

A ENCENAÇÃO DESCRITIVA NOS QUADRINHOS TURMA DA MÔNICA JOVEM

Glacy Kelli Reis da Silva Xavier
Doutorado/UFF
Orientadora: Beatriz Feres

O ser humano é um ser simbólico por natureza. Para se comunicar, ao fazer uso da linguagem, o homem utiliza vários sistemas simbólicos, sejam estas palavras, imagens, gráficos, gestos, expressões fisionômicas, sons, etc. Consequentemente, o nosso estar no mundo, como indivíduos sociais que somos, é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem (SANTAELLA, 2012: 14).

Com o avanço da tecnologia, a sociedade torna-se cada vez mais visual e, com isso, a compreensão da relação palavra-imagem adquire cada vez mais importância. A história em quadrinhos é um gênero que lida com dois dispositivos importantes de comunicação: palavras e imagens (EISNER, 1989: 7); palavras são feitas de letras e letras são imagens. Desse modo, nos quadrinhos, o leitor tem uma dupla atividade, pois cada elemento visual tem um significado. Conforme explica Eisner (2005: 9) o processo de leitura dos quadrinhos é uma “extensão do texto”; num texto verbal, o leitor precisa converter a palavra em imagens, enquanto, nos quadrinhos, esse processo é acelerado, pois as imagens são fornecidas. Dessa forma, em um texto verbo-visual como as histórias em quadrinhos, as imagens exercem, assim como as palavras, as funções descritiva e narrativa. Sabe-se que nas histórias em quadrinhos a *narração* e a *descrição* encontram-se intimamente ligadas, e uma depende da outra. No entanto, pela extensão do presente trabalho, será focalizado apenas o modo descritivo.

Nessa perspectiva, o presente trabalho pretende analisar a *revista Turma da Mônica Jovem – TMJ* –, obra de Maurício de Sousa, respeitado desenhista brasileiro, verificando como se dá a *encenação descritiva* presente nela e os *efeitos produzidos por meio da relação verbo-visual*. Como fundamentação teórica desta pesquisa, tomar-se-á por base principal a *Teoria Semiolinguística de Análise do Discurso de Patrick*

Charaudeau (2009), com relação aos sujeitos de do ato de linguagem e os modos de organização do discurso.

A construção do modo descritivo

Charaudeau (2009: 113) afirma que *descrever* consiste em ver o mundo com um “olhar parado”, trazendo à existência os seres ao *nomeá-los, localizá-los, e atribuir-lhes qualidades* que os singularizam. Descrever está estreitamente ligado a contar, porém se difere deste; *contar* consiste em “expor o que é da ordem da experiência e do desenvolvimento das ações no tempo” (*op. cit.*: 113). O autor ainda diferencia os termos *descritivo* e *descrição*: o primeiro é um *procedimento discursivo* (modo de organização do discurso), enquanto o segundo é o resultado, ou seja, um *texto* (ou fragmento de texto) que se apresenta explicitamente como tal.

De acordo com Goodman (*apud* SANTAELLA, 2005: 293), “as figuras são símbolos convencionais que se relacionam a seus objetos referenciais do mesmo modo que um predicado se relaciona àquilo a que ele se aplica”; assim, tanto o retrato visual quanto a descrição verbal participariam “na formação e caracterização do mundo, relacionando-se mutuamente junto com a percepção e o conhecimento”. Portanto, ao explorar como se configura o modo descritivo no mangá *TMJ*, elementos verbais e imagéticos devem ser considerados, como poderá ser visto na análise a seguir.

Componentes da construção descritiva

A construção do modo descritivo conta com três tipos de componentes: *nomear, localizar/situar e qualificar* os seres do mundo, com uma maior ou menor subjetividade. Cada um desses componentes, por sua vez, é implementado por um determinado *procedimento discursivo*. No entanto, vale ressaltar que o descritivo, diferentemente dos outros modos, não se fecha em si em uma lógica interna e não existe um percurso obrigatório para sua construção; o descritivo está geralmente ligado a outros modos de organização e, sem ser totalmente dependente, ele adquire sentido (ou parte de seu sentido) em função dos outros modos (CHARAUDEAU, 2009: 117). Além dos procedimentos discursivos, a descrição é construída por *procedimentos linguísticos* que utilizam categorias da língua, as quais podem aparecer isoladas ou combinadas entre si.

