foi nesse contexto que surgiu o trabalho do quadrinista Osamu Tezuka (1928-1989), apelidado não somente de o *pai* do mangá, como também o *Deus* do mangá. De fato, seu trabalho está refletido em toda indústria do mangá e da animação, e é tido como um “símbolo da luta para elevar o mangá de entretenimento principalmente para crianças a narrativas de todos os tipos de leitores, de todas as idades (GRAVETT, 2006, p.28).

Mas o que faz de seu trabalho tão especial? Bom, a resposta é encontrada na sua forma de fazer quadrinhos. Profundamente influenciado pelo cinema e pelas animações da Disney, Tezuka transpôs toda a dinâmica de movimento para os seus quadrinhos, imitando movimentos de uma câmara para gerar uma sensação de ação.

[...] a principal influência narrativa de Tezuka veio do cinema. [...] A família ia frequentemente ao cinema e, em casa, assistiam várias e várias vezes aos filmes amadores do senhor Tezuka, filmados em 8mm, a coleções de filmes da Disney, a desenhos animados dos irmãos Fleischer ou a comédias de Charlie Chaplin (GRAVETT, 2006, p.30).

[...] o cinema – tanto de imagem real como de animação – e o comic norte-americano haviam influenciado o jovem Tezuka o suficiente para que importasse essas inovações [...] a admiração que sentia pelos desenhos animados Disney e Fleischer pode ser comprovada pelo modo como quase todos seus personagens aparecem desenhados: com olhos grandes e amplas e brilhantes pupilas, em homenagem aos desenhos animados americanos (MOLINÉ, 2004, p.22).

---

<sup>75</sup> No Japão do pós-guerra, bombardeado pelos Estados Unidos e com a economia arrasada, a indústria do entretenimento teve incurrir em seus leitores, hábitos muito peculiares. Um deles foi o *Kashibon* ou *Kashinon*, mangás de aluguel, que eram distribuídos nas bibliotecas ambulantes (MOLINÉ, 2004)

<sup>76</sup> GRAVETT, 2006, p. 16-21 e p.42-54; MOLINÉ, 2004, p.23-26

Ele chegou inclusive a criar requadros semelhantes às telas do cinema, em colunas verticais dentro da página, como rolos de um filme (GRAVETT, 2006, p.32). A influência do cinema no quadrinista era tão grande, que ele usava uma boina preta à semelhança dos artistas franceses. Tendo se tornado um diretor de suas personagens, ele criou biografias de seus “atores” e resenhas sobre suas atuações. “Isso o ajudava a construir um relacionamento especial com seu público, que gostava de reconhecer o rosto familiar dos atores nos papéis de sempre [...]” MOLINÉ, 2004 p.34)

Além do *layout* inovador, as narrativas de Tezuka eram bem mais consistentes e extensas, com um número de páginas elevado. Ele também adaptou histórias clássicas da literatura mundial, como *Fausto* de Goethe, *Crime e Castigo* de Dostoiévsky todos com estilo *fofinho* de bonecos arredondados e de olhos grandes, referência direta da infância.

## 2.9 A influência nipônica e a produção de quadrinhos em “estilo Mangá”

O estilo mangá se revelou como grande inovação e grande renovação da estética mundial a partir do final do século 20 e do início do século 21. E isso só mostra como a influência dos quadrinhos japonesa ainda tem muito que acrescentar e surpreender no cenário cultural [...] (BORGES, 2010, p.7)

A obra do artista Osamu Tezuka influenciou diversas gerações de quadrinistas do mangá – os chamados *mangákas* – quanto o que aqui no Brasil vai ser conhecido como o *estilo mangá*<sup>77</sup>. Aliado a isso, o mangá se consolidou como uma das mídias mais poderosas do Japão pelo fato de ser produzido com baixo custo – impresso em papel jornal em preto e branco – e com uma linguagem e narrativa envolvente – pela influencia *layout* de Tezuka.

Com a expansão dessa indústria quadrinística, foram surgindo nichos de publicações para leitores específicos, divididos por sexo, faixa etária e ocupação, com uma média de 15 publicações per capita, abarcando cerca de 40% da produção editorial do país<sup>78</sup>.

No Japão hoje, a cultura pop aparece sob várias formas: aspectos da música popular (como *enka*), karaokê, videogames, desenhos animados (animês), filmes, novelas de TV, entre outras. No entanto, a forma que mais reflete a tradição cultural

<sup>77</sup> O próprio Mauricio de Souza enumera como características do mangá que considera mais interessantes: “a expressividade dos olhos”, “algumas cenas mais ágeis” (CESAR, 2010, p.37).

<sup>78</sup> Moliné, 2004, p.25

intensamente visual são os mangás (as histórias em quadrinhos japonesas). Atualmente, as imagens dos mangás, consumidos por milhares de pessoas semanalmente, mostram uma mudança de ideias políticas e culturais do oriente para o ocidente. Os temas que envolveram a juventude japonesa dos anos 70 e 80 tornaram-se relevantes para as juventudes norte-americana, europeia e brasileira nos anos 90 e no novo milênio (LUYTEN, 2005, p. 08).

Tendo a animação como poderosa aliada nessa empreitada cultural, os mangás espalharam sua influência pelo mundo. A Cultura Pop Japonesa, não só impulsionou um setor industrial fundamental para a economia do Japão, como tornou-se um dos seus maiores embaixadores culturais da visão de mundo dos japoneses para o resto do globo.

## 2.10 O Mangá brasileiro.

Já lemos tudo, já copiamos muito, já cumprimos nosso papel de papagaios. A estratégia agora é hibridizar, no melhor estilo canibal da antropofagia andradiana, devorando o quadrinho estrangeiro no que ele tem de melhor e no processo digestivo misturar com o melhor do quadrinho nacional; no bolo alimentar que se forma, há toda uma nova linhagem de proteínas e vitaminas que fortalecem todo o organismo cultural (ALVES, 2003, p.38).

Aqui no Brasil, apesar dos registros não só de influência como de produção de quadrinhos em “estilo mangá” datem de desde a década de 1960<sup>79</sup> a popularização só terá início de fato na década de 1980, com a publicação de *Lobo Solitário*. Não obstante, é com os animês que a aceitação dos quadrinhos japoneses se dará no contexto brasileiro. Mesmo tendo havido uma explosão de títulos na década de 1970 e 1980, como *Speed Racer (Mahha Go Go Go)*; *A princesa e o Cavaleiro (Ribon no Kishi)*; *Patrulha Estelar (Yamato)* e *Akira* – considerado um marco da animação mundial -, entre outros, é somente com o sucesso da extinta TV Manchete, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, em 1994, que o mangá irá se consolidar como um nicho no mercado de quadrinhos brasileiro (BORGES, 2010, p.05).

Ainda que *Cavaleiros do Zodíaco* tenha estreado na TV brasileira há quase duas décadas essas mídias continuam atraindo muitas crianças e jovens devido a popularização da TV a cabo e de canais voltados para a animação; um grande número de lojas especializadas em Cultura Pop Japonesa, principalmente concentradas no bairro da Liberdade em São Paulo; além de um crescente número de eventos sobre Cultura Pop e quadrinhos.

---

<sup>79</sup> O brasileiro Claudio Seto, publicou uma série de histórias no estilo *gekigá* – de temática dramática – pela editora Edrel, entre 1966 e 1967 (BRAGA, 2011; BORGES, 2010)

Outro dado interessante é sobre as publicações de Mangá Nacional ou das “revistas em estilo Mangá” é que uma quantidade expressiva dessas revistas foi lançada muito antes da Turma da Mônica Jovem. Títulos como *Victory*, *Combo Rangers* e *Holy Avenger*, se destacaram no mercado de HQs brasileiro no início da década de 2000. Entretanto, houve uma diminuição considerável de títulos deste formato entre 2003 e 2010<sup>80</sup>, mesmo que o lançamento da TMJ em 2008 tenha impulsionado a criação de outras no ramo, como *Luluzinha Teen* em 2009 e *Didi e Lili: geração Mangá*, em 2010. Estas versões em mangá nacional demonstram uma tendência do mercado de quadrinhos em investir apenas em ambientes já consolidados, como a própria TMJ.

Braga (2011) divide a produção de mangás brasileiros em três tipos: a) *Mohomangá* ou *Mangá-mimético*, que reproduz fielmente a estética e os elementos do mangá original; b) *Kongo-Mangás* ou *Mangá-Híbrido* que se apropria de alguns elementos e temas dos mangás, mas não reproduz totalmente seu esquema estilístico; c) *Nikkei-Mangá* ou *Mangá-Nativo* cujos quadrinhos se reproduzem como nacionais, apesar de serem reconhecidos esteticamente como Mangás.

Apesar dele não citar a TMJ em nenhum dos casos, penso que ela se enquadraria como um *Kongo-Mangá* devido a alguns fatores. Primeiramente, é perceptível a quantidade de volumes envolvendo temáticas da Cultura Pop, ou histórias de cotidiano escolar que obedecem a mesma universalidade dos quadrinhos da Turma da Mônica (Quadro 1). Em contrapartida, há pouquíssima referência à realidade brasileira<sup>81</sup>. Desde a ambientação, cenário, figurino das personagens, tudo poderia estar acontecendo em qualquer cidade do mundo.

Ao contrário de boa parte dos outros quadrinhos, a obra de Mauricio de Souza pouco referencia a realidade do Brasil, expondo personagens com

---

<sup>80</sup> Cf. Mangás Brasileiros, disponível em: < [http://www.kotatsu.com.br/wiki/doku.php?id=mangas\\_brasileiros#section6](http://www.kotatsu.com.br/wiki/doku.php?id=mangas_brasileiros#section6) > Acesso em 30 abr. 2012; BRAGA, 2011.

<sup>81</sup> Nos quadrinhos da Turma original, essa “retratação da realidade brasileira” fica a cargo das revistinhas do Chico Bento, que abarcam não só as “histórias da roça” como os núcleos da “floresta” com a “Turma do Papa Capim” – o índio estereotipado de Mauricio de Souza – e a “Turma da Mata” – com diversos animais que não fazem parte da nossa fauna: um leão, *rei Leôncio*; um elefante verde, *Jotalhão*, um bicho não identificado, Luis Caxeiro, entre outros. Curiosamente, nenhuma dessas personagens aparece em TMJ. Chico Bento é o único dos personagens títulos da Turma original que não obteve sua versão *Jovem*.

características um tanto quanto genéricas. Se por um lado, há quem critique esse posicionamento do autor, agora ainda mais reforçado na TMJ, por outro, há de se convir que o sucesso mundial que a Turma da Mônica alcançou provavelmente não aconteceria se não houvesse essa linguagem universal nos quadrinhos de Mauricio de Souza.

Outro ponto que corrobora essa classificação é marcado pela própria publicação: *em estilo mangá* está escrito em todas as capas e, na última página de todas as revistas, tem uma ilustração da Mônica com um recado bem claro, transcrito abaixo:

Sem essa de ler do lado errado, hein galera? Tudo bem que o mangá japonês é lido no sentido oriental (da direita pra esquerda), mas eu dei um toque pro Maurício e ele deixou nossas histórias do jeito que a gente já tá acostumado: no sentido de leitura ocidental. Vamos combinar que, apesar de ser estilo mangá, ainda é, estilo Turma da Mônica né?

Ou seja, ainda que haja uma apropriação dos elementos dos quadrinhos japoneses – traço, requadros, expressões faciais – há, antes, o estilo do traço de Mauricio de Souza e mais importante, há a necessidade de marcar isso. É um discurso que prega que a TMJ, diferentemente dos outros mangás brasileiros, não uma publicação feita para seguir uma tendência de mercado, e sim, uma criação única e inovadora.

Abaixo, segue uma relação de todos os números que entraram no escopo da pesquisa, dividido em colunas por título, temáticas abordadas e data de publicação. Pode-se perceber com ele, as temáticas que influenciam a publicação e que também estão presentes no universo simbólico do *Teen*.

Quadro 1 – Temáticas que aparecem na Turma Jovem, por número.

Nº	Título	Temáticas	Data de Publicação
1	Quatro dimensões mágicas	Realidade paralela, mitologia japonesa, conspiração para dominar o mundo.	Agosto/2008
2	Quatro dimensões mágicas	Realidade paralela, mitologia japonesa, RPG.	Setembro/2008

3	Quatro dimensões mágicas	Realidade paralela, mitologia japonesa, tecnologia, robôs gigantes.	Outubro/2008
4	Quatro dimensões mágicas	Realidade paralela, mitologia japonesa, campeonato de luta.	Novembro/2008
5	Aventuras do dia-a-dia	Cotidiano	Dezembro/2008
6	O brilho de um pulsar	Robôs gigantes, aventuras no espaço, monstros, combates estelares, conspiração para dominar a galáxia.	Janeiro/2009
7	O brilho de um pulsar	Robôs gigantes, aventuras no espaço, monstros, combates estelares.	Fevereiro/2009
8	O brilho de um pulsar	Robôs gigantes, aventuras no espaço, monstros, combates estelares.	Março/2009
9	O príncipe perfeito	Escola, teatro	Abril/2009
10	Conta comigo!	Escola, estudos, amizade	Maió/2009
11	Ser ou não ser?	Escola, futebol	Junho/2009
12	Ser ou não ser?	Escola, futebol	Julho/2009
13	O dono do mundo!	videogames, RPG online, internet	Agosto/2009
14	O dono do mundo!	Games, RPG online, internet	Setembro/2009
15	Monstros do Id	Psicologia, alter-ego, Id, monstros, realidade paralela	Outubro/2009
16	Monstros do Id	Psicologia, alter-ego, Id, monstros, realidade paralela	Novembro/2009
17	Monstros do Id	Psicologia, alter-ego, Id, monstros, realidade paralela, super-heróis	Dezembro/2009
18	Surge uma estrela	Música Pop, Divas do Pop, fama, amizade	Janeiro/2010
19	Surge uma estrela	Música Pop, Divas do Pop, fama, amizade	Fevereiro/2010

20	Um dia de agito	Cinema, falta de dinheiro,	Março/2010
21	No país das Maravilhas	Baseado em "Alice no País das Maravilhas"	Abril/2010
22	No país das Maravilhas	Baseado em "Alice no País das Maravilhas"	Maió/2010
23	O caderno do riso	Baseado em "Death Note"	Junho/2010
24	O caderno do riso	Baseado em "Death Note"	Julho/2010
25	Desafio sobre patins	Esportes, competição, patins	Agosto/2010
26	O aniversário de 15 anos da Marina	Baile de 15 anos	Setembro/2010
27	O aniversário de 15 anos da Marina	Baile de 15 anos	Outubro/2010
28	O aniversário de 15 anos da Marina	Baile de 15 anos	Novembro/2010
29	O mundo do contra	Cinema, super-herói, conspiração para dominar o mundo.	Dezembro/2010
30	O mundo do contra	Cinema, super-herói, conspiração para dominar o mundo.	Janeiro/2011
31	Divisão por dois	Namoro, traição	Fevereiro/2011
32	Cuidado com o que deseja	Robôs, magia, romance	Março/2011
33	O peso do problema	Obesidade, comida, dieta, estética do corpo.	Abril/2011
34	Quer namorar comigo?	Namoro	Maió/2011
35	Baile à fantasia	Festa a fantasia,	Junho/2011
36	O show deve continuar	Musica, montar uma banda	Julho/2011
37	Um mundo diferente	Realidades paralelas	Agosto/2011
38	Masmorras e dragões	RPG	Setembro/2011
39	Histórias de arrepiar	Halloween	Outubro/2011
40	O jogo dos reis	Xadrez	Novembro/2011
41	Cascão, o mestre do vulcão	Ciências	Dezembro/2011
42	Torneio de games	Vídeogames, jogos de luta	Janeiro/2012

43	Tesouro Verde	Homenagem a Osamu Tezuka; ecologia, Amazônia	Fevereiro/2012
44	Tesouro Verde	Homenagem a Osamu Tezuka; ecologia, Amazônia	Março/2012
1	Turma da Mônica Jovem Especial	Acampamento, lenda da lara, Ecologia,	Novembro/2009
1	Cebola Jovem Especial	Corrida espacial	Novembro/2010
1	Magali Jovem Especial	Realidade paralela, raça de gatos inteligente, "ser humano"	Novembro/2011

Fonte: arquivo pessoal

### 3 – Agora nós crescemos!



© 1999 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES - BRASIL

Ao pesquisar sobre o tema juventude, quanto mais tempo se passa, tendo a concordar com Hermano Viana (1997, p.10): “tentar decifrar o ‘jovem’ seria dar conta de todos e tudo, o que é uma tarefa pelo menos enciclopédica. É preciso então, decidir sobre que ‘jovem’ queremos, apesar de tudo, falar”.

O jovem sobre o qual venho falar é o que é representado nos quadrinhos da Turma da Mônica Jovem. É um protótipo de adolescente, o *Teen*, que está em uma situação de mediação, pois dialoga confortavelmente tanto com crianças quanto com adultos. Diferente de outros paradigmas juvenis já consolidados na sociologia da juventude<sup>82</sup>, o *Teen* que procuro analisar não é construído sob o estigma da delinquência juvenil. Pelo contrário, é visto, antes, como um modelo de adolescência que tem a benção dos adultos – pois é criado por eles – difundido na Cultura Pop, e que não só pode como deve ser seguido<sup>83</sup>.

Outro ponto que deve ser ressaltado é que esse *Teen* não é um paradigma de adolescência para todos. É antes, fruto do pensamento de adultos das camadas médias brasileiras.

Tentar entender o *Teen* representado nas páginas dessas HQs tornou-se, antes de tudo, uma tentativa não de decodificar o que é a adolescência *ipsis literis*, mas como ela é construída socialmente por um olhar adulto e de que forma ela dialoga com as outras fases da vida.

### **3.1 - A idades da Vida: os ciclos etários como construções sociais.**

O historiador francês Phillip Ariès, possui um capítulo intitulado “*As idades da vida*” do livro “*História Social da criança e da Família*”<sup>84</sup> onde realiza um resgate histórico-cultural do entendimento das idades do homem e como elas tem sido divididas. Ele afirma que elas não correspondem apenas a etapas biológicas como comumente discursa-se sobre, quando tenta-se explicar o comportamento dos indivíduos pelos ciclos etários. *As idades da vida* são, também, delimitadas por funções sociais.

A socialização primária, que segundo o mesmo Ariès, foi permutada da vida

---

<sup>82</sup> Cf. ZALUAR, 1997;

<sup>83</sup> Sobre processos de internalização de normas e condutas no ocidente, ver: ELIAS, 1994; FOUCAULT, 2010.

<sup>84</sup> Cf. ARIÈS, 1981, p.29-49.

pública para a vida privada no século XVIII, a escola vai substituindo a aprendizagem como meio de educação. Se antes a transmissão de valores e conhecimentos era feita de maneira mais geral, através da convivência com jovens e adultos, nas sociedades industriais

a criança vai sendo separada dos adultos e mantida a distância, numa espécie de quarentena, antes de ser solta no mundo. Essa quarentena foi a escola, o colégio. Começou então um longo processo de enclausuramento das crianças (como dos loucos, dos pobres e das prostitutas) que se estenderia até nossos dias, e ao qual se dá o nome de escolarização (ARIÈS, 1981, p.11).

Mesmo que a noção de infância e a de juventude tenham vestígios de consciência presentes na antiguidade clássica, a perspectiva de Ariès, como ele mesmo pontua, não é evolucionista. Dessa forma, a importância do estudo de do autor concentra-se na particularidade que as categorias geracionais adquiriam enquanto valor social particular a partir das sociedades industriais.

A partir do século XIX, a representação da infância foi sendo consolidada como um ciclo distinto, que é concomitante à instituição da família nuclear, do estado nação e da reorganização do trabalho. A criança foi sendo gradativamente encapsulada em uma representação de pureza, assexualidade e inocência, e excluída do mundo adulto, do trabalho e das responsabilidades, onde sua presença, até então, era usual

A adolescência por sua vez, emerge da separação entre os adultos e indivíduos em formação, no processo de escolarização. A partir da cisão entre o ciclo da infância e do adulto, a adolescência vai sendo percebida como um período de transição entre as duas idades da vida, um período com características particulares. Ariès(1981) pontua que a adolescência, como concebida hoje, tem suas primeiras aparições no séc. XVIII, com personagens literários, como *Siegfried*, de Wagner.

De forma gradual, essa idade da vida vai sendo consolidada e tornando-se cada vez mais abrangente na sociedade ocidental. Ela é marcada por uma íntima associação com a maturidade biológica, em contraposição a uma imaturidade psicológica, que irá impor ao adolescente uma condição especial

de *moratória*<sup>85</sup>.

As crianças e os adolescentes modernos adquiriram uma condição de tutela dos adultos, e não possuem responsabilidades jurídicas e políticas. Há a concepção de que devem passar por um período disciplinar para tornarem-se adultos<sup>86</sup>. Para isso, são submetidos aos processos de socialização básicos para internalização de normas, valores e costumes estabelecidos.

Dessa forma, as idades da vida se tornam também uma hierarquia e o desenvolvimento do sujeito adquire uma meta: tornar-se livre e autônomo e esse status só pode ser usufruído por adultos. Isso define uma condição social que torna as gerações interdependentes e hierarquizadas.

Na sociedade moderna, a criança e o adolescente se socializam para se integrarem e se adaptarem à sociedade. Esse processo de socialização implica uma longa educação, com metas em longo prazo. Ao final do mesmo, a criança deve chegar ao autocontrole, à autonomia e à independência que são características atribuídas ao adulto. A conduta de criança e de jovem devem ser superadas. (SALLES, 2005, p.37).

Por isso, como afirma Vianna (1997), todos os adjetivos que se associam a juventude, podem ser resumidos como *mudança*. Mesmo que haja um rol de atribuições que se dão à infância, a adolescência e à juventude, o aspecto transitório em busca da autonomia é uma constante.

Para esse estudo, o entendimento de infância, adolescência e juventude, será aproximado do conceito de *idades da vida* de Ariès: ciclos etários que estão condicionados não a uma passagem do tempo fixa, mas ao desenvolvimento de um *ser humano* desde o seu nascimento até a socialização básica necessária para que o mesmo possa ser incluído na vida adulta.

### **3.2 - O ser adolescente: definições de adolescência e juventude.**

A categorização<sup>87</sup> do que é ser jovem traz a juventude e a adolescência ora como sinônimos, ora como complementares à um ciclo de vida. Há, também, a definição de juventude como uma ampla categoria, que abarca dois ciclos menores, marcados pelos sujeitos denominados o jovem-adolescente e o

<sup>85</sup> CALLIGARIS, 2011. Essa condição será melhor discutida posteriormente.

<sup>86</sup> FOUCAULT, 2010

<sup>87</sup> Cf. VIANA, 1997; NOVAES, 1997; BOCK, 2007; UNESCO, 2007; ROCHA & GARCIA, 2008; COUTINHO, 2009;

adulto-jovem. Aqui, a juventude não possui, em suas relações, fronteiras bem delineadas com as categorias infância e adolescência.

Assim, adolescência inaugura o ciclo juvenil ao passo que a consolidação da idade adulta finaliza-o. Em um sentido amplo, as idades da vida podem ser entendidas como *intergeracionais*<sup>88</sup>, já que seu sentido é dado à experiência coletiva e à representação social que se faz delas, dentro de um contexto histórico-cultural.

Nessa perspectiva, o *Teen* é uma subcategoria que, diferentemente do adulto-jovem, não se referencia pela idade adulta, e sim pela infância. Seria um período transitório entre o ser criança e o ser adolescente que, no senso comum é chamado de pré-adolescente e neste caso, *Teen*<sup>89</sup>.

Esse mini ciclo – se é que pode ser chamado assim – é o período transitório da infância para a juventude. Nesta etapa, o indivíduo-criança começa a abandonar suas características infantis para tentar abraçar o ideal de ser jovem, traçando seus primeiros passos na adolescência. A grande diferença entre o *Teen* e o pré-adolescente é que o primeiro é um modelo ideal a ser seguido, bem querido pelos adultos, enquanto no segundo está contida a gênese dos ideais libertários, da falta de responsabilidade e da delinquência juvenil.

Ele obedece à um olhar do adulto, pois é criado por ele para os pré-adolescentes e adolescentes de carne e osso, para o que se pressupõe ser, de fato, o adolescente. Por isso, há uma supervisão forte da família e as figuras materna e paterna ainda são bastante presentes e referenciais para o *Teen*, apesar de não figurarem em seu círculo primário de sociabilidade – desse ciclo, fazem parte apenas os amigos – figuras centrais na vida do *Teen* – e os relacionamentos amorosos.

