

Inferências adultas no universo infantil das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica: a leitura em *Piteco — Ingá*

José Arlei Cardoso*

Introdução

Conhecida popularmente como a nona arte, a história em quadrinhos¹ é uma arte sequencial com provável origem nas pinturas rupestres em cavernas na pré-história. Preocupada em narrar os fatos através de desenhos sucessivos, a história em quadrinhos manifestou-se em diversos momentos da história, passando por hieróglifos egípcios na Antiguidade e por mosaicos, afrescos e tapeçarias desenhadas da Idade Média. Para Cagnin (2015), a imagem sempre fascinou o homem e a história contada pelos desenhos já se destacava em trabalhos como a “monumental *Tapeçaria de Bayeux* de 1064, que narrava, há quase 1.000 anos, a epopeia de *Guilherme, o Conquistador*, bordada em cores, em 70 metros de tecido” (CAGNIN, 2015, p. 29).

A Bíblia Pauperum (Bíblia dos Pobres) ensinava com imagens as verdades da fé aos fiéis que não sabiam ler; Giotto, na capela de Scrovegni em Pádua, lhes contava em quadrinhos a vida de Cristo; enquanto os vitrais — dos duomos e das catedrais narravam, nas sequências transpassadas de luz, a vida dos santos, Michelangelo, em magníficos afrescos, mostrou, no teto da Capela Sistina, a sequência da criação do mundo (CAGNIN, 2015, p. 28).

Segundo Luyten (1985), a história em quadrinhos é uma expressão formada por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. Para a autora, o fato de ter surgido de duas artes diferentes como a literatura e o desenho não

* Doutorando em Letras pela Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). E-mail: j.arlei.cardoso@gmail.com.

¹ A história em quadrinhos é conhecida em Portugal como *banda desenhada*, no Japão como *mangá*, na Itália como *fumetti*, na China como *manhua* e nos EUA como *comics*. No Brasil, foi também chamada *gibi*, que significa moleque, devido ao personagem chamado Gibi, um dos primeiros personagens negros dos quadrinhos brasileiros. Criado pelo autor J. Carlos, Gibi fez tanto sucesso que ganhou uma revista em quadrinhos homônima, lançada em 1939. A partir daí, *gibi* acabou virando sinônimo de revista em quadrinhos no país, um termo reconhecido durante décadas. Hoje, no entanto, a história em quadrinhos é mais conhecida pela sua abreviação *HQ* ou simplesmente como *quadrinhos*.

desmerece os quadrinhos: “Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam” (LUYTEN, 1985b, p. 11).

Para Eisner, a leitura dos quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual, já que o leitor precisa exercer suas habilidades interpretativas visuais e verbais, pois as regências da arte (perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente (EISNER, 1995, p. 8). Segundo o autor, o processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. “No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras e imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens” (EISNER, 2008, p. 9). Ao ser bem executados, vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma coisa só.

Como afirma McCloud (1995), as histórias em quadrinhos podem ser classificadas como um grande ato de equilíbrio, “uma arte tão subtrativa quanto aditiva e uma fantástica combinação de tempo e espaço. Em nenhum lugar o equilíbrio entre visível e invisível é mais evidente do que nas imagens e palavras” (MCLOUD, 1995, p. 207). Já Ramos (2011), afirma que as histórias em quadrinhos compõem um hipergênero, com características comuns a diversos gêneros autônomos de quadrinhos, como o uso de uma linguagem própria e uma narrativa que pode ocorrer em um ou mais quadrinhos.

Pode-se entender por história em quadrinhos, então, o grande rótulo que une todas essas características e engloba a diversidade de gêneros, rotulados de diferentes maneiras, que utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto tendencialmente narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional (RAMOS, 2011, p. 5).

Nesse estudo, entenderemos a história em quadrinhos como uma arte interdependente constituída a partir da integração de elementos textuais e imagéticos, das mais diversas naturezas, dispostos de modo sequencial e capaz de gerar inúmeras narrativas a partir da hibridização da sua linguagem. Essa natureza híbrida, que hoje extrapola a simples definição de arte sequencial, é a responsável por facilitar uma convergência com outras áreas artísticas e comunicacionais, como a literatura, a pintura, a fotografia, o cinema, o jornalismo, a biografia, a história, a animação, entre outros. Se, por essa mesma natureza, muitas vezes os quadrinhos são considerados diversão efêmera e infantil, é inegável que também estão presentes na cultura contemporânea de uma forma generalizada e transformadora. Mais do que um produto cultural descartável, as histórias em quadrinhos se transformaram num poderoso meio artístico — e de comunicação — para recriar a realidade de épocas, costumes e valores, contribuindo para o desenvolvimento cultural.

Foi nos jornais do final do século XIX que a história em quadrinhos nasceu como meio de comunicação. Nesse contexto, os quadrinhos não apresentavam

uma conotação infantil, já que eram publicados em forma de tiras, geralmente cômicas e caricatas, e serviam como suportes ilustrativos dos jornais, que tinham no público adulto masculino seu consumidor preferencial.