Nomeação

Nomear é dar existência a um ser, por meio de uma dupla operação: *percepção* e *classificação*. Como a percepção e a classificação dependem do sujeito que percebe, é “o sujeito que constrói e estrutura a visão de mundo”; por isso, nomear não é um simples processo de “etiquetagem” de uma referência pré-existente, mas sim o resultado de uma operação que consiste em “fazer existir seres significantes no mundo, ao classificá-los” (CHARAUDEAU, 2009: 112). A nomeação está ligada ao *procedimento discursivo de identificação*.

Como *procedimentos linguísticos*, o componente *nomear* se utiliza das seguintes categorias de língua: a *denominação*, a *indeterminação*, a *atualização*, a *dependência*, a *designação*, a *quantificação* e a *enumeração*. Alguns desses procedimentos serão descritos a seguir.

A *denominação* aparece sob a forma de nomes comuns ou nomes próprios, cujo papel é identificar os seres, do ponto de vista geral ou particular. No caso da Turma da Mônica, cada personagem tem seu nome próprio, e cada nome não lhes servem simplesmente de rótulo; por serem personagens consagradas pelo público, tais nomes também servem para caracterizá-las juntamente com sua personalidade, suas qualidades, seus defeitos, suas manias, etc.; tanto que é comum chamarem alguém de “Cascão” se não tem muitos hábitos de higiene, de “Magali” se come muito... Na *TMJ*, a denominação como procedimento linguístico aparece principalmente nos vocativos, mas também ocorre em outras situações, como quando alguém está falando sobre o outro e cita seu nome.

A *atualização* (ou *concretização*) é obtida por meio do uso de artigos, criando efeitos discursivos de singularidade, familiaridade, evidência, idealização ou até mesmo insólito. A *designação* é realizada com o uso de demonstrativos, que permitem produzir efeitos discursivos de tipificação. Na *Figura 1*, pode-se encontrar a *atualização ou concretização* na fala do Titi, quando ele diz “a Mônica”, criando efeito de familiaridade, e no título do capítulo “Uma nova Mônica”, que coloca em evidência a mudança ocorrida na personagem. Na expressão “esse cabelo” é usada a categoria de *designação*, quando se mostra a presença de um referente; o efeito de tipificação é criado pela precisão, pois “esse” representa um exemplar da classe, de forma não generalizada: não é qualquer cabelo, é o modelo que ela está usando no momento.

Além disso, as imagens também podem exercer a função descritiva de *nomear*. Com relação à *denominação*, por exemplo, as imagens identificam as personagens e os objetos; se o texto fosse puramente verbal, nos diálogos, a identificação de quem toma a palavra seria feita pelo meio de nomeação e verbos *dicendi* (de elocução): *Cascuda* disse; *Marina* completou, *Titi* comentou...; nos quadrinhos, como prevalece o discurso direto, as imagens substituem essa nomeação.



Figura 1: Atualização e Designação. TMJ nº 61: 45.

Na *Figura 2*, aparece uma imagem em forma de sombra, criando efeito de suspense pela *indeterminação* (Cascão não vê com quem está falando).



Figura 2: Indeterminação, Designação e Dependência nas imagens. TMJ nº 41: 25.

Quando Cascão aponta para a pessoa (achando que é o Cebola, mas posteriormente é revelado que se trata da Magali), a imagem contribui para a nomeação por meio das categorias: *designação* (quando mostra de quem é a opinião que ele não quer) e *dependência* (numa apreciação negativa).

Outras categorias também podem ser expressas pelas imagens, como a *enumeração*, quando, por exemplo, é mostrado um quarto cheio de objetos espalhados, para dizer que ele está desorganizado ou todo bagunçado. Além disso, uma mesma imagem pode apresentar diferentes significados.

O componente *nomear* também está relacionado ao *procedimento discursivo de identificação*. Os seres representam uma referência material (concreta) ou não material (abstrata, como sentimentos, ações), e são nomeados por *nomes comuns*, que os individualizam e classificam (são agrupados a uma classe) ou por *nomes próprios*, criando uma identificação específica, nomeando-os em sua unicidade.

Localização/Situação

Localizar/situar é determinar o lugar que um ser ocupa no espaço (localização) e no tempo (situação) e, por um efeito de retorno, atribuir características a esse ser, já que, para sua existência, ele depende de sua posição espaço-temporal (CHARAUDEAU,

2009: 113). Essa localização-situação geralmente aponta para um recorte objetivo do mundo; por isso, tem como *procedimento discursivo a construção objetiva do mundo*.

