

“ELES CRESCERAM”: ANÁLISE DA REVISTA EM QUADRINHOS TURMA DA MÔNICA JOVEM

Silmara Alves Melo. <silmaraalves@alu.ufc.br>¹

Jefferson Veras nunes. <jeffersonveras@yahoo.com.br>²

RESUMO

Este trabalho trata das mudanças estruturais e culturais encontradas na revista em quadrinhos Turma da Mônica Jovem, continuação de uma das obras de Histórias em Quadrinhos mais conhecidas do Brasil e do mundo – A turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. Tem como objetivos identificar os aspectos semelhantes e díspares entre as duas obras, buscando perceber o que permaneceu e o que se modificou na atualização dessa história em quadrinho. A análise foi realizada utilizando alguns exemplares das duas revistas, bem como artigos e textos a respeito – e ainda seus respectivos sites de divulgação. O trabalho consiste numa abordagem teórico-bibliográfica e expõe alguns recortes de texto como exemplos. Além disso, foca nas mudanças de formato do suporte e no estudo das práticas e personalidades das personagens principais. Os resultados obtidos apontam uma revista adaptada ao mercado consumidor atual, bem como mudanças em suas personagens. Nesse sentido, embora sejam dotadas de características semelhantes aos personagens da obra de origem, na Turma da Mônica Jovem essas mesmas personagens ganharam novo *habitus*, voltado à modernidade. A partir do estudo, percebeu-se uma reestruturação cultural de uma ideia já consagrada e sua adequação ao atual contexto mercadológico.

Palavras-chave: Turma da Mônica. Turma da Mônica Jovem. História em quadrinhos.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são narrativas desenvolvidas a partir de imagens em sequência, a maioria, utilizando também elementos textuais no corpo do quadrinho. Elas são um poderoso e reconhecido meio de comunicação de massa, com trajetória histórica no Brasil e no mundo, embora sua origem e sua denominação se diferencie em cada país³.

1 Estudante do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará e de Letras Português/ Lit. na Universidade Estadual do Ceará.

2 Professor Adjunto do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará. Doutorando em Ciências da Informação.

3 Os quadrinhos são chamados de *comics*, nos Estados Unidos – e de *funnies* – ; *bande dessinée*, na França; *fumetti*, na Itália; *tebeo*, na Espanha; historieta na América Latina (MOYA, 1977, p. 21). Vergueiro (2007a, p. 288) complementa a noção das nomeações: nos países de língua inglesa, as histórias em quadrinhos são conhecidas como “*comic books*” ou “*comic strips*”, denominações oriundas da predominância do aspecto cômico nas primeiras manifestações quadrinhísticas nesses países. [Para os] franceses “*bandes dessinées*”, devido à forma como os quadrinhos foram tradicionalmente publicados nos jornais, em forma de tira (“*bande*”). Já os espanhóis referem-se a elas como “*tebeos*”, denominação derivada de uma popular revista dirigida a crianças e jovens [...]; os japoneses a elas se referem como “*mangás*”, nome que caracteriza o veículo onde são publicadas as histórias em quadrinhos. Os italianos se referem pela palavra “*fumetti*”, plural de “*fumetto*”, termo que utilizam para se referir à figura no qual estão contidas as falas e pensamentos dos personagens. Em Portugal, história aos quadrinhos.

Seu público é diversificado – pois os quadrinhos estão dispostos em muitos gêneros (humorístico, realista, dramático, fantástico, político-ideológico, etc.); títulos; estilos (dependendo do traço do quadrinista, do foco de suas ideias, das suas influências, do campo de interação e de atuação, etc.) e formatos (tiras curtas publicadas em jornais, com dois ou três quadros; tiras de quadrinhos em página completa; revistas em quadrinhos com uma, duas, ou três histórias; almanaques; livros de quadrinhos; álbuns), para todas as idades e gostos –, caracterizando-se pela fidelidade e o acompanhamento das estórias e dos seus personagens.

As histórias em quadrinhos modernas, ou seja, as que se constituíram pelas inovações técnicas e estruturais empregadas originalmente na construção de sua linguagem e forma durante o século XIX, – novidades como a utilização de balões, os quais trazem a fala direta dos personagens ou o pensamento ou até tipos mais específicos de balões, que variam conforme a situação da personagem e de acordo com o estilo do autor; uso de cores; uso de onomatopéias; planos diversificados; letreiro ou logotipo; continuidade da estória e personagens fixos – foram criadas voltadas para o entretenimento e influenciaram bastante os quadrinhos contemporâneos.

A revista turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, surgiu muito tempo depois, em 1970, e conseguiu se estabelecer como obra artística em nossa sociedade, apesar da dificuldade e da falta de incentivo das editoras aos desenhistas brasileiros. Utilizando elementos dos quadrinhos modernos e inovando na linguagem, juntamente com uso de temáticas universais, ela sem dúvida, tornou-se um dos quadrinhos mais conhecidos do mundo.