Assim, o conflito intergeracional, uma característica bastante acentuada na

---

<sup>88</sup> O prefixo “inter” indica uma posição intermediária, uma passagem de uma geração a outra em detrimento da ideia de permanência de tais processos na esfera cotidiana (FALCKE e WAGNER, 2005, p.25). Não há como definir as fronteiras entre um ciclo da vida e outro, pois as variáveis são muitas e seu sentido consolidado a partir da própria experiência intersubjetiva.

<sup>89</sup>Esse termo, apesar de ser da língua inglesa, quando apropriado para o português muda um pouco seu sentido. Se no inglês, os teens vão dos 13 aos 19 anos, os teens brasileiros por exemplo, estão numa faixa um pouco mais nova, por volta dos 8 ou 9 anos, até os 12 ou 14 anos.

juventude, desaparece ou se minimiza. Diferentemente da adolescência caracterizada pela crise<sup>90</sup> e a juventude, caracterizada pela delinquência<sup>91</sup>, o *Teen* representado na Turma da Mônica Jovem, possui como caminho a mediação, o diálogo, principalmente com o mundo jovem e adulto, sem, contudo, desapegar-se do conforto da infância, traduzido na segurança do lar, no carinho dos pais e em um mundo particularmente ingênuo e feliz.

Essa figura do pré-adolescente é importante para análise do meu objeto, pois hoje é o principal foco de leitores da Turma da Mônica Jovem e o público com quem as personagens mais tentam dialogar. O adolescente da Turma da Mônica Jovem parece ser um fio condutor do comportamento dos pré-adolescentes mais novos, sob a égide dos adultos. Ou pelo menos é o que pretende ser.

Mesmo que as personagens de TMJ possuam uma idade acima dos *Tens*, há todo um material extra quadrinho produzido para essa geração, que é traduzida como manuais de conduta, principalmente em relação à família e ao ambiente escolar, contextos sociais fundamentais dos *Teens*. Essas orientações são também passadas subjetivamente nos quadrinhos.

O pré-adolescente, denominado aqui de *Teen*, vem contribuir para a análise da juventude como o paradigma idealizado, a ser perseguido em nossa sociedade. Aqui, há alguns poréns que serão discutidos a posteriori.

### **3.3 - Estilos de vida juvenis: paradigmas e ideais da sociedade ocidental contemporânea.**

“Juventudes”, o substantivo no plural ajuda a evitar que se opere com a categoria *juventude* uma faixa etária “objetivamente” definida ou um grupo naturalmente constituído por “problemas” ou “interesses comuns” (NOVAES, 1997, p.119).

A conceituação da juventude abarca necessariamente a diversidade. Há vários elementos socioculturais que contribuem para designar alguém como jovem e que não estão apenas ligados a um ciclo etário<sup>92</sup>. A transcendência de um critério apenas cronológico é necessária para a compreensão do fenômeno que

---

<sup>90</sup> COUTINHO 2009; MORIN, 1977;

<sup>91</sup> VIANA, 1997.

<sup>92</sup> O próprio conceito de juventude é construído desta forma. Para saber mais sobre os estudos sociológicos de juventude e histórico de abordagem do tema, cf. ZALUAR, 1997; GONÇALVES, 2005.

trazem variáveis não apenas temporais, mas sociais. Além, deve-se levar em conta que há vários grupos – em diferentes faixas etárias – e não um grupo homogêneo (ABRAMO,2007).

[...] sempre e em todos os lugares ela [juventude] é investida também de outros símbolos e outros valores. De um contexto a outro, de uma época a outra, os jovens desenvolvem outras funções e logram seu estatuto definidor de fontes diferentes (LEVI e SCHIMITT apud ABREU, 1997).

Mead (1928) em um estudo pioneiro na área, na década de vinte, já corroborava essa ideia. Sua pesquisa foi realizada nas Ilhas Samoa, e tratava de questões relacionadas à família, adolescência e gênero. Ela concluiu que os padrões nessas esferas de discussão não são nada universais. Pelo contrário, são antes as normas e tradições culturais que direcionam a “natureza” do adolescente.

“Sob essa perspectiva, há uma tendência de encarar a juventude na sua negatividade o que ainda não chegou a ser, negando o presente vivido” (DAYRELL, 2007, p.156). Essa maneira de compreender os jovens sob o princípio da transitoriedade, transforma o sujeito em um “vir a ser” que se apoia na ideia de que, no futuro, na passagem para a vida adulta é que reside o sentido de toda a sua condição presente. Esse cenário acaba por impor ao adolescente um período de moratória, que o torna um sujeito liminar. Essa proposição é mais bem discutida no item 3.3.1.

Em contrapartida, os estudos sobre juventude são historicamente focados na delinquência, ou no comportamento desviante. O paradigma da juventude traz intrínseco o elemento crise, como pano de fundo do interesse de muitos estudiosos em analisar, sobretudo, as camadas populares da sociedade, traduzidas nos estudos das gangues e galeras (ZALUAR, 1997). “Essas imagens convivem com outra: a juventude vista como momento de crise, fase difícil, dominada por conflitos com a autoestima e/ou com a personalidade” (DAYRELL, 2007, p.156).

A cultura juvenil é, deste modo, um problema e uma paixão social através das gerações. O *ser jovem* é um pouco de tudo, representando anseios e aspirações de gerações, traduzidos no que Abramo (1994) denomina *cenar juvenis*: estados de rebeldia, instabilidade, ambiguidade, flexibilidade, tensão,

mal-estar e outros conflitos que são reunidos sob o estigma da crise psicológica. A juventude consolida-se na projeção do desejo de mudança, de experimentar o novo, de transgredir e transformar a ordem posta.

De um modo geral, a “juventude” tem estado presente tanto na opinião pública como no pensamento acadêmico, como uma categoria propícia para simbolizar os dilemas da contemporaneidade. A juventude vista como uma categoria geracional que substitui a atual aparece como retrato projetivo da sociedade. Nesse sentido condensa as angústias, os medos assim como as esperanças, em relação às tendências sociais percebidas no presente e aos rumos que essas tendências imprimem para a conformação social futura (ABRAMO, 2007, p. 79).

Para Abramo (2007) a juventude como noção social, foi profundamente baseada na sociologia funcionalista, que a concebe como uma categoria de análise etária, marcada principalmente pela transição no ciclo da vida, da infância para a maturidade, que corresponde a um momento específico e dramático da socialização, na qual os indivíduos processam a sua integração e se tornam, de fato, membros da sociedade, pois assumem os elementos “apropriados” da cultura em seus “papéis de adultos”.

A juventude e a adolescência são, portanto, conceitos construídos socialmente, e não podem ser definidas a partir de critérios exclusivamente biológicos, psicológicos ou jurídicos. Elas abarcam dimensões intrinsecamente sociais e, por isso, mudam em relação às sociedades, grupos sociais, culturas e períodos históricos. Por isso, é impossível caracterizar a juventude, e em consequência a adolescência, como uma fase fixa.

Há diversas formas de juventude e adolescência e nas linhas abaixo estão expostos os modelos mais comuns atribuídos a elas. Esse resgate contribui para problematizar o paradigma *Teen* proposto neste trabalho.

### **3.3.1 - A adolescência como um período de moratória: liminaridade e transição.**

[...] a *juventude* foi criada como um espaço liminar, uma espécie de lugar intermediário, que faz a transição entre uma maturidade adiada e uma infância espremida. Assim, é de sua natureza ser de transição, algo como um limbo, uma passagem intermediária e, como tal, mediadora de diferenças entre estados diversos. Não por acaso a adolescência é vista como um “rito de passagem” [...] pois esse lugar de transição e mediação é a marca central do jovem. (ROCHA, 2009).

Há um diálogo com a noção de idades da vida ou ciclos etários, que constata a adolescência ocidental como um período de *moratória* imposta aos

adolescentes pelos adultos no seu processo de desenvolvimento (ERICKSSON, 1976, CALLIGARIS, 2011).

Esse estado de *moratória* seria, o período em que o corpo do indivíduo já chegou à maturação necessária para que ele possa consagrar tarefas apontadas como pertencente ao mundo dos adultos - o que o faria sair de uma condição especial de infância para ser igual a todo mundo – mas que lhe serão negadas. Nessa perspectiva, o adolescente é um sujeito capaz de adotar os ideais da comunidade adulta, pois foi instruído e treinado pela escola, pela família, pela mídia.

Assim, o sujeito

se torna um adolescente quando, apesar de seu corpo e espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto. Aprende que, por volta de mais dez anos, ficará sob a tutela dos adultos, preparando-se para o sexo, o amor e o trabalho, sem produzir, ganhar ou amar; ou então produzindo, ganhando e amando, só que marginalmente (CALLIGARIS, 2011, p.15-16).

Para Calligaris, é esse tempo de suspensão da autorização para ser um adulto que torna o sujeito um adolescente.

Esse conceito de moratória pode ser pensando como uma fase de *liminaridade*<sup>93</sup> extensa e poderosa dentro de um ciclo etário. Nesse *estado liminar*, os atores do ritual – os neófitos – estão sem *status*, ou seja, sem uma denominação ou um lugar específico na sociedade. Estão fora do tempo e do espaço. “Se, portanto, a adolescência é uma forma de liminaridade, dentro dela ocorrem diversos ritos de passagem que reforçam ainda mais esse seu estado transitório na sociedade” (ROCHA, 2009, p.27)

Por não entender e aceitar esse período de forma passiva e pacífica é que percorreriam as representações da adolescência como um estado de rebeldia e reação ao mundo adulto. O sujeito adolescente é frustrado, pois vive um paradoxo: ao mesmo tempo em que lhe é imposto esse período de moratória, lhe é ensinado os anseios e desejos do mundo adulto, e com ele o sonho da liberdade, que acompanha qualquer vida adulta contemporânea.

---

<sup>93</sup> O conceito de liminaridade foi constituído por Van Gennep (1977), e se caracteriza por um estado em que o sujeito ritual é chamado de “transitante”. Ele irá ser afastado socialmente para posteriormente ser agregado sob uma nova condição social. Esse ritual de passagem ou rito de iniciação, é uma espécie de transformação da criança em adulto nas sociedades estudadas pelo autor. Ver também TURNER, 1977.

Assim, a encenação da rebeldia adolescente pauta-se na busca de um ideal cultural tipicamente ocidental, e se cristaliza através da imitação marginal do mundo adulto, na busca da própria autonomia e liberdade.

É importante atentar-se para esse olhar do adulto porque o adolescente, suas características comportamentais e sentimentos muito peculiares, só podem ser compreendidos a partir da relação que se estabelece entre ele e os adultos. E essa interação se institui de acordo com as condições culturais na qual se inserem de valores e ideias que se traduzem em representações diversas em vários artefatos culturais, como a Turma da Mônica Jovem.

Everardo Rocha e Claudia Pereira (2009) também analisam a adolescência como um período de transição, que não seria apenas *o rito de passagem*, mas uma sucessão deles: o primeiro beijo, a primeira namorada, a primeira menstruação, a primeira relação sexual, a festa de 15 anos, o vestibular, em alguns casos o primeiro emprego, etc. Nesse período de transitoriedade, eles definem duas marcas no adolescente: a ambivalência - pautada em dicotomias: no desempenho dos papéis de adulto e de criança; nas certezas e dúvidas absolutas, nas práticas adultas infantilizadas – e na fragmentação, inserida no que se chama comumente de “cultura pós-moderna” onde viver-se-ia um mundo aos pedaços.

Isso quer dizer que os adolescentes estão em um estado transitório que não se dá apenas no sentido cronológico das idades da vida, mas no plano das experiências e dos valores. No plano prático, ele alterna experiências entre grupos, culturas e ideologias com *ethos* diferenciados, e pode, por exemplo: vestir-se como um *punk* e frequentar rodas de samba. Os saberes são fragmentados e as experiências também. O adolescente pode reuni-las de múltiplos lugares que frequenta, harmonizando diferenças e compatibilizando coisas de universos lógicos distintos.

### **3.3.2 - Entre pais e filhos: o adolescente e o jovem sob o olhar adultocêntrico.**

Esse atravessamento de sentidos, em que o desejo de diferenciação do jovem se confronta com os anseios de regulação e controle próprios da ordem social instituída e adulta, ganha contornos típicos numa sociedade em que a regulação se exerce a partir do doméstico. Diante da tibieza das instituições, cabe à família, e àqueles que

Ihe são próximos, promover em primeira instância a regulação da conduta. Como a família dará conta dessa função reguladora cujo alcance deve exceder o doméstico?(GONÇALVES, 2005, p. 210-211)

Bourdieu (1983) no ensaio “A juventude é só uma palavra” debate o conceito de juventude, afirmando que no universo da adolescência os sujeitos encontram-se numa espécie de *terra de ninguém* social já que para certas coisas são adultos e para outras, crianças. Essa visão dual que o olhar adulto recai sobre o jovem é um dos principais fatores que levam a atribuição da inconstância a essa etapa da vida.

Para o autor, a construção social dos ciclos etários tem a função de estabelecer o controle social dos adultos, uma forma de exercer poder sobre os demais, colocando cada um no seu lugar. Neste caso, o lugar dos adolescentes é um não-lugar entre ser criança e ser adulto.

Para Rocha (2009), todo e qualquer discurso de um grupo sobre outro é caracterizado como uma forma de exercício de poder, e nesse caso, dos adultos sobre os adolescentes e jovens. As representações e imagens do *outro*, são caracterizadas por um viés etnocêntrico. Para além desse fato, sempre que falamos do *outro* discursamos uma interpretação, uma percepção que está embutida de toda a carga cultural e social que carregamos, e que fica claro quando uma geração observa e descreve uma mais nova.

Para além do discurso, esse poder é exercido também através da socialização, que se dá sempre do adulto sobre a criança, em uma relação de desigualdade. A sociedade exclui, por exemplo, práticas sociais e políticas a eles, deixando-os em certa perspectiva, distante do mundo adulto. Em contrapartida, concede uma maior liberdade e autonomia a eles. É o adulto que delimita o espaço das crianças, dos adolescentes e dos jovens. Esse espaço diferencia-se dependendo de diversos fatores sociais como o gênero e a classe social.

Como esses ciclos etários são pensados como o processo de desenvolvimento social e pessoal de capacidades e ajuste aos papéis adultos, são as falhas nesse desenvolvimento em um sentido hierárquico e suas tentativas de ajuste que se constituem os conflitos entre as idades da vida.

Em outra perspectiva, há de se ressaltar que o processo de socialização não é

de modo algum uma via de mão única. É antes, um processo intersubjetivo, onde as crianças aprendem a viver e conviver em sociedade. Diversos estudos de casos isolados<sup>94</sup>, como o “menino de Aveyron” mostram como é através dos processos de socialização que nos tornamos humanos nos sentidos considerados mais básicos, como a diferenciação entre quente e frio, até estruturas complexas como a construção de um *self* flexivo na contemporaneidade.

Le Breton (2009) analisa esses casos das crianças criadas por animais e pensa a socialização com um projeto coletivo, onde cada indivíduo é indutor de sociabilidade para o *Outro* que é a estrutura que organiza a ordem de significado do mundo. A noção de alteridade é a condição de sentido, pois o *Outro* é o fundador da diferença e assim, do elo social.

Assim, a experiência do ser só pode ser concebida em um projeto intersubjetivo, reflexivo e que dura a vida inteira, pois o *papel* que exercemos na vida pública é descontínuo e muda a medida que amadurecemos. Como afirma Goffman

Definindo o papel social como promoção de direitos e deveres que se tornam inerentes a um determinado status, podemos dizer que o papel social envolve uma ou mais partes e que cada uma dessas partes diferentes podem ser apresentadas como performances em uma série de ocasiões [...] (GOFFMAN, 1959, p.16, tradução nossa)<sup>95</sup>

A assimilação da cultura e, principalmente, a facilidade no manuseio de novas tecnologias<sup>96</sup>, demonstram que crianças e adolescentes não são atores meramente passivos no projeto de socialização, pelo contrário, reagem, negociam e redefinem não só as relações de poder entre adultos e jovens, como a própria realidade em que vivem<sup>97</sup>.

Não obstante, as maiores tensões em relação a esses conflitos geracionais se dá no plano familiar. Norbert Elias (1994) quando analisa a sociedade dos indivíduos discute que, em estágios de desenvolvimento social primitivos, onde

---

<sup>94</sup> Cf. LE BRETON, 2009.

<sup>95</sup> O trecho original em inglês é: “defining social role as the enactment of rights and duties attached to a given status, we can say that social role will involve one or more parts and that each of these different parts may be presented but the performer on a serie of occasions [...]” (GOFFMAN, 1959, p.16)

<sup>96</sup> Cf. PEREIRA, 2010

<sup>97</sup> Cf. BISPO, 2010; COSTA 2010; LOURENÇO, 2010.

não há um papel efetivo do Estado nos moldes modernos, o indivíduo cultiva laços mais estreitos de parentesco porque a família é a unidade primária no provimento de ajuda e proteção, além de ser responsável por transmitir valores sociais. Independentemente da presença ou não do poder público na educação infantil hoje, o que se pode retirar da discussão de Elias é que, os laços familiares permitem a própria discussão entre a representação de papéis sociais que os indivíduos retratam no meio social.

Portanto, se há conflito geracional e se isso é, de certa forma acentuado na modernidade a ponto de existir um paradigma juvenil que se cole à características de criminalidade de delinquência, antes de ser uma questão pública e que gera um temor no meio social, há uma questão privada, que parte do conflito gerado no processo de socialização dos indivíduos, que envolve pais e filhos, educadores e educados, que determina essa condição.

Assim, o temor suscitado pelo jovem, o sentimento de insegurança a ele frequentemente associado no imaginário adulto, constituem a outra face dessa moeda. Já não se trata aí do jovem cujo desvio é necessário prevenir ou mesmo punir, mas daquele que ameaça o adulto indefeso, encarnando tudo aquilo, que, em sua vida, este já não consegue controlar (PERALVA, 2007, p. 19).

Isso implica a presença de uma possível ameaça ao poder dos adultos, e a própria sociedade se vê em crise de autoridade, que se reflete em pais e educadores confusos quanto às práticas disciplinares e à suas próprias posições dentro da hierarquia familiar ou escolar. Somando-se a isso o desejo de ser jovem que existe em nosso meio social<sup>98</sup>, a mudança nas relações de poder não parte somente da atividade da geração mais nova, como também das atitudes dúbias da geração mais velha.

Em suma, a relação de poder discutida por Bourdieu (1983) é pulverizada na cultura contemporânea tanto por crianças e adolescentes proativos como por pais e adultos infantilizados, *adultescents*<sup>99</sup>, que postergam suas responsabilidades e compromissos como adultos.

Essa condição nova entre pais e filhos é bem assentada na Turma da Mônica Jovem. Na revista nº 5, possui uma história intitulada “Onze coisas que todas

---

<sup>98</sup> Essa questão é melhor discutida no próximo subtópico.

<sup>99</sup> ROCHA, 2009

as garotas gostam”, vemos a Mãe da Mônica nesse papel de amiga de sua filha.<sup>100</sup>

Na Turma da Mônica Jovem, os pais surgem como retratações mais velhas de seus filhos (Figura 10). Isso indica uma consonância com o pensamento de que as relações entre pais e filhos tem diminuído o abismo hierárquico entre eles. Por isso o conflito parental na Turma da Mônica Jovem é bastante tênue. Não há, em nenhuma das revistas que foram utilizadas para o estudo, um conflito entre jovens e adultos que seja digno de nota. A ideia é reforçar que os pais são apenas os sujeitos em outro ciclo da vida, mais maduros, mas que nem por isso deixam de possuir e usufruir de *estilos de vidas juvenis* que os ajuda a dialogar com os mais novos.



Figura 10. Os pais da TMJ.

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 1, jul., 2008.

### 3.3.3 - A juventude como um estilo de vida: todos nós queremos ser jovens.

Uma outra representação presente é uma visão romântica da juventude. De acordo com Dayrell (2007), essa juventude seria um tempo de liberdade, de

<sup>100</sup> Essa mesma história é melhor debatida no próximo capítulo, que trata da questão de gênero, aqui, quero apenas expor essa posição de igualdade da mãe para com a filha.

prazer, de expressão de comportamentos exóticos. Aquém, acrescenta-se outra tendência nesta abordagem, que é a de perceber o jovem apenas no campo da cultura, como se ele só expressasse a sua condição juvenil nos finais de semana ou quando envolvido em atividades culturais.

Essa perspectiva traz o exemplo de uma juventude que é atemporal. Viana (1997) mostra que o desejo de ser jovem é algo que perpassa toda a sociedade, independente da faixa etária. Ele afirma que o conceito de juventude parece ter colonizado todo o espaço social, e isso se mantém porque, na nossa sociedade, ser jovem é algo que está ligado à busca de transgredir as normas postas, de ser livre, seja lá qual sentido se atribua a essa liberdade.

A juventude aqui é vista como uma atitude, a juventude que está na cabeça e que, por ventura, tenta se expressar corporalmente através de intervenções cirúrgicas, pílulas milagrosas e toda parafernália estética que abarrota as prateleiras do consumo moderno.

Apesar de a primeira vista, o vínculo estabelecido entre a juventude e esse manancial de significados que traduz o “ser jovem” no imaginário como um totem da liberdade, da disposição, da saúde e outros aspectos positivos, ser delegado primeiramente à narrativas publicitárias, esse fenômeno reflete-se em diversos outros segmentos, como a política, a educação e a medicina. “A juventude hoje é uma espécie de mercadoria vendida em clínicas de cirurgia plástica, livros de autoajuda e lojas de departamentos” (VIANA, 1997, p. 8).

Para além do viés estético, há também a questão comportamental, que reajusta os modelos familiares e as práticas cotidianas. O tempo de estudo se prolonga e a entrada no mercado de trabalho vai se dando cada vez mais tarde. Em sequência, rituais que na nossa sociedade marcam de forma profunda a idade adulta, como o matrimônio, filhos e a saída da casa dos pais é postergada<sup>101</sup>.

Há, inclusive, uma expressão para esse comportamento: *adullescência*. Ela se refere a essa experiência, que é vivenciada por pessoas entre 35 e 45 anos,

---

<sup>101</sup> Cf. PERALVA, 2007; RAMOS, 2006.

vivendo uma espécie de “juventude estendida”, que adia responsabilidades que se espera de um adulto (ROCHA, 2009). Aqui, a juventude torna-se muito mais do que um valor, ela é um *projeto de vida*.

Tradicionalmente, nas sociedades ocidentais, o jovem chegava à idade adulta quando saía da faculdade, entrava no mercado de trabalho e constituía família. Contemporaneamente, o estilo de vida desse jovem adulto tem-se diluído em uma gama de possibilidades, a partir de uma escolarização prolongada, com a entrada mais tardia no mercado de trabalho. Ao passo que os adultos estão partindo para outras atividades que não são a aposentadoria. Ao mesmo tempo, o ciclo biológico humano está sendo alterado pelo prolongamento da expectativa de vida.

Ainda assim, o modelo de juventude como o início da vida adulta, não foi totalmente excluído socialmente, pelo contrário, tornou-se, em alguns casos, um ideal, ou um desejo. Sair da casa dos pais, morar sozinho e ter uma vida profissional de sucesso, é desejo de muitos. Em contrapartida, a sedimentação da vida adulta que viria com o casamento e os filhos é que tem se tornado cada vez menos, objeto de desejo.

Dessa forma, “a descronologização do percurso etário induz um ordenamento impreciso, aleatório e não controlável” (PERALVA, 2007, p.23). Esse quadro reforça um sentimento de recusa do tempo, que pode ser observado pelo discurso emergente da dita “terceira idade”. Se antigamente a aposentadoria significava descanso, invalidez, fraqueza, hoje, ganhou nova significação: tornou-se comum ouvir sobre uma terceira idade ativa, participante, com características antes atribuídas à parcela jovem da população.

[...] as novas imagens do envelhecimento e as formas contemporâneas de gestão da velhice no contexto brasileiro (...) oferecem um quadro mais positivo do envelhecimento, que passa a ser concebido com uma experiência heterogênea em que a doença física e o declínio mental, considerados fenômenos normais nesse estágio da vida, são redefinidos como condições gerais que afetam as pessoas em qualquer fase (DEBERT apud PERALVA, 2007, p. 25).

É também estimulada pelo mercado e os hábitos de consumo, que estruturam valores e práticas sociais nos aspectos culturais, consolidando identidades, redefinindo o papel do jovem, que passa de “futuro cidadão” ao novo sujeito,

ator central na cultura contemporânea, com um novo posicionamento na estrutura tradicional da sociedade, especificamente na família<sup>102</sup> (CASTRO, 1999).

