

6

Bibliografia

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BAKTHIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. Annablume editora, 1999.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Cultrix, 1992.

_____. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Difel, 2003.

BECKER, Carl. *The heavenly city of the eighteen century philosophers*. Yale; Yale University Press, 1966.

CANDIDO, Antonio. **Os parceiros do rio bonito**. 1964. 1ªed. José Olympio. Rio de Janeiro

CÂNDIDO, Antonio. **Os parceiros do rio bonito: estudo sobre o caipira paulista e a transformação dos meios de vida**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2001.

CHAUÍ, Marilena de Sousa. **O que é ideologia**. São Paulo, Brasiliense, 1994.

CIRNE, Moacy (