Em 2008, Mauricio de Sousa inovou o gênero 'quadrinhos' ao recriar sua turma da Mônica, com a iniciativa de atualização de seus personagens infantis para a adolescência. Sem deixar de desenhar a turma da Mônica original, o autor deu início a uma obra repleta de referências, na qual utiliza elementos da primeira turma (configurando o passado das personagens) mesclados a elementos ligados à contemporaneidade (o presente das personagens), a realidade (novas tecnologias, culturas híbridas) e a novos *habitus*⁴. Ambas são direcionadas a seguimentos comerciais diferentes, mas com o mesmo propósito: “Gibi como material de apoio [à educação] e lazer”.

4 Catani (2001, p. 98) disposições duráveis. De acordo com Bourdieu (1999, p. 70) O trabalho de transformação dos corpos, ao mesmo tempo sexualmente diferenciado e sexualmente diferenciador, que se realiza em parte através dos efeitos de sugestão mimética, em parte através de injunções explícitas, e em parte, enfim, através de toda a construção simbólica da visão do corpo biológico [...] produz *habitus* automaticamente diferenciados e diferenciadores.

Nos últimos anos, as pesquisas utilizando histórias em quadrinhos como objeto investigativo, produção artística, literária e complemento pedagógico, vem crescendo em várias áreas do conhecimento. Esse interesse, segundo Vergueiro (2007a, p. 16-17), surgiu com:

[...] o desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais, principalmente nas últimas décadas do século XX, fez com que os meios de comunicação passassem a ser encarados de maneira menos apocalíptica, procurando-se analisá-los em sua especificidade e compreender melhor o seu impacto na sociedade (VERGUEIRO, 2007a, p. 16-17).

Segundo Gil (1991, p. 162), “os documentos de comunicação de massa, tais como jornais, revistas, [...] programas de rádio e televisão, constituem importante fonte de dados para a pesquisa social”, pois possibilitam ao pesquisador “conhecer os mais variados aspectos da sociedade atual e também lidar com o passado histórico”. Podemos incluir as histórias em quadrinhos nesses documentos, pois utilizam vários elementos em sua estrutura, entre eles o código linguístico e o código pictórico para transmissão de mensagens e influências.

O uso das histórias em quadrinhos como fontes de informação é uma das questões contemporâneas no campo dos estudos da Ciência da Informação. Por vários motivos ligados ao receio e ao preconceito contra os quadrinhos, muitos bibliotecários se recusaram a selecioná-los, por entenderem, justamente, que eles não se adequavam aos critérios de qualidade que haviam definido para seus acervos (VERGUEIRO, 2007a, p. 292). Essa visão negativa não se restringiu à biblioteconomia, conforme podemos entender no paradoxo exposto na afirmação de Bari (2008, p. 11):

[...] a linguagem dos quadrinhos foi amplamente utilizada no mundo como difusão de informações de utilidade pública. Porém, até recentemente os bibliotecários e agentes culturais não conseguiram vislumbrar o valor artístico, educativo e cultural das histórias em quadrinhos [...]

Luyten (1987, p. 09) afirma que esse receio foi causado pela difusão massiva dos quadrinhos americanos⁵, principalmente de 1930 a 1960, pois os mesmos traziam os discursos e o estilo de vida consumista, bem como temáticas que nem sempre eram de acordo com a realidade do país. Para Vergueiro (2007b, p. 11), o estigma nos quadrinhos também teve início na segunda metade do século XX, com várias campanhas que denegriram a leitura dos

⁵ Distribuídos pelos “syndicates”, esquemas de divulgação e sustento de um personagem (Luyten, 1987 p. 61).

quadrinhos em muitos países. Os quadrinhos foram vetados principalmente dentro das instituições de ensino e nas responsáveis pela promoção da cultura.

No Brasil, a situação não se diferenciou. De acordo com Vergueiro (2007a, p. 295), ainda hoje, seria ilusão afirmar que as histórias em quadrinhos podem ser facilmente encontradas em todas as bibliotecas. As instituições que as incorporaram constituem mais a exceção do que a regra. Nesse sentido, é importante que os bibliotecários compreendam e dominem com independência os diversos veículos em que os quadrinhos estão disponíveis, que compreendam a importância dos quadrinhos como fonte de informação e a necessidade dos leitores que costumam ser atraídos por eles.

Diante dessa lacuna e da importância das histórias em quadrinhos, o presente trabalho apresenta um estudo sobre a Turma da Mônica Jovem, a continuação de uma das nossas principais histórias em quadrinhos, reconhecida no Brasil e no mundo, a Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. Temos os objetivos de identificar os aspectos semelhantes entre as duas revistas, bem como as características díspares, buscando perceber o que permaneceu e o que se modificou na atualização dessa história em quadrinho.

Utilizamos como abordagem o levantamento teórico-bibliográfico para a escolha dos estudos que fazem reflexões críticas sobre o assunto, o qual favoreceu o caráter qualitativo de nossa pesquisa. O *corpus* deste trabalho é constituído de exemplares para leitura comparativa, estes constituídos principalmente da revista da Mônica⁶, publicadas desde 1970 e do Almanaque da Mônica – revista na qual é publicada as melhores histórias – e de 14 exemplares impressos da revista Turma da Jovem⁷, para investigação, essa revista é publicada mensalmente desde 2008. Analisamos todas as revistas até a edição de número 30, mas somente 49 %, ou seja, 14, de forma completa. Também utilizamos todas as amostras divulgadas no site da revista⁸, até o fechamento deste artigo.