Mais do que isso, a promessa da eterna juventude é um mecanismo fundamental de constituição de mercados de consumo. A importância dos meios de comunicação de massa como veículo de integração cultural e o crescimento do consumo de massa contribuem para essa juvenização. O tema das subculturas juvenis ancoradas em experiências de classes tende a ser relativizado e desce em parte lugar ao dos estilos, gêneros e cenas numa representação da sociedade como espetáculo (PERALVA, 2007, p.25)

Esse quadro expõe não apenas mudanças sociais e econômicas, como também culturais. Há um deslocamento do modelo etário ideal da fase adulta para a juventude. Sendo a adolescência parte desse novo paradigma, também ela é redefinida, alongada e valorizada. Junta-se ao quadro o envelhecimento tardio no ciclo etário, de promessa de futuro como valores a serem seguidos. É importante frisar que essa valoração é associada a estilos de vida e não propriamente ao grupo etário.

Por isso, ser jovem já não é privilégio de uma faixa etária apenas, mas um estilo de ser e estar no mundo. O fenômeno social da extensão da juventude, não parte apenas de uma conjuntura econômica como se faz crer a justificativa dos *adultescents*, e sim de desejos e anseios que estabelecem comportamentos e atitudes, valores e formas que têm a juventude como valor central.

A juventude, em sua diversidade, constitui e expressa-se através da cultura e de seus artefatos, e ocupa um importante papel no imaginário social da vida contemporânea. Ela se tornou um estilo de vida, um momento, que não se reduz apenas a uma passagem, ou um estado de estar no mundo. É um exercício de trocas entre o indivíduo e todas as possibilidades e instâncias da vida social que desejam ser experimentadas, determinando modos de ser jovem.

Esse reflexo é produto de um imaginário construído coletivamente, que se

---

<sup>102</sup> É importante ressaltar que isso não ocorre de forma homogênea na população, há distinção entre a realidade de uma juventude abastada e uma juventude popular que é inegável. Como o foco de identidade juvenil da TMJ é claramente abastado, minha análise concentra-se somente nessa parcela da população que hoje é marcada pela permanência maior na casa dos pais

constitui a partir desse conjunto de valores que são agregados à juventude e que acabam influenciando a maneira com que as relações sociais se dão na sociedade ocidental contemporânea.

### **3.4 - Agora eu cresci: o *Teen* como o adolescente ideal que os adultos querem para as crianças: observações gerais.**

Antes de iniciar qualquer interpretação balizada propriamente na Turma da Mônica Jovem, é preciso reforçar, como já descrito no primeiro capítulo desta dissertação, o processo no qual esse quadrinho é criado e, por conseguinte, o contexto sociocultural no qual o paradigma do *Teen* é construído.

Também é importante frisar que, ainda que o recorte empírico para análise desta categoria se concentre em uma HQ, o *Teen* não é algo exclusivo da Turma da Mônica Jovem. Seria possível analisá-lo em músicas, em filmes, em livros, em programas de televisão entre outros diversos artefatos culturais<sup>103</sup>.

E nisso há um fato importantíssimo: o *Teen* não é um modelo de juventude proveniente dos jovens. É um modelo de juventude adultocêntrico, cristalizado pelo mundo social dos produtores de entretenimento.

Assim, todas as personagens principais da Turma da Mônica Jovem estão sendo representadas sob uma ótica adultocêntrica, que retrata a adolescência como um período particularmente feliz e isento de problemas, lembrado com nostalgia.

Sob um primeiro olhar, o que sobressai de diferente da Turma da Mônica criança (descrita nas considerações iniciais) para a jovem, é a solução dos problemas individuais de cada protagonista como uma condição primordial para se tornar jovem: a Mônica sai da condição de *gordinha, baixinha e dentuça*, emagrece e torna-se (ou tenta ser) delicada; a Magali resolve sua intensa fome com autocontrole e uma dieta balanceada e saudável – na Turma da Mônica original ela é descrita como *esganada* –; o Cascão, que possuía fobia intensa de água e vivia no lixão com seu porquinho de estimação *chovinista*, adquire o hábito de tomar banho; e o Cebolinha, o garoto que trocava as letras Ls por Rs

---

<sup>103</sup> A opção pela Turma da Mônica Jovem se dá muito mais pela minha trajetória pessoal e aproximação com o objeto, que me permite realizar uma análise um pouco mais aprofundada do fenômeno a partir do recorte escolhido.

e só tinha cinco fios de cabelo, além de resolver a sua dislalia com sessões no fonoaudiólogo, agora deixou de ser quase careca (Anexo A).

Assim, traços característicos de cada personagem, que inclusive eram mote de muitas de suas histórias, são “resolvidos” agora que cresceram. Na revistinha Turma da Mônica nº 0, que não foi vendida nas bancas, mas distribuída para assinantes, vemos uma Mônica mais velha, deitada na cama escrevendo um diário:

“já não sou mais aquela menininha que corria atrás dos garotos com um coelhinho... hoje em dia os meninos não tem mais motivos para me chamar de gorducha e nem de baixinha!” (Turma da Mônica Jovem, nº 0, p.1-2)

Após apresentar cada um dos integrantes da turma, Mônica conclui seu diário dizendo: “é diário! Acho que mudar uma ou outra coisa na vida é superimportante para o nosso crescimento... mas certos valores como amizade companheirismo e união... são coisas que a gente nunca vai mudar!” (Turma da Mônica Jovem, nº 0, p.8)

Para crescer é preciso enquadrar-se. O mundo dos adultos é um mundo de regras e responsabilidades, um mundo que não comporta e não aceita o desvio. Um mundo onde as pessoas devem obedecer a convenções sociais, normas e valores, muito diferente do ideal libertário delegado à juventude.

O fato de estar escrevendo suas memórias em um diário também é muito significativo nessa idealização da adolescência pelos adultos. Há um sentido de que a adolescência é um período recheado de lembranças felizes, que merecem ser registradas e relembradas.

Além disso, a questão de *crescer* é constantemente reforçada nos primeiros números da publicação. Contabilizei 13 vezes que somente a Mônica utiliza a frase “agora eu cresci” ou “crescemos” ou variantes, nos primeiros cinco volumes da publicação. Isso sem contar as outras personagens, que também reforçam essa questão várias vezes. Não posso afirmar com certeza o porquê disso, mas acredito que seja para demarcar a fronteira entre a infância e a adolescência das personagens, e principalmente, justificar seus comportamentos “enquadrados”, bastante diferentes da Turma da Mônica

original.

Repassando o que já sinalizei nos subtópicos anteriores, podemos demarcar o *Teen* primeiramente como um *estilo de vida* adolescente. Esse estilo de vida está diretamente relacionado a uma visão de mundo contemporânea, baseada principalmente em valores refletidos e reforçados pela Cultura Pop.

Ainda, não acredito que o *Teen* possa ser percebido como um paradigma dominante. Apesar de amplamente difundido pelos meios de comunicação, há de se pensar que a assimilação que se faz desses valores não é homogênea, e portanto, não se dá da mesma forma para todos os indivíduos inseridos neste processo.

### **3.5 - O que é o Teen?**

O *Teen* é um estilo de vida adolescente que, primeiramente faz fronteira com a infância, ao invés de tentar se estabelecer a partir de referenciais do mundo adulto. Como o próprio Mauricio de Souza sinaliza no prefácio de “Coisas que as Garotas devem saber” (VILELA, 2010, p.1): “A garotada está ‘virando’ adolescente cada vez mais cedo”[...].

O que se marca com isso é que a Turma da Mônica Jovem procura dialogar com um tipo específico de adolescente, que para muitos ainda é considerado uma criança, mas que para si, por vezes, não é. A ânsia que move os adulescentes a prolongar sua juventude é a mesma que move os *Teens* rumo à adolescência: o desejo de serem jovens.

A diferença está na forma como o universo de valores entre uma e outra fronteira é conduzida. Há, indubitavelmente, um núcleo em comum, que seria típico da juventude-adolescência, e já foi desmembrado nos tópicos anteriores: mudança, transição, moratória, etc.

Contudo, existe no universo simbólico do *Teen* uma outra significação para os temas que estão no cotidiano adulto e são apropriados pela juventude e é isso que eu vou discutir nos subtópicos seguintes. É preciso sinalizar que, dentro

desse universo simbólico, há uma clara distinção de gênero<sup>104</sup>.

Outra questão que deve ser posta é a *visão de mundo* desse Teen. Ela está intimamente ligada ao consumo como uma ação carregada de valores culturais e identitários e, portanto, ao que poderíamos chamar de jovens de camadas médias com um mínimo de poder aquisitivo<sup>105</sup>.

Como descrito na metodologia de análise<sup>106</sup> eu utilizei a teoria de Goffman (1974) sobre *frames* para analisar a Turma da Mônica Jovem. Dos frames foram extraídos tópicos e desses tópicos montei um mapa mental genérico – que nomeei de *framenet* - da Turma da Mônica Jovem (Anexo B). A partir deste mapa que iniciei as minhas reflexões sobre o paradigma *Teen*.

Das reflexões que fiz, extraí dois elementos culturais que são fundamentalmente característicos dos *Teens*: a relação com a tecnologia, o poder do círculo de amizades. Nos subtópicos seguintes há uma descrição de cada uma delas.

### **3.5.10 Teen definido pelo consumo ou o cabideiro de gadgets**

A primeira coisa que chama atenção no *framenet* é que todos os protagonistas possuem alguma relação com o consumo, sobretudo da tecnologia.

Há uma clara separação entre os gêneros, ficando o feminino principalmente com o consumo de produtos de beleza, roupas e alimentação. Não obstante, o consumo masculino gira em torno de tecnologia em um sentido amplo e há, ainda, algum incentivo ao consumo de artigos básicos de higiene. Isso é representado em diversos momentos nos quadrinhos, tanto em questões pontuais como situações cotidianas, como mostra a figura abaixo (Figura 11)

---

<sup>104</sup> Essa distinção é tão forte e constante que irá possuir um tópico a parte. Há um constante reforço de estereótipos de gênero por toda a revista, dentro de uma perspectiva heterossexista e ocidentalizada.

<sup>105</sup> Acredito que dificilmente o paradigma do *teen* poderia ser aplicado a jovens de camadas populares. Isso não quer dizer que não haja características deles nesses jovens: apenas que estas não estão tão explícitas como nos jovens de classe média e alta.

<sup>106</sup> Cf. o subtópico metodologia nas considerações iniciais.



Figura 11. Os protagonistas, consumo e tecnologia  
 Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 10, maio, 2009.

Há de se fazer um adendo. Há sim, uma ligação com a tecnologia no universo feminino, porém os fins para os quais as meninas utilizam a tecnologia diferem-se substancialmente dos meninos. É comum ver na TMJ a utilização de computadores, celulares e dispositivos de músicas por ambos, no entanto, o gênero feminino utiliza a tecnologia ou com fins comunicativos – conversar com as amigas, paquerar em chats online – e como ferramenta de estudo (Figura 12).

Já o gênero masculino apropria-se da tecnologia de forma ampla. Há, primeiramente, personagens masculinos diretamente ligados à tecnologia – Franja e Astronauta (FIGURA 13 e 14).



Figura 12. A tecnologia.  
Turma da Mônica Jovem, nº 6, dezembro, 2008

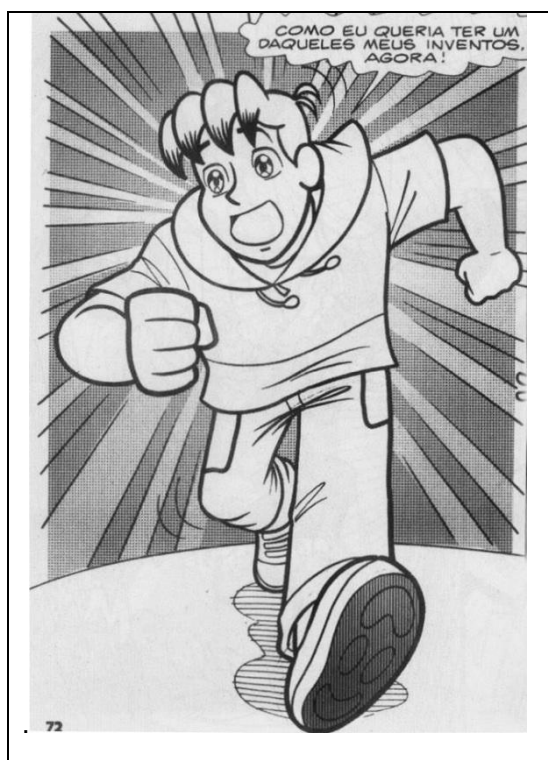


Figura 13. Franja, o cientista  
Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº1, julho, 2008.



Figura 14. Astronauta.

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 6, dezembro, 2008.

Além disso, os protagonistas estão sempre relacionados à tecnologia, sobretudo o Cebola, que a utiliza em seus planos de dominar o mundo, mesmo que seja um mundo imaginário de um RPG<sup>107</sup> online ou em um campeonato de luta de um jogo de videogame .

Nessa questão do RPG, a revista nº13 que traz a turma jogando online, mostra também uma diferenciação no próprio uso do jogo. Enquanto o Cebola tenta dominar o mundo online e o Cascão procura desenvolver seus atributos de personagem, a Magali possui uma loja de poções e doces, e a Mônica afirma que só começou o jogo porque queria usar uma “roupinha supermegafashion” e adora uniforme escolar japonês. O RPG ainda vai ser tema de outro número, o TMJ nº 38 dessa vez o jogo original, com dados e papéis.

De qualquer modo, a utilização do jogo é frequente e toma todo o contexto da história, chegando a retratar, inclusive, as personagens na sala de aula jogando, como mostrado na figura abaixo (Figura 15).

<sup>107</sup> RPG – Roling Playin Game. É um jogo muito utilizado pela juventude, onde você encena ser um herói em um mundo mágico. Com o avanço da tecnologia, hoje existem os MMORPG – Massive Multiplayer Online RPGs que transportam esse mundo para uma experiência no computador. O mais famoso deles é sem dúvidas o World of Warcraft, que é, inclusive, o jogo parodiado pela revista. Para saber mais sobre esse universo juvenil cf. PEREIRA, 2010.



Figura 15. RPG online

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº13, agosto, 2009.

Os jogos eletrônicos também aparecem como um objeto comum ao mundo dos *Teens*. Além do número que acabei de citar do RPG online, há outro volume – TMJ nº 42 que trata de um campeonato de um Jogo de Luta, onde o Cebola, com seu comportamento altamente competitivo quer ser o grande campeão. Nessa revista, percebe-se com clareza<sup>108</sup> como o gosto por jogos eletrônicos está muito mais atrelado ao gênero masculino que ao feminino.

Por isso chamei esse tópico de cabideiro de gadgets. Seria uma descrição bem factível para um adulto fazer em relação a um *Teen*. A palavra inglesa *gadget* poderia ser traduzida para o português como bugiganga<sup>109</sup>. Certamente, de uma perspectiva da apropriação da cultura digital, a juventude está anos-luz à frente dos adultos. A assimilação de novas tecnologias e aparelhos eletrônicos no cotidiano é algo que se intensifica em um sentido inverso da pirâmide etária.

<sup>108</sup> Há outras edições que expõe isso, como na TMJ nº 31, em que o Titi, depois de terminar a namorada, começa a fazer coisas de “machos” como campeonato de videogame com os amigos.

<sup>109</sup> Rocha (2009), faz uma descrição mais detalhada do que é um gadget. Para ele, a definição de geringonça ou bugiganga é simplória, uma vez que o gadget adquire novos sentidos na cultura digital. Entre eles, está a ideia de que os gadgets são “brinquedos tecnológicos”, também denominados cool toys (brinquedos legais) ou ainda, objetos úteis ao cotidiano que utilizam a tecnologia para fazer a vida mais fácil. Essa definição remete a um famoso personagem de desenho animado da década de 1980, Insperctor Gadget (inspetor bugiganga), cuja imagem é exemplar no sentido de fazer da tecnologia, “extensões do homem” – categoria criada por McLuhan na década de 1960.

O domínio da tecnologia cria uma fronteira bastante clara entre os adolescentes e os adultos na contemporaneidade. Enquanto que para os primeiros utilizar-se de tecnologia é uma prática cotidiana e necessária, para os últimos é, muitas vezes, um desafio.

Para Rocha (2009), essa condição no cotidiano desses indivíduos cria marcas de identidade e pertencem ao universo adolescente e jovem, à medida que estabelecem novas formas de sociabilidade, reforçam laços de afinidade, expandem as redes sociais para níveis globais e criam múltiplas identidades.

É também uma forma de exercício de poder, tanto no que tange a posição do jovem na sociedade do consumo, como também em relação aos adultos, pois são eles, boa parte das vezes, que orientam o adulto: dão informações técnicas sobre os equipamentos, muitas vezes ensinam com manuseá-los e, no limite, definem em casa o que deve ser comprado.

Através dos *gadgets*, os adolescentes legitimam seu domínio dentro de um importante ambiente da modernidade, que é a tecnologia. Através dela, inscrevem sua marca no mundo, como nunca antes conseguiram. São os principais consumidores, mas também produtores de um conhecimento hipervalorizado na modernidade. O exercício do *poder* lhes é, pela primeira vez, permitido e respeitado. Ao mesmo tempo, a tecnologia tem promovido e multiplicado um espaço sem precedentes na história para a expressão *autêntica* e cultura dos *Teens*<sup>110</sup>

Assim, se adolescência é o prisma pelo qual os adultos olham os mais novos e os colocam em um estado liminar, com a tecnologia, há um furo neste bloqueio. É a hora que os papéis de professor e aluno, pai e filho, mestre e pupilo se invertem e isso, apesar de gerar conflito, é também um certo motivo de fascínio dos adultos e valorização em relação aos *Teens*.

Por isso, sempre que a questão tecnológica surge na revista TMJ ela aparece como contextual, algo que já faz parte do mundo dos *Teens*, e não como um objeto de reflexão ou aprendizado. Essa reflexão sobre a relação dos *Teens* como a tecnologia ajuda na construção do mapa simbólico adolescente,

---

<sup>110</sup> Ibidem, 69-70

oferecendo atributos e valores para representação social da adolescência atual.

### 3.5.2 “Conta comigo” – amizade e amigos



Figura 16. Amizade acima de tudo  
Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº0, 2008

Como discutido no subtópico da caracterização da adolescência como um período de moratória, um resultado do extenso estado de liminaridade, a teoria de Turner (1974) ajuda a entender o comportamento adolescente. Indo um pouco além, ela também fornece subsídios para pensar o estado liminar em si, que é delegado à adolescência pelos adultos.

A revista Turma da Mônica Jovem nº 10, demonstra claramente a força da amizade entre os *Teens*, já sinalizada desde a edição nº 0 (Figura 16). A história se inicia com a Mônica tendo problemas com notas na escola. Todo o seu boletim tem notas vermelhas. Disso, passam flashbacks e são mostradas três situações onde a Mônica interage com seus melhores amigos, tentando ajuda-los com alguma situação que envolve a característica atribuída à cada um na adolescência: Cebola – tecnologia; Magali – alimentação saudável; Cascão – esportes radicais.

Assim, vemos a Mônica ajudando o Cebola a construir um game de luta, ajudando a Magali em um programa de perguntas e respostas sobre

alimentação saudável e fazendo um vídeo do cascão realizando manobras de *parkour*<sup>111</sup>. Com o resultado desastroso de suas notas, a turma prontamente se une para ajudar a Mônica com um intensivo de estudos para ela não repetir de ano.

A história termina quando ela se dá conta disso, de que nunca pediu ajuda para os amigos porque eles antecipam as suas necessidades e estão sempre ali para ajudá-la no que for preciso, assim como ela fez durante todo o volume da revista. A ideia de “contar com o outro” para qualquer tipo de situação fica bem clara e demonstra a força do vínculo afetivo que existe entre os quatro protagonistas, para além de qualquer problema.

Para discutir melhor a questão da amizade no *Teen*, é preciso recorrer à Turner e a teoria dos liminares. Quando Victor Turner (1974) estudou os rituais de passagem, ele introduziu o conceito de *communitas* à discussão. Turner sinaliza que, neste estado transitório os indivíduos não pertencem à sociedade da qual eles previamente faziam parte e ainda não foram reincorporados à ela.

Nesse limbo social, nascem as *communitas*<sup>112</sup>, típicas de quem experimenta o estado da liminaridade. Em suma, a *communitas* seria a relação entre os liminares. Traduzindo para a realidade discutida, se os adolescentes são os sujeitos liminares por excelência, a *communitas* é o grupo de amigos, ou as associações que esses adolescentes fazem entre si. “Como um conjunto de indivíduos que compartilha uma cultura própria, os adolescentes se diferenciam e se confrontam com as crianças, os adultos e os velhos” (ROCHA, 2009, p.30).

No universo *Teen*, a amizade chega a ser, inclusive, mais importante do que a família. Nas *communitas*, os indivíduos alcançam altos níveis de solidariedade, união e pertencimento ao grupo, pois compartilham da mesma experiência.

*Densidade social* foi um termo cunhado por Durkheim em seu estudo sobre o

---

<sup>111</sup> Parkour ou Le Parkour é um esporte urbano que surgiu na França. Consiste em uma corrida por obstáculos da paisagem urbana, como escadas, corrimãos, muros, etc, sem linha de chegada. Não existem regras no parkour apenas a liberdade de se movimentar pela cidade de forma diferenciada.

<sup>112</sup> *Communitas* em latim refere-se a uma comunidade não-estruturada onde as pessoas são iguais.

suicídio<sup>113</sup>. O *Teen*, por suas particularidades e seu estado de liminaridade, constrói com os amigos uma relação de alta densidade social. Por isso, a própria estrutura social do grupo cria uma espécie de casulo em volta dos sujeitos, tornando-os menos individualistas e fazendo-os sentir-se parte do grupo. Assim, os significados da vida não estão apenas vinculados ao indivíduo, mas também à sua participação no grupo, em interações da vida cotidiana

Como essa moral de casulo é formada? No final de sua carreira, Durkheim apresentou o mecanismo dos *rituais sociais*. Esses rituais são mais aparentes na religião, mas uma vez que se compreende sua estrutura básica, eles podem ser apreendidos em diversos contextos, inclusive nas interações da vida cotidiana (COLLINS, 2009, p.164).

Dito de outra forma, quanto mais tempo as pessoas estiverem juntas, mais intenso será o ritual. E esse “ritual” pode ser considerado como fazer os mesmos gestos, cantar as mesmas canções, ter os mesmos objetos, enfim, as pessoas voltam seus interesses para algo específico, que as caracteriza enquanto grupo. Essa densidade não varia pelo número de pessoas do grupo, mas pelo que elas têm em comum.

O grupo para eles é a possibilidade de constituir enquanto sujeitos sociais, de ter visibilidade, de exercer uma identidade que é reconhecida por um grupo e desejada, e que amplia suas experiências por meio da convivência social, demonstrando suas potencialidades pessoais.

Isso é significativo, pois quando pensamos nos agentes de socialização para a infância e a adolescência, comumente vem a ideia da família, seguida pela escola. Sobretudo para o adolescente, a figura do amigo é uma presença constante, pois são as pessoas que possuem a mesma faixa etária que eles, o que, em uma sociedade segmentada e especializada como a nossa, ter a mesma idade pode ser um grande fator para uma primeira aproximação.

---

<sup>113</sup> Randall Collins(2009) afirma que a metodologia durkheimiana para a questão do suicídio é justamente onde o sociólogo francês operacionalizou seu método. Ao examinar sistematicamente diversas taxas de suicídio, Durkheim provou que as estruturas sociais *densas* impedem o indivíduo de matar-se. “Durkheim escolheu estudar o suicídio porque no entendimento dele, é o extremo oposto da *solidariedade social*: “o suicídio acontece quando os laços sociais são tão fracos que o indivíduo acha a vida sem sentido e por isso decide tirar a própria vida” (COLLINS, 2009, p.160). O que Durkheim pretendia com isso, é mostrar a força que possuem os laços sociais, não percebidos em circunstâncias normais.

Esses grupos são responsáveis também pelas primeiras incursões dos adolescentes na vida pública (BRYM et al, 2008, p. 118), porque ajudam a desligar-se de suas famílias – em alguns casos o distanciamento promove inclusive, uma posição crítica com relação aos pais – e cristalizar outras fontes de identidade, como novas aparências – roupas que os pais normalmente não escolheriam, tatuagens, piercings– relacionamentos amorosos, viagens e passeios sozinho, dormir na casa do amigo, ir para festinhas, etc.