Mesmo que os jornais americanos sejam reconhecidos pelo crescimento e desenvolvimento dos quadrinhos, o pioneirismo da sua criação ainda resulta em debates até hoje sem resolução. Isso porque muitas obras antecederam *Hogan's Alley*, de Richard Felton Outcault, considerada pela maioria dos críticos como a primeira publicação em quadrinhos. Surgida em 1896 no jornal *The New York World*, *Hogan's Alley* retrata o cotidiano de diversas personagens exóticas e caricatas que vivem em um beco de *New York*, entre elas o garoto Mickey Dugan, que ficou conhecido como *Yellow Kid* por usar um camisolão amarelo onde eram escritas várias frases e críticas.

Com o tempo, os quadrinhos foram ganhando a preferência das crianças como leitura e, para contemplar esse público infantil, criou-se o sistema de suplementos. Em 1905, surgiu a revista *O Tico-Tico*, suplemento da revista *O Malho*, que é considerada a primeira revista de quadrinhos do Brasil. Na sua primeira capa, a revista já trazia uma história em quadrinhos inusitada que definia claramente sua posição e seu novo público, denominando-se como o “jornal das crianças”. A história mostrava o mascote da revista *O Malho* recebendo um protesto de um grupo de crianças, que exigia a publicação de um jornal exclusivo para elas. Sem opções, o mascote anuncia a criação do *Tico-Tico* e pede para que as crianças cobrem de seus pais. Na sequência, um pai esquece de comprar a revista e é duramente criticado pelos filhos, que chegam a jogar os biscoitos trazidos pelo pai no chão e pisoteá-los de raiva. Ele volta à rua e compra uma edição para cada um, incluindo a sogra e a esposa. No final, todos leem alegremente a sua edição do *Tico-Tico*. Pela descrição dessa capa, podemos imaginar que os termos “infantil” e “adulto”, nessa época, tinham um limite bem tênue, quase chegando a se confundir. Mesmo assim, a revista chegou a ter cerca de 100 mil exemplares vendidos por edição e foi publicada durante 50 anos.

A partir da criação dessa revista, outros suplementos foram surgindo, apresentando personagens clássicos, geralmente publicados nos Estados Unidos, como Popeye (chamado de Brocoió), Mickey Mouse (Ratinho Curioso), Felix The Cat (Gato Félix) e Krazy Kat (Gato Maluco). Depois se consolidaram heróis e super-heróis como Buck Rogers, Tarzan, Zorro, Flash Gordon, Super-Homem e Batman. Esses personagens povoaram o imaginário infantil e juvenil por décadas, transformando os quadrinhos em um sucesso comercial de massa, chegando, nos dias de hoje, a números de vendas impressionantes. No Japão, maior mercado mundial de quadrinhos, apenas um único título, chamado *One piece*,² ultrapassou a marca de oito milhões de exemplares vendidos em 2018. Já nos EUA e Canadá, o mercado de qua-

² Em 20 anos, *One Piece* já vendeu mais de 330 milhões de exemplares. Dados divulgados Oricon Inc., empresa japonesa de estatística e informação sobre produção cultural. Disponível em <http://www.oricon.co.jp/>.



FIGURA 1 — Capa de O Tico-Tico, suplemento da revista O Malho, publicado em 1905 (Arquivo — Guia dos Quadrinhos).

drinhos movimentou mais de US\$ 1 bilhão em 2018.³ No Brasil, Mauricio de Souza se consolidou como o maior expoente dos quadrinhos. O autor publicou sua primeira tira em 1959, criando os personagens Bidu e Franjinha. Em 1961, criou o personagem Cebolinha e, no mesmo ano, Cascão e Chico Bento. Somente em 1963 é que surgiria a Mônica, como personagem coadjuvante em uma tira do Cebolinha. Seu coelho de pelúcia era originalmente amarelo e só ganhou o nome de Sansão muitos anos depois, através de um concurso. Começava aí a trajetória das histórias em quadrinhos (HQs) mais vendidas no Brasil em todos os tempos: a *Turma da Mônica*. Com mais de 300 personagens criadas, essas HQs são histórias dirigidas ao público infantil e geram, só no Brasil, a publicação de mais de um milhão de exemplares por mês. No total, são mais de um bilhão de revistas em quadrinhos publicadas em 50 anos, além de longas-metragens para o cinema, diversas séries animadas para a TV e para a internet e cerca de 2,5 mil produtos licenciados.

Em números,⁴ a indústria de personagens da Turma da Mônica chega a movimentar anualmente mais de US\$ 2 bilhões em mais de 30 países, tendo 90% do seu faturamento oriundo do licenciamento das personagens. Pela grande produção,

³ Dados divulgados pela distribuidora americana Diamond, empresa que monopoliza a distribuição de quadrinhos pra *comic shops* nos Estados Unidos. Disponível em <http://www.comichron.com/>.

⁴ Dados divulgados na imprensa em 2012. Disponível em <https://www.istoedinheiro.com.br/noticias/negocios/20140411/quem-vai-mandar-nessa-turma/145387.shtml>; <http://www.terra.com.br/istoedinheiro-temp/edicoes/605/imprime133557.htm>; <http://www.administradores.com.br/noticias/marketing/turma-da-monica-da-tirinha-a-uma-marca-de-r-27-bilhoes/56937/>; <http://www.estadao.com.br/infograficos/turma-da-monica-uma-marca-com-mais-de-3-mil-produtos,172327.htm>

Mauricio de Souza é considerado um dos grandes formadores de leitores no Brasil, principalmente pelo cuidado no tratamento das histórias, que sempre buscam o equilíbrio ideal de formação, informação, ética, e comportamento social. Afinal, o papel dos quadrinhos na formação de leitores ainda é uma discussão que está na pauta de debates.