Fizemos a análise entre as duas histórias em quadrinhos, muitas vezes de forma comparativa, através da leitura, recorte de trechos, observação de elementos estruturais e de seus elementos constitutivos⁹ e seus aspectos informacionais.

6 A maioria dos exemplares da revista Turma da Mônica (inclusive, os Almanques) utilizados nesta pesquisa pertencem ao acervo da Biblioteca Pública Municipal Dolor Barreira. Boa quantidade está disponível no site da revista em diversas páginas da Internet.

7 Em ordem crescente, utilizamos as seguintes edições de: nº 4; nº 6; nº 7; nº 8; nº 9; nº 10; nº 11; nº 12; nº 17; nº 18; nº 19; nº 20; nº 21 e nº 22.

8 Essas amostras são constituídas de algumas páginas de cada revista e estão disponíveis no site da turma da Mônica Jovem: <<http://www.revistaturmadamonica jovem.com.br>>.

9 Além do código linguístico e pictórico, as histórias em quadrinhos desenvolveram também diversos elementos que lhes são hoje característicos, como o balão, as onomatopéias, as parábolas visuais etc. [...] (VERGUEIRO,

Encontramos uma revista em quadrinhos brasileira adaptada às demandas comerciais e sociais, a qual utiliza o estilo dos Mangás¹⁰ japoneses: como a distribuição dos quadros, as cores, as expressões e os gestos dos personagens. Os resultados mostram que as histórias da turma da Mônica jovem estão repletas de referências aos acontecimentos reais da sociedade, apesar do fantástico se apresentar em quase todas as histórias, referentes às culturas oriental e ocidental e ao estilo de vida contemporâneo dos adolescentes e adultos. Seus personagens perderam as características intrínsecas da personalidade anterior, as quais eram características da obra de origem. Eles ganharam novos *habitus*, novos desafios e vivem num mundo que mistura o absurdo e a realidade, a ciência e a futilidade, a razão e o coração.

FORMAÇÃO ESTRUTURAL DOS QUADRINHOS MODERNOS

Para Cirne (2002, p. 11), as histórias em quadrinhos surgiram na primeira metade do século XIX¹¹. O autor afirma que alguns consideram que foi no Japão, por volta 1814; e outros na Suíça, em 1827. No entanto, esses quadrinhos eram diferentes dos quadrinhos da atualidade, suas características eram díspares, pois segundo Cirne (2002, p. 12), as histórias em quadrinhos da época eram “histórias ilustradas”, constituídas somente de ilustrações em sequência, sem personagem fixo, sem balões, algumas com texto explicativo, geralmente no rodapé de cada quadrinho – e eram publicadas em semanários ou revistas educativas em vez dos jornais. Ou seja, o texto era a narração da imagem desenhada, utilizando-se de um narrador, com discurso majoritariamente em terceira pessoa.

Segundo Scott Mc Cloud (1995, p. 17), o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer¹², cujas imagens satíricas, iniciadas em 1827, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras da Europa.

Já de acordo Marny (1970, p. 18 e 34), a pré-história dos quadrinhos aconteceu em 1820, com as Figuras de Épinal, de Jean-Charles Pellerin, figurando quadros militares e

2007a, p. 289). Utilizamos, principalmente as definições sobre a linguagem dos quadrinhos em Eisner (2001); Vergueiro (2007b).

10 História em quadrinhos japonesas. Segundo Silva (, pp 1-13), elas compostas de características mais livres. A leitura é multilinear. As imagens se destacam graficamente e ocupam boa parte do espaço. Há predominância da produção em branco e preto. A configuração dos personagens também é diferente, os olhos são grandes, as formas geométricas simplificadas. A leitura é da direita para a esquerda e prioriza os elementos visuais em detrimento dos verbais.

11 No entanto, alguns autores consideram que os primeiros desenhos rupestres foram as primeiras histórias em quadrinhos.

12 Marny (1970, p. 18) assinalou, Rodolf Töpffer, foi um professor genebrino e publicou [várias] *histoires en estampes*.

muitas aventuras; e os quadrinhos modernos apareceram em 1889, como demonstra:

[...] os historiadores de histórias em quadrinhos atribuem a primeira banda desenhada moderna, em França, ao ano 1889, com *La famille Fenouilliard*¹³ [...] primeira história com continuidade; e, nos Estados Unidos, [em] 1895, com *Yellow Kid*, primeira história com balões. (MARNY, 1970, p. 34).