Como o sujeito ritual está, no período *liminar*, em um grau intermediário, está também mais liberto do domínio cultural, dos controles sociais e poderia ameaçar a manutenção da lei e da ordem. Aqui surge um ponto de conflito entre o adolescente e o adulto, e talvez o maior deles.

É comum ouvir de adultos a denominação aborrecente para descrever o comportamento dos filhos ou alunos, quando estes não querem simplesmente obedecer. É comum também, que os pais atribuam às companhias dos filhos os problemas que possuem de hierarquia.

No paradigma do *Teen*, entretanto, esse conflito não existe, já que o *Teen* é uma construção social essencialmente adulta, encapsulada nos valores da nossa sociedade, que é valorizada positivamente, como um comportamento que pode e deve ser seguido. Ainda assim, seria impossível abordar a questão do *Teen* sem falar minimamente da condição de um sujeito adolescente. A expectativa com esse capítulo foi desnudar um pouco mais o que é o *Teen*, e como esse paradigma pode contribuir para análise de valores presentes na Cultura Pop, além de ser diretamente influenciado pelo contexto social que vivemos.

## 4 - Gênero e amor: o guia de relacionamentos da Turma da Mônica Jovem.



O problema das mulheres nunca foi exatamente sobre as mulheres. Ao longo das últimas décadas, a questão da mulher, como se dizia, tornou-se explicitamente uma questão de gênero, na antropologia e para além dela. Muitas das questões levantadas pelas escritoras feministas têm ligação com os tipos de relações e inter-relações que preocupam aos antropólogos, e uma contribuição significativa da antropologia foi sua insistência sobre a natureza convencional dos construtos de gênero, sobre a maneira pela qual são conceitualizadas as diferenças entre masculino e feminino. (STRATHERN, 2006, p. 69).

Esse capítulo se fez necessário porque a questão de gênero surgiu como um tópico bastante recorrente na primeira fase de análise. A reflexão exposta nesse capítulo contribui para a discussão sobre o *Teen* e fecha o ciclo de análises da obra *Turma da Mônica Jovem*, como um artefato cultural que expressa e reproduz traços da nossa sociedade.

A leitura antropológica acerca da teoria de gênero é bastante vasta. Para os limites desta dissertação utilizei a categoria de gênero como construção social<sup>114</sup> (simbólica) da representação que se faz do que é “ser mulher” ou “ser homem” em nossa sociedade.

Entretanto, cabe um parágrafo para explicar uma categoria utilizada por Goffman (1976) denominada *display* de gênero<sup>115</sup>. O autor explica que se o gênero pode ser definido como um correlato culturalmente estabelecido do sexo – seja em consequência da biologia ou da educação – então o *display* de gênero refere-se aos retratos usuais que se fazem desses correlatos no senso comum.

O *display* de gênero também pode ser definido como um tipo-ritual dos comportamentos de gênero. Essa categoria, sob essa perspectiva, ajuda a pensar a realidade social a partir de um conteúdo de publicidade, ou de artefatos culturais contemporâneos – filmes, livros, series de TV, novelas, HQs. Para Goffman, é da realidade social que esses retratos são emprestados, e por isso, não são estranhos para o público, pois há uma série de códigos nesses retratos que traduzem e identificam os gêneros.

Essa questão de gênero perpassa toda a obra da TMJ analisada. Não obstante

---

<sup>114</sup> O trabalho de MATOS (1999) traz os principais referenciais teóricos sobre o assunto. Como complemento há também MORAES (1990) e SCOTT (1990).

<sup>115</sup> Essa categoria é utilizada pelo autor em uma análise sobre propagandas. Goffman (1976) correlaciona as imagens retratadas de homens e mulheres, com simbolismo delas na sociedade ocidental.

foram escolhidas quatro revistas que tratam desse tema especificamente, ou o tem como pano de fundo para a trama. Esse recorte é possível, pois há uma homogeneidade no discurso e, portanto, poderia ser escolhida qualquer revista para a análise. Essas revistas foram submetidas novamente à metodologia proposta, tendo agora o foco em gênero. Os *framenets* criados e a análise tópica a partir dessa questão estão nos Anexos C, D e E.

Todo o resultado analisado está nas linhas que se seguem.

#### **4.1 Estética X Inteligência – o que se espera de cada gênero e as contradições.**

A Turma da Mônica Jovem número cinco é primeira revista da série que se propõe a contar histórias da Turma Jovem em seu cotidiano<sup>116</sup>. É talvez, o volume cujo recorte de gênero aparece com mais veemência, dissecado em três histórias:

- 1 – Onze coisas que as garotas amam!!
- 2 - Os meninos são todos iguais!
- 3 – Pai! Me empresta a chave do carro?

A primeira história começa com a Mônica chorando. Ela diz que vai explicar o porquê de estar no meio da escola “correndo e chorando que nem doida” e surge um flashback. Resumindo as páginas seguintes, a situação que se passa é um ataque de ciúmes da Mônica por ver o Cebola indo estudar inglês com outra garota. Ela vai para casa chorando e é acudida pela amiga, Magali. Sem saber dizer muito bem o que está sentindo, Mônica sente-se triste. A solução sugerida por Magali para esse tipo de situação é se “empanturrar de sorvete e chocolate e falar mal dos garotos” Nesse momento a mãe da Mônica surge, dando suporte sentimental à filha, pois um dia “também já foi mocinha”.

Há uma breve explicação de interações hormonais como propulsoras para comportamento exagerado das adolescentes e a mãe introduz as meninas no

---

<sup>116</sup>Os volumes anteriores fecham o primeiro arco da série, e contam uma história sobre artefatos mágicos, RPG, cultura japonesa e outros temas que sinalizam o referencial cultural que irá contextualizar a série. Cf Quadro 1 no subtópico 2.9 do capítulo 2.

que parece ser o tratado secreto das adolescentes: “onze coisas que as garotas amam” - título da história e principal contexto dela.

A partir daí, a história desenvolve-se com a Mãe de Mônica apresentando as adolescentes o que supostamente deveria ser o “norte” cultural ou o manual de comportamento da mulher contemporânea, numa espécie de ritual de iniciação. Na lista das coisas que as garotas amam – e fica subentendido que isso é passado posteriormente para as mulheres – inclui-se basicamente a tríade de assuntos delegados à figura feminina nos artefatos culturais Pop: consumo, estética e corpo.

A lista resume-se em:

1. Garotas amam se maquiar
2. Garotas amam ganhar presente ou comprar
3. Não há nada melhor do que dividir bons momentos com as suas amigas
4. Garotas amam fazer compras
5. Garotas amam ir a o cabeleireiro
6. Garotas amam joias
7. Garotas amam perfumes
8. Garotas amam ler tudo
9. Garotas amam sobremesa
10. Garotas amam receber flores
11. Garotas amam garotos.

\*Garotas amam celular, ouvir música e dançar (essas foram incluídas na lista pelas meninas e não pela mãe de Mônica)

A história termina com a visita do Cebola à Mônica e a conclusão, o item 11 desta lista (Anexo H).

A próxima história da mesma revista, intitulada “Os meninos são todos iguais”, mostra Mônica, Magali e Denise tentando descobrir o que de tão interessante os meninos da turma estariam fazendo que não as convidaram. Tudo começa na escola, quando Mônica acha que Cebola e Cascão estão trocando mensagens sobre ela. Ela fica com raiva e bate no Cebola, jogando a mochila

com o *sansão*<sup>117</sup> dentro .

Denise filma tudo e coloca no youtube – nome paródico para o *youtube*<sup>118</sup>. Já na casa de Mônica, segue-se entre as três meninas uma discussão sobre o corpo e estética e elas partem em perseguição aos meninos, com a ideia de que eles estão indo para uma “balada”<sup>119</sup> escondidos. O resto da história desenvolve-se com as três personagens, após muita confusão, perceberem que os meninos estão, na realidade, em um campeonato de baseball.

A última história pretende ser uma visão da ala masculina. Mostra o Cebola pedido as chaves do carro para o pai na frente dos amigos, Cascão e Titi. O enredo dá a entender primeiramente que o pai do Cebola empresta o carro para o filho, quando na verdade é apenas para que ele lave-o para o pai. Ainda assim, Cebola tira vantagem em cima dos amigos, pois recebe vinte reais pelo serviço.

Enquanto lava o carro, ele fala da importância de ter “intimidade, um contato” com o veículo, para quando tiver idade suficiente para dirigir, os dois se conheçam bem. O carro é tratado como um ser quase que humano, possuindo, inclusive, um apelido: “popô”. Com esse dinheiro, a revista mostra que ele irá pagar entradas do cinema e pipocas, para ele e Mônica, sendo visto como um herói pelos amigos (figura 17)

---

<sup>117</sup> Coelho de pelúcia que a Monica utiliza para bater nos meninos na Turma da Mônica.

<sup>118</sup> Site da internet que veicula vídeos dos usuários. Cf. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>119</sup> Gíria para festa.



Figura 17. Cebola, cascão e Titi.

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 5, novembro, 2008.

De forma geral, o tom da TMJ nº 5 forma *displays* quase panfletários, surgindo como um manual de como meninas devem se comportar e como meninos supostamente se comportam e o que cada um dos gêneros valoriza. Tudo isso é bastante significativo para se analisar a questão dos gêneros e sua representação na revista.

O *Teen*, como um paradigma da representação social do adolescente, é aqui carregado com predeterminações de como adolescentes devem ou não se portar e traduz não só uma visão de mundo adultocêntrica e pedagógica, numa espécie de socialização de gênero<sup>120</sup> – como um processo de incorporação permanente e sempre inconcluso, cujas categorias de gênero estão sendo permanentemente reconstruídas pelas pessoas em suas interações sociais -, como também subtende uma série de valores que são construídos socialmente e historicamente e não necessariamente – no caso da sociedade ocidental – para cada gênero.

<sup>120</sup> Existem duas publicações extras denominadas Coisas que as garotas devem saber e Coisas que os Garotos devem saber que tentam aprofundar um pouco mais essa pedagogia, orientando a socialização de gênero na adolescência. Cf. VILELAA, 2010; VILELAB, 2010

O reforço de paradigmas como a heterossexualidade; meninas ligadas à questões de estética, consumo e corpo; meninos ligados à questões de esportes, carros, dinheiro e mulheres, como algo “normal”, traduz a linha de pensamento da revista<sup>121</sup>. Pensando nessas correlações sob a lógica de Goffman (1976), esse contexto remete a indagações sobre os pré-conceitos que existem em questões de sexualidade e gênero em nossa sociedade, pois esses não só não representam a população como um todo, como excluem a possibilidade de outras correlações.

Em outras palavras, longe de serem verdades absolutas sobre cada gênero, há um padrão de comportamento para o que é ser masculino e o que é ser feminino nesse artefato cultural, que obedece uma linha de pensamento. É claro que há toda uma construção social em cima dessas representações de gênero e, em comparação com a história da própria sociedade ocidental, elas são um tanto quanto recentes<sup>122</sup>.

[...] Nessa perspectiva, as relações de gênero permeiam, dinamicamente, todo o tecido social, manifestando-se de formas específicas nos diferentes grupos sociais, ainda que mantendo, geralmente, a hierarquização como marca. [...] o gênero é uma das relações estruturantes que situa o indivíduo no mundo e determina, ao longo de sua vida, oportunidades, escolhas, trajetórias, vivências, lugares, interesses (YÉPEZ & PINHEIRO, 2005, p.149).

Sobre esse assunto ainda, é fundamental firmar que a TMJ, mesmo se propondo a ser uma revista para o *Teen* - o que incluiria meninos e meninas – é uma revista orientada para o gênero feminino, ou o que se pressupõe, dentro dessa visão de mundo, que seja desenhado para (futuras) mulheres. A perspectiva das histórias e os assuntos abordados são em boa parte das vezes, pelo viés do que se imagina ser o pensamento de uma *Teen*: um protótipo da mulher moderna.

Essa mulher moderna também é enclausurada em um paradigma: fruto do que

---

<sup>121</sup> Essa não é uma postura nova da linha editorial de Mauricio de Souza. Em toda a sua obra, pouco se vê sobre discussões ou assuntos polêmicos, como drogas, violência, racismo, etc. Todas suas personagens andam na linha dos valores vigentes do contexto social. Foram criados, inclusive, “cotas” para a turma. Há os personagens negros (que durante muito tempo estiveram sendo representados apenas pelo Jeremias, mas que hoje contam com Pelezinho e Ronaldinho Gaúcho); os personagens indígenas (o núcleo de Papa Capim, da turma da Floresta) e os personagens deficientes, representados por uma garota cega (Dorinha) e um garoto tetraplégico (Lucas). Alguns completamente secundários, poucas vezes aparecem em uma história da Turma da Mônica original em um contexto importante. O Jeremias, por exemplo, até o número 43 (última revista analisada) apareceu duas vezes, imperceptivelmente.

<sup>122</sup> BARROS, 2006, GIDDENS 1993, LASCH 1999, PERROT 2010, MATOS 1999, SCOTT, 1990.

hoje denomina-se da *chick-lit*<sup>123</sup>, conhecida no Brasil por *literatura Mulherzinha* ou *Calcinha*, destinada ao público feminino. Essa *literatura mulherzinha* pode incluir, também, as HQs. A maioria das construções sociais sobre o papel do feminino nessa representação social adquirem um caráter pejorativo, sem importância, fútil e foram sendo construídas, majoritariamente por homens. Assim como os quadrinhos que, em sua maioria são desenhados por eles.

A situação se repete desde a dimensão da sexualidade dos indivíduos até ações sociais que são caracterizadas como predominantemente praticadas pelas mulheres, como o consumo, o culto à beleza e ao corpo, a vaidade, a estética, a moda, o cuidado dos filhos, os serviços de casa, e diversas outras atividades, que, em maior ou menor grau, são atribuídas a mulher

Essa discussão sobre mulheres *enquadradas* desenhadas por homens é posta no universo quadrinístico e acadêmico<sup>124</sup>, e vira objeto de debate, principalmente entre o público feminino, que não se vê representado nessas mulheres.

A partir disso, os *framenets* da revista (Anexos B e C) mostram com mais clareza, esse ponto de vista: a Turma da Mônica Jovem só trabalha com paradigmas dominantes para a questão dos gêneros: heteronormativos e androcêntricos. Ali, enquanto o masculino lida com esportes radicais, tecnologia e racionalidade, o gênero feminino é visto sempre ligado à questões de estética, valorização do corpo e consumo. Essa tríade de assuntos é o que domina boa parte das publicações. Elas fazem parte de um *frame* maior, contido nos produtos hoje denominados de literatura mulherzinha, mas que extrapolam os limites dos livros.

A literatura mulherzinha pode ser descrita como “a deliciosa frivolidade sexual e consumista (assumida) da mulher moderna” a “um melodrama patético e elitista

---

<sup>123</sup>De acordo com o Dicionário Inglês Oxford, “Chick Lit” significa “um tipo de ficção, que foca tipicamente na vida social e nos relacionamentos de jovens mulheres independentes, e frequentemente dirigido para leitoras com experiências similares” (tradução nossa). O próprio termo já denota uma conotação pejorativa, “Chick” é uma gíria para garota, mas com uma conotação que remete à frivolidade e “lit” é a abreviação da palavra “literature” uma diminuição que em português seria algo como “literaturazinha”. A tradução brasileira não fica atrás, “Literatura Mulherzinha” soa como algo fútil, sem importância, frívolo.

<sup>124</sup>PRIMO, 2000; ROBINS, 1999; SILVA, 2011; SIQUEIRA E VIEIRA, 2008;

encenado por "pobres" damas ricas e problemáticas." (MONETTI, 2008). Um dos seus pilares é o livro de Candace Bushnell "*Sex and the city*", que se popularizou quando virou um seriado de televisão. Na literatura mulherzinha não há espaço para outro paradigma senão o da mulher, que serve apenas como objeto de estética e exposição, sempre com o destino atrelado a alguma figura masculina e – na maioria das vezes – dependente dele. Torna-se o que denomino de uma mulher *enquadrada*<sup>125</sup>.

Atualmente, essas obras são consideradas pela mídia em geral como "literatura de auto-ajuda das mulheres modernas". Do surgimento ao apogeu do movimento feminista na década de setenta, é que encontramos o boom das publicações sobre o discurso feminino. A Literatura Mulherzinha nos possibilita fazer uma reflexão sobre o imaginário feminino, já que retrata cenas do cotidiano das mulheres (independente da faixa etária, estado civil, raça, religião, etc.) em que estas são retratadas de forma caricaturada a partindo recurso da indiretividade, do drama, da dissimulação ou do deboche (VIVAS, 2005, p 124).

A literatura feminina seja ela a escrita por mulheres ou para mulheres, ou ambas, remonta da época do medievo. Nela, o casamento, era uma instituição criada para resolver todos os tipos de problemas que não incluíam o amor entre duas pessoas. Ele foi cerceado por um conjunto de imagens e convenções, minuciosamente idealizado, cuja contradição com a paixão tornou-se algo quase insuportável. Nessa época, a poesia e a sátira foram os gêneros literários que lidaram com essa questão para aliviá-la através de lágrimas e riso (LASH, 1999).

É curioso que o primeiro volume da série TMJ enfatizou tanto que "irá abordar o cotidiano dos protagonistas", proponha-se a esse tipo de história, focada na diferença entre os gêneros. Posteriormente, o tema não teve mais espaço no enredo principal, sendo reduzido a comentários ou piadas, de forma subjetiva<sup>126</sup>, como por exemplo, a edição número 31, também escolhida aqui para análise, descrita no próximo subtópico.

<sup>125</sup> OLIVEIRA, 2007, quando analisa as personagens femininas dos quadrinhos norte-americanos, denomina-se essas mulheres de "mulher de papel". Eu as denominei de mulheres enquadradas por conta da perspectiva analítica que utilizei na monografia (ZAMPROGNE, 2009; 2011) onde percorri a dicotomia entre essas mulheres e as mulheres desviantes, que estão fora do paradigma dominante e, por isso, não se enquadram no padrão. Como as personagens da TMJ, principalmente a Mônica cabe nesse contexto, mantive nesse estudo

<sup>126</sup> Arriscando-me a uma crítica literária, penso que não teve ter agradado ao público. Aos adolescentes, que veem uma discussão de gênero e não-sexualidade que pouco tem conexão com a sua realidade, dando a impressão que os protagonistas não tem 15 ou 16 anos, e sim 12, 13 anos no máximo.

#### 4.2 Divisão por dois – literatura mulherzinha e o fenômeno da fênix.

Nessa história, publicada na TMJ nº 31, o mote principal é a separação de Titi e Aninha, namorados desde crianças. A história começa já enfatizando as diferenças entre os gêneros em relação ao cinema, reforçando, novamente, dicotomia: mulher = estética; homem = tecnologia. No momento em que todos estão juntos no cinema discutindo o que é filme de mulher e filme de homem, as meninas recebem coletivamente um torpedo de Aninha, pedindo ajuda.

Todos correm para casa dela, e veem Titi na frente da casa, gritando com ela para devolver seu chip de celular<sup>127</sup>. Os dois brigam e terminam porque ela descobre mensagens “suspeitas” no celular dele. O silêncio de Titi sobre o assunto reforça a suposta infidelidade.

A partir daí a história se divide em demonstrar momentos dos dois ex-namorados. No mapa mental da revista (Anexo D) podemos ver que enquanto Aninha deprime-se (figura 18) Titi passa por um momento de felicidade e euforia, com frases emblemáticas que traduzem um sentimento de liberdade (Figuras 19 e 20).

---

<sup>127</sup>Paródia a um vídeo bastante divulgado na internet – via youtube – na época, onde uma mulher é filmada na rua gritando para que o Pedro devolva o chip dela. “Pedro, devolve meu chip” tornou-se viral na internet, que é quando uma expressão, imagem ou pessoa é repetidamente utilizada em diversas situações – geralmente cômicas – nas redes sociais, blogs, etc.



Figura 18. Aninha e as amigas.

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 5, novembro, 2008.

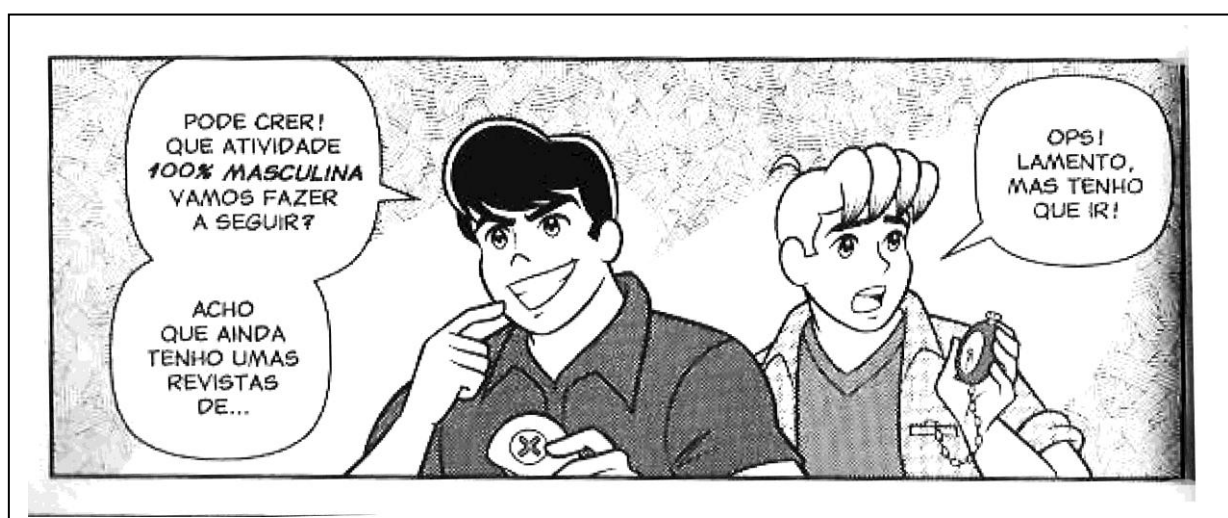


Figura 19. Titi faz coisas “de homem”

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 5, novembro, 2008.



Figura 20. Titi sentindo-se livre  
 Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 5, novembro, 2008

Para vencer esse período de crise, a resolução de cada um é bastante distinta: enquanto Titi sai com diversas garotas e acaba por arrumar uma nova namorada – “Carminha Frufu”, personificação em papel da Barbie e objeto de admiração de toda a ala masculina da revista; Aninha entra em depressão e posteriormente ressurgue, como uma nova mulher (Anexo I).

Essa nova mulher é bastante diferente da Aninha clássica, que era totalmente de acordo com o padrão de enquadrada. Assim, surge a jornada da *fênix*.

#### 4.2.1 A jornada da *fênix*: o ritual de transformação, ou não.

A *fênix* é um animal da mitologia grega, um pássaro que quando morria entrava em combustão e posteriormente renasce as próprias cinzas. Quando uma mulher enquadrada apresenta um comportamento desviante, ela é duramente castigada: ou morre solteira e infeliz, ou engravida de algum alienígena, ou é brutalmente assassinada, ou ainda, passa pelo que denomino de *jornada da fênix*.

Essa jornada começa quando a mulher enquadrada passa por algum momento de ruptura (alguém morre, perde um filho, ou o que é mais comum, é traída pelo companheiro). Passado o momento de crise profunda, ela despe-se de todos os atributos de uma mulher enquadrada: começa a trabalhar e se dar bem no mundo corporativo, muda de figurino, aumenta sua vida sexual e/ou afetiva e adquire um discurso de mulher emancipada. A etapa final da jornada, que parece ser estabelecida na mudança, tem seu fim de fato, na próxima

página da história, onde a mulher apaixonava-se perdidamente por outra figura masculina, essa sem as características atribuídas ao sexo masculino durante a trama – machista, sexista, libertino, viril, violento, etc. – e torna-se feliz para sempre como esposa dedicada aos filhos e ao marido.

Assim, essa suposta ruptura com o paradigma da mulher enquadrada através da jornada da fênix, de fato, não transforma muita coisa: ainda que haja o rompimento com a figura masculina clássica, não há, após o período de ressurgimento dessa mulher, outro destino a ela do que enquadra-se novamente à realidade que a sociedade reserva à sua representação.

Toda essa jornada é uma correlação ao estado de liminaridade de Turner (1974), descrito no capítulo sobre a adolescência. A diferença aqui é que essa mulher faz sua jornada solitária. De qualquer forma, esse ritual é uma constante desse tipo de representação do feminino e está presente também, na Turma da Mônica Jovem.