Como *procedimentos linguísticos*, utilizam-se categorias de língua que têm por efeito estabelecer um enquadre *espaço-temporal*, que pode produzir dois resultados: a *identificação* de lugares e épocas de um relato com precisão; ou a *não identificação*, deixando os lugares e o tempo incertos, vagos, porque o relato não se ancora em nenhuma realidade específica, mas coloca em cena destinos e arquétipos que são atemporais (*op. cit.*: 137).

Com relação à *localização espacial*, nos quadrinhos, ela pode ser feita tanto verbalmente, quanto visualmente. No exemplo da *Figura 3*, na *imagem 1*, a localização é feita *visualmente* apenas, mostrando que a turma está na *escola*. Na *imagem 2*, a localização é feita *verbalmente*, pois mostra-se a figura de uma casa, que poderia ser de qualquer personagem; somente ao ler o texto verbal que é possível identificar que a casa é do Xaveco (“deve ser a primeira vez que minha casa aparece no mangá”). Na *imagem 3*, a localização é verbo-visual, pois tem-se a imagem da padaria e seu letreiro.

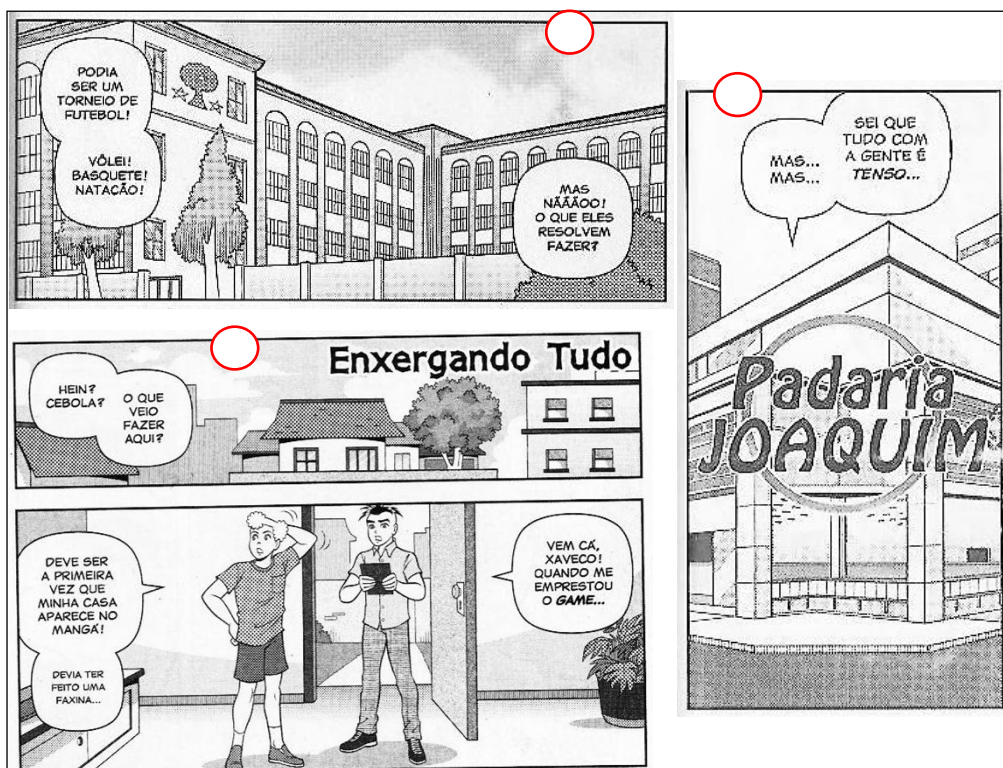


Figura 3: Localização no espaço. TMJ nº 41: 5; nº 59: 105; nº 61: 15.

Como as ações ocorrem, em sua maioria, no bairro do “Limoeiro”, normalmente o espaço é identificado. A única *não identificação* frequente é com relação ao tempo;

apesar de obedecerem a uma sequência cronológica de revista em revista e a passagem de tempo poder ser observada no desenrolar das ações, a situação no tempo é imprecisa e não há tempo marcado, somente expressões como “no primeiro dia de aula”, “no dia seguinte”, “sexta-feira”, “dez anos no futuro”, inscritas em legendas ou na fala das personagens; tal recurso é utilizado para tornar as revistas atemporais, podendo ser lidas em qualquer época.