A leitura dos quadrinhos e seu papel no aprendizado infantil

Desde o surgimento, os quadrinhos envolvem calorosas discussões acadêmicas sobre seu papel sociocultural, a sua utilização política e econômica ou sobre a efetividade de seu discurso narrativo-visual, seja como instrumento de aprendizado ou de entretenimento. Por sua natureza de diversão, os quadrinhos já entravam no grupo de produtos culturais que Adorno e Horkheimer (1985) condenavam como mecanismos de comunicação de massa, reclamando que “a fusão atual da cultura e do entretenimento não se realiza apenas como depravação da cultura, mas igualmente como espiritualização forçada da diversão” (ADORNO, 1985, p. 134).

Além disso, também pesavam discursos de ideologia de classe, defendidos por autores como Dorfman (1978), Mattelart (1978) e Jofré (1980), que assumiam seu comprometimento político mais radical para condenar o imperialismo (estadunidense) e o consumismo, já que afirmavam que essa ideologia era transferida sutilmente na narrativa dos quadrinhos.

Toda essa discussão, aliada ao rápido sucesso comercial das HQs, com apelo infanto-juvenil na grande maioria da produção, contribuiu para a construção de uma imagem de que os quadrinhos não eram uma leitura válida. Pior que isso, que não poderiam contribuir para o aprendizado, pois estimulavam uma possível preguiça mental. Formou-se então a ideia, principalmente entre psicólogos e educadores, de que os quadrinhos atrapalhavam o aprendizado escolar e de que sua facilidade de leitura, por se basear em elementos visuais, faria com que o livro fosse preterido pelo leitor em formação.

Confrontada por diversos estudos, essa ideia perdeu força com o tempo. Umberto Eco (1993), entusiasta da leitura dos quadrinhos, elaborou uma rigorosa análise crítica sobre a sua linguagem narrativa e visual, comparando-a com a linguagem do cinema, e mostrando que a importância artística dos quadrinhos era um poderoso objeto de estudo sociológico. Eco analisou os elementos iconográficos dos quadrinhos, conceituando-os como instrumentos próprios do gênero e concluiu que:

Esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da estória em quadrinhos (ECO, 1993, p. 144).

Apoiados em estudos cada vez mais frequentes, os quadrinhos começaram a ganhar defensores que apostavam no seu papel de estímulo à leitura e à interpretação. Conseqüentemente, começou a se transformar numa ferramenta que desenvolvia a criatividade e facilitava a alfabetização, contribuindo para que as crianças desenvolvessem o interesse por outros gêneros de texto.

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança, quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada à nossa era: fluida, embora intensa e transitória (LUYTEN, 1985a, p. 8).

Para Roma (2004), as HQs são um importante recurso para o entretenimento dos alunos, mas também funcionam como ferramentas que auxiliam os professores, pois aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando a curiosidade e desafiando seu senso crítico. Aos poucos, as histórias em quadrinhos foram conquistando seu lugar no sistema educacional brasileiro como uma reconhecida ferramenta de alfabetização. Inicialmente, foi através do uso de ilustrações dos livros didáticos, depois foi a vez das tiras de quadrinhos e trechos de HQs que também começaram a ser incluídos. Por fim, a consolidação desse processo foi o reconhecimento e a recomendação pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), pelo Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) e pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE).

O PNBE em 2006, por iniciativa do Ministério da Educação e do governo federal, incluiu HQs nas listas de obras a serem distribuídas em escolas. Essa iniciativa permitiu que várias HQs, como as adaptações de obras clássicas da literatura para quadrinhos, que antes estavam restritos às livrarias, chegassem a um público maior de leitores. Nesse cenário, os professores desempenham um importante papel de incentivadores, aproveitando que os alunos se identificam com a linguagem dos quadrinhos e buscando criar atividades lúdicas nas salas de aula que despertem o interesse das crianças.

Hoje, os quadrinhos não deixam mais nenhuma dúvida sobre o seu valor e sua importância narrativa, transformando-se em um instrumento para desenvolver o hábito de leitura em um mundo marcado por uma linguagem cada vez mais dependente dos meios digitais, que exercem nas crianças e nos jovens um poder de atração sem precedentes. Ou seja, em um momento em que as ferramentas digitais instituem uma linguagem predominantemente audiovisual, com inúmeros recursos disponíveis na internet, os quadrinhos se apresentam firmemente como um suporte da escrita, auxiliando na criação e na formação de hábitos de leitura.

Quadrinho adulto: a complexificação da leitura

Se o sucesso comercial entre crianças e adolescentes, aliado ao seu papel no aprendizado da leitura, definiu o perfil dos quadrinhos durante décadas, os qua-

drinhos direcionados especificamente a um público mais adulto cresceram à margem dessa consolidação. No entanto, sempre foi difícil a conceitualização do quadrinho adulto no Brasil, já que essa palavra serviu, por muitos anos, para especificar genericamente os quadrinhos de cunho erótico, como *Os catecismos de Carlos Zéfiro*,⁵ nas décadas de 1950 e 1960. Para Moya, como as temáticas adultas já são citadas desde os primórdios dos quadrinhos, a palavra sexo sempre surge à mente quando se fala em quadrinhos adultos: “Não tem nada a ver. Eles estão para os quadrinhos juvenis assim como Bergman e Fellini estão para o cinema comercial” (MOYA, 1993, p. 58).