#### **4.2.2 Agora eu sou livre: o lado masculino.**

Por outro lado, a figura masculina, aqui centrada em Titi, é representada como o homem que faz o papel de macho alfa, tentando, agora que está livre – como a personagem mesmo afirma – marcar presença com quase todo o elenco feminino da revista. Nos quadrinhos que posteriores, é comum ver Titi ainda gabando-se por não ter mais namorada e por isso ser livre para fazer o que quiser, como se o relacionamento que teve com Aninha fosse um motivo de enclausuramento.

Aqui o reforço da figura masculina como um ser livre, racional e completamente desvinculado de emoção é constantemente reificado e afirmado. O homem, em relação a mulher, deve levar vantagem em tudo, estar sempre acima dela (ou pelo menos crer que está), e orientá-la em como se portar em público, ou com quem deve se relacionar.

Se o *Teen* é o paradigma adultocêntrico da adolescência, pode-se traduzir esse pensamento para a vida adulta trocando o namoro de anos por um casamento. A ideia é basicamente a mesma.

A ideia de que o casamento assenta a vida do homem, tirando-o da boemia para o reduto do lar, corrobora essas representações.

No modelo de família nuclear, o homem deve abdicar da liberdade e do espírito aventureiro em prol do trabalho e do sustento do lar, ou seja, homens casados pertencem a um outro contexto cotidiano, que vem recheado de obrigações e responsabilidades, das quais os homens “vitimados” pela tirania do casamento, tentam fugir a qualquer custo:

[...] a partir do século XVIII [...] Um novo ideal de casamento vai-se constituindo aos poucos no Ocidente, em que se impõe aos cônjuges que se amem ou que pareçam se amar, e que tenham expectativas a respeito do amor. O erotismo extraconjugal entra no casamento e o amor-paixão é visto como modelo. Hoje ninguém duvida da dignidade do amor conjugal. A sociedade contemporânea não aceita mais que alguém possa se casar sem desejo e sem amor (CARNEIRO apud NEVES, 2007, p 615).

O mito do casamento, portanto, terá vários desdobramentos nas relações de gênero, que vão construir arquétipos de forte presença simbólica no cotidiano contemporâneo. É o drama do “herói” que sempre se encontra meio à sua relação com a esposa e a amante; é a mulher que depois de conquistar sua “liberdade” do lar indo para o mercado de trabalho, se viu na posição de ter uma vida dupla entre a carreira profissional e a familiar; é a criação do mito da “solteirona”, a mulher celibatária que é jogada no limbo do romantismo social por não cumprir, de fato, o seu papel biológico de perpetuação dos genes, e por fim, são todos quadros pintados nas representações femininas modernas e, é claro, também nas quadrinísticas...

E essa situação repete-se em outros momentos, como podemos ver no próximo subtítulo.

#### **4.3 O casamento do século ou o enquadramento do século: gênero, desvio, amor e relacionamento na Turma da Mônica Jovem.**

Esta última análise finaliza o ciclo de considerações sobre a questão de gênero na Turma da Mônica Jovem a partir do enredo das revistas. Antes de inicia-lo, porém, devo salientar alguns pontos. Primeiramente, a revista Turma da Mônica Jovem nº 50, não fazia parte do escopo da pesquisa. Não obstante, devido a sua abordagem do assunto “casamento” e ao desdobramento da outra história que eu iria analisar nesse capítulo, a TMJ número 34, que traz a

história do namoro entre os dois protagonistas e antagonistas da TMJ: Mônica e Cebola, resolvi incluí-la.

Por isso, essa é uma análise dupla, visto que, do ponto de vista do recorte no tema de gênero, ambas as revistas se complementam, não só por mostrar os dois protagonistas em um relacionamento afetivo, como por abordar o amor como o assunto principal. Amor esse que não só uma construção social que reforça diversas dimensões dos paradigmas dos gêneros, como é, arrisco-me a dizer, um dos principais assuntos que correlacionam ambos.

Só que para entender essa relação entre os gêneros e o amor, é preciso discorrer um pouco mais sobre o casamento. Como os dois assuntos são correlatos, é difícil desatrelar um do outro. No subtópico anterior abordei rapidamente o casamento pela lógica do gênero masculino. Nesse, abordo essa construção pelo gênero feminino, pois a grande figura transformada nessa situação não foi o Cebola e sim a Mônica. Ela, mais do que qualquer outra personagem de Turma da Mônica Jovem, se redefine ao destituir-se da capa de superheroína para vestir o avental de dona de casa.

Curiosamente, essa representação do feminino no lar, como ente privado, relacionada ao casamento inicia-se na literatura.

*A Querelle des Femmes* é uma obra literária datada do final do século XXII, escrita por Jean de Meun. Esse trabalho se tornou muito famoso na Europa medieval e apresentou um tipo de coletânea sobre o amor, que justapôs vários pontos de vista, colocando-os na boca de personagens estereotipados que eram imediatamente reconhecidos pelo público consumidor. Era um discurso altamente conformista, extraído dos romances corteses da época, e que possuem a temática do casamento e da vida cotidiana retratados de forma satírica (LASH, 1999). Basicamente, era o retrato jovens esposas e seus amantes, que enganavam um marido ciumento, que por sua vez, tentava monopolizar o afeto da esposa.

Essa querela vai perdurar por séculos<sup>128</sup>, tendo opiniões de importantes nomes

---

<sup>128</sup> Christine de Pisan, considerada por muitos historiadores como a primeira feminista, escreveu uma resposta à Meun: a “Epístola ao Deus do Amor”, onde exigia que os difamadores das mulheres fossem

da história em seu caminho, como Molière, Rabelais, Boccaccio, Erasmo, entre outros, frequentemente citados como autores com comentários injuriosos sobre as mulheres<sup>129</sup>.

Apesar disso, a *querelle* era uma controvérsia indireta sobre as mulheres, mais precisamente sobre o casamento, seus infortúnios e perigos. Assim, *supostamente*, a sátira do texto não era dirigida especificamente a mulheres, mas ao contraste entre seu *status* de amantes e esposas. (LASH, 1999) Existia uma tríade entre o marido, a esposa e o amante da esposa. Como o casamento não concebia o amor, e essa era uma premissa básica, criou-se a dialética medieval do amor, matriz do casamento moderno.

Como os casamentos aristocráticos eram alianças que tinham o papel central na consolidação e transmissão de bens imóveis e na continuidade da linhagem familiar, eram feitos sem considerar a paixão romântica e os desejos. Assim, o próprio sistema empurrava a união de maridos velhos com esposas jovens, porque os homens não queriam se casar antes de receber uma herança. No conflito gerado por esse quadro, os homens achavam dificuldade em manter sua autoridade perante as esposas adúlteras e se tornavam presas do ciúme e da dúvida: transformavam-se em tiranos e figuras ridículas. Como último refúgio de uma autoridade falida, utilizava-se da força física.

O marido ciumento não se sente melhor, porque, obcecado pelo medo – ou pela certeza – de que, apesar da surra e da sua ciosa supervisão ciumenta, a esposa continuará a desonrá-lo. Por fim ele se deixa dominar, não por uma amante, a quem voluntariamente jura submissão, nem mesmo por uma esposa insubordinada e dominadora, mas pela própria obsessão que o consome (LASH, 1999, p 37).

Essa exposição da figura do marido gerou um mito que está presente até hoje no imaginário popular: o cárcere matrimonial. Apesar de não ter o mesmo significado que antigamente, ainda hoje, boa parte dos homens vê o

---

banidos da corte do Deus do Amor (LASH, 1999). Seu papel no século XV foi importante contra o antifeminismo, porque ela reconheceu o papel importante da linguagem e do discurso quando esse se atraca no antifeminismo. “Uma tal distinção entre palavras e feitos, no que tange às relações entre os sexos, é o fundamento necessário de uma compreensão dialética e política do fenômeno, historicamente inspirada, uma compreensão que de outro modo permaneceria irremediavelmente emaranhada no literalismo de uma falsa ideologia, um literalismo que se arrisca a tomar a diferença entre os gêneros sexuais, em vez do exercício opressivo de poder por parte de qualquer um dos sexos como a verdadeira causa histórica da injustiça social” (Bloch, 1995, p 12).

<sup>129</sup> Essa querela também encontra fundamentos na biologia, principalmente na medicina, com o debate sobre a sexualidade e a condição natural do homem e da mulher. Cf. MATOS, 1999.

casamento como uma prisão e podemos observar isso sendo retratado em diversos produtos da indústria cultural.

Apesar de ambos compartilharem os valores associados ao amor romântico, se agruparmos às ideias e aos comportamentos simbióticos (que podem ser percebidos como próximos aos românticos), vemos que as mulheres enfatizam bem mais do que os homens seu peso em um relacionamento. Se, por outro lado, agruparmos os valores que enfatizam a liberdade, individualidade e sexualidade, são os homens que os priorizam (GOLDENBERG, 2004, p 82).

No gênero da super-aventura das HQs, por exemplo, é difícil existir algum super-herói que seja casado. Existe o modelo da “eterna namoradina”, que começou fazendo o papel de moça indefesa, sempre nas mãos do vilão e hoje adquiriu uma postura mais autônoma. Ainda assim, suas narrativas são sempre *noir*: sombras dos protagonistas masculinos. Salvo alguns exemplos como Lois Lane, é muito mais fácil lembrar do Homem-Aranha do que Mary Jane, de Flash Gordon a Dale Alen, do Fantasma que de Diana Palmer, do Capitão América a Sharon Carter...<sup>130</sup>

Noivas, namoradas, irmãs, enfim, as mocinhas são, invariavelmente, belas e indefesas. Algumas, como Lois Lane ou Bárbara Gordon, exercem uma profissão; outras são simplesmente companheiras de aventura. Mas porque namoradas ou noivas e não esposas? Ora, porque é realizando-se com independência e liberdade que ele, o herói, adquire o seu valor social e, conseqüentemente, sua virilidade. O herói deve ser livre, pois só assim poderá viver aventuras (Oliveira, 2007, p 62).

Quanto Mauricio de Souza cita esse fato no final da Turma da Mônica jovem nº 34, fica subtendido que falar de casamento em uma narrativa hoje, não é algo muito querido pelos leitores. Como afirmei anteriormente, o casamento significa o cárcere, principalmente para a figura masculina. Sem esse espírito aventureiro, retratar o cotidiano torna-se tedioso.

O interessante nesse debate é que, sendo uma produção voltada para o público feminino, alguns números depois saía uma edição sobre um futuro distante das personagens, com todo estilo clássico de um casamento ocidental. Isso seria inconcebível em uma HQ de super-heróis, mas é perfeitamente factível em uma para inspirar as adolescentes a aspirarem o papel de mãe e de boa esposa, “do lar”.

---

<sup>130</sup>Essa representação da mulher como um ornamento, uma sombra do homem é parte integral de um paradigma mais amplo, pautado em no simbolismo cristão que aproxima o feminino da carne, do frívolo, do ornamento. (BLOCH, 1995) Essa estetização do sexo feminino está presente até hoje em nossa sociedade, e constitui-se um lugar comum em diversos discursos.

Destarte, o mito do casamento, portanto, terá vários desdobramentos nas relações de gênero, que vão construir arquétipos de forte presença simbólica no cotidiano contemporâneo. É o drama do “herói” que sempre se encontra meio à sua relação com a esposa e a amante; é a mulher que depois de conquistar sua “liberdade” do lar indo para o mercado de trabalho, se viu na posição de ter uma vida dupla entre a carreira profissional e a familiar; é a criação do mito da “solteirona”, a mulher celibatária que é jogada no limbo do romantismo social por não cumprir, de fato, o seu papel biológico de perpetuação dos genes, e por fim, são todos quadros pintados nas representações femininas modernas e, é claro, também nas mulheres enquadradas.

Existem papéis arquetípicos do cotidiano que foram sendo construídos e incorporados ao senso comum ao longo da história. A família nuclear, de classe média, cujos papéis atribuídos ao homem e a mulher são bem definidos socialmente é, talvez, um dos paradigmas existente na sociedade ocidental moderna que mais possui influência no comportamento social cotidiano.

É claro, não é nem de longe, um modelo que represente a realidade social que se apresenta no mundo contemporâneo, mas é, com certeza, referência básica para elaboração de muitos discursos em várias esferas do social ainda hoje.

#### **4.3.1 Entre tapas e beijos: a construção do amor romântico**

Se há algo que se possa afirmar com certeza ter sido transferido da Turma da Mônica original para a Jovem é a já conhecida rivalidade entre os protagonistas, Mônica e Cebolinha.

Essa rivalidade parece estar inibida quando as personagens envelhecem, na Turma da Mônica Jovem, mas de forma menos objetiva, ela sempre está presente. O ápice é a edição nº 34 (anexo J), que traz como mote da história o início do namoro entre as duas personagens.

O enredo desenrola-se com uma Mônica que, cansada de esperar por uma atitude do Cebola, resolve montar um plano com os amigos para forçar o Cebola a namorar com ela. Essa ideia vem de uma conversa que ela tem com a Magali, depois de mais uma briga com ele. Magali, vendo a amiga sofrer,

demanda que ela tome uma atitude: peça o Cebola em namoro.

Mônica responde dizendo que sempre que toma uma atitude ele foge e complementa, dizendo que “pega mal” menina ficar se atirando – como se pedir para namorar fosse um passo exclusivamente da figura masculina do relacionamento. Isso corrobora bastante a ideia do papel que cabe ao feminino desviante da literatura mulherzinha: Mônica é vista como “encalhada” pelos amigos, e mesmo que seja descrita como uma líder espera por uma atitude da figura masculina, afinal, tomar atitudes é coisa de homem.

Por outro lado, a visão que o Cebola tem dos seus sentimentos pela Mônica é bastante clara: ela gosta dela, mas se sente minorizado: tudo tem que ser do jeito dela, sente como se ela não o respeitasse e que ele não está a altura dela. Esse é o maior motivo pelo qual não pede a amada em namoro: precisa derrotá-la.

Assim, com seu plano infalível, Mônica consegue forçar Cebola a pedi-la em namoro, sem perceber toda a trama. Seu plano vai por água abaixo quando Do Contra – o único personagem da revista que parece gostar de fato de Mônica da forma como ela é, ou pelo menos é isso que salienta em todas as suas investidas contra a garota – faz Cebola conectar os pontos e descobrir que há algo de errado na história.

Nesse interim, enquanto as duas personagens vivem seu momento afetivo, é salientado a todo o momento que os dois mudaram, não convivem mais com os amigos, vivendo um para o outro. Logo, todos que comemoraram a união dos dois, começam a perceber um relacionamento sufocante, que não iria dar certo.

Com o plano de Mônica desnudo, Cebola se sente derrotado (figura 21). Sua derrota é dupla: além de não ter se mostrado forte e superior à rival, ainda caiu em um plano dela, que mostrou-se finalmente, ser o único plano infalível da Turma da Mônica. Ele termina o namoro, pedindo para que ela o espere, até o dia em que vai ser finalmente derrotada. O surpreendente é a aceitação da situação por parte de Mônica, que termina a história da forma como ela temia: sozinha, esperando por Cebola (figura 22).

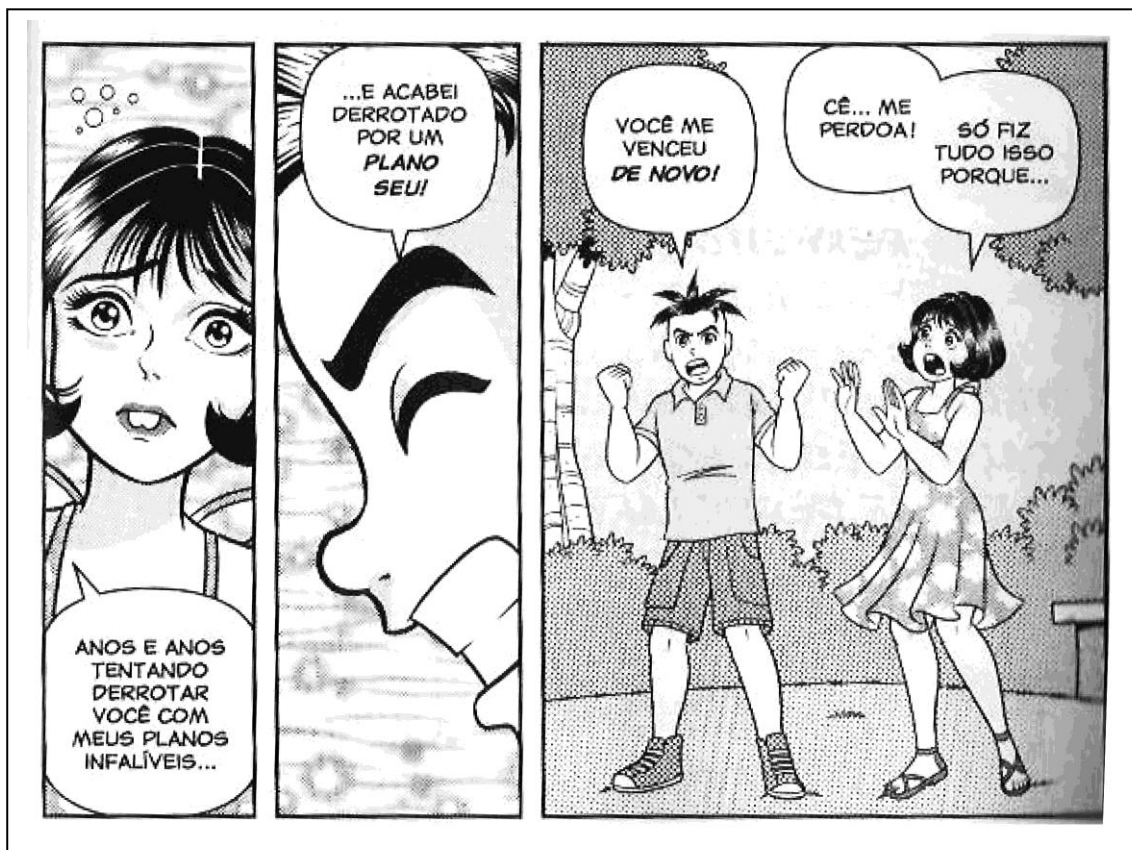


Figura 21. Cebola sente-se derrotado por Mônica.  
 Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 34, maio, 2011.



Figura 22. Mônica é punida com o celibato.  
 Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 34, maio, 2011

Diz-se na fala popular que amor e ódio são sentimentos que andam de mãos dadas. Nas revistas de Mauricio de Souza essa prerrogativa parece ser verdadeira. Ela encerra a história de amor ao mesmo tempo mais absurda e que faz sentido dentro do paradigma de gênero das mulheres enquadradas ou de papel, que eu li nos últimos tempos: o namoro dos protagonistas termina porque o Cebola afirma que a Mônica precisa ser derrotada por ele.

Os dois declaram seu amor um pelo outro, mas a revista acaba com os dois terminando o namoro, pois entendem que essa relação é impossível de existir enquanto esse limiar não for vencido, ou seja, enquanto o Cebola não derrotar a Mônica. Ele é justificado no fim, pela fala do Mauricio de Souza a respeito da revista: todos os protagonistas de quadrinhos que cumpriram o destino do altar sumiram dos jornais e revistas, de acordo com ele. Ele termina sua fala perguntando o que é um final feliz para um casal de personagens de histórias em quadrinhos?.

A resposta talvez esteja na construção do amor, que pode ser dividido entre amor romântico e amor *passion* e os desdobramentos de representações sociais que eles têm na sociedade. Enquanto o primeiro está ligado ao casamento, ao lar e ao feminino, o segundo liga-se ao masculino, a aventura e ao sexo. A própria construção do sentimento é uma relação de poder, que polariza-se nos gêneros: feminino/ amor romântico; e masculino/ amor *passion*.

Aqui abre-se outro dilema: falar de amor e casamento – coisas do amor romântico - para *Teens* seria algo pouco atrativo, pelas prerrogativas já descritas no capítulo anterior, que impõe, nessa relação com a família, a tecnologia e o mundo da vida contemporâneo, um distanciamento das questões que orbitam nesse universo romântico. Em contrapartida, a sexualidade e o sexo – como o ato em si – típicos de um amor *passion* e também de um comportamento supostamente esperado – mas não desejado – dos *Teens* e da juventude moderna, não são assuntos abordados na Turma da Mônica Jovem.

Creio que as duas questões estão intimamente ligadas, e seu resultado surge na revista nº 50, que conta sobre o casamento das duas personagens, essa

revista será mais bem descrita e contextualizada nos subtópicos seguintes.

### 4.3.2 Papai, agora eu cresci! Os tipos de amor e os gêneros.

[...] existe um ideal que consolida todas as características que constituem o modelo da mocinha das histórias em quadrinhos: o amor romântico. A cultura de massa universalizou o tema do amor e transformou-o num elemento integrador (OLIVEIRA, 2007, p 66).

As ideias sobre o amor romântico estavam claramente associadas à subordinação da mulher ao lar e ao seu relativo isolamento do mundo exterior. Mas o desenvolvimento de tais ideias foi também uma expressão do poder das mulheres, uma asserção contraditória da autonomia diante da privação (GIDDENS, 1993, p. 54).

Esta é uma linda história de amor, como não se vê hoje em dia... (Turma da Mônica Jovem, nº 50)

Antes de qualquer coisa, é importante categorizar o *amor romântico* e sua contraposição com o *amor passion*. Utilizo como referência a descrição de Giddens de que “o amor romântico pressupõe a possibilidade de se estabelecer um vínculo emocional durável com o outro” (GIDDENS, 1993, p.10).

A ideia de “romance” no sentido que o termo veio a assumir no século XIX, tanto expressou quanto contribuiu para as mudanças seculares, afetando a vida social como um todo [...] Um romance não era mais, como em geral havia sido antes, uma invocação de possibilidades especificamente reais em um reino de ficção (GIDDENS, 1993, p.51-52)

Assim, é interessante ressaltar que essa categoria é imbuída de outros conceitos dos ocidentais modernos: o individualismo, o público, o privado e, inclusive, noções de Estado<sup>131</sup>. Focarei apenas na questão do individualismo, pois está fortemente atrelada ao cotidiano moderno e a ideia do amor romântico.

O amor romântico introduziu a ideia de uma narrativa para uma vida individual – formula que estendeu radicalmente a reflexividade do amor sublime. Contar uma história é um dos sentidos do ‘romance’, mas esta história tornava-se agora individualizada, inserindo o eu e o outro em uma narrativa pessoal, sem ligação particular com os processos sociais mais amplos (GIDDENS, 1993, p.50).

O individualismo que abordado nesse trabalho corrobora com a perspectiva do antropólogo Louis Dumont. Para o autor, as ideias e valores individualistas da cultura dominante, à medida que se propagam através do mundo, sofrem localmente modificações que dão origem a novas formas. E está aí o ponto em

---

<sup>131</sup> Cf. VIVEIROS DE CASTRO E ARAÚJO, 1977.

que essas formas modificadas ou novas podem passar, por sua vez, para a cultura dominante e nela figurar como elementos modernos de pleno direito. Não se imagina por isso que, através dessas adaptações, a ideologia moderna dilui-se ou debilita-se.

Muito pelo contrário, o fato notável é que a combinação desses vários conceitos heterogêneos, a absorção pelo individualismo de elementos estranhos e mais ou menos opostos, tem por resultado em uma intensificação das representações correspondentes. “Estamos aqui no terreno do totalitarismo, combinação involuntária, inconsciente, hipertensa, do individualismo e do holismo” (DUMONT, 1985, p.30). “Tal distinção não é estranha para a antropologia que, ao opor classicamente *indivíduo* e *pessoa* postula um ‘Eu’ individual, sede de sentimento e emoções, oposto ao ‘Eu social’ feixe de direitos e deveres” (VIVEIROS DE CASTRO E ARAÚJO, 1977, p.132).

A ideologia, aspectos ou fatores que não são individualistas provêm de elementos pré-modernos e mais ou menos gerais, como a família. Mas, por outro lado, também tem a ver com os desdobramentos que o próprio individualismo cria, em uma complexa dialética que combina e mistura sutilmente os opostos (DUMONT, 1985, p.29). Ou seja, há uma tensão dicotômica entre o agir do indivíduo em prol de um bem coletivo e o agir individualista em prol de ideologias e interesses próprios, dialética presente no cotidiano do indivíduo ocidental moderno.

Inclui-se nesse universo o amor, e tudo aquilo que estabelecemos como conhecimentos “românticos”, que vêm sendo moldados ao longo da história. Assim, ao ser entendido como uma construção social, o amor aparece agora não como uma inevitável peça do destino (que especialmente no caso das mulheres tem criado constrangimentos tradicionalmente difíceis de ultrapassar), mas como uma teia de relações sociais de gênero e poder.