Percebemos, então, que os quadrinhos descendem das primeiras ilustrações da imprensa (folhetins, ilustrações satíricas, desenhos), que, veiculadas posteriormente em forma sequencial, ganharam novos aspectos, temáticas e denominações; e, como o fenômeno não se resumiu somente a uma parte do mundo, temos muitas possíveis origens para os quadrinhos, inclusive a origem brasileira, em 1869, como veremos posteriormente. As narrativas em quadrinhos passaram a existir quando imagens foram intencionalmente criadas e arrumadas em sequência, divulgadas e reconhecidas como tal pela primeira vez.

A diferenciação entre as “histórias ilustradas em sequência” e as “histórias em quadrinhos modernas” está, justamente, no uso de técnicas e recursos diferentes dos empregados nas primeiras. O uso de novas tecnologias não impediu que as ilustrações sequenciais continuassem, até hoje¹⁴.

Moya (2003, p. 85 apud BARI, 2008, p. 08) assinala que a maioria dos pesquisadores – principalmente quando se trata das origens dos quadrinhos considerados “modernos” e de seu primeiro personagem reconhecido – concordam que para efeito de internacionalização da linguagem, o primeiro registro mundial fica com *Yellow Kid*, história em quadrinhos de Richard Felton Outcault, lançada em 1895, no jornal norte-americano *New York World* (o qual expandiu o gênero quadrinhos para as classes mais populares e revolucionou sua valorização) com cores e com balões de fala.

Enquanto no mundo os quadrinhos estavam sendo desenvolvidos, ganhavam estruturas sólidas e características do suporte que os veiculava e distribuía – principalmente os semanários e os suplementos de jornal –, no Brasil, ele principiava com a influência dos traços europeus. Conforme Cirne (2002, p. 11), a primeira história em quadrinhos em termos de ilustração em sequência do Brasil surgiu em 1869, na revista chamada *Vida Fluminense*.

13 De Georges Colomb (ou Christophe), publicada num semanário chamado *Le petit français illustré*. Trata-se, de acordo com Marny (ibid, p. 55), da história de uma família que sonhava em escapar do aborrecimento cotidiano da vida na província.

14 Muitos autores, inclusive brasileiros, confeccionam quadrinhos (tiras, principalmente) somente com as imagens em sequência. É o caso de Laerte, Rafael Sica.

Eram *As aventuras de Nhô-Quim*¹⁵, do ilustrador e caricaturista italiano Angelo Agostini, radicado no Brasil, o qual também fundou a revista *Ilustrada*, na qual defendeu a abolição da escravatura e a proclamação da república. Essa história nos trouxe o nosso primeiro personagem fixo, Nhô Quim, como descreveu Cirne e Moya (ibid, p. 122) “um interiorano às voltas com a corte do Rio de Janeiro, numa aventura seriada com bastante aceitação por parte dos leitores”.

Entretanto, as histórias em quadrinhos como as conhecemos atualmente, estruturadas conforme os moldes ocidentais e veiculadas em suporte diferente do jornal, só foram realizadas no Brasil em 1905 (LUYTEN, 1987, p. 64), na nossa primeira revista com histórias em quadrinhos voltada para o público infantil, *O Tico-Tico*, embora com reproduções dos quadrinhos estrangeiros, conforme a afirmação de Moya (1977, p. 38):

No Brasil, a primazia coube à revista *O Tico-Tico*, que lançou os quadrinhos em 11 de outubro de 1905, com o Buster Brow¹⁶, batizado de Chiquinho. Quando Outcault parou de fazer o personagem nos **States**, aqui no Brasil o *Chiquinho* era tamanho sucesso que a revista continuou o personagem, desenhado por artistas brasileiros [...]. (MOYA, ibid., p. 38).

A partir dessa iniciativa editorial que durou 55 anos, houve mais oportunidades para as histórias nacionais; mas, de acordo com Luyten (ibid, p. 62), muitos artistas de primeira grandeza não puderam ser apreciados pelo público, nem oferecer o seu trabalho. O interesse de editoras brasileiras pelos quadrinhos cresceu com o passar dos anos, porém, eram mais interesses lucrativos. Os nossos quadrinhos foram desvalorizados desde o início bem como os quadrinistas e argumentistas, justamente pelo fato de existir a distribuição – por um preço muito menor – dos quadrinhos estrangeiros¹⁷.

Essa situação só foi revertida quando na publicação de *Pererê*¹⁸, história em

15 “*As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte*” foi publicada em 30 de janeiro de 1869, por isso a data foi escolhida o dia do quadrinho nacional.

16 Quando Richard F. Outcault – criador de *The Yellow Kid* – retornou ao *New York Herald World*, criou um outro personagem com características semelhantes ao anterior, o Buster Brow.

17 Enrique Lipszyc (1970 apud 1973, p. 13) realizou um levantamento das edições brasileiras de estórias em quadrinhos, com dados de março de 1934 a novembro de 1970, e constatou que de 453 publicações de quadrinhos, somente 129, eram publicações com material exclusivamente brasileiro (29,6%), apesar de que algumas dessas fossem compostas por criações baseadas em quadrinhos estrangeiros.