Além disso, o termo “adulto” também foi aplicado aos quadrinhos alternativos da década de 1960 e 1970, como o *Pasquim*,⁶ que veiculavam ideias de esquerda e criticavam o governo brasileiro. Posteriormente, com a abertura política e o fim da ditadura no país, essa irreverência crítica adulta encontrou sucesso em revistas como *Chiclete com banana*, *Circo* e *animal*, que ilustravam o sentimento de liberdade de expressão e democratização dos autores brasileiros.

No entanto, o que realmente foi essencial na fixação do termo “adulto” como gênero dos quadrinhos foi o sucesso comercial dos novos quadrinhos ingleses e norte-americanos nos anos 1980, que apresentavam um tipo de história com temáticas mais complexas, que geravam inúmeras possibilidades de interpretação. Nesse cenário, predominaram as *Graphic Novels* (romances gráficos), HQs especiais com impressão e acabamento de primeira linha, onde os autores aprimoraram suas histórias, complexificando tramas e tornando os personagens mais sombrios, obscuros, saindo do limiar entre a ética e a justiça e subvertendo a lógica maniqueísta da “luta do bem contra o mal”. Foi a consolidação do anti-herói, personagem mais realista e com problemas reais e críveis, como os de todos os leitores. Como exemplo de HQs adultas clássicas, podemos citar obras como *Batman – cavaleiro das trevas*, *Watchmen*, *V de vingança*, *Sandman*, e HQs com temáticas mais políticas, sociais, familiares e universais, como *Persépolis*, *Retalhos* ou *Maus*, entre outros.

Também se abriram as portas para as críticas HQs europeias e para as diversificadas HQs orientais, mantendo até mesmo suas características de leitura.⁷ No caso do Brasil, a produção adulta é mais facilmente encontrada na sua produção de quadrinhos independentes. Nos últimos anos, nomes como Flávio Moon, Gabriel Bá, Vitor Cafaggi, Danylo Beiruth, André Damasceno, Gustavo Duarte, Schico, entre outros, têm se destacado e conseguido reconhecimento até mesmo internacional.

⁵ *Os catecismos de Carlos Zéfiro* eram quadrinhos eróticos produzidos ilegalmente, com tiragem limitada, que eram vendidos de mão em mão, em colégios de São Paulo e Rio de Janeiro.

⁶ *O Pasquim* era um jornal alternativo que publicava diversos materiais críticos, incluindo quadrinhos. Era um veículo de resistência, identificado com ideias de esquerda, e um espaço para os artistas expressarem seus pontos de vista durante o governo de ditadura militar brasileira.

⁷ As HQs orientais, representadas principalmente pelo *mangá* (como são conhecidos os quadrinhos no Japão), têm uma orientação diferente da leitura ocidental. Nelas, os quadrinhos são lidos da direita para a esquerda, sendo que a brochura do livro sempre deve ficar à direita.

É esse seleto grupo de autores que vai dar um novo direcionamento aos quadrinhos brasileiros adultos e comerciais.

Embora por muito tempo tenham sido erroneamente qualificados como “baixa cultura”, a diversificação dos conteúdos e a abordagem cada vez mais adulta dos temas elevaram os quadrinhos ao nível de arte gráfica, dando aos autores a oportunidade de disputar espaço entre os grandes nomes da alta literatura (VIEIRA, 2007, p. 75).

Podemos aliar a esse processo uma estratégia de mercado onde essa temática adulta foi vendida como uma diferenciação, principalmente de linguagem, forçada não apenas pela preocupação com a linguagem específica e experiência do leitor, mas também pela busca de uma segmentação mercadológica, marcada pela criação de novos produtos para novos públicos. Nesse caso, essa “adulterização” acabou tornando-se literalmente uma busca pelo rótulo de obra adulta como diferencial de leitura para atingir um público que não lia mais quadrinhos ou estava afastado deles.

Entre os vários motivos para essa falta de interesse, destacava-se o fato do mercado que ainda se preocupava em oferecer HQs infantis, de cunho educacional, cômico, ou juvenis, representados principalmente pelos coloridos super-heróis e suas aventuras folhetinescas.⁸ Essas histórias eram consideradas apenas entretenimento fugaz, com enredos considerados repetitivos e esquemáticos e com personagens pouco desenvolvidos psicologicamente. Para muitos leitores, essas HQs não interessavam porque a exigência intelectual era pequena.

Pelos estudos de Moya (1993), o quadrinho adulto é aquele preocupado com a qualidade superior de sua produção, apresentando uma linha autoral, séria e complexa, exigindo do leitor uma formação cultural mais adequada para sua compreensão. Diferente das histórias destinadas principalmente ao público infantil que, segundo Zilberman (1989), devem visar os interesses do leitor, sempre considerando o seu nível de compreensão da realidade, para que a forma selecionada atinja as suas expectativas recepcionais. O que não significa que um público infantil não irá se identificar com um tipo de história mais elaborada, mas é um processo mais difícil. Normalmente, adultos e crianças têm uma leitura diferenciada da mesma história, pois identificam valores diversos, dependendo da inferência de cada um.