Por isso, essa construção social pode ser traduzida como uma experiência emocional não universal, e é definida de forma diferenciada em função das culturas onde tem lugar. Os significados do amor dependem do período

histórico, da temporalidade e das especificidades culturais referentes à sua contextualização.

Pensar na perspectiva histórica ocidental do amor romântico é entender que as falas e discursos sobre o amor; as relações sociais permeadas pelas intersubjetividades afetivas dos sujeitos, ou seja, como agimos com o ser amado e como esperamos que eles hajam conosco, do telefonar no outro dia até o “que a morte nos separe”. Tudo isso não existia na tradição judaica, árabe ou hispânica. Não existia na antiguidade clássica Greco-romana e até no início da Idade Média.

As ideias sobre o amor romântico estavam claramente associadas à subordinação da mulher ao lar e ao seu relativo isolamento do mundo exterior. Mas o desenvolvimento de tais ideias foi também uma expressão do poder das mulheres, uma asserção contraditória da autonomia diante da privação (GIDDENS, 1993, p.54).

A partir dessa perspectiva, é importante ressaltar a relação direta que se fez com a construção do amor e o gênero feminino. O surgimento da ideia do amor romântico tem de ser compreendido em relação a vários conjuntos de influências que afetaram as mulheres a partir do final do século XVIII. Essa constituição do amor romântico está, também, intimamente e paralelamente ligada ao progressivo encarceramento da mulher na vida privada do lar, dentro da história de fundação da sociedade moderna.

Com as mulheres *enquadradas* não há nada de novo ou revolucionário nesse sentido. Pelo contrário, o que ocorre com Mônica e outras diversas protagonistas donas de si dos quadrinhos é esse encarceramento progressivo, suplantando a heroína a favor da mãe dedicada. É nessa perspectiva que se encerra a história da personagem em Turma da Mônica Jovem nº 50.

#### **4.3.3 Bom dia maridinho: o entrelaçamento entre a figura feminina e o lar.**

[...] inscrever as mulheres na história implica necessariamente a redefinição e o alargamento das noções tradicionais daquilo que é historicamente importante, políticas e públicas. Não é demais dizer que, ainda que as tentativas iniciais tenham sido hesitantes, uma tal metodologia implica não somente uma nova história de mulheres, mas também uma nova história (SCOTT, 1995, p73).

Se na TMJ nº 34 o que parece ser maior que o amor entre Mônica e Cebola ainda é a rivalidade que ambos possuem desde a infância, na edição posterior, a número 50, essa questão se encerra com o casamento das duas

personagens. O que se vê no casamento dos dois é uma Mônica doméstica - e também domesticada – que leva café da manhã para o “maridinho”, faz jantar à luz de velas (figura 23) e espera ele chegar do trabalho e ainda, mostra-se extremamente insegura no melhor dos clichês do ciúmes: “tenho medo de te perder” (figura 24) Uma figura bastante distante da Mônica original,<sup>132</sup> que discute com o marido sobre emancipação feminina (figura 25). Parece que a única coisa que sobra desta, é a superforça, já que Mônica entra na casa nova carregando Cebola nos braços, desenho que está na antecapa da edição nº 50 (Anexo K)



Figura 23. Mônica jovem casada

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº50, setembro de 2012.

<sup>132</sup> Essa revista foi publicada pela Panini, e conta a história dos possíveis casamentos que Mônica poderia ter com diversas personagens diferentes. Apesar de não fazer parte do escopo da pesquisa, eu optei por incluir esses quadrinhos a título de comparação. Mônica nº 30, panini, 2009.



Figura 24. Mônica insegura

Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº50, setembro de 2012.



Figura 25. Mônica original casada

Mônica, nº30, junho de 2009.

Aqui, eu retorno a pontuar a situação de Mônica como uma mulher desviante e que por isso, deve ser enquadrada. Mesmo na TMJ, ela ainda possui traços de desvio, quando é contrariada, geralmente reage de forma agressiva. Isso gera dúvidas na personagem, que se vê na encruzilhada entre seu “gênio forte” e o que se espera dela como mulher na sociedade, ser meiga, dócil.

Assim, na edição 34, ela ganha como prêmio a solidão e a espera do príncipe encantado, por mostrar ao parceiro que era melhor do que ele. E seu destino é sentenciado na edição 50, vemos uma Mônica completamente enquadrada em sua vida privada, que se sente feliz em ficar em casa fazendo janta para o marido.

Tanto a dicotomia entre o público e o privado, quanto a relação de poder entre os gêneros na sociedade, é antiga<sup>133</sup>. Entretanto, para este estudo, focarei apenas na constituição do espaço político moderno ocidental pois este é o que influenciou diretamente as primeiras produções quadrinísticas que retratam o feminino.

Dentro desse recorte temporal, o público foi ditatorialmente excludente, pois a sociedade burguesa marginalizou os proletários e as mulheres. Ainda assim, os primeiros conseguiram, através de lutas históricas, fazer valerem seus direitos e, paradoxalmente, reforçaram a postura burguesa contra a capacidade política das mulheres (PERROT, 2010).

Antes disso, cabe ressaltar que o berço da sociedade ocidental moderna, a antiguidade clássica, era fortemente segmentário dos gêneros. Na Grécia clássica, o sexo heterossexual foi por muito tempo, relacionado apenas à procriação e as mulheres extirpadas da vida pública<sup>134</sup>. Não faziam parte da democracia ateniense e tampouco eram consideradas cidadãs. Sua vida

---

<sup>133</sup>Sobre a perda do poder feminino na sociedade, Perrot destaca que desde o século XIX a questão do matriarcado toma conta das discussões antropológicas. Há um consenso entre diversos autores, entre eles Morgan e Engels, de que as mulheres estão na origem do direito, um estado primitivo e bárbaro, que teria sido instituído como uma barreira contra luxúria dos homens. Ela continua: apenas Engels destaca a “derrota histórica do sexo feminino”, ligada à consolidação da propriedade privada, e vê na monogamia e sua forma moderna – o casamento burguês – a chave da opressão das mulheres. [...] Engels considera que essa evolução não é um progresso: em certo sentido, a idade de ouro está atrás de nós. Mas, ao mesmo tempo, ele subordina, por muito tempo, na teoria e ação socialistas, a liberação das mulheres à coletivização da propriedade( PERROT, 2010, p175).

<sup>134</sup> Cf. SENNET, 1997.

resumia-se ao lar e o cuidado dos filhos. Essa situação perpetua-se pela sociedade com períodos de maior ou menor intensidade, sendo influenciados pelas conjunturas políticas, sociais e econômicas da época.

A apreensão simbólica e a importância destes valores na vida cotidiana podem ser explicados nas palavras de Geertz

Do ponto de vista de qualquer indivíduo particular, tais símbolos são dados, na sua maioria. Ele os encontra já em uso corrente na comunidade quando nasce e eles permanecem em circulação após a sua morte, com alguns acréscimos, subtrações e alterações parciais dos quais pode ou não participar. Enquanto vive, ele se utiliza deles ou de alguns deles, às vezes deliberadamente e com cuidado, na maioria das vezes espontaneamente e com facilidade, mas sempre com o mesmo propósito: para fazer uma construção dos acontecimentos através dos quais ele vive, para auto orientar-se no “curso corrente das coisas experimentadas.” [...] O homem precisa tanto de tais fontes simbólicas de iluminação para encontrar seus apoios no mundo porque a qualidade não-simbólica constitucionalmente gravada em seu corpo lança uma luz muito difusa (GEERTZ, 2008, p.33).

O discurso do encarceramento da mulher em seu lar retomou novo vigor no século XIX, apoiado em um discurso naturalista que, insistia em defender na existência de suas “espécies com qualidades e aptidões particulares. O antagonismo entre os direitos universais dos homens e a igualdade dos indivíduos *versus* a desvalorização do feminino no espaço político foi justificada pela diferença dos sexos. Aos homens, o cérebro, a inteligência, a razão lúcida, a capacidade de decisão. Às mulheres, o coração, a sensibilidade, os sentimentos (PERROT, 2010, p177).

Ainda, o desenvolvimento da economia e das novas tecnologias reforçou, ainda mais, essa perspectiva, perante a racionalização industrial da vida. Na distinção entre produção, reprodução e consumo, coube aos homens a primeira e às mulheres à última, sendo a segunda, tarefa dos dois. Assim, desenvolve-se no século XIX e posteriormente, a famosa “economia doméstica”, voltada exclusivamente às *donas-de-casa*, as encarregadas do lar.

Espantosamente, esse discurso é, ainda hoje, senão predominante, amplamente engendrado no senso comum e no cotidiano de muitas mulheres. Lembro-me de quantas e quantas vezes vi a minha mãe preenchendo formulários de qualquer coisa, e sempre que chegava à coluna profissão, ela preenchia com a expressão “*do lar*”, ainda que tivesse feito um curso superior e pós-graduações. Curiosamente, depois que se separou do meu pai, que voltou

a preencher essa lacuna com a sua profissão de artista plástica. Ela, dentre tantas outras mulheres que viveram a juventude no auge do movimento feminista da década de 1960 e 1970, abdicaram de sua posição igualitária na sociedade para orgulhosamente tornarem-se mulheres do lar.

Os clichês do príncipe encantado, do sonho do casamento e da constituição da família repetem-se por todos os lados da vida cotidiana feminina, reforçando essas representações da mulher na sociedade. Existem papéis arquetípicos do cotidiano que foram sendo construídos e incorporados ao senso comum ao longo da história. A família nuclear, de classe média, cujos papéis atribuídos ao homem e a mulher são bem definidos socialmente é, talvez, um dos paradigmas existente na sociedade ocidental moderna que mais possui influência no comportamento social cotidiano.

É claro, não são, nem de longe, modelos que representem de forma totalitária a realidade social que se apresenta no mundo, mas é, com certeza, referência básica para elaboração de muitos discursos em várias esferas do social ainda hoje. As transformações socioculturais se dão de forma lenta e muitas vezes ideias e ideologias perpetuam-se através de resquício e vestígios na sociedade, ainda que a mesma sofra constante reformulação.

Assim, dentre as mudanças apontadas como relevantes na sociedade moderna foram: primeiro, a criação do lar e da constituição familiar, através do casamento. Desse contexto, desdobra-se um segundo aspecto que foi a modificação nas relações entre pais e filhos um terceiro, o que alguns chamaram de “a invenção da maternidade” e a importância que assumiu na vida cotidiana da mulher. No que dizia respeito à situação das mulheres, todos eles estavam muito intimamente integrados. (GIDDENS, 1993)

Uma das possíveis condições que propiciaram o fortalecimento do amor romântico como tema corrente da cultura de massa foram as *invenções* da família e da maternidade, pois é sobre essas construções que se justifica a *busca* da identidade feminina no outro (OLIVEIRA, 2007, p 66).

Outro paradoxo que persiste nessa esfera do espaço privado particular, ainda que predominantemente feminino, é o poder de comando do gênero masculino. Quem manda é o “chefe de família”, cidadão integral, com poder sobre a mulher e os filhos. Em contrapartida, a mulher, mesmo que trabalhe e seja

autônoma, tem seu reinado, muitas vezes, relacionado ao consumo. Isso é corroborável pela linguagem publicitária, que se dirigiu – e ainda se dirige – primeiramente, a ela. A moda e a indústria têxtil, motor da Era industrial, é, por excelência, reino feminino.

Ainda assim, existe o apontamento de um declínio do poder patriarcal no meio doméstico na última parte do século XIX. O domínio direto do homem sobre a família, que na realidade era abrangente quando ele ainda era o centro do sistema de produção, ficou enfraquecido com a separação entre o lar e o local de trabalho. (GIDDENS, 1993). Essa situação tende a assentar-se com o advento das grandes guerras do século XX. A transposição da mulher para o local de trabalho foi um grande impacto da vida da “família”. A partir daí a relação matrimonial, que antes era claramente unilateral no jogo de forças, começa a ser transformada em uma disputa de forças.

Dentro dessa disputa, os sentimentos tomaram parte: o amor romântico tornou-se distinto de outro tipo de amor, o *amour passion*; embora ao mesmo tempo possuísse alguns resíduos dele. Esse amor jamais foi uma força social genérica da maneira que tem sido o amor romântico, desde o final do século XVIII, até períodos relativamente recentes. O amor passional descrito por Giddens está mais relacionado à ideia do efêmero – no sentido da consolidação de laços matrimoniais - e da sexualidade.<sup>135</sup>

Outro desdobramento das condições que hoje encontram-se nas relações de gênero é a exposição da diversidade sexual, que eclodiu com a articulação dos movimentos sociais populares, principalmente na década de setenta. Juntamente com outras mudanças sociais, a difusão de ideias de amor romântico esteve profundamente envolvida com transições importantes que afetaram o casamento e também os outros contextos da vida pessoal.

Todas essas transformações que ocorreram ao longo da história, no entanto, sempre deixam resquícios, nunca terminam por completo. Se hoje a sexualidade parece estar desligada do amor romântico por um lado, por outro, possui a identificação desta nova intimidade e acaba por nos conduzir aos

---

<sup>135</sup> Cf. GIDDENS, 1993.

paradoxos e dificuldades dos nossos dias, no começo do século XXI.

Assim, o amor, seja ele romântico ou passionai, é considerado como uma espécie de motor da ação social, já que permite, no contexto dos valores e ideologias das sociedades contemporâneas, construir novas relações sociais e novas demandas acerca de importantes instituições sociais, como a família.

Os discursos da aspiração ao romantismo parecem continuar a ecoar no pensamento coletivo e a propagar-se como legitimação para a sustentação da intimidade. Eles têm fortes implicações nas relações entre os sexos, porque, ao estarem imbuídos de concepções de poder desniveladas e legitimadoras de ações que visam garantir a continuidade do sistema patriarcal, tornam-se discursos de risco, que, propagados no senso comum, evocam situações de dependências afetivas.

Apesar disso, e devido às transformações sócio estruturais ocorridas no século passado, os indivíduos têm mais autonomia em relação às instituições sociais, o que resulta em um maior grau de individualidade. A crescente paridade entre homens e mulheres é exemplo dessas transformações e dessa maior autonomia. Mas, por outro lado, por mais que um discurso de valorização do *self* rejeite as relações sociais nos seus moldes tradicionais, sempre existe o sentimento de vazio e de necessidade do outro.

A necessidade de intensificação das relações pessoais aumenta as expectativas em relação ao desejo de se ser compreendido pelo outro e torna-se difícil, senão impossível, que o seu retrato idealizado se sustente no cotidiano. Temos como exemplo o mito do “príncipe encantado” no sentido genérico de “alma gêmea” que parece ser uma necessidade nevrálgica no cotidiano social, mas ao mesmo tempo sufocante em alguns casos. É o famoso “não assustar o parceiro falando em casamento já no primeiro encontro”.

Há de se pensar também, que o amor romântico presume algum grau de autoreflexividade, típico do homem moderno: como eu me sinto em relação ao outro? Como o outro se sente a meu respeito? Será que os nossos sentimentos são ‘profundos’ o bastante para suportar um envolvimento prolongado? “No amor romântico, a absorção pelo outro, típica do *amour*

*passion*, está integrada na orientação característica da 'busca'. [...] A busca é uma odisseia em que a auto-identidade espera a sua validação a partir da descoberta do outro” (GIDDENS, 1993, p 57).

Esse universo paradoxal, principalmente na confusa perspectiva feminina, acredito eu, que seja fruto do antagonismo vivido pelas mulheres ao longo do século passado. Se por um lado existiram lutas emancipatórias, queima de sutiãs, movimentos políticos por direitos e todo o resto, por outro, existia a tradição pesada, que nasceu lá no medievo e, com certeza, ainda perscruta na sociedade ocidental contemporânea, de que o “lugar da mulher é em casa cuidando dos filhos”. Dessa fusão surge a mulher dos tempos de hoje, que se vê quase sempre na corda bamba da vida em liberdade e igualdade com os homens e a vida de casada, cuidando dos filhos e pilotando o fogão.

Beauvoir (1980) afirmava que a mulher está encerrada na comunidade conjugal, como se essa “prisão”, transformasse-se no reino feminino. É renunciando o mundo que ela quer conquistar o mundo. A meu ver, o drama do casamento e do amor no universo feminino é a representação de uma “Rapunzel moderna”, presa em sua torre, de seja lá qual construto de pensamento for: seja de beleza, de riqueza, de satisfação sexual, ela sempre espera encontrar na figura do príncipe encantado, a solução de seus problemas. Eu sempre pensei nesse conto da Rapunzel como uma coisa meio esquisita e sem sentido porque, se no final das contas, ela joga o cabelo para o príncipe subir como se fosse uma corda, eu me perguntava – e me pergunto até hoje – porque raios ela simplesmente não desce sozinha?

A resposta que eu tenho para o drama que a Rapunzel vive - bruxas e perigos a parte - é simplesmente: porque ela não quer. Ela quer que o príncipe a salve. Nesse ínterim, o que eu vejo nas “Rapunzéis modernas” dessa vida é exatamente o contrário, elas não querem um príncipe encantado simplesmente porque ele vá salvar suas vidas dos perigos e dos males que por ventura aconteçam – até mesmo porque, ele não salva mesmo e elas sabem se virar sozinhas – elas querem é uma pessoa ao seu lado, um companheiro, alguém que lute contra as bruxas da vida com elas, e não por elas. É por isso que Mônica espera ser derrotada.

No amor parece-me afinal, que, diante de uma perspectiva cultural e social, a única constante que existe é a inconstância. A insegurança é inerente ao amor romântico, ao contrário do que se imagina. A solidez de um relacionamento produz muito mais dúvidas que um amor fugaz. E são todos esses elementos que vão compor a teia de relacionamentos amorosos, largamente difundidas em nossa sociedade, reforçadas pela Indústria Cultural.

Assim, o amor tornou-se não apenas um tema para ser explorado, mas às vezes até um estilo de vida estereotipado do feminino. A figura da mulher *enquadrada*, da apaixonada, ou da solteirona em busca de um marido é a figurinha carimbada nessas histórias e também na TMJ, assim como o homem livre, racional e esportista. Clichês que não fazem parte apenas dos quadrinhos, mas do cotidiano, em diversas experiências e signos que reverberam essas condições.

## 4. Considerações finais

Após a última lágrima  
Lá reside  
a paz.

(Milson Henriques)

Will Eisner é talvez o maior quadrinista que o mundo ocidental já viu. Suas histórias são verdadeiras obras primas, e transcendem em muito as Histórias em Quadrinhos tradicionais. O mais impressionante, pelo menos para mim, em tudo que Eisner fez, foi a capacidade dele de conseguir transcrever para o papel, não só narrativas brilhantes, como sentimentos, sem utilizar uma só palavra – pelo menos na maioria das suas obras.

Ano passado tive a oportunidade de estar em contato com a obra desse mestre da arte sequencial, na ocasião de uma exposição – O espírito vivo de Will Eisner -<sup>136</sup> de seus papers originais, na RioComicon. Foi impressionante ver que Eisner desenhava em pequenos pedaços de papel e montava toda a história colando esses pedaços em uma folha maior. Algumas vezes, ele também se utilizava desses pedaços para redesenhar alguns pontos, com a visão de que, quando o quadrinho fosse impresso, nada desse recorta e cola estaria na conclusão do trabalho.

A minha conclusão obedece mais ou menos a mesma lógica de Eisner. Longe de querer me comparar ao grande mestre, o que eu fiz nesse trabalho foi escrever pequenas partes que fizeram um todo. As considerações finais são, comparativamente a folha final de Eisner, uma junção de pequenos pedaços.

O primeiro pedacinho que exponho foi a tentativa de entender como que de fato a antropologia, e por consequência as ciências sociais, poderiam contribuir para o tema e a discussão para os quadrinhos. Penso ainda que não há outra forma de tratar meu objeto nessa ciência que não seja como um artefato cultural e não há como não tratar da interação que a sociedade possui na construção do mesmo. Acrescento aqui a posição singular do leitor de HQs, que além de consumidor é fã, e procura influenciar, senão diretamente, ao

---

<sup>136</sup> Cf. <<http://www.riocomicon.com.br/o-espírito-vivo-de-will-eisner/>> Acesso em 11 jan 2013.

menos relativamente, o processo de criação.

Ainda, acredito, assim como Jacques Marny (1968) que os quadrinhos podem ser uma fonte documental importante para entender a sociedade e o ser humano, dada sua condição de intimidade com o coletivo. Arrisco-me a estender essa condição para outros artefatos culturais contemporâneos, que poderiam fazer parte de um grupo que foi delimitado nesse trabalho como Cultura Pop – essencialmente urbana, complexa, cosmopolita e coletiva.

O segundo pedaço é uma pequena reflexão sobre o *Teen*, e em consequência, sobre a juventude. Muito mais do que simples etapas cronológicas, essas *idades da vida* são carregadas de significado, que transcendem a própria faixa etária. *Ser jovem* na sociedade ocidental contemporânea é tanto mais um *estilo de vida* do que uma etapa do nosso ciclo de existência. Esse *ser jovem* carrega um sentimento libertador, transgressor de barreiras seja lá qual o sentido que o indivíduo tomar para si dessa liberdade. Pode ser liberdade de convenções sociais, de modos de se vestir, de se portar, do próprio corpo.

Não obstante, quando observa-se o *Teen* e, por consequência, o que os adultos pensam acerca dos adolescentes, é comum defrontar-se com palavras como: crise, moratória, confusão, hormônios, *aborrecência*. Isso denota duas coisas: a primeira, muito mais ligada à uma questão de poder, desnudada em conflitos, principalmente entre pais – ou educadores – e filhos – ou alunos, pupilos, aprendizes. A forma como a nossa sociedade concebe a educação cria um sistema de poder em que as diretrizes – sobretudo as informações – são passadas de cima para baixo, que não aceita espaço para contestação do que já está posto. Assim, é mais fácil manter os *corpos dóceis*<sup>137</sup>.

Atualmente, a característica de nossas vidas é o que se poderia chamar de “incerteza fabricada”. De repente, muitos aspectos de nossas vidas tornaram-se abertamente organizados apenas em termos de “suposições de cenário”, a construção “como se” dos possíveis resultados futuros. Isso ocorre tanto nas nossas vidas individuais quanto na da humanidade como um todo. [...] E em muitos momentos é difícil dizer com que grau de segurança que direção as coisas vão tomar. (GIDDENS, 1997, p 214-215)

Todas as relações fixas, enrijecidas, com seu travo de antiguidade e veneráveis

---

<sup>137</sup> FOUCAULT, 2010, p.131

preconceitos e opiniões, foram banidas: todas as novas relações se tornam antiquadas antes que cheguem a ossificar. Tudo que é sólido desmancha no ar, tudo que é sagrado é profanado, e os homens finalmente são levados a enfrentar [...] as verdadeiras condições de suas vidas e suas relações com seus companheiros humanos. (MARX apud Berman, p.23).

Todos os grandes sistemas racionais, todas as análises compostas apenas pelo quadro macroscópico da sociedade, caem na difícil posição transformarem tudo em exceção à regra criada. Esse movimento constante de construção e desconstrução é o que Berman (2007) sinaliza como ser “moderno”: “[...] é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo que somos” (BERMAN, 2007, p. 24).

O segundo ponto aqui, talvez um pouco mais obscuro, é um pano de fundo. Uma sensação, típica da modernidade: a perda das grandes bandeiras. A polarização do mundo hoje não encontra-se no modo de visão do ocidental, essencialmente dicotômico, do sim, do não, do vermelho e do azul, do ocidente e do oriente, dos capitalistas e dos socialistas. Parece-me que todas as grandes bandeiras já caíram e hoje o que se vê é uma multiplicidade de demandas, o que gera um sentimento de frivolidade e efemeridade muito grande: tudo parece estar em crise e fora de controle –principalmente das décadas posteriores à queda do muro em Berlin, isso vem se acentuando.

Nessa lógica, parece até um contrassenso falar de um paradigma de adolescente criado pelos adultos. Fica claro que o *Teen* é um mecanismo – ou pelo menos tenta ser – de controle, socialização ou ainda, sedução de ideias. Não obstante, dentro da caixa de Pandora, a esperança também quer fugir. E nesse suposto caos, as contradições se chocam com muito mais força.

O terceiro e último pedaço que eu quero acrescentar é relativo ao último capítulo. Foi imprescindível tocar na questão de gênero dentro deste paradigma *Teen*. Observar que todas as representações, que estão sendo modeladas no âmbito social acerca da forma como cada sexo deve-se portar e se apresentar, sendo consolidado em uma HQ que retrata outros períodos da vida de personagens tão marcantes para a cultura pop no Brasil é bastante

significativo.