Qualificação

Qualificar é atribuir a um ser, de maneira explícita, uma qualidade que o caracteriza e o especifica, classificando-o, desta vez, em um subgrupo (CHARAUDEAU, 2009: 115). O ato de qualificar permite ao sujeito falante manifestar seu imaginário (individual ou coletivo) da construção e da apropriação do mundo, num jogo de conflito entre visões normativas, impostas pela sociedade, e suas próprias visões. Assim, a *qualificação*, um dos procedimentos discursivos do modo descritivo, faz com que um ser “seja alguma coisa”, por meio de suas qualidades e comportamentos, suscitando *procedimentos discursivos* de construção ora objetiva, ora subjetiva do mundo (*op. cit.*: 116-117).

Os *procedimentos de construção objetiva do mundo* consistem em construir uma “visão de verdade sobre o mundo”, qualificando os seres por meio de traços que possam ser verificados por seu interlocutor; tais procedimentos estão ligados, portanto, ao *imaginário social compartilhado*. Assim, a descrição objetiva depende: de uma organização sistematizada do mundo; de uma observação do mundo que possa ser compartilhada pelos membros da comunidade (*op. cit.*: 120-121). Esses procedimentos estão presentes em textos que têm por finalidade definir ou explicar, incitar ou contar. Em textos fictícios, tais procedimentos são utilizados para “criar um efeito de realidade”.

Os *procedimentos de construção subjetiva do mundo* consistem em permitir ao sujeito falante descrever os seres do mundo e seus comportamentos por meio de sua própria visão, a qual não é necessariamente verificável; portanto, o universo assim construído está ligado ao *imaginário pessoal do sujeito* (CHARAUDEAU, 2009: 125). Tal imaginário pode tomar forma por meio: de uma intervenção pontual do narrador, quando este deixa transparecer seus sentimentos, afetos e opiniões; da construção de um

mundo mitificado pelo narrador, num imaginário simbólico que pode estar ancorado em uma certa realidade ou fora desta, abrindo-se para o irracional. Esses procedimentos podem ser encontrados normalmente em textos cuja finalidade é incitar ou contar.

Charaudeau (2009: 115) afirma que “qualificar é tomar partido”. Dessa forma, a qualificação mesmo que pretenda ser objetiva, revela a ótica do enunciador. Segundo Feres (2012: 132),

essa operação é sempre circunstanciada em função de uma tomada de posição (não é possível apontar e descrever seres em sua totalidade, mas tão-somente na perspectiva assumida pelo descritor). Em outras palavras, não se deve ignorar que o processo descritivo atende às formulações e coerções advindas do conhecimento sociocognitivo acionado pelo produtor em função da troca comunicativa de que participa. Disso se conclui que não há descrições ou referências a priori, mas construtos localizados, que instauram objetos de discurso interpretáveis em relação ao contexto e aos saberes partilhados por um grupo social. Assim, na “qualificação”, elegem-se características, qualidades, que retratam o mundo perspectivamente, de acordo com um modo de olhar, através de um filtro ao mesmo tempo biológico/perceptivo e cultural/interpretativo.

A *qualificação* pode ser observada na revista *TMJ* desde a caracterização das personagens. Até a edição número 8, antes da recapitulação da edição anterior e introdução da nova história, havia uma breve apresentação das personagens principais, para mostrar sua mudança após ter “crescido”. Dessa forma, por meio da qualificação, o *ethos* das personagens é construído da seguinte maneira:

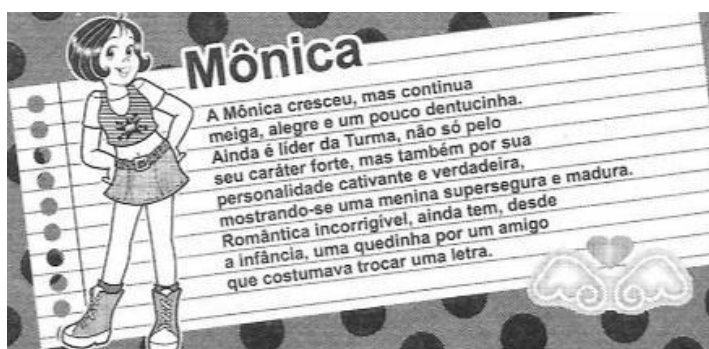


Figura 4: Descrição da Mônica. *TMJ* n° 8: 4.