18 Segundo Cirne (ibid, p. 131), mais do que quadrinhos para crianças, uma profunda reflexão sobre o Brasil da época, entre 1960 e 1964. Luynte (ibid, p. 76) assinalou que “para o término do *Pererê* foi alegado que a história brasileira vendia menos que a estrangeira e requeria uma estrutura grande com equipes formadas por arte-finalistas, fotógrafos e gravadores.

quadrinhos de Ziraldo Alves Pinto, cujo sucesso, infelizmente, não foi o suficiente para sua manutenção e a aparição da tira do cachorrinho Bidu¹⁹, em 1959, que segundo Cirne e Moya (ibid, p. 131) “[...] principia a saga infantil de Mauricio de Sousa, a mais bem-sucedida experiência editorial brasileira no campo dos quadrinhos [...]”.

Apesar de iniciar em 1959, somente em 1970, após criar praticamente todos os personagens da turma da Mônica, Mauricio de Sousa conseguiu lançar, enfim, a sua primeira revista em quadrinhos – a turma da Mônica foi lançada em maio de 1970, publicada pela primeira vez na Editora Abril, com a tiragem inicial de 200.000 exemplares, alcançando sucesso imediato (CIRNE, ibid, p. 11) –; no entanto, parafraseando Luyten (ibid, p. 78) sua consolidação se deu, mesmo, através do merchandising [...] da utilização de seus personagens em produtos comerciais.

Cirne (ibid, p. 61), em seu estudo sobre a metalinguagem e o absurdo em Maurício de Sousa, expõe uma entrevista do próprio Mauricio, na qual o autor reflete sobre as histórias em quadrinhos e a difícil situação da profissão de desenhista de quadrinhos no Brasil:

O material americano foi até hoje o responsável pelo não aparecimento de desenhistas nacionais. [...] desenhistas nós tivemos vários, mas hoje estão-se dedicando à publicidade ou foram para os Estados Unidos. É a velha lei da oferta e procura. A estória estrangeira, não só a americana, mas também a inglesa e algumas francesas, chega aqui a preço de banana (Mauricio de Sousa 1969 apud CIRNE, ibid, p. 63 [sic]).

Por isso, ele também foi o primeiro autor brasileiro que conseguiu combater o esquema estrangeiro de distribuições de quadrinhos, ao organizar sua redistribuidora, a Mauricio de Sousa Produções. De acordo com Luyten (ibid, p. 78) o início de Mauricio de Sousa foi bastante modesto, suas primeiras tiras foram lançadas pela Editora Continental, depois vieram outras publicações e distribuições para jornais de todos os países. Como o próprio Mauricio confirma:

No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso quebrar o tabu da estória em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais não acreditavam que o público aceitasse as estórias brasileiras. Não acreditavam também que os desenhistas brasileiros aguentassem manter a estória no jornal [...]. O pessoal estava digerindo material

19 Primeira tira de Mauricio de Sousa.

americano há 30 anos [...] não aceitavam material diferente. (SOUSA, 1969 apud CIRNE, ibid, p. 63 [sic]).

A turma da Mônica Jovem é uma consequência desse sucesso da turma da Mônica²⁰ (atualmente, com mais de quarenta anos! e direcionada ao público infantil), da demanda do público e da curiosidade do autor.

Lançada em 2008, a revista mantém o sucesso da primeira, configurando-se numa retomada de seus personagens, com a atualização das idades, gestos, personalidades, e no próprio aspecto cultural de cada um, embora esteja estruturalmente de modo diferente. Na seção “Fala, Mauricio”, inclusa no final da revista, o autor afirmou, na edição número 1, que:

A Turma agora vive em dois universos [...] É uma experiência interessante, fascinante, instigadora [...] Não me lembro de algo parecido em histórias em quadrinhos. principalmente quando a bifurcação remete para dois estilos diferentes: a tradicional Turma da Mônica vai ficar no universo conhecido e aceito desde há mais de 40 anos [...] a nova, jovem, vai enveredar pelos caminhos do estilo japonês dos mangás, com "licenças gráficas" pertinentes ao gênero, ao estilo e muita tecnologia (SOUSA, 2008)

Esse “universo conhecido” é justamente a estrutura geral da história da turma da Mônica, estruturada da revista (de moldes ocidentais para moldes orientais) e da narrativa. Essas estruturas se dividem, obrigatoriamente, nos vários elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos²¹ e a estória: enredo com várias temáticas, quatro personagens principais, personalidades infantis, características físicas e do vestuário, elementos textuais, cor, pictóricos, personagens secundários, terciários, família, etc.

A turma da Mônica Jovem é moldada através do estilo japonês, apesar de não utilizar o sentido de leitura oriental, apresentar os personagens principais e secundários mais velhos, com habitus diferentes, temáticas mais aprofundadas, histórias maiores, pois o suporte

20 Além da turma da Mônica, há outras turmas: Turma do Chico Bento; Turma do Horácio; Turma do Penadinho; Turma do Piteco; Turma da Tina; Turma do Papa-Capim; Turma da Mata; Turma do Astronauta; Turma do Ronaldinho Gaúcho; Turma do Pelezinho; Turma da Mônica Jovem; Turma do Bidu; Turma da Mônica Baby e sua atualização Turma da Mônica Jovem.