Se antes a Turma da Mônica original, cativa o leitor pela forma bem humorada e diferenciada – muitas vezes surreal - com que trata os desvios dos protagonistas, na Turma da Mônica Jovem a lição aprendida é que devemos tentar consertar os desvios da infância, para não se tornarem problemas. Diferentemente da figura do jovem transgressor e libertário, o *Teen* encerra um paradigma do bom mocismo, da tentativa incessante de encaixar-se em um molde que não é acessível a todos. Pelo contrário, talvez possa ser classificado como excludente, se pegarmos o substrato adolescente que de fato se encaixaria nesse paradigma.

Assim, em mais uma tentativa dos mais velhos de orientar os mais novos, transmutado na sedução de ser um artefato cultural pop – que traz o entretenimento como objetivo primário – a Turma da Mônica Jovem um olhar sobre a adolescência de alguém que já passou por essa fase.

Ademais, meu objetivo não foi, em momento algum, criticar a Turma da Mônica Jovem. Acho que a mensagem que a revista passa, em muitos momentos, pode ser importante para os adolescentes.

Lembro-me que por volta dos meus doze ou treze anos, uma tia me deu de presente um livro chamado *O diário de Susie: anotações de uma garota de 16 anos*<sup>138</sup> e, por algum tempo, ser confidente de Susie e ler um livro onde finalmente alguém era como eu – uma adolescente - marcou-me. Reli esse livro diversas vezes, pois era um dos poucos artefatos culturais que eu possuía onde me sentia representada.

Em uma época onde o estado da liminaridade é forte, qualquer elemento cultural que dialogue com esses sujeitos é significativo e pode-se tornar importante, inclusive orientador. Acredito que Mauricio de Souza saiba muito bem disso e por isso tenha tanto cuidado em tocar em temas mais “polêmicos” como a sexualidade ou o consumo de drogas.

Não obstante, quando a visão extrapola o objeto, é até um pouco triste ver o

---

<sup>138</sup> MCFARLANE, 1993.

adolescente sendo representado de forma tão enquadrada, padronizada. Impossível não lembrar da esteira do *Pink Floyd*.<sup>139</sup>

Acredito que historicamente alimentamos uma grande ilusão coletiva sobre a necessidade de controle. Nunca se inventou tantas regras e limitações para a vida coletiva como temos hoje. Digo que estamos sofrendo de uma grande assepsia coletiva. Tudo deve ser limpo, calculado e meticulosamente posto em seu lugar. E nessa lista, obviamente, estão os seres humanos e, conseqüentemente, está o adolescente. E claro, é muito mais fácil controlar salsichas que pessoas.

Por isso o *Teen* como uma construção adultocêntrica e androcêntrica, é fortemente relacionado a um comportamento não só pacífico, mas passivo, obediente, regrado. Se pensarmos que a liberdade do jovem passa pela experenciação do coletivo, e é geralmente vivida na socialização com outras pessoas, principalmente com o grupo de amigos, não faz muito sentido esperar que os adolescentes sejam submissos e totalmente alinhados com os valores familiares. Um paradoxo.

Com isso coleí todos os meus papéis.

Alea jacta est.<sup>140</sup>

---

<sup>139</sup> Do videoclipe da música *Another brick in the wall*. Na verdade esse videoclipe é um pedaço do filme *Pink Floyd The Wall* (1982, dirigido por Alan Parker) que conta a história de um cantor de rock chamado Pink. A passagem que mostra a esteira é uma lembrança de Pink da escola, na ocasião em que foi punido pelos professores por escrever poemas. O vídeo mostra a escola como um lugar opressor, parecido com uma fábrica, onde tenta-se transformar as pessoas em um padrão específico, enquadrá-las. Assim, quando as crianças estão entrando na escola, elas estão marchando em fila indiana para a primeira máquina de onde saem sentadas em carteiras e sem rosto. Posteriormente, já sem rosto, elas andam por outra esteira e caem em uma máquina que as transforma em carne moída. Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U>

<sup>140</sup> Expressão do latim, significa: A sorte está lançada.

## Anexo A







AGORA, QUEM  
MAIS MUDOU FOI  
O CEBOLINHA!

MUDOU ATÉ  
DE NOME!



HOJE EM  
DIA, ELE SO'  
QUER SER  
CHAMADO DE  
"CEBOLA"!



AH! ELE NÃO TROCA MAIS OS  
"ERRES" PELOS "ELES"! É QUE  
AGORA ELE ESTÁ FAZENDO  
TRATAMENTO COM UMA  
FONO AUDIÓLOGA!



PELOI!!

SE BEM QUE,  
AS VEZES, AINDA  
DA' ALGUNS  
ESCORREGÕES!

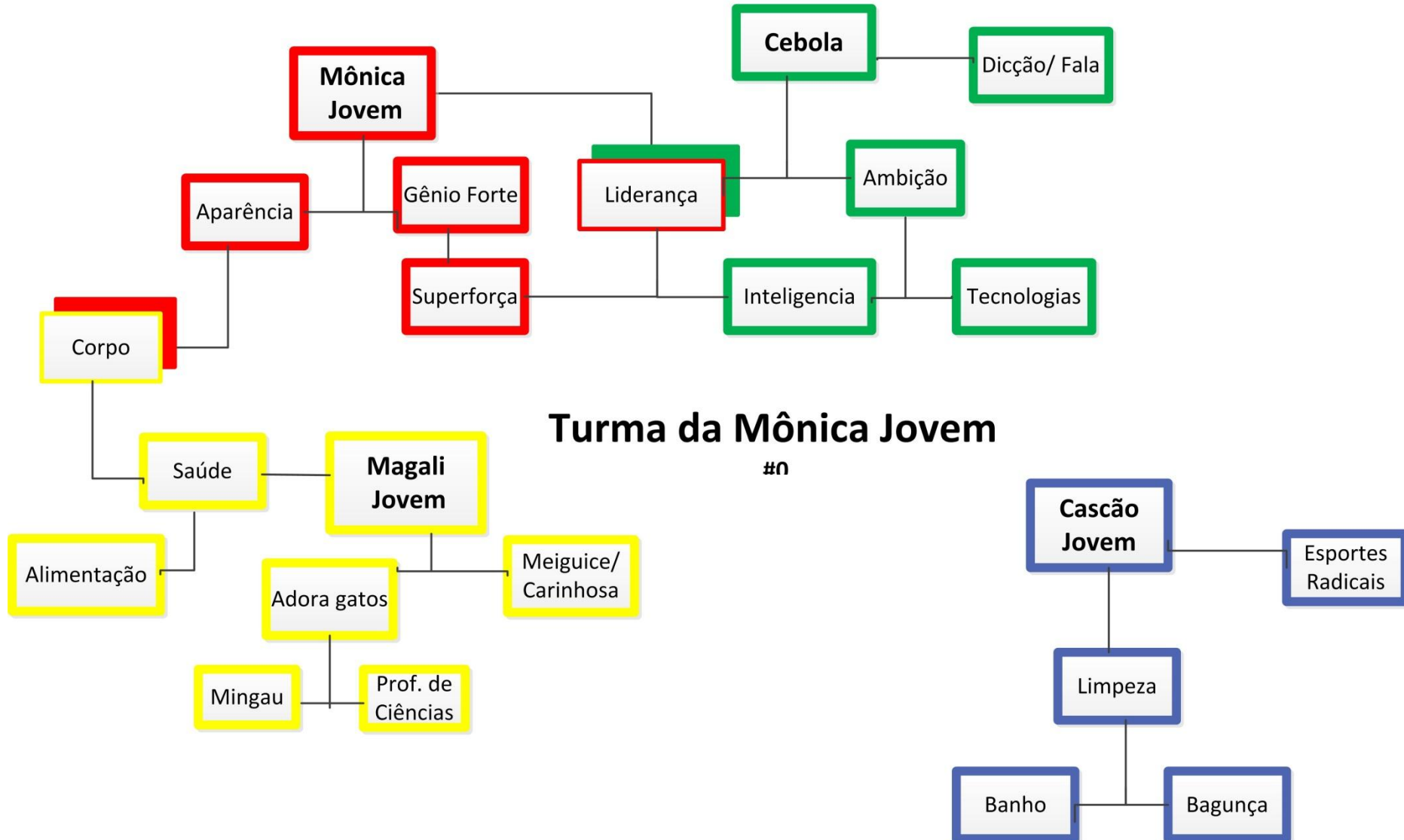


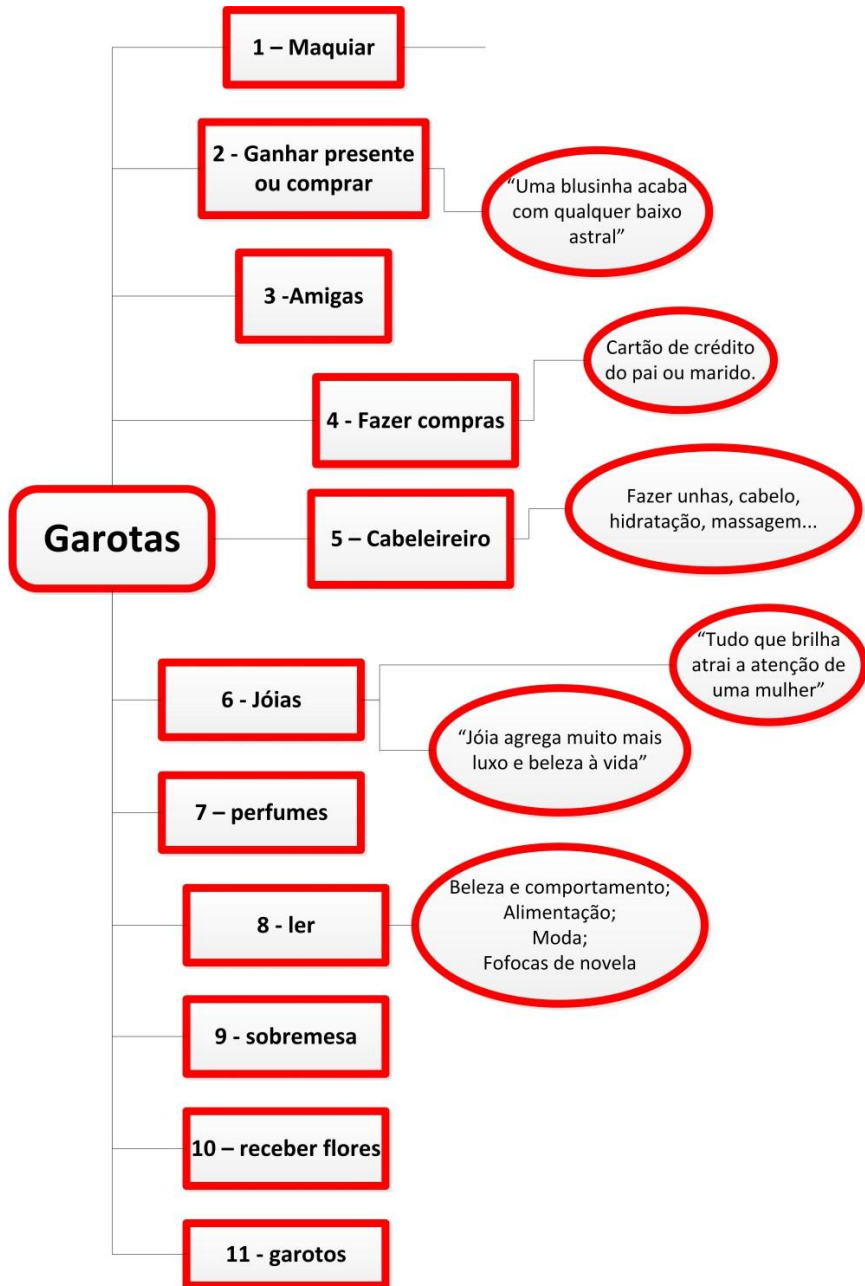
E ADIVINHA SÓ!  
O CABELO DELE  
FINALMENTE CRESCEU,  
MAS AINDA MANTÉM  
O MESMO FORMATO  
DE ANTIGAMENTE!

ELE NÃO É MAIS  
AQUELE GAROTINHO  
BOBO QUE QUERIA  
SER O DONO DA RUA!  
PARECE QUE AGORA  
QUER CONQUISTAR  
O MUNDO!!

A CADA HORA ELE  
TEM UMA IDÉIA NOVA  
ESTA SEMPRE COM  
PROJETOS AO MESMO  
TEMPO! AINDA ONTEM  
CRIOU UM WEBSITE  
INTERNET CHAMADO  
CEBOLA.COM.BR!

Anexo B



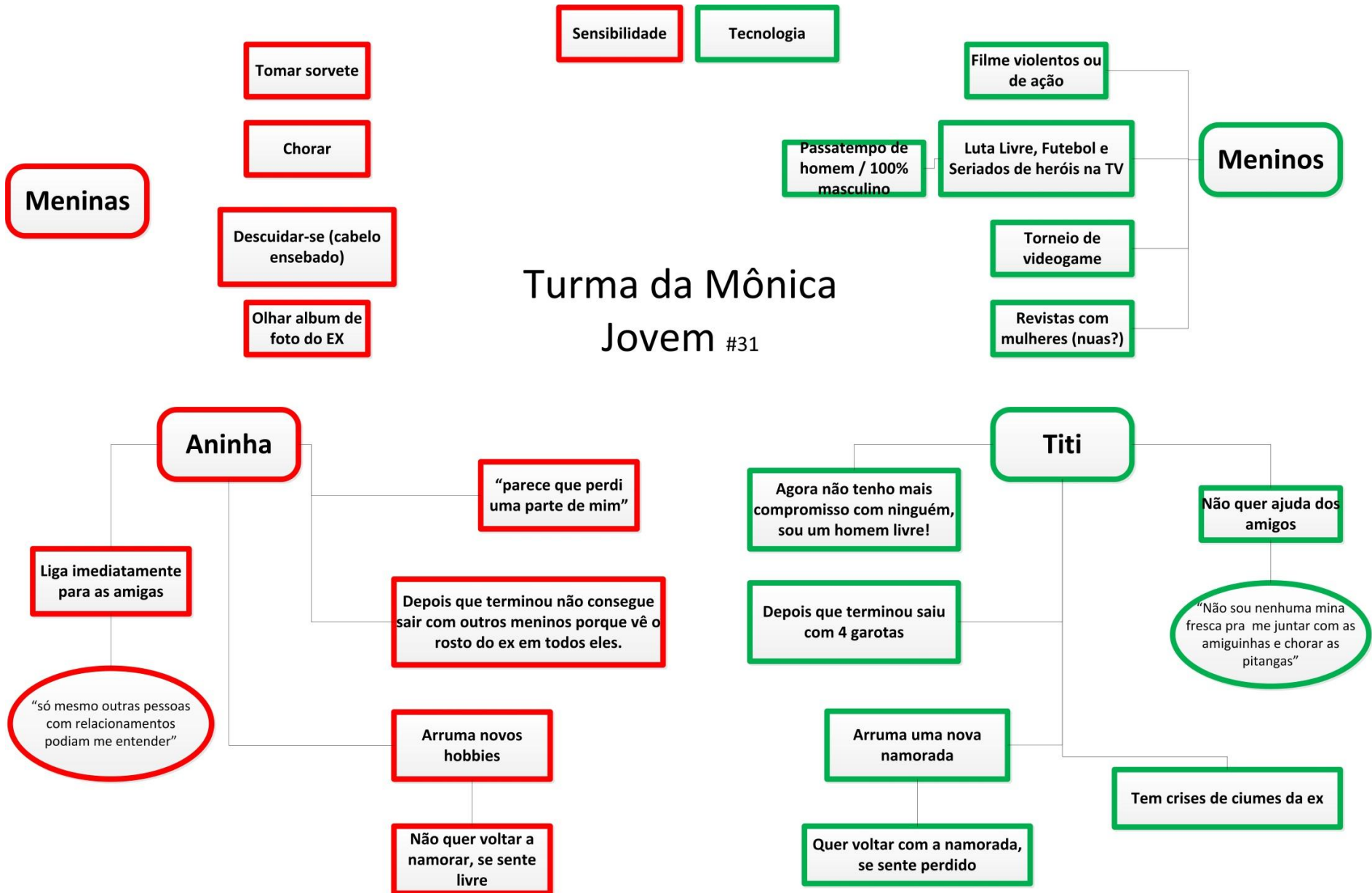


**Anexo C**



**Turma da Mônica Jovem #5**

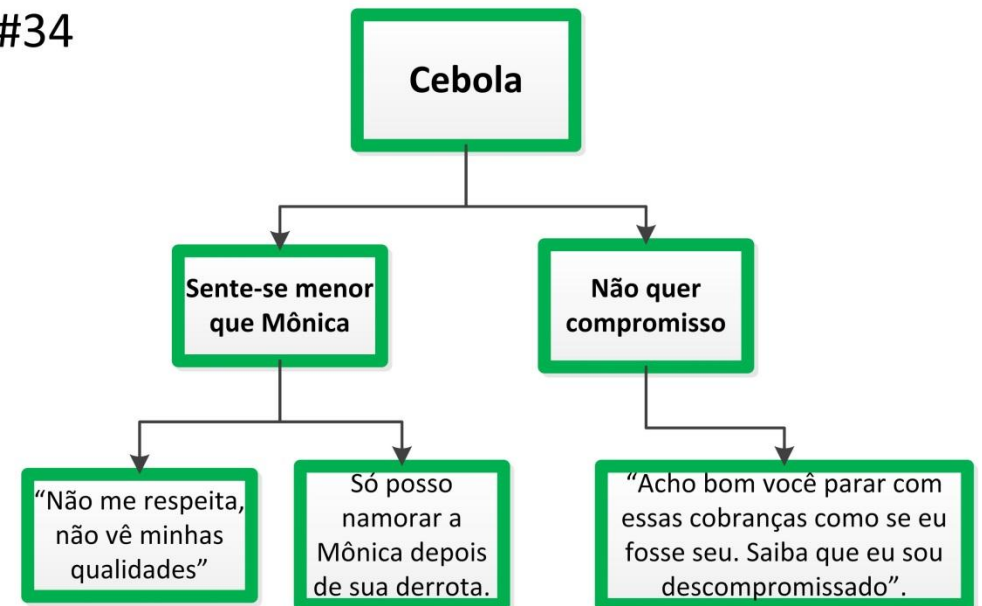
Anexo D



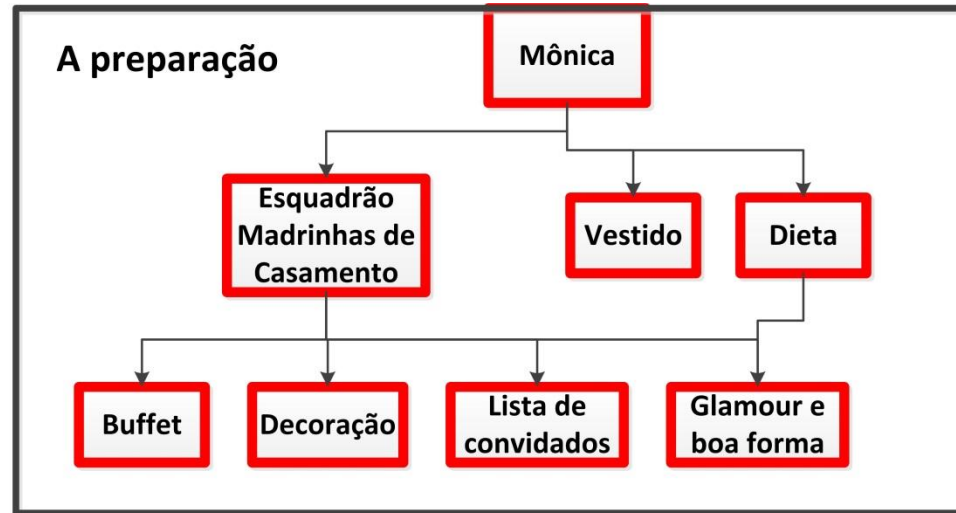
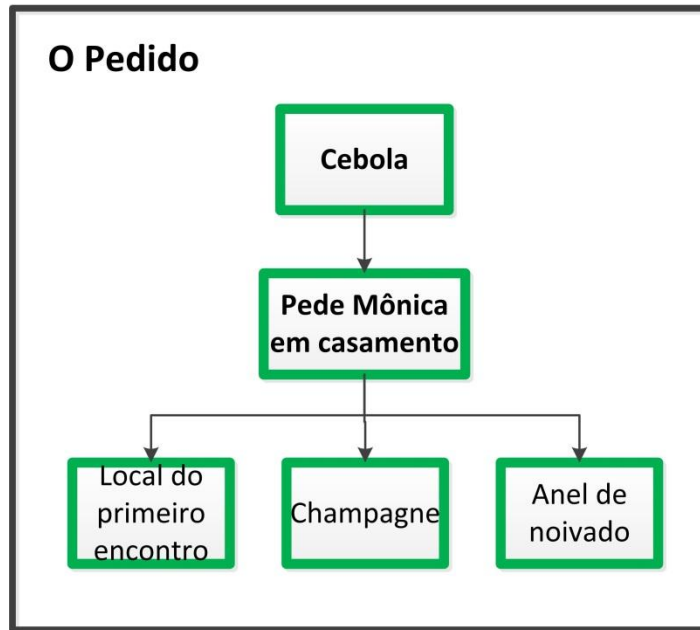
## Anexo E

# Turma da Mônica

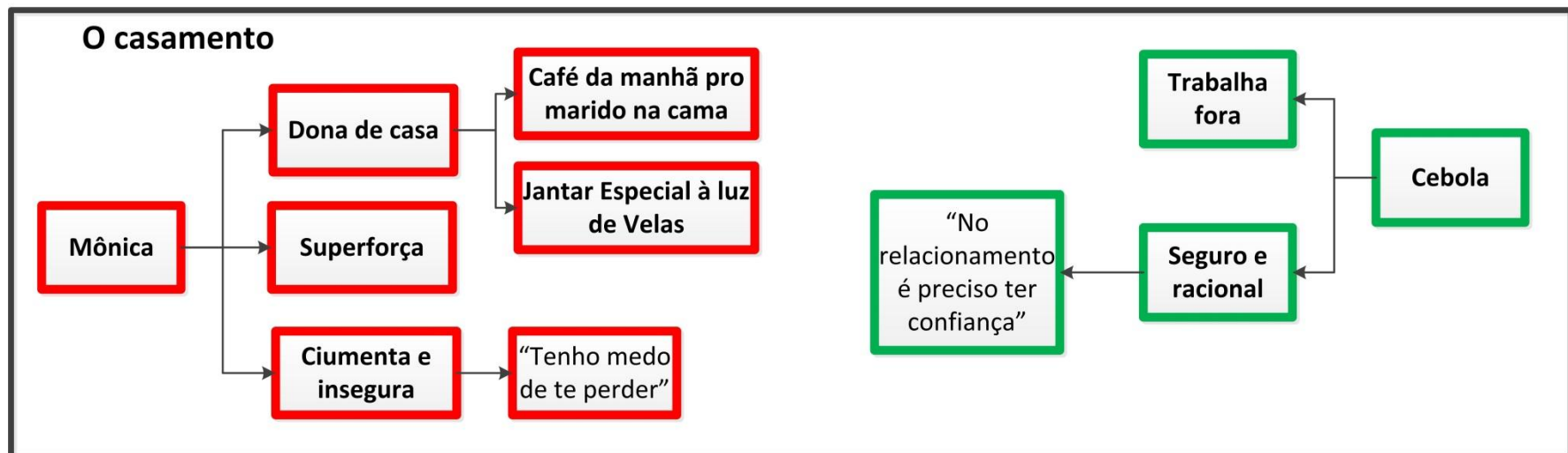
## Jovem #34



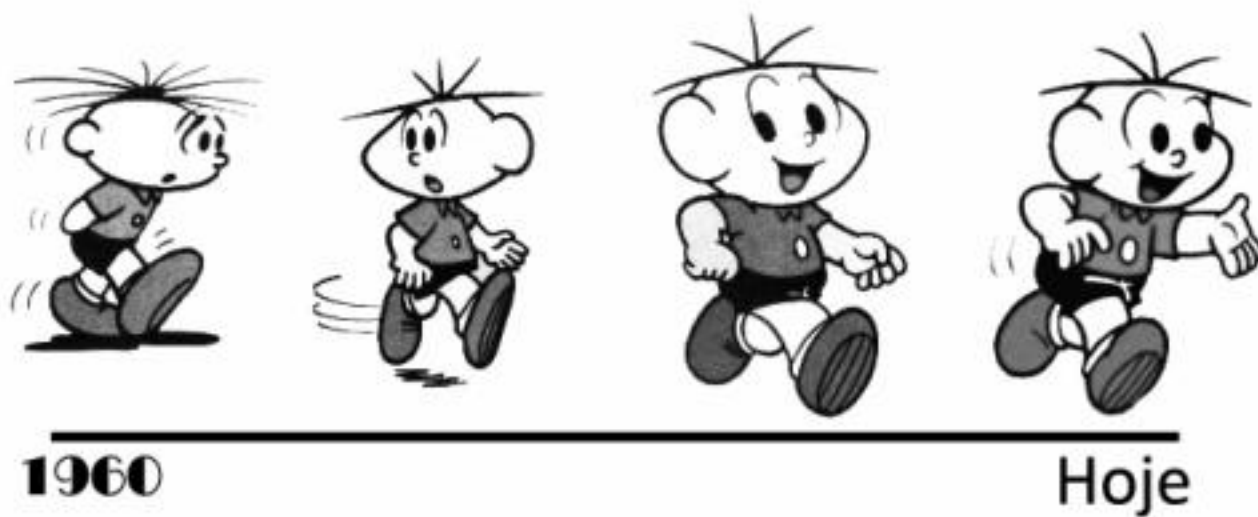
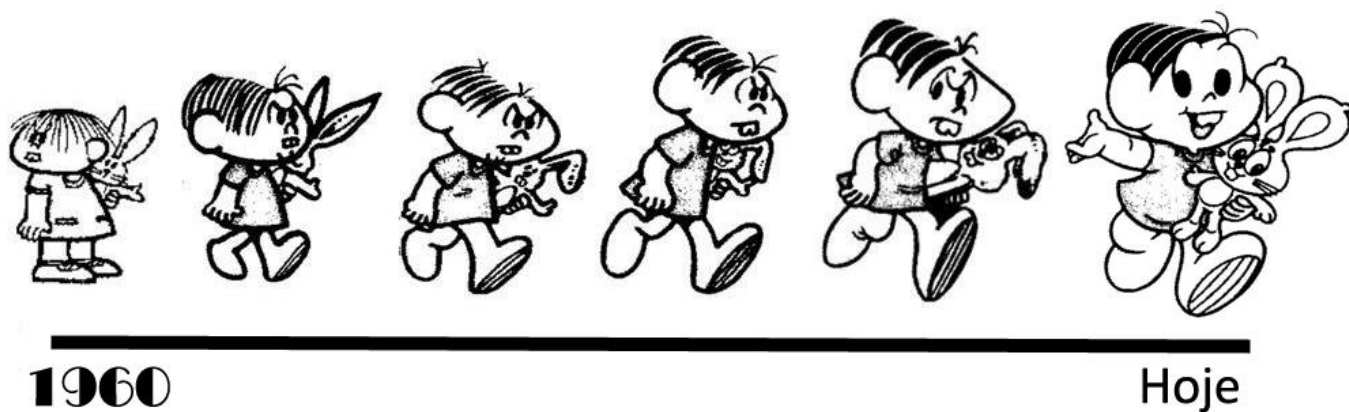
Anexo F



