



**MAURICIO DE SOUSA E MEIO SÉCULO DE SUCESSO
COM A SUA TURMA DA MÔNICA**

Ivan Fortunato

Pedagogo pela FCLAr-UNESP

Autor do livro infantil Caminhos de Fortuna

ivanfirt@yahoo.com.br



Maurício de Sousa e meio século de sucesso com a sua Turma da Mônica

Ivan Fortunato

RESUMO

Edgar Morin afirmou que o interesse da pesquisa em mídia não deve ser somente seu caráter manipulativo, mas sua relação com nossos imaginários. O imaginário é uma estrutura da psique humana que constrói e/ou re-constrói o real. O imaginário cultural é cumulativo, o que permite a re-atualização de conteúdos arcaicos. Assim, não é raro encontrar no cinema, na televisão ou na literatura de sucesso (grande audiência) remissões aos deuses e/ou outras representações mitológicas, porque esses permitem acesso ao homem universal. O presente artigo explora os quadrinhos Turma da Mônica, do cartunista brasileiro Maurício de Sousa, a partir desse recorte teórico. O diálogo com Edgar Morin, Muniz Sodré e Gilbert Durand aponta que o estereótipo em cada uma das principais personagens (Mônica, Magali, Cascão e Cebolinha) ressoa no imaginário infantil e, assim, contribui para seu sucesso em território nacional e países para onde foram exportadas.

PALAVRAS-CHAVE:

Comunicação; Indústria Cultural; História em Quadrinhos;

Introdução

Edgar Morin (2003, p. 12) afirmou que o interesse da pesquisa em mídia não deve ser somente seu caráter manipulativo, mas sua relação com nossos imaginários. O imaginário é faculdade essencial na construção e reconstrução da realidade porque exerce grande influência no comportamento dos seres humanos. Essa influência reside no fato de, como explica Castoriadis (1975, p. 148), as sociedades serem organizadas por instituições (igreja, escola, família, empresa, clube, e assim por diante) que, por sua vez, são constituídas por aquilo que delas se imaginam: “essa sociedade [...] é, primeiramente, um símbolo, a insígnia de existência sob a qual toda tribo, toda cidade, toda sociedade sempre atribuiu a si” (Tradução livre do original: “*this society [...] is, first of all, a symbol, the insignias of existence that every tribe, every city, every society has always ascribed to itself*”), que não se trata de uma simples criação da imaginação, mas de uma atuação na realidade a partir de suas representações simbólicas.

Essas representações simbólicas acumulam-se no imaginário e frequentemente reaparecem nas representações humanas de forma re-atualizada (ELIADE, 1992); assim, não é raro encontrar no cinema, na televisão ou na literatura de sucesso (grande audiência) remissões aos deuses e/ou outras representações mitológicas, porque esses permitem acesso ao homem universal. Dito de outra maneira, as re-apresentações/re-atualizações arcaico-mitológicas carregam traços das antigas narrativas orais, dos deuses e/ou dos mitos que, por muitos séculos, atuaram no imaginário cultural e jamais se apagam.

Vemos essa relação na fala de Laplantine e Trindade (1996): “[...] não foi derrotado no confronto com a racionalidade das imagens massificadas, produzidas para o consumo fácil, encontrando-se presente cada vez mais nas fantasias, e projetos, nas idealizações dos indivíduos e em outras expressões simbólicas, religiosas ou leigas, que traduzem e constroem as suas emoções em um novo contexto imaginativo”.

A partir dessa compreensão que é possível identificar remissões aos mitos/deuses arcaicos, que representam o homem universal, em produções midiáticas de sucesso (grande audiência/circulação/renda), ocupamo-nos nesse ensaio em analisar os quadrinhos da Turma da Mônica, criação do cartunista brasileiro Maurício de Sousa, que há mais de 50 anos é sucesso no Brasil e, há mais de uma década, também no exterior.

A produção de Maurício de Souza é extensa: mais de uma centena de personagens, tiras em jornais, revistas em quadrinhos, filmes e curtas-metragens, crônicas, parque de diversões, edições especiais, edições educativas... e a lista continua. Desta forma, pelo limite particular de um artigo e segundo a linha aqui proposta, a análise centrará apenas nas 4 personagens principais de seu trabalho: Mônica – que dá nome à Turma –, Magali, Cebolinha e Cascão; ocupando-se somente de suas características de maior destaque, que estereotipam as personagens.