De acordo com Dell’Isola (2001), a produção de sentidos é regulada pelo processo inferencial, que pode ser descrito como a “atividade cognitiva de gerar informações novas a partir de informações dadas”.

⁸ No final do século XIX, os quadrinhos de aventuras viraram tradição, sendo publicadas com sucesso nos suplementos dos jornais. A característica mais marcante dessas histórias era a narrativa ágil, que gerava uma profusão de eventos e ganchos intencionalmente voltados para prender a atenção do leitor. Também era comum as histórias de folhetim terem sua continuidade sempre na próxima edição.

Inferência é, pois, uma operação mental em que o leitor constrói novas proposições a partir de outras já dadas. Não ocorre apenas quando o leitor estabelece elos lexicais, organiza redes conceituais no interior do texto, mas também quando o leitor busca, extratexto, informações e conhecimentos adquiridos pela experiência de vida, com os quais preenche os “vazios” textuais. O leitor traz para o texto um universo individual que interfere em sua leitura, uma vez que extrai inferências determinadas por contextos psicológico, social, cultural, situacional, dentre outros (DELL’ISOLA, 2001, p. 44).

Para Koch “inferência é aquilo que se usa para estabelecer uma relação, não explícita no texto, entre dois elementos do texto” (KOCH, 1989, p. 70). Ou seja, a inferência é como uma lacuna textual que o leitor preenche a partir de suas experiências de mundo, chegando a conclusões que não estão escritas. No caso dos quadrinhos, o leitor precisa de um grande trabalho intelectual para decodificar a unificação de textos, imagens, balões e onomatopeias, inferindo a informação que é omitida entre os quadros da história. Como afirma Cirne (2000), o lugar significativo do quadro será sempre o lugar de corte a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Nesse caso, para o melhor entendimento de HQ adulta, será necessário dispor de todo um universo de informações e opiniões formadas sobre vários tipos de assuntos. E isso o leitor infantil provavelmente ainda não teve oportunidade de experimentar. Nesse contexto, se justifica plenamente a denominação de quadrinho adulto para as histórias que exigem maior inferência dos leitores.

MSP Graphic: quadrinhos adultos da Turma da Mônica

Com o objetivo de ampliar o contato com outros públicos, a *Turma da Mônica* ampliou sua adequação de linguagem conforme o meio utilizado. A turma ficou adolescente e seguindo um estilo japonês nas revistas da *Mônica jovem*, *Cebola jovem* e *Chico Bento moço*. Foi criado também a *Mônica toys*, uma releitura visual da turma em animação feita diretamente para a linguagem de vídeo predominante da internet. Mas, sua grande aposta foi na adequação do universo da turma da Mônica para os quadrinhos adultos: a criação do selo MSP Graphic, que busca lançar *graphic novels* desse universo.

Para atingir um público leitor adulto, que não lia mais a *Turma da Mônica* por diversos motivos, a MSP Graphic resolveu criar histórias com teor mais adulto, mais complexificada, mas sem perder a identidade criada em 50 anos com personagens puramente infantis, que habitam o imaginário das crianças brasileiras e foram ferramentas de aprendizado de leitura de muitas pessoas.

O público-alvo a ser atingido pelas HQs da Turma da Mônica sempre foi o infantil, mas havia o uso de recursos como intertextualidade nas histórias para agradar também o público adulto, que normalmente realiza a leitura com a criança. Como afirma Koch, citando Beaugrande e Dressler, a intertextualidade “diz respeito aos

fatores que tornam a utilização de um texto dependente de um ou mais textos previamente existentes” (KOCH, 1989, p. 88). A linguagem das HQs da Turma da Mônica é simples, direcionada às crianças, mas com elementos linguísticos e literários que estimulam a curiosidade dos adultos. Dentre esses elementos, podemos citar as referências criativas a outras obras (clássicos literários, filmes, contos de fadas), recriando-as ou recontando-as de uma forma diferente, não como mera imitação, mas com recursos de ironia, piada e paródia. Para Sant’Anna (1985),

os conceitos de paródia, paráfrase e estilização são relativos ao leitor. Isto é, depende do receptor. Se o leitor não tem informação do texto de Gonçalves Dias, achará no texto de Oswald apenas uma série de disparates. Isso equivale a dizer, em outros termos: estilização, paráfrase e paródia são recursos percebidos por um leitor mais informado. É preciso um repertório ou memória cultural e literária para decodificar os textos superpostos (SANT’ANNA, 1985, p. 26).

Mas esse tipo de recurso precisou ser ampliado. As histórias tinham que exigir mais inferências dos leitores para existir maior identificação com o público adulto. Depois de um teste bem-sucedido com as edições da MSP 50,⁹ onde 150 artistas brasileiros criaram suas versões para o universo dos personagens de Maurício de Souza, optou-se por criar um vínculo com artistas independentes, que necessitavam de espaço para crescer e para mostrar seu trabalho. Cada artista selecionado ganhou uma personagem e criou uma história nova, imprimindo sua visão pessoal sem perder a ligação com o universo criado há dezenas de anos e sem alterar a personalidade dos personagens clássicos. Essas histórias exigiam mais dos leitores, que deveriam inferir mais para obter a compreensão plena das narrativas. A MSP Graphic busca agora ocupar um lugar nesse nicho de mercado, tentando conversar com o leitor adulto, mais exigente que os leitores de quadrinhos infantis. É o leitor colecionador, que tem poder de renda para comprar as *graphic novels* e exige um produto de maior qualidade gráfica e histórias mais elaboradas.