Na *Figura 4*, a descrição se dá tanto pela linguagem não verbal (por meio da imagem da personagem), quanto por meio da linguagem verbal: “meiga”, “alegre”, “dentucinha”, “líder da Turma”, “com caráter forte”, “personalidade cativante e verdadeira”, “menina supersegura e madura”, “romântica incorrigível”. O mesmo ocorre

na descrição das outros personagens. Com o Cebolinha, por exemplo, o primeiro processo de identificação se dá no comentário sobre seu nome: “agora prefere ser chamado simplesmente de ‘Cebola’”, mostrando que a personagem “cresceu” e não quer ser tratado como criança. Dessa forma, pode-se perceber que, nos aspectos físicos e psicológicos, o autor procurou manter as principais características das personagens infantis, consagradas pelo público.

No conteúdo da revista, é possível observar a *qualificação verbal*, na definição de Cascão de como será seu projeto da Feira de Ciências, e a *qualificação icônica*, na imagem da Magali (Figura 5), que mostra que a personagem está triste.



Figura 5: Qualificação verbal e icônica. TMJ nº 41: 11 e 26.

Enfim, como foi mencionado anteriormente, o modo descritivo não se fecha em uma lógica interna, nem existe um percurso obrigatório para sua construção. Portanto, a importância dos três componentes da construção descritiva (nomear, localizar/situar, qualificar), com seus procedimentos linguísticos e discursivos, está em sua contribuição para a composição da *encenação descritiva*, criando determinados efeitos de sentido no texto.

A encenação descritiva

Na descrição, o enunciador (sujeito descritor) pode intervir de maneira explícita ou não, produzindo um certo número de *efeitos*, resultado de uma intenção consciente da parte do sujeito descritor (EUe), visando a manipular a leitura do sujeito destinatário (TUd); tais efeitos são apenas possíveis, já que o leitor real (TUi) pode não percebê-los.

Dentre os efeitos produzidos por meio da *encenação descritiva*, pode-se citar: o efeito de *saber*, os efeitos de *realidade* e de *ficção*, o efeito de *confidência* e o efeito de *gênero*.

Efeito de saber

O *efeito de saber* pode ser produzido quando o *descriptor* procede a uma série de identificações e de qualificações que, presumivelmente, o leitor não conhecia, fabricando para si uma imagem de “descriptor sábio”, conhecedor do mundo, que utiliza seus conhecimentos para trazer a prova da veracidade de seu relato ou argumentação (CHARAUDEAU, 2009: 139).

Um exemplo na revista *TMJ* em que o *descriptor* procura criar o efeito de saber ocorre em uma passagem em que o Cascão explica seu trabalho para os professores na Feira de Ciências, trabalho esse esperado por todos, já que ele estava com notas baixas na matéria (*Figura 6*). Pode-se perceber que tal descrição conjuga signos verbais e imagéticos.



Figura 6: Efeito de saber. TMJ nº 41: 116-117.

Efeito de realidade e de ficção

Os *efeitos de realidade e de ficção* devem ser tratados juntamente, pois a alternância entre esses dois modos é que constrói o “plano de fundo” (visão de mundo) em textos narrativos, como os quadrinhos. Por meio desses efeitos, tem-se uma dupla imagem do narrador-descriptor (EUc), a qual ora é exterior ao mundo descrito, ora é parte interessada em sua organização (CHARAUDEAU, 2009: 140).

O *efeito de realidade* é obtido por meio da *construção objetiva de mundo* (mundo denotado), que tenta apresentar um mundo realista (não necessariamente real), segundo o que se crê ser verdade, ligado a um imaginário social compartilhado.

Nos quadrinhos, o efeito de realidade é criado quando são utilizadas *imagens icônicas*, próximas ao real ou estereotipadas, para que o leitor reconheça nelas um

mundo realista, por meio de seus saberes de crença e de conhecimento (estratégias de ordem semântica), de modo a possibilitar a criação de imagens mentais que completem os espaços entre os quadros.

Observe-se a Figura 7, por exemplo. As imagens trazem o cenário de uma praia (*frame*), semelhante ao real, que é capaz de evocar todo um imaginário social do leitor, e trazer a sua mente situações que podem estar ligadas a esse quadro, situações essas que se desenrolarão adiante, como montar cadeiras e barracas de praia e tomar água de coco. Todas essas ações fazem parte desse quadro (literalmente, pois os quadrinhos são expressos por quadros – *frame*, em inglês) e criam um efeito de realidade para o leitor.