O imaginário

Jung (1983) explica que independentemente do berço (local de nascimento), assim como o corpo humano tem uma anatomia comum, a mente (ou psiqué) também tem uma estrutura comum que independe de cultura e/ou consciência. A essa estrutura comum o autor deu o nome de

inconsciente coletivo, que é “a mera expressão psíquica da identidade dos temas mitológicos e dos símbolos” (JUNG, 1983, p. 28).

Em *O Imaginário*, Gilbert Durand (2004, p. 36) traça um histórico do imaginário à luz da psicanálise de Jung, propondo a valorização da imagem pelo homem que assume caráter de símbolo quando é o elo entre um “inconsciente não manifesto e uma tomada de consciência ativa” concluindo que o *homo symbolicus* também faz parte do *homo complexus* de Morin (2000).

O que é simbólico, então, está presente na vida cotidiana e, como indicam Laplantine e Trindade, dinamiza “de maneira afetiva as ações humanas” (LAPLANTINE; TRINDADE, 1996). Esses símbolos que transitam pelas ações humanas formam o imaginário cultural, definido por Durand (2004, p. 117) como “uma re-presentação incontornável, à faculdade da simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais”.

É, então, no imaginário cultural que as remissões aos mito-arcaicos irão se re-atualizar,

o mito (juntamente com os sonhos, as variantes psico-patológicas e os estados alterados da consciência) é considerado fonte básica a partir da qual os textos/tramas da cultura são tecidos. Um tecer que tem um movimento contínuo que entendemos aqui como sendo comunicação viva no seio de uma cultura – uma constante reciclagem e elaboração de conteúdos fundantes da condição humana. (CONTRERA, 1996, p. 18)

Mônica e sua turma

O imaginário não é, assim, uma vivência subjetiva e passiva, mas um território de potências ativas. (SODRÉ, 1994, p.107)

Iniciamos a análise de nosso objeto com a fala de Muniz Sodré que expressa a potencialidade do imaginário na criação humana. Sendo o imaginário uma faculdade cumulativa e produtora/reprodutora de cultura, acredita-se que os produtos culturais (em especial os de sucesso – entendidos como aqueles que atingem grande público) carregam atualizações de conteúdos arcaicos, em especial aqueles dos mitos, que representam o homem universal.

A Turma da Mônica é representativa no mundo dos quadrinhos. Os quadrinhos originalmente são produtos infantis, mas há uma dinâmica em sua produção, conforme explica Morin (1987), que torna essa afirmação vazia:

a imprensa infantil, literalmente criada pela indústria cultural, [...] é ao mesmo tempo uma preparação para a imprensa do mundo adulto. A existência de uma imprensa infantil de massa é o sinal de que uma mesma estrutura industrial comanda a imprensa infantil e a imprensa adulta. [...] o fosso que separa o

mundo infantil do mundo dos adultos tende a desaparecer: a grande imprensa para adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos) e multiplicou o emprego da imagem (fotos e desenhos), isto é, de uma linguagem imediatamente inteligível e atraente para a criança; ao mesmo tempo, a imprensa infantil tornou-se instrumento de aprendizagem para a cultura de massa. (MORIN, 1987, p. 39)

Assim, a produção infantil é também adulta, porque prepara a criança para o ingresso no mercado consumidor adulto, ao passo que possibilita ao adulto o resgate da infância. A Turma da Mônica, então, produto da/para a cultura infantil também desperta o interesse nos adultos. Isso porque as personagens principais carregam signos que estão presentes no repertório do público (elementos no imaginário); essa relação, afirma Muniz Sodré (1972, p. 63), amplia a comunicação.

Quais são, então, os signos das personagens principais da Turma da Mônica que estão presentes no repertório cultural da população?