As MSP Graphic são histórias que buscam a compreensão do leitor tanto pela necessidade do uso de inferências sobre o universo dos personagens escolhidos, buscando o reconhecimento nostálgico de histórias que marcaram suas vidas, como também o uso de inferências para situar aquela história num momento histórico-cultural. A diversidade da narrativa dessas HQs é vista em vários exemplos: na HQ *Astronauta — magnetar*, de Danilo Beyruth, o astronauta brasileiro Pereira deixa as aventuras folhetinescas passadas em outros planetas habitados, para estrelar uma história dramática sobre a solidão, com o personagem perdido no espaço, ilhado num magnetar, enlouquecendo gradativamente, culminando na dramática visão de sua própria morte; em *Turma da Mônica — laços*, de Vitor e Lu

⁹ MSP 50 significa Maurício de Souza por 50 artistas. Foram lançados três livros ilustrados, num total de 150 artistas convidados, que homenagearam o autor Maurício de Souza, fazendo releituras do universo da Turma da Mônica.

Cafaggi, temos uma comovente história sobre os laços de amizade que unem Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão, e remetem aos nostálgicos anos 1980, usando como base aventuras cinematográficas como *Os Goonies* e *Conta comigo*. Também a comédia com toques de ficção científica *Chico Bento — pavor espacial*, de Gustavo Duarte, HQ com um estilo limpo, quase sem balões de diálogos, onde o caipira Chico Bento é abduzido por alienígenas na sua roça natal, em uma profusão de referências da cultura pop.

Já em *Piteco — Ingá*, escrito e ilustrado por Shiko, as personagens clássicas Piteco, Thuga, Beleléu e Ogra são os protagonistas e pertencem à tribo de Lem, indígenas brasileiros que aparentemente remontam à época das cavernas. Thuga, a xamã da tribo, explica as inscrições milenares na pedra de Ingá e avisa que a tribo deve ir embora, à procura de uma nova terra fértil, pois o rio secou. Antes da viagem, Thuga é sequestrada pela tribo dos homens-tigre, que pretende sacrificá-la para apaziguar os deuses. Piteco se recusa a abandonar Thuga e parte em seu resgate, contando com a ajuda de Beleléu, o inventor, e Ogra, a guerreira. Eles têm que atravessar uma terra repleta de perigos inimagináveis, onde encontram diversas divindades do folclore brasileiro, além de monstros que remontam à época dos dinossauros.

As inferências em *B/fMá ;` Y»*

Para Dell’Isola, “todo o processo de inferência conduz a traços de memória. A memória é um fenômeno que atua tanto na compreensão de um texto quanto nos processos inferenciais” (DELL’ISOLA, 2001, p. 47). É a partir desses traços de memória que o leitor busca identificar os mesmos personagens da HQ de Piteco, situando-os no mesmo universo de suas leituras infantis. No entanto, nessa releitura adulta do personagem, o leitor precisa situar-se usando suas inferências e tentando compreender o que o autor deixou implícito. Para fazer essa análise, foram selecionadas cinco situações da *graphic novel Piteco — Ingá* e analisadas segundo Marcuschi, que propõe uma classificação formada por três grandes grupos de inferências, divididas em subtipos.

Os grupos são: 1) Inferências lógicas: divididas em dedutivas, indutivas e condicionais; 2) Inferências analógico-semânticas: divididas por identificação referencial, generalização, associações, analogia e composições ou decomposições; 3) Inferências pragmático-culturais, divididas em conversacionais, experienciais, avaliativas e cognitivo-culturais. O principal objetivo de Marcuschi é:

Fornecer um modelo que dê conta dos processos seguidos na organização de todo e qualquer tipo de reprodução de texto (compreensão, interpretação, parafraseamento, etc.), identificando o processo inferencial seguido (*apud* DELL’ISOLA, 2001, p. 78-88).

Para essa seleção, será usado o terceiro grupo, as inferências pragmático-culturais, já que segundo Marcuschi, “relacionam-se com os conhecimentos pessoais, crenças e ideologias dos indivíduos” (*apud* DELL’ISOLA, 2001, p. 84). Os responsáveis por esse tipo de inferência são a formação individual e a condição sociocultural do leitor e do ouvinte. Mais especificadamente, as situações serão analisadas usando as inferências cognitivo-culturais, que são as marcadas pela interferência da cultura do indivíduo. De acordo Dell’Isola,

Cultura abarca a totalidade da conduta adquirida pelo homem: sua linguagem, seus valores, seus costumes, as instituições que cria, a maneira de viver e de ver a vida. Dentro da mesma cultura existe grande variedade de condutas. Variações da cultura ocorrem devido à classe social a que alguém pertence ou à região em que vive (DELL’ISOLA, 2001, p. 86).