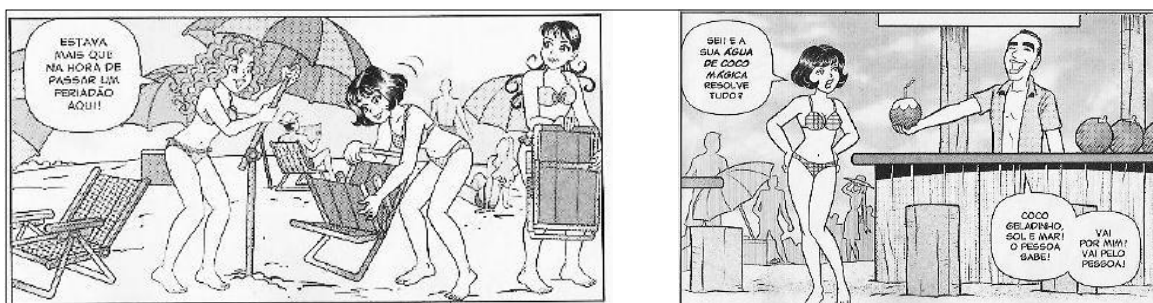


Figura 7: Efeito de realidade. TMJ nº 62: 11, 29.

Outro recurso para se criar o efeito de realidade é o uso de *intertextualidade* com *sinsgnos* (que representam coisas ou eventos existentes) do mundo real. Na revista TMJ, por exemplo, pode-se encontrar referência a termos da internet, presentes na vida dos jovens leitores: Cascão faz pesquisa no “Gúgól” (referência à *Google*) e dá uma olhadinha no “Feicebúqui” (referência ao *Facebook*).

O *efeito de ficção*, por sua vez, é produzido por meio da *construção subjetiva de mundo*, que: deixa transparecer o *ponto de vista do descritor* (emoções, opiniões, afetos), por meio de metáforas, metonímias, comparações, qualificações; ou culmina na *construção de um mundo mitificado*, ligado ao imaginário simbólico (em contraste com o mundo realista). Segundo Charaudeau (2009: 129), nos quadrinhos, quando se apresenta os “heróis da história” em forma de retrato mítico, há a construção subjetiva do mundo.

A *construção de um mundo mitificado* também está presente na revista TMJ, quando a turma se envolve em aventuras extraordinárias, como viagens em outras dimensões, viagens no mundo virtual, histórias de terror e suspense, etc. Nas edições 1 a

4, por exemplo, a turma viajam por “4 dimensões mágicas” para salvar seus pais, que foram aprisionados por uma “poderosa feiticeira oriental”. Nas edições 6 a 8, a turma vive uma aventura no espaço; nas edições 13 e 14, no mundo virtual por meio de um jogo online; nas edições 21 e 22, no “país das maravilhas”; e assim por diante. Além disso, há a presença de personagens como Poeira Negra (antigo “Capitão Feio”), Ângelo (antigo “Anjinho”) e professor Licurgo (antigo “Louco”), que misturam o insólito à vida “normal” das personagens. Apesar de na *TMJ* prevalecerem as aventuras que ocorrem no próprio bairro do Limoeiro, nos mangás em geral, a criação de um mundo mitificado é bastante frequente.

No entanto, é preciso lembrar que não se pode opor de maneira radical os efeitos *de realidade e de ficção*. As construções objetiva e subjetiva se entrecruzam e a alternância entre elas faz com que uma narrativa, por mais fantasiosa que seja, tenha alguma ancoragem no real, seja por semelhança ou oposição, o que possibilita o estabelecimento de relações, fazendo com que o texto tenha sentido para o leitor.

Efeito de confiança

O *efeito de confiança* procede de uma intervenção explícita ou implícita do descritor, que exprime sua apreciação pessoal, trazendo uma aproximação de seu interlocutor.

De acordo com McCloud (2008: 217), o mangá é um gênero que apresenta técnicas peculiares, com o objetivo de “amplificar o senso de participação do leitor nos mangás, uma sensação de ser parte da história, em vez de meramente observá-la de longe”. Ao criar esse “senso de participação”, há uma manipulação sensorial do destinatário, orientando seu percurso do olhar e produzindo o que Charaudeau chama de *efeito de confiança*; tal efeito torna o mangá um texto mais dinâmico do que os quadrinhos tipicamente ocidentais.

São descritas, a seguir, as técnicas utilizadas para atrair a atenção e aumentar seu senso de participação de acordo com McCloud (2008: 216), tentando identificá-las no mangá de Maurício.