Turma da Mônica Jovem #50

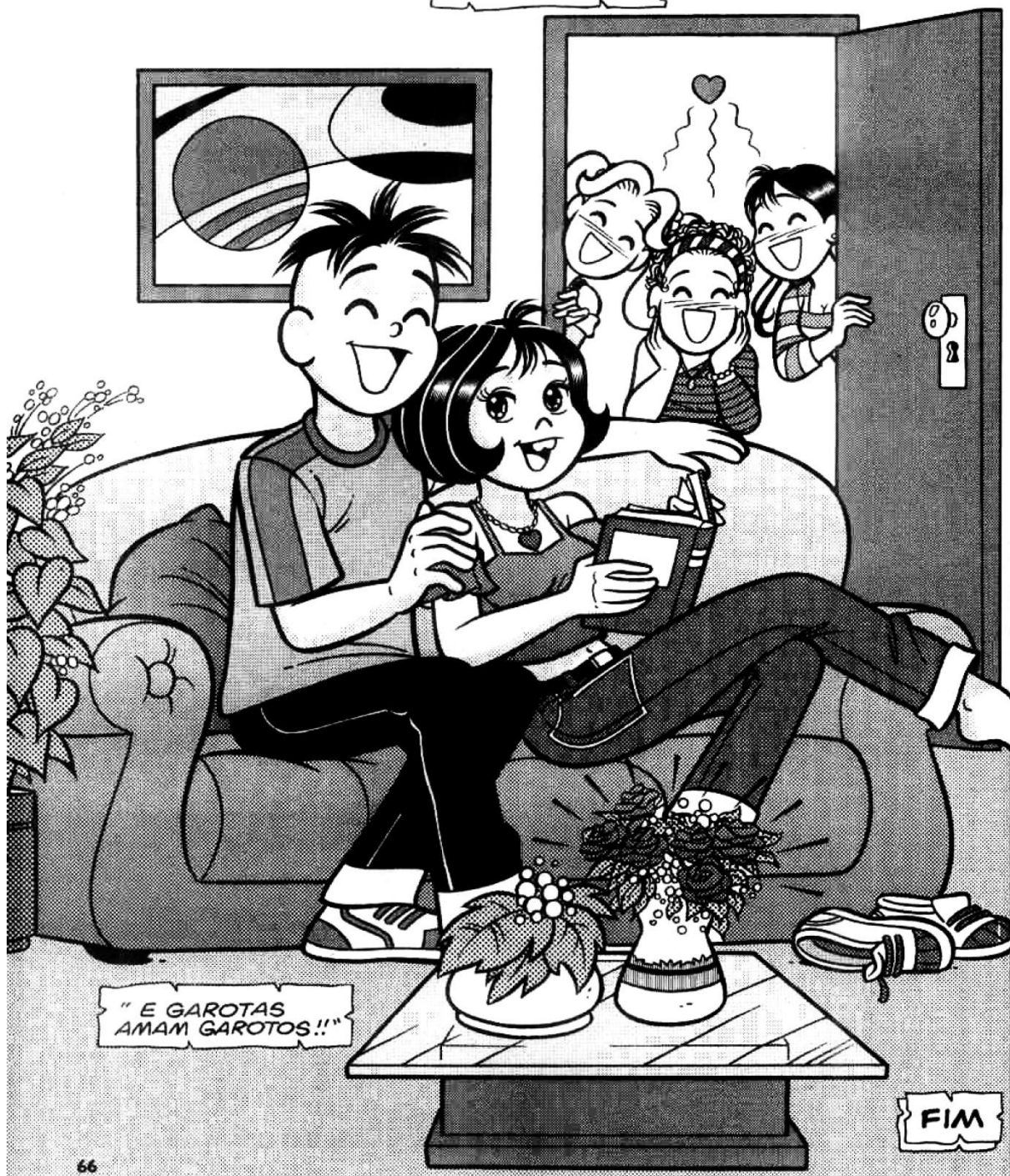


## Anexo G



## Anexo H

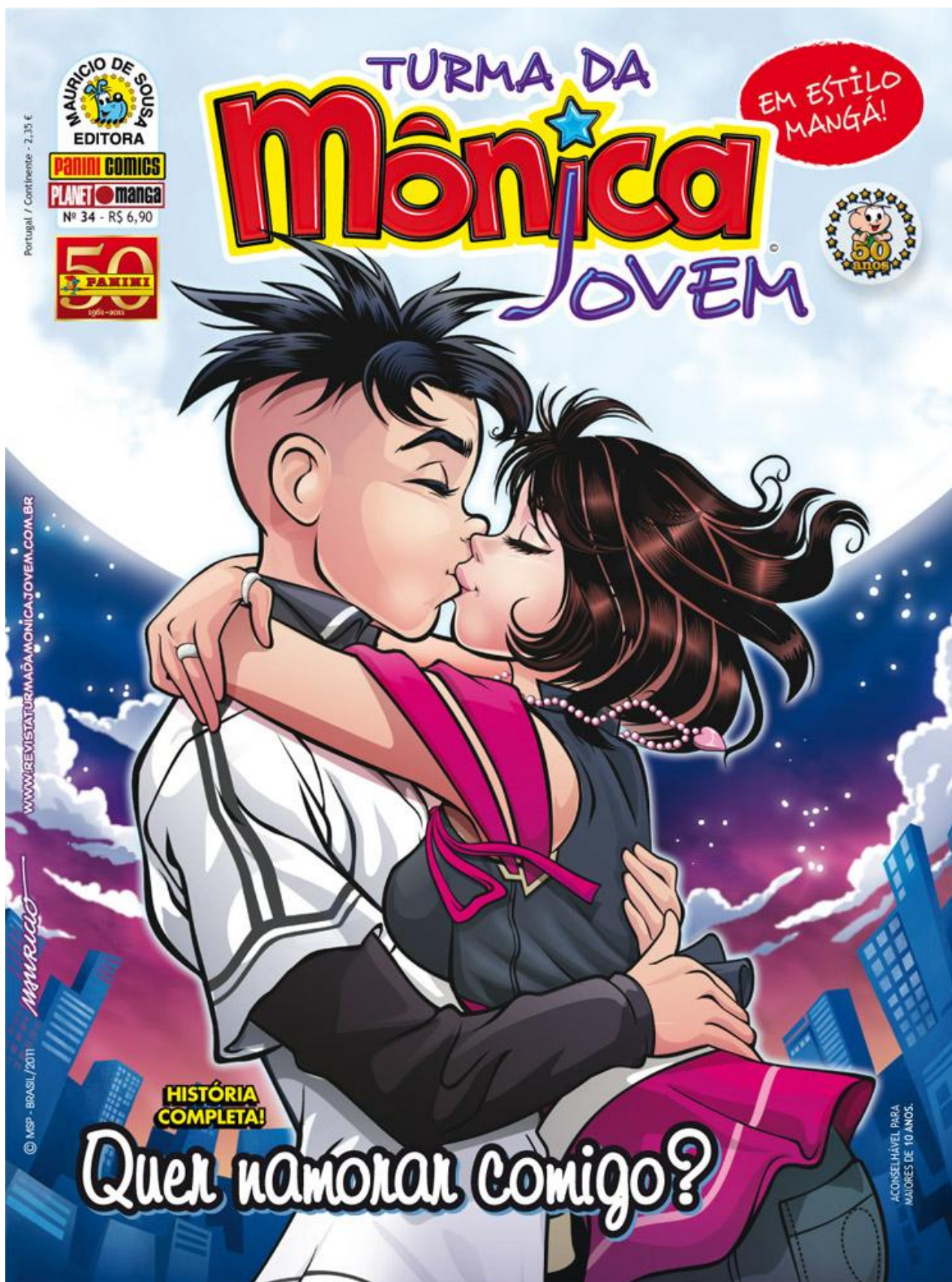
"BOM...O QUE MINHA MÃE TAVA TENTANDO DIZER É QUE...AH, VOCÊ SABE, NÉ? ELES APRONTAM, PISAM NA BOLA, MAS SÃO UNS FOFOS, OS GAROTOS..."



## Anexo I



Anexo J



Anexo K





Anexo L



## Anexo M



Anexo N



## Referências

ABRAMO, Helena W. **Cenas juvenis – punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

\_\_\_\_\_. **Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil**. In: Juventude e Contemporaneidade. Brasília: UNESCO, MEC, AnPEd, 2007.

ALVES, Bruno. **Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis**. Recife: UFPE, 2003 (Dissertação de mestrado)

BARCELLOS, Janice Primo. **O feminismo nas histórias em quadrinhos. Parte 1: a mulher pelos olhos dos homens**. In: REVISTA AGAQUÊ. Vol. 2, número 4, novembro de 2000. Disponível em [http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4/artigosn4\\_1v2.htm](http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm). Acesso em 22 de janeiro de 2012.

BARROS, Myriam Lins. **Gênero, cidade e geração: perspectivas femininas**. In: BARROS, M. (org.) Família e gerações. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

BRAGA, A. **Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2011.

\_\_\_\_\_. **Análise Sociológica e Estética Midiática: Reflexões sobre a Aparência e os Impactos das Histórias em Quadrinhos Japonesas**. In: *História, imagem e narrativas*. Nº 12, abr. 2011.

BECK, U. **“A reinvenção da política: rumo a uma teoria da modernização reflexiva”**. In: Modernização Reflexiva. São Paulo: EDUNESP, 1992.

BISPO, Raphael. **Heterotopias emo: notas etnográficas sobre desvios e inversões da juventude emcore do Rio de Janeiro**. In: Juventude contemporânea: culturas, gostos e carreiras. VELHO, Gilberto(org.) Rio de Janeiro: 7 Letras, 2010.

BOCK, Ana Mercês. **A adolescência como construção social: estudo sobre livros destinados a pais e educadores**. In: Revista semestral da associação brasileira de psicologia escolar e educacional (ABRAPEE) V11 nº 1 jan/jun, 2007, pp. 63-76.

BRYM, R. et al. **Sociologia: sua bússola para o novo mundo**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **A juventude é apenas uma palavra.** In: Questões de sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

\_\_\_\_\_. **A economia das trocas simbólicas.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

BORGES, Patricia. **A influência dos mangás nas publicações de quadrinhos no brasil.** In: **GRAN SEMANA SUELTA DE VIÑETAS.** 2010, Buenos Aires. Anais eletrônicos... Disponível em: <<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf>> Acesso em: 20 abr. 2012.

CALLIGARIS, Cantardo. **A adolescência.** São Paulo: Publifolha, 2011..

CANCLINI, N. Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: EDUSP, 2008.

\_\_\_\_\_. **Leitores, espectadores, internautas.** Iluminuras, 1997.

CASTRO, Lucia. **Infância e adolescência na cultura de consumo.** Rio de Janeiro: Nau, 1999.

CAVALCANTI, Carlos. **Angelo agostini e seu “zé caipora” entre a corte e a república.** In: **História, imagem e narrativas.** No.3, ano 2, set. 2006. Disponível em: <[www.historiaeimagem.com.br](http://www.historiaeimagem.com.br)> Acesso em: 02 abr. 2012.

CHIEN, Nobu. **Linguagem hq: conceitos básicos.** São Paulo: criativo, 2011.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** 5. ed. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1977.

\_\_\_\_\_. **Uma introdução política aos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

COLLINS, Randall. **Quatro tradições sociológicas.** Petrópolis: Vozes, 2009.

COMIC Books Resources (2009). **What they done to little lulu.** Disponível em: <<http://robot6.comicbookresources.com/2009/06/yow-what-have-they-done-to-little-lulu/>>.

COUTINHO, Luciana Gageiro. **Adolescência e errância: destinos do laço social no contemporâneo.** Rio de Janeiro: FAPERJ, 2009.

COSTA, Sandra Regina Soares da. **Universo sonoro popular: Um estudo da carreira de músico nas camadas populares.** Rio de Janeiro: UFRJ/ MN/ PPGAS, 2006 (Tese de doutorado)

\_\_\_\_\_. **O que é ser “novo” na baixada fluminense:**

**notas sobre representações da juventude entre as camadas populares.** In: Junvetude contemporânea: culturas, gostos e carreiras. VELHO, Gilberto (org.) Rio de Janeiro: 7 Letras, 2010.

DAYRELL, Juarez. **O jovem como sujeito social.** In: Juventude e Contemporaneidade. Brasília: UNESCO, MEC, AnPEd, 2007.

DUMONT, Louis. **O individualismo: uma perspectiva antropológica da ideologia moderna.** Rio de Janeiro: Rocco, 1985.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1987.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** 2ª. Ed. São Paulo: Devir, 2008.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos.** Rio de Janeiro, Zahar, 1994.

Erickson, E. **Identidade, juventude e crise.** Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

FALCKE, D.; WAGNER, A. **A dinâmica familiar e o fenômeno da transgeracionalidade: definição e conceitos.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005.

FERRAZ, Marcus Sacrini Ayres. **Lições do mundo-da-vida: o ultimo husserl e a crítica ao objetivismo.** Scientlae Studia, vol 2, n. 3, São Paulo 2004, p 355-372.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão.** Petrópolis: Vozes, 2010.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad, 2006.

GEERTZ, Cliford. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

GENARO, Gerson. **A globalização da turma da mônica.** Revista Franquia e Negócios, n.20, setembro 2010.

GOFFMAN, Erving. **Gender Advertisements.** Estados Unidos: Anchor Books, 1976.

GOFFMAN, Erving. **The presentation of self in everyday life.** Estados Unidos: Anchor Books, 1959.

\_\_\_\_\_. **Frame analysis: an essay on the organization of experience.** Estados Unidos: University press of New England, 2010.

\_\_\_\_\_. **Manicômios, prisões e conventos.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

GONÇALVES, Hebe. **Juventude brasileira, entre a tradição e a modernidade.** In: Tempo Social, revista de sociologia da USP, v. 17, n. 2, nov. 2005.

HANNERZ, Ulf. **Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional.** Mana, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, Apr. 1997. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104)> Acesso em: 23 mar. 2009.

HELLER, Bárbara et al. **Cultura Midiática e grupos sociais: possibilidades de um campo de estudos.** São Paulo: revista eletrônica e-compós, 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/e-compos>> Acesso em: 21 ago. 2008.

JOHNSTON, Rich. This is what a half-million-selling comic book looks like. **Bleeding cool.** Estados Unidos: 2011. Disponível em: <[www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/](http://www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/)> Acesso em 15. Set. 2011.

LE BRETON, David. **As paixões ordinárias: antropologia das emoções.** Petrópolis: Vozes, 2009.

LOURENÇO, André. **Otakus: jovens brasileiros e cultura nipônica.** In: Juventude contemporânea: culturas, gostos e carreiras. VELHO, Gilberto (org.) Rio de Janeiro: 7 Letras, 2010.

.LINS, Maria da Penha Pereira. **O tópico discursivo dos textos de quadrinhos.** Vitória: EDUFES, 2008.

LUYTEN, Sonia Bibe (org.) **Histórias em Quadrinhos. Leitura crítica.** São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

\_\_\_\_\_. **Cultura pop japonesa: mangá e animê.** São Paulo: Hedra, 2005.

\_\_\_\_\_. **Mangá e cultura pop.** In: **Cultura pop japonesa: mangá e animê.** São Paulo: Hedra, 2005.

MACCAN, Frank. **Brazil and World War II: The Forgotten Ally. What did you do in the war, Zé Carioca?** In: Estudios interdisciplinarios de America Latina y el Caribe. Vol. 6 nº2, jul-dez, 1995.

MAGALHÃES, Henrique. **O Tico-Tico: 100 anos de encantamento.** Universo HQ, 2005. Disponível em: <<http://www.universohq.com>> Acesso em: 10 mai. 2012.

Mangás Brasileiros. **Kotatsu online.** 2011. Disponível em: <

[http://www.kotatsu.com.br/wiki/doku.php?id=mangas\\_brasileiros#section6](http://www.kotatsu.com.br/wiki/doku.php?id=mangas_brasileiros#section6)> Acesso em 30 abr. 2012.

MARTIN-BARBERO, Jésus. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

MATOS, Sonia. **Repensando Gênero**. In: AUAD, Sylvia (org.). Mulher – cinco séculos de desenvolvimento na América. Belo Horizonte: CREA/MG, 1999.

MEAD, M. **Coming of age in Samoa: a psychological study of primitive youth for western civilization**. Nova Iorque: William Morrow & Company, 1928.

MENDES, M.L.G.C. **A malandragem no imaginário nacional: um estudo sobre a construção do personagem Zé Carioca e suas relações com a cultura brasileira**. Anais do 26. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte-MG, setembro de 2003. São Paulo: Intercom, 2003.

MORAES, M. Lygia. **Usos e limites da categoria gênero**. In: Cadernos PAGU, V11, 1990.

MORRIN, E. **Juventude**. In: Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo: neurose. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977

MOYA, Álvaro de. **Era uma vez um menino amarelo...** In: Shazam! São Paulo, Perspectiva, 1977.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

NOVAES, Regina. **Juventudes cariocas: mediações, conflitos e encontros culturais**. In: Galerias cariocas: territórios de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

NOGUEIRA, Natânia. **Do império à república: o carnaval visto por meio dos quadrinhos(1869 – 1910)**. In: História, imagem e narrativas. No.6, ano 3, abr. 2008. Disponível em: <[www.historiaeimagem.com.br](http://www.historiaeimagem.com.br)> Acesso em: 02 abr. 2012.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: Finatec, 2007.

OMELETE(2009). Disponível em: <[www.omelete.com.br/quadrinhos](http://www.omelete.com.br/quadrinhos)> Acesso em 28 abr. 2009.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma**

**mídia popular.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PERALVA, Angelina. **O jovem como modelo cultural.** In: Juventude e Contemporaneidade. Brasília: UNESCO, MEC, AnPEd, 2007.

PEREIRA, Vanessa A. **Juventude e internet: dedicação na lan house e descaso com a escola.** In: Juventude contemporânea: culturas, gostos e carreiras. VELHO, Gilberto (org.) Rio de Janeiro: 7 Letras, 2010.

PERROT, Michele. **Os excluídos: operários, mulheres, prisioneiros.** São Paulo: Paz e Terra, 2010.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia.** Petrópolis: Vozes, 1998.

RAMOS, Elza. **As negociações no espaço doméstico: construir boas distâncias entre pais e jovens adultos 'coabitantes'.** In: BARROS, Myriam Lins (org). Família e Gerações. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

ROBBINS, Trina. **From Girls to Grrrlz: A History of Women's Comics from Teens to Zines.** San Francisco: Chronicle Books, 1999.

ROCHA & GARCIA. **A adolescência como Ideal cultural contemporâneo.** In: **psicologia ciência e profissão**, 2008, 28 (3), 622-631.

ROCHA, Everardo P. Guimarães. **A sociedade do sonho: comunicação, cultura e consumo.** Rio de Janeiro: Mauad, 1995.

ROCHA, E.; PEREIRA, C. **Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea.** Rio de Janeiro: Mauad, 2009.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979

SCOTT, J. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica.** In: Educação e Realidade, V.15, n.2, Jul/Dez, 1990.

SENNET, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental.** Rio de Janeiro, Record, 1997.

SILVA, Alexander. **História em quadrinhos e a perversão feminina: a mulher-maravilha como estudo.** In: II simpósio nacional gênero e interdisciplinaridades. Universidade Federal de Goiás, 2011.

SIQUEIRA, Denise e VIEIRA, Marcos. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos.** In: Comunicação, mídia e consumo.

São Paulo, vol.5 n. 3 p.179 - 197 jul. 2008.

STRATHERN, Marilyn. **O gênero da dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a sociedade na melanésia**. Campinas: UNICAMP, 2006.

SUPERINTERESSANTE. **O doutor que odiava heróis**. São Paulo: n. 201. Jun. 2004.

TURMA DA MÔNICA, 2011. Disponível em: <<http://www.monica.com.br>> Vários acessos.

TURNER, Victor. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis: Vozes, 1977.

UNESCO. **Juventude e Contemporaneidade**. – Brasília : UNESCO, MEC, ANPEd, 2007.284 p. – (Coleção Educação para Todos; 16).

VAN GENNEP, A. **Os ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes, 1977.

VELHO, Gilberto **Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela, et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006

VIANNA, Hermano (org.) **Galeras cariocas: territórios de conflitos e encontros culturais**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

VOVELLE, Michel. **“A morte e o além-mundo nas histórias em quadrinhos”**. In: *Imagens e imaginário na história: fantasmas e certezas nas mentalidades desde a idade média até o século XX*. São Paulo: editora Ática, 1997.

WEBER, Max. **Ensaio de sociologia**. Ed. Guanabara: Rio de Janeiro, 1982.

YÉPEZ, Marta & PINHEIRO, Verônica. **Socialização de gênero e adolescência**. In: Estudos feministas. V.13. n.1. Florianópolis: UFSC, 2005.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura: usos da cultura na era global**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

ZALUAR, Alba. **Gangues, galeras e quadrilhas: globalização, juventude e violência**. In: Galeras cariocas: territórios de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

ZAMPROGNE, Luciana. **Vida e cotidiano em quadrados: uma análise sócio-antropológica das tiras de humor “Marly”**. Vitória: UFES, 2009. Monografia. (Não

publicada).

**Histórias em quadrinhos:**

Cebola Jovem. Brasil, Panini, 2011.

Mônica, Brasil, abril, 1986

Mônica, Brasil, Panini, 2010

Turma da Mônica Jovem Especial. Brasil, Panini, 2010.

Luluzinha teen e sua turma. Brasil: Pixel, 2010, 2011.

Turma da Mônica Jovem. Brasil: Panini, 2009-2011.