21 Vergueiro (2007b, pp 31-64) afirma que os quadrinhos possuem linguagem específica e diversa. Para decodificarmos as múltiplas mensagens presentes neles precisamos nos alfabetizar quanto a sua linguagem, divida em: Linguagem visual (Icônica); ligadas à questões de enquadramento, planos, ângulos de visão, formato dos quadrinhos, montagem de tiras e páginas, gesticulação e criação de personagens, bem como a utilização de figuras cinéticas, ideogramas e metáforas visuais e a Linguagem verbal, balão; legenda, onomatopéia.

possui mais de 120 páginas, em contextos diferentes dos primeiros quadrinhos.

ANÁLISE DA TURMA DA MÔNICA JOVEM

O corpus principal de nossa análise é composto de 14 exemplares* da revista turma da Mônica Jovem, das trinta edições lançadas até o encerramento deste artigo – quase 50 % de material impresso e completo – e de 30 exemplares de amostras das revistas, estas em formato eletrônico. As informações referentes à revista da turma da Mônica, doravante chamada de turminha, não serão expostas em detalhes, pois, além do nosso objeto de pesquisa se constituir principalmente da revista turma da Mônica jovem, elas apenas serviram como objeto para comparação e identificação dos modos originais das personagens, porém, não descartaremos a possibilidade de utilizar algum recorte como exemplo. A seguir, descrevemos as temáticas encontradas nas edições lançadas da Turma da Mônica Jovem, bem como as características ligadas às linguagens visual (iconográfica) e verbal. A análise das características do suporte, bem como das personagens, seus discursos, traços, gestos e das imagens, da turma da Mônica Jovem, foram realizadas a partir da leitura das revistas, de tiras, almanaques e das histórias da turminha e da nossa fundamentação teórica.

Edição 1- Eles cresceram!	Edição 16 - Monstros do ID. (Parte 2)
Apresenta a turma com as novas características, físicas e de personalidade, bem como as modificações estruturais no estilo da revista.	Estória com tema ligado à psicanálise e ao crescimento. Repleta de referências à obra de origem.
Edição 2 - A aventura continua. (Parte Final)	Edição 17 - Monstros do ID.* (Parte final)
	Continuação da estória, com tema ligado à psicanálise, ao passado, à amizade e ao fantástico.
Edição 3 - Novos desafios!	Edição 18 - Surge uma estrela* (Parte 1 de 2)
Aventura fantástica. Nela estão presentes elementos da cultura japonesa e europeia.	Estória com tema adolescente, voltado à amizade, representando os conflitos e os desafios da vida na sociedade. Referência ao show business, ao sucesso esporádico, à preocupação com a profissão e à sociedade que valoriza a exposição e as futilidades.
Edição 4 - Fortes emoções*	Edição 19 - Surge uma Estrela* (Parte 2 de 2)
Continuação de aventura fantástica e combate ao vilão, Capitão feio, (que já foi personagem secundário na turminha). Os pais da turma	Continuação da estória, demonstrando a ruptura entre os relacionamentos, a importância das

aparecem nessa história, que não faz menção de ser uma continuação. O Bidu aparece nessa estória.	escolhas, o valor das verdadeiras amizades e.
Edição 5 - As aventuras do dia-a-dia!	Edição 20 - Um dia de Agito* (História Completa) Estória com temática de adolescente: “agito”, “curtição”. Destaca o esforço par conseguir o objetivo. Remete à união dos amigos.
Edição 6 - O brilho de um pulsar!* (Parte 1) Estória com tema ligado à ficção científica.	Edição 21 - No País das Maravilhas* (Parte 1) Estória com temática fantástica. Referência ao livro Alice no país das maravilhas.
Edição 7 - O brilho de um pulsar!* (Parte 2) Estória com tema ligada à ficção científica. Há reflexão sobre a relação homem x máquina. Há lutas entre as personagens da estórias	Edição 22 - No País das Maravilhas* (Parte 2 de 2) Estória com temática fantástica.
Edição 8 - O brilho de um pulsar!* (Parte final) Estória com tema ligado à ficção científica. Aventura no espaço. Até esta edição, nas páginas 04 e 05 constava explicações as mudanças psíquicas e comportamentos dos personagens.	Edição 23 - O Caderno do Riso (Parte 1 de 2) Estória com tema
Edição 9 - O príncipe perfeito* Aventura Completa	Edição 24 - O Caderno do Riso (Parte 2 de 2) Estória com tema
Edição 10 - Conta comigo!* Aventura Completa	Edição 25 - Desafio sobre Patins Estória com tema
Edição 11 - Ser ou não ser?*	Edição 26 - O aniversário de 15 anos da Marina Estória com tema
Edição 12 - Ser ou não ser?*	Edição 27 - O aniversário de 15 anos da Marina Estória com tema
Edição 13 - O dono do mundo! (Parte 1)	Edição 28 - O aniversário de 15 anos da Marina Estória com tema
Edição 14 - O dono do mundo! (Parte final)	Edição 29 - O mundo Do Contra Estória com tema
Edição 15 - Monstros do ID (Parte 1) Estória com tema ligado à psicanálise. Repleta de referência à obra de origem.	Edição 30 - O mundo Do Contra Estória com tema