1) Uso de *personagens icônicas*, nas quais as faces e a figura simples levam à identificação do leitor, ao levá-lo a concentrar-se em detalhes específicos e ampliar o significado, por meio da eliminação dos detalhes (MCCLLOUD, 1995: 30). Há, na *TMJ*,

o destaque para os olhos expressivos; mas as referências ao mangá no desenho das personagens limitam-se às referências feitas nas aventuras (uso de intertextualidade), à expressão de emoções e ao uso de *chibis*. *Chibi* é um termo japonês para definir algo “pequeno”. É um desenho bastante estilizado, com cabeça no mesmo tamanho dos corpos, geralmente sem nariz e a boca nem sempre finalizada. Os *chibis* normalmente são usados para dar um efeito cômico ou mais sentimental, como pode ser observado no exemplo a seguir (*Figura 8*):



Figura 8: Chibi. TMJ n° 41: 30.

2) A **maturidade genérica** apresentada, com a diversidade de gêneros (no sentido de “categorias”) apresentados e temas explorados (esportes, romance, ficção científica, fantasia, terror, etc.). A revista *TMJ* trata de temas variados, mas todos ligados ao universo adolescente. É, no geral, uma mistura de romance, fantasia e esportes.

3) Um **forte senso de localidade**, com detalhes ambientais que ativam memórias sensoriais, criando um contraste com as personagens icônicas – “como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas” (MCCLLOUD, 1995: 42); essa técnica utiliza um conjunto de linhas para o “ser” e outro conjunto para o “ver”, um estilo híbrido que também pode ser denominada de *efeito máscara*. As revistas da turma tradicional têm pouquíssimos cenários, prevalecendo o fundo normalmente azul, amarelo ou rosa, contendo somente elementos essenciais à cena. Nas revistas da turma jovem, por sua vez, o cenário é mais explorado. Várias histórias, inclusive, são iniciadas com a localização dos actantes no espaço, mostrando onde a narrativa se desenrolará.

4) Uma **ampla variedade de designs de personagens**, incluindo tipos diferentes de rostos e corpos. Na revista *TMJ*, as personagens seguem um certo padrão, mantendo os traços semelhantes entre si, assim como ocorre na revista tradicional.

5) **Uso frequente de quadrinhos sem palavras**, combinados com transições *aspecto a aspecto* entre quadrinhos – “transições de um a outro aspecto de lugar, ideia

ou estado de espírito” (MCCLLOUD, 2008: 15) –, levando os leitores a montar cenas a partir de informações visuais fragmentárias. Os quadrinhos sem palavras podem ser encontrados na revista, usados para produzir diferentes efeitos; sem a presença de textos, o conteúdo das imagens é posto em relevo. No entanto, a transição *aspecto a aspecto* é raramente explorada na *TMJ*. Nessa revista, predominam as transições: *momento a momento*, quando uma única ação é retratada em uma série de momentos; *ação a ação*, quando um único sujeito (pessoa, objeto etc.) aparece em uma série de ações; *sujeito a sujeito*, quando há uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena (*op. cit.*, p. 15).

6) Valorização de *pequenos detalhes do mundo real*, de modo a conectar o leitor com as experiências cotidianas, mesmo em histórias fantásticas ou melodramáticas.

7) Expressão de *movimento de forma subjetiva*, por meio de fundos rajados que fazem os leitores sentirem que estão se movendo com a personagem, em vez de simplesmente observando de fora seu movimento. Como se trata de história de adolescentes, por si só “acelerados”, dinâmicos, a expressão da ideia de movimento é bastante utilizada na revista.

8) Vários *efeitos emocionais expressivos*, como fundos expressionistas, montagens e caricaturas subjetivas – todos destinados a oferecer aos leitores uma “janela” para o que as personagens estão sentindo. Além dos olhos expressivos, que “revelam a alma da personagem”, os fundos expressionistas e as montagens também são explorados com o intuito de aumentar a sensação de participação do leitor. Algumas vezes, as montagens são utilizadas para externar o pensamento da personagem, que se mistura à ação.

Enfim, ao observar todas essas características, pode-se dizer que o efeito de confiança na *TMJ* está estreitamente ligado à estratégia de *patemização*, ou seja, procura captar o leitor pela visada de “fazer sentir”.