Situação 1: personagens. Num primeiro momento, quase não é possível identificar os personagens do universo de Piteco, já que os traços arredondados do desenho infantil foram substituídos por traços bem mais realistas. Mas, se o leitor inicialmente se deter nos atributos físicos e depois for analisando os traços de personalidade, descobrirá que os principais personagens estão presentes e com as suas características mantidas. Piteco mantém o mesmo penteado, roupa e arma. Na sua primeira conversa com Thuga, revela seus traços de aventureiro desapegado que não se prende a nada e mostra que a relação entre os dois continua igual. Thuga permanece esperando por uma decisão amorosa de Piteco. “Eu sou um caçador! Não quero mais esperar por sementes, chuva ou vontade do céu”, comenta Piteco. “Você não esperaria por mim?” pergunta Thuga, que também mantém as mesmas características físicas.

Curiosamente, o jogo de gato e rato da HQ original se inverte, com Piteco agora indo atrás de Thuga e não desistindo diante das adversidades. Somam-se os personagens Beleléu, o inventor que “sempre tem um truque na manga” e Ogra, a exímia guerreira. Beleléu domina o uso da pólvora, o que demonstra sua inteligência avançada para a época, e Ogra claramente demonstra ser a maior guerreira de Lem nas cenas de combate, sem perder a feminilidade. O que demonstra a força do discurso feminino na história, já que Thuga é uma poderosa feiticeira e comanda a tribo. Como nas HQs originais, a história é repleta de amizade, amor e união, mas agora com pitadas de violência, terror e erotismo.

Situação 2: cenário brasileiro. Em *Piteco – Ingá* o ambiente habitado pelos personagens não é mais generalizado. Ele ganha um contexto geográfico-histórico-social. A história se passa na Idade da Pedra, mas no nordeste brasileiro e mantém características sociais bem definidas. Primeiro, a pedra do Ingá realmente existe e fica localizada na região agreste da Paraíba. É um patrimônio arqueológico brasileiro e mundial e suas inscrições, datadas de cinco mil anos atrás, nunca foram traduzidas. Na HQ, o autor se vale de sua tradução, como se fosse escrita pelo povo de Piteco. São as palavras do Ingá que desencadeiam o êxodo rural nordestino, que

FIGURA 2 — Piteco em versão original e em *Piteco — Ingá* (SHIKO, 2013, p. 6).

também é ocasionado pela falta de água, devido a “morte” do rio. De acordo com a narrativa, a fé dos habitantes é destacada nas antigas escrituras, na verdade incontestável dos xamãs e na esperança por dias melhores.

Situação 3: perigos. O perigo iminente na HQ infantil são os dinossauros, que normalmente são derrotados por Piteco. Na *graphic novel*, os dinossauros são substituídos por seres fantásticos e assustadores do folclore brasileiro e monstros da própria história. Piteco acaba encontrando em seu caminho o curupira (ou Arapó-Paco, nessa versão), o boitatá (ou M-Buantan), o anhanguera, protetor das florestas que assumia muitas formas ou simplesmente um dinossauro alado (pterodátilo) que habitou o Brasil, e o camazotz, um morcego gigante andino adaptado ao Brasil. Para reconhecer esses seres, o leitor precisa ter um bom conhecimento em cultura folclórica. Além disso, nenhum deles está preocupado com o certo ou errado, pois apenas agem segundo seus instintos. O que faz deles um “perigo” presente, mesmo no momento em que prestam ajuda.

Situação 4: os três povos. *Piteco — Ingá* também segue à risca a ordem dos povos na HQ original, mas detalha muito mais as relações entre eles, construindo um mundo verossímil. Inicialmente, eram um grande povo, que unidos tinham força para sobreviver. Mas acabaram se separando, o que os enfraqueceu. Na *graphic novel*, cada um dos povos tem uma importância crucial no desenrolar da história. Piteco pertence ao povo de Lem, o povo que planta. Na sua jornada, vai lutar contra o povo de Ur, que desce das árvores onde vive, mas vê em Piteco um mensageiro dos deuses e voltam a acreditar na unificação. Thuga é sequestrada pelos homens-tigre, devido a uma grande armação de um xamã. Quando Piteco ajuda a tribo a resolver seus problemas, ganha o respeito e a admiração de todos. O êxodo serve para unir todos os povos sob um mesmo lugar.

FIGURA 3 – Quadros de *Piteco – Ingá* (SHIKO, 2013, p. 25, 27, 29 e 40).

Situação 5: violência e sensualidade. *Piteco – Ingá* se insere claramente na linha de HQs com temáticas adultas. A história está repleta de cenas de luta, violência, sangue derramado, monstros assustadores e muita sensualidade, sem ser exagerado ou apelativo.

Considerações finais

Piteco – Ingá tirou as histórias do famoso personagem das cavernas da época dos dinossauros, fato evolutivamente errado, e situou-as em uma época ainda obscura para a história brasileira. No entanto, o ambiente opressivo, difícil e potencialmente perigoso se mantém e a necessidade de sobrevivência nesse ambiente também é o que move os personagens. A troca de seres perigosos como os dinossauros por seres mitológicos, desconhecidos e tão assustadores quanto os antigos répteis, preservou o ambiente de constante perigo e risco à sobrevivência. Todos os temas tratados durante décadas nas inofensivas histórias de *Piteco* estão ali: amizade, fé, o amor entre *Piteco* e *Thuga*, claramente retratados através de metáforas, mas de uma forma muito mais real e assustadora.