A capa da revista Turma da Mônica Jovem é colorida e de material mais resistente. Suas páginas são próximas ao estilo do mangá, quanto ao material utilizado e quanto às cores, uma rara vez, apareceu um exemplar com duas cores diferentes – azul e vermelhos –, na

edição nº 17. Há, até a edição de número 08, nas página 04 e 05, informações explicativas sobre as mudanças do personagens. A partir da edição 09, foi acrescentada a seção “Na edição anterior” na página 04, – antes havia um resumo na página 05 – recurso que, segundo Vergueiro (2007b, p.45), é característico de histórias de aventura, é um elo, um gancho informativo para o leitor sobre o que aconteceu na última edição.

De fato, em todos os exemplares da Turma da Mônica Jovem, verificamos que os discursos das personagens, em alguns momentos, também expõem – utilizando o recurso da metalinguagem – as mudanças nas estruturas da revista e nos próprios comportamentos. Às vezes, essa exposição é irônica e até sarcástica, mas poderá ser interpretada como recurso informativo ligado à opinião das personagens sobre as diferenças. Há constantes referências ao passado das personagens, ao modo da revista da turminha, marcando, assim, a ideia de tempo na narrativa e de que o crescimento das personagens realmente aconteceu. Há uso de caixa de texto no meio da história, utilizada pelo narrador, que aparece raramente; pelos personagens, como expressão dos pensamentos, voz off explicativa, para comentar uma quadrinho de forma metalinguística. Há metáfora visuais²² constantes, elas seguem o estilo dos mangás, como, por exemplo: a gota, em situação constrangedora; o choro exagerado no rosto quando apela ou quando não consegue algo ou está frustrado; o olhar expressão raiva.

Os quadrinhos ou vinhetas²³ mesclam o modelo ocidental e o oriental. A leitura, o texto, se mantém da esquerda para a direita, como na turminha, apresentando-se em vários lugares, balões, caixas de texto, nos planos. Quanto os elementos da linguagem verbal, a revista apresenta todos os recursos (balão, onomatopéia) fartamente; inclusive, as onomatopeias são mescladas, as tradicionais com as menos convencionais:

Exemplo 01, edição nº 17 (Cebola pergunta ao Cascão)

Cebola: SHUWATCH?!

Peraí o que é isso de “ SHUWATCH”, posso saber?!

Cascão: Sei lá! Ninguém sabe! É barulho de super herói japonês gigante!

Eles não falam, só ficam rosnando e latindo...

Há mudanças e semelhanças nas personalidades dos personagens, as quais estão descritas abaixo. Consideramos que as mudanças foram significativas:

Características semelhantes das personagens	Características díspares das personagens
---	--

22 Metáforas visuais atuam no sentido de expressar ideias, sentimentos, reforçando o conteúdo verbal (VERGUEIRO, 2007b, p. 54).

23 Representação por meio de imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência. [...] visando obter mais dinamicidade nas narrativas, as vinhetas passaram a ganhar os mais diferentes formatos. (VERGUEIRO, 2007b, p. 35).

Mônica: os dentes (ainda é motivo de gracinhas) e o nariz da personagem continuam iguais. A amizade com Magali continua. Não se utiliza da violência contra Cebolinha e Cascão. Enfurece-se . O coelho sansão apareceu em algumas edições, mas não é mais utilizado violentamente.	Mônica: Mudança de estatura, traços, os olhos diminuíram e estão de acordo com as características de desenho japonês, cabelos, o corpo está bem mais adulto, feminino e curvilíneo. Há constantes referências às novas preferências da personagem.
Magali: Continua meiga e muito amiga da Mônica; gosta de gatos; ligada à família. Gosto pela alimentação.	Magali: Há o discurso sobre a alimentação saudável, mas, nas histórias, há várias ressalvas. Apresenta ainda mudança geral quanto a forma, traços, o corpo adulto, feminino e curvilíneo também.
Cebola: Implicância com a Mônica; a forma do Cabelo;	Cebola: prefere não manter o antigo apelido “cebolinha”; O cabelo cresceu; Não troca tanto o “erres” pelos “eles”, somente quando está nervoso, pois fez um tratamento para o seu problema na dicção,
Cascão: gosto pelas aventuras	Cascão: Banha-se e tem preocupação em se manter limpo. Na descrição das edições 12,3,4,5,6,7,8, há a afirmação “apesar de continuar não gostando muito. É que hoje em dia a opinião das garotas parece surtir mais efeito na cabeça dele”
Amigos da turma da Mônica: Aparecem como personagens secundários e participam das narrativas. Ressalva: Marina, nas edições 21 e 22 é uma das personagens principais.	Amigos da turma da Mônica: As personagens femininas tem o corpo mais exposto. Importam-se mais com a imagem (indício de representação). Os personagens masculinos ganharam personalidade e desenvolveram mais os <i>habitus</i> da representação dominante ²⁴ .
Família: A família é apresenta nos mesmos moldes e com poucas mudanças de aspectos (afinal, envelheceram um pouquinho)	Família:
Bidu: aparece com aspecto rejuvenescido graças a uma ração que seu dono, o personagem Franja, desenvolveu. Mingau (gato de Magali): é representado, algumas vezes, com características do desenhos japoneses (principalmente quanto ao olhar)	