Figura 1: Mônica e seu coelho de pelúcia Sansão

Mônica (figura 1): Na primeira página da edição comemorativa dos 30 anos da Turma da Mônica, Maurício de Souza faz um *cartoon* de si mesmo e descreve a Mônica: “Ela é forte, tem opinião, é líder! [...] É também um pouco baixinha, um pouco dentuça... e cheinha!” (SOUZA, 1993, p. 4).

Na fala de Maurício de Souza estão as características que acompanham a personagem ao longo de todos os enredos e narrativas: (i) Mônica é conhecida como a ‘Dona da Rua’ porque é a mais forte e (ii) os dentes salientes que lhe garantem o apelido de ‘Dentuça’ e gera nela algum complexo. Ainda, Mônica é conhecida e reconhecida por estar sempre com seu coelho azul de pelúcia, o Sansão, a tiracolo.

A personagem Mônica corresponde às expectativas das crianças ao conseguir superar seus problemas. A força exagerada para uma menina foi a forma que o cartunista encontrou para explicar como seria possível para ela superar seus anseios. A pesquisa de Mendes (2002, p. 11), com crianças entre 7 e 12 anos de idade, revela que, para os leitores, a força da Mônica vem do seu coelho Sansão, sem o qual fica fragilizada. Mendes (2002), ainda, explica que as crianças sabem que essa força é fantasiosa, e que a questão do gênero não interfere na relação identificação/projeção com a personagem.

O que chama a atenção na Mônica é, portanto, o ‘empoderamento’ que ela compartilha com seu leitor. Esse fenômeno foi destacado por Gerard Jones (s.d.). O autor explica que a força e a violência presente nos diversos meios de comunicação são utilizadas pelos adultos/jovens/crianças “para se sentirem mais fortes, para canalizarem suas emoções, para

controlarem sua ansiedade, [...] para conseguirem abrir seu caminho através de desafios emocionais e se elevarem a novos níveis de desenvolvimento” (JONES, s.d., p. 7).

Ao se identificar com a força da Mônica e brincar de ser a personagem (em fantasia ou ação), o leitor, nas palavras de Jones (s.d., p. 20), sente-se mais forte, com menos medo e aprende mais a respeito de si mesmo.



Figura 2: Cebolinha, apenas cinco fios de cabelo

Cebolinha (figura 2): O garoto de apenas cinco fios de cabelo é reconhecido por outras duas características: (i) ele troca a letra ‘R’ pela letra ‘L’ ao falar, e a palavra ‘prata’ é dita como ‘plata’, por exemplo, e (ii) ele é o mentor de um sem número de ‘planos infalíveis’ que tem como objetivo ‘dellotar a golducha da Mônica’ – esses planos nunca dão certo e ele apanha da Mônica que usa o Sansão como instrumento.

Trocar as letras é uma disfunção conhecida pelos fonoaudiólogos e é comum em crianças. No caso do Cebolinha, a questão de trocar ‘R’ por ‘L’ recebe o nome de dislalia (Segundo Lima (2008, p. 152), “dislalia radica na alteração de padrões articulatórios que conduzem a realizações sonoras do sistema linguístico alvo”, e é estudada em 4 grupos diferentes). Trata-se, assim, de um personagem que alivia e instrui: alivia a pais e às próprias crianças ao expressar uma síndrome que é comum; instrui porque, ao elucidar o problema, ele pode ser diagnosticado e tratado. Aliás, o personagem é tão importante no trato de disfunções da fala que o ato de trocar letras é conhecido popularmente no Brasil como ‘síndrome do Cebolinha’.

Por fim, os planos do garoto para tentar ‘vencer’ a Mônica e se tornar o ‘Dono da L(R)ua’ secretam criatividade, persistência e vontade de superação.



Figura 3: Cascão e seu fiel guarda-chuva

Cascão (figura 3): O garoto Cascão é muito ativo, gosta de correr, jogar bola, brincar na lama e outras aventuras. Cascão, entretanto, diz nunca ter tomado banho na vida e sempre consegue se esquivar das tentativas dos colegas e das chuvas e temporais.