Com a análise dessa *graphic novel*, é possível constatar a criação de histórias para um público mais adulto, mesmo sendo adaptada de histórias infantis, sem apelar para os recursos fáceis de excesso de violência e sexo. Contudo, temos que encarar essa produção como um experimento, um trabalho à parte, um universo paralelo ao universo infantil das HQs da Turma da Mônica. Uma forma de agradar ao público adulto sem desvirtuar os objetivos e valores propagados pelas histórias infantis. Afinal, o universo quadrinístico criado por Maurício de Souza tem importância na cultura e na educação brasileira. Seja como ferramenta para aprendizado da leitura infantil, seja assumindo um papel de apoiar a infância brasileira, colocando suas criações à disposição de projetos sociais e de campanhas de en-

sino escolar, transformando seus personagens em ícones de campanhas variadas, como a de vacinação e a de defesa do estatuto da Criança e do Adolescente, além de incentivadores no resgate de aspectos culturais e folclóricos nacionais.

Referências

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- BEYRUTH, Danilo. *Astronauta — magnetar*. São Paulo: Maurício de Souza Editora; Panini Comics, 2013.
- CAFAGGI, Vitor; CAFAGGI, Lu. *Turma Da Mônica — Laços*. São Paulo: Maurício de Souza Editora; Panini Comics, 2013.
- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- DELL'ISOLA, Regina Lúcia Péret. *Leitura: inferências e contexto sociocultural*. Belo Horizonte: Ed. Formato, 2001.
- DIJK, Teun A. Van. *Discurso e contexto*. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.
- DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1978.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1980.
- DUARTE, Gustavo. *Chico Bento — pavor espaciar*. São Paulo: Maurício de Souza Editora; Panini Comics, 2013.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.
- HUNT, Peter. *Crítica, teoria e literatura infantil*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *Texto e coerência*. São Paulo: Cortes Editora, 1989.
- KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortes Editora, 2005.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org). *Histórias em quadrinhos — leitura crítica*. São Paulo: Paulinas, 1985a.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985b.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, paráfrase & cia*. São Paulo: Ed. Ática, 1985.

SHIKO. *Piteco — Ingá*. São Paulo: Maurício de Souza Editora; Panini Comics, 2013.

VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. Contemporânea, Rio de Janeiro, 2007.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil e o leitor*. São Paulo: Ática, 1987.

Recebido em 30 de abril de 2019.

Aprovado em 20 de outubro de 2019.

Resumo/Abstract/Resumen

Inferências adultas no universo infantil das histórias em quadrinhos da *Fgd S VS ? Î` [US: a leitura em B/fWâ ;` Y»*

José Arlei Cardoso

Por muito tempo considerado uma forma de entretenimento infantil, as histórias em quadrinhos têm ocupado um grande espaço nas discussões sobre o aprendizado da leitura, devido principalmente a sua estrutura narrativa imagética-textual e a sua grande popularização mercadológica. Como contraponto, também se desenvolveu um conceito de narrativa adulta, tendo despertado interesse acadêmico por apresentar uma linguagem híbrida, com capacidade de integração e convergência com outras áreas, como a literatura. Este estudo busca analisar algumas fronteiras inferenciais entre os quadrinhos classificados como infantis e adultos, usando como referência o romance gráfico *Piteco — Ingá*, obra que faz uma releitura do universo infantil da Turma da Mônica e conceitos de autores como Eisner, McCloud, Dell'Isola e Marcuschi.

Palavras-chaves: quadrinhos, leitura, inferência.

Adult inferences in the children's universe of the *Fgd S VS ? a` [US comics: reading B/fWâ ;` Y»*

José Arlei Cardoso

For a long time considered a form of children's entertainment, comics have occupied an important position in discussions about learning to read, mainly because of their imagistic-textual narrative structure and their huge mass-market appeal. As a counterpoint, the concept of adult narrative also developed, arousing academic interest by presenting a hybrid language, with capacity for integration and

convergence with other fields, such as literature. This study aims to analyse some inferential limits between comics classified as ‘for children’ and ‘for adults’, using as reference the graphic novel *Piteco – Ingá*, a work that rereads the children’s universe of *Turma da Mônica*, and concepts of authors including Eisner, McCloud, Dell’Isola and Marcuschi.

Keywords: comics, reading, inference.

Inferencias adultas en el universo infantil de los cómics de *Piteco – Ingá*: la lectura de *Piteco – Ingá* ; Y»

José Arlei Cardoso

Habiendo sido considerados durante mucho tiempo como una forma de entretenimiento infantil, los cómics han ocupado un gran espacio en las discusiones sobre el aprendizaje de la lectura, debido sobretodo a su estructura narrativa imagético-textual y a su gran popularización en el mercado. Como contrapunto, también se desarrolló un concepto de narrativa adulta que despertó interés académico, por presentar un lenguaje híbrido, con capacidad de integración y convergencia con otras áreas, como la literaria. Este artículo busca analizar algunas fronteras inferenciales entre las historietas gráficas clasificadas como infantiles y adultas, usando como referencia la novela gráfica *Piteco – Ingá*, que hace una relectura del universo infantil de *Mônica y su pandilla* y de conceptos de autores como Eisner, McCloud, Dell’Isola o Marcuschi.

Palabras clave: cómics, lectura, inferencia.