24 Bourdieu (1999, p. 63) Ser homem, no sentido *vir*, implica um dever-ser, *uma virtus* [...]. Inúmeros ritos de instituição, sobretudo os escolares [esportivos] ou militares, comportam verdadeiras prova de virilidade [...] a vontade de dominação de exploração ou de opressão baseou-se no medo do “viril” [...]. A virilidade, como se vê, é uma noção eminentemente *relacional*, construída diante dos outros homens, para os outros homens e contra a feminilidade, por uma espécie de *medo* do feminino, e construída, primeiramente, dentro de si mesmo.

CONCLUSÃO

A Primeira Exposição Internacional sobre Histórias em Quadrinhos aconteceu aqui, em 18 de junho de 1951 (MOYA, *ibid*, p. 16), porém, ainda não tivemos programas de incentivo a preservação dos quadrinhos, nem dimensão de sua produção, nem valorização dos quadrinistas. Os quadrinhos brasileiros se desenvolveram numa trajetória difícil, com muita luta (contra os quadrinhos estrangeiros; contra o preconceito da sociedade e contra os esteriótipos), pouco reconhecimento no passado e muito trabalho. Porém, tivemos – e temos – ótimos quadrinhos, logo, vários quadrinistas produzindo.

Um dos maiores exemplos de produção é Mauricio de Sousa, que já tem mais 50 anos de dedicados aos quadrinhos, e às suas turmas. Com a Turma da Mônica Jovem, conseguiu inovar mais, pois está desenvolvendo a atualização de sua própria história. As afinidades estruturais das duas obras é evidente. A Turma da Mônica Jovem é caracterizada mais pela hibridização do estilo japonês. Com muitas mudanças, mas é marcada por retomadas à turminha. Os motivos que levaram o autor a decidir a continuação da obra, e em moldes estéticos diferentes, levam-nos a crer na influência de outros campos culturais, das mídias, bem como na possibilidade continuar as publicações a partir da expansão mercadológica, já que os quadrinhos ainda são visto de forma preconceituosa em nossa sociedade²⁵.

Além da temática voltada ao novos desafios da vida, do crescimento, os personagens ainda estão inseridos numa sociedade cada vez mais tecnológica, mais “globalizada”. Tanto que as referências a sites de relacionamento e uso de tecnologias eletrônicas são uma constante. A turma da mônica jovem está voltada a contemporaneidade e possui referências a acontecimentos reais desta²⁶.

Vergueiro (2207a, p. 290) aponta a necessidade dos bibliotecários terem maior familiaridade com as características do meio de comunicação de massa e do próprio leitor de quadrinhos, de modo a poder realizar de maneira adequada todas aquelas atividades que envolvem sua seleção, coleta, aquisição, tratamento, análise, disseminação e preservação.

25 A concentração das editoras clássicas em grupos empresariais controlados por gestores do entretenimento de massa leva a publicar menos títulos (só os de tiragem alta) e elimina os que se vendem devagar, mesmo que fiquem anos em catálogo (CANCLINI, 2008, p. 20).

26 Na edição 12, a revista faz referência à ROBOCUP, Copa de futebol de Robôs.

REFERÊNCIAS

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores:** busca de um contraponto entre os panoramas. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>>. Acesso em: 15 abr. 2011.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina.** Tradução Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: 1999. 160 p.

CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos:** o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. Petrópolis: Editora Vozes, 1973. 81 p.

CANCLINI, Nestor García. **Leitores, espectadores e internautas.** Tradução: Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CATANI, Afrânio Mendes. Algumas lições da aula inaugural de Pierre Bourdieu. In: _____; Martinez, Paulo H. (Orgs.). **Sete ensaios sobre o Collège de France.** 2. ed. São Paulo: Cortez editora, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** 3. ed. : Editora Martins Fontes, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos.** 2. ed. São Paulo: Editora brasiliense. 1987. (Coleção primeiros passos; 144)

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos.** Tradução: Maria Fernanda Margarido Correia. Porto: Editora Livraria Civilização.

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

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. 343 p.

Portal Turma da Mônica. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/index.htm>>. Acesso em: 06 fev. 2011.

Turma da Mônica Jovem. Disponível em: <<http://www.turmadamonica jovem.com.br/>> Acesso em: 06 fev. 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos; RAMA, Angela (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula.** 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007. (Coleção Como usar na sala de aula).

_____. Serviços de Informação e histórias em quadrinhos. In: LARA, Marilda Lopes Ginez

de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires. **Informação e Contemporaneidade:**
perspectivas. Recife: NÉCTAR, 2007. 318 p.