Assim, toda essa atividade do Cascão, de jogar bola, subir em árvores, ‘nadar na lama’ espelha a vontade que as crianças também têm de jogar bola, subir em árvores e ‘nadar na lama’ – e elas nem sempre podem, porque estão na sala de aula, porque a rua é perigosa, porque moram em prédios, porque não podem se sujar porque já tomaram banho, ou por qualquer outra interferência à natural agitação infantil; Cascão corresponde a essas vontades reprimidas.

Enquanto o Cebolinha possibilita a compreensão da disfunção da fala, o Cascão possibilita o entendimento de medos/fobias. Ora, as crianças compreendem a importância da higiene, mas se divertem com os apuros que o personagem enfrenta por causa de seu medo de água, porque as crianças (e os adultos) também têm seus medos/fobias. O interessante é que na função de divertir, Cascão ensina a lidar com medos e fobias de forma lúdica.



Figura 4: Magali (sem a melancia porque já a comeu)

Magali (figura 4): A menina Magali é a melhor amiga da Mônica. A característica de maior destaque na personagem é a gluttonia. Magali come muito, devora, na verdade. Uma das coisas que mais gosta de comer é melancia.

A questão da devoração não é tratada nas narrativas como um pecado capital, mas é a devoração como metáfora: remete à simbologia de um rito de passagem. Devorar significa engolir o atual para secretar uma novidade. Assim é crescer: a criança está constantemente vivenciando esse rito de passagem, afinal, está descobrindo o seu próprio corpo, as relações com o outro e o próprio mundo.

Alguns comentários para encerrar

Mônica e sua turma são personagens de sucesso no Brasil há algumas décadas. Sua representatividade em território nacional vende gibis, produtos que estampam as personagens (brinquedos, pelúcias, material escolar, e assim por diante), ingressos para seu parque temático (localizado no Shopping Eldorado em São Paulo) e filmes. Além do caráter comercial, a popularidade da Turma também facilita a comunicação de campanhas sócio-educativas (No site oficial é possível obter informações sobre algumas dessas campanhas, como segurança no trânsito, prevenção a doenças e exploração sexual de crianças. Acesso em fevereiro de 2010) e o acesso a jogos/atividades pedagógicas.

O sucesso dessas personagens não se limita ao Brasil. Toda a Turma foi “exportada”, e encontramos Mônica *et all* nos Estados Unidos, Indonésia, Itália, Japão e outros países. Isso por conta do caráter universal presente na sua descrição, que ressoa no imaginário infantil (e também no adulto, já que a infância também não se apaga da mente).

Mauricio de Souza e sua Turma propagam no espaço-tempo a criatividade/sensibilidade da produção brasileira e expressam que a produção cultural de qualidade não é privilégio de uma hegemonia dominante, mas se dá na compreensão do imaginário e concretização dos mitos que o permeiam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTORIADIS, C. *The Imaginary Institution of Society.*, Massachusetts: The MIT Press Cambridge, 1975.

DURAND, G. *O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem.* Tradução de Renee Eve Levie. 3ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.

ELIADE, M. *O sagrado e o profano.* Tradução de Rogério Fernandes. 1ª ed. São Paulo, Martins Fontes, 1992.

JONES, G. *Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta.* Editora Conrad, s.d.

JUNG, C. G. *O segredo da flor de ouro: um livro de vida chinês.* Tradução: Dora Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Petrópolis, RJ: Vozes, 1983.

LAPLANTINE, F.; TRINDADE, L. *O que é imaginário.* São Paulo: Brasiliense, 1996.

LIMA, R. *Alterações nos sons da fala: o domínio dos modelos fonéticos.* In: Revista Saber (e)ducar, v. 13, p. 149-157, 2008.

MENDES, M. L. G. C. *Possibilidades de leitura sobre a personagem Mônica.* INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, in: Anais XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.

MORIN, E. *A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação).* Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 20, abril 2003.

_____. *Os sete saberes necessários à educação do futuro.* Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. – 2ª ed. – São Paulo: Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

_____. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo – I NEUROSE.* Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

SODRE, M. *Jogos extremos do espírito.* Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

_____. *A comunicação do grotesco: um ensaio sobre a cultura de massa no Brasil.* 12ª ed. Petrópolis/RJ: 1972.

SOUZA, M. *Mônica 30 anos.* São Paulo: Editora Globo, 1993.