Efeito de gênero

Por fim, o *efeito de gênero* resulta do emprego de alguns procedimentos de discurso que se repetem e são característicos de um determinado gênero para tornar-se

signo deste (CHARAUDEAU, 2009: 142). Por exemplo, ao começar um relato por “era uma vez”, cria-se o efeito de conto maravilhoso ou conto de fadas.

Como foi discutido anteriormente, Maurício revela que a nova produção (*TMJ*) nasceu para atender à faixa de público que estava deixando de ler a *Turma da Mônica* e interessando-se pelos mangás japoneses. Dessa forma, ao criar a *Turma da Mônica Jovem*, procurou-se manter o perfil da turma da Mônica tradicional, adicionando elementos que tornassem a revista interessante ao público adolescente.

Os temas são voltados para o público adolescente e têm, de forma quase sempre explícita, por objetivo levar os jovens a refletirem sobre determinado assunto. Na maioria das vezes, o tema é retomado na sessão “Fala Maurício”, texto no fim da revista, que torna mais evidente o fazer persuasivo. A figurativização desses temas, em contraposição com a revista infantil, são ações que procuram retratar cenas do mundo adolescente – namoro, conflitos, brigas, fofoca, relacionamento entre amigos e rivais, vida na escola, contato com o mundo virtual, interação em redes sociais etc., ou também aventuras extraordinárias, como é típico nas revistas da Turma da Mônica.

O mangá, por sua dinamicidade, é bastante atrativo ao público jovem. Por isso, houve uma adequação da nova revista ao estilo, criando-se o *efeito de mangá*.

De acordo com Cools (2011: 67), uma das principais características do mangá é seu “ritmo” acelerado e vários fatores contribuem para isso: a *quantidade de informação* que contém em cada quadro; a *ausência de cor*; a *fragmentação* dos corpos e rostos das personagens; o *layout irregular* e a *não linearidade* dos quadros.

No entanto, é importante destacar que, apesar de seguir o estilo mangá, na *Turma da Mônica Jovem* optou-se pela ordem oriental de leitura, da esquerda para a direita (→), diferentemente dos quadrinhos orientais, que são lidos da direita para a esquerda (←).

Todas as características apresentadas mostram como o mangá pode ser atrativo ao público jovem. O senso de participação, a fluidez da leitura, e a dinamicidade dos quadros são fatores essenciais para tal sucesso.

Considerações finais

Por meio da análise do material, conclui-se que, para adequar a revista *Turma da Mônica Jovem* ao novo perfil de leitor (TUd), houve uma mudança de temas que tenta

aproximar o texto ao universo adolescente. No entanto, ao manter a “filosofia” da revista tradicional, não foi possível criar a dinamicidade necessária para atrair o novo público. Dessa forma, a solução encontrada para realizar tal adequação foi criar um gênero *híbrido*, em intertextualidade com o *mangá*, ou seja, produziu-se o *efeito de gênero*.

Por fim, pode-se dizer que, na criação da *TMJ*, tais escolhas não foram aleatórias, mas conscientes. O próprio Maurício de Sousa, em entrevista a uma revista especializada em mangá e animê, revela: “aviso o povo, nossa história é estilo mangá, mas não é mangá. Não pode ser. Manteve nossa arte final, nosso traço, e o pessoal percebe que é uma história da Mônica com uma característica diferente” (LOBÃO, 2008: 32).

Referências

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso: modos de organização*. 1ª ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009.

COOLS, V. The phenomenology of contemporary mainstream manga. In *Image & Narrative*, v. 12, n. 1, 2011.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FERES, Beatriz dos Santos. A qualificação implícita no livro ilustrado “A princesa desejosa”. In *Signum: Estud. Ling.*, Londrina, n. 15/3 (esp): 129-147, dez. 2012.

LOBÃO, D. D. Turma da Mônica cresce e virá mangá – entrevista com Maurício de Sousa. *Revista Neo Tokyo*, n. 38. São Paulo: Escala, 2008.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*, nº 8. “O brilho de um pulsar – parte final”. São Paulo: Panini Brasil, março de 2009.

_____. *Turma da Mônica Jovem*, nº 41. “Cascão, o mestre do vulcão”. São Paulo: Panini Brasil, dezembro de 2011.

_____. *Turma da Mônica Jovem*, nº 61. “A nova Mônica”. São Paulo: Panini Brasil, agosto de 2013.

_____. *Turma da Mônica Jovem*, nº 62. “*Campeões da justiça*”. São Paulo: Panini Brasil, setembro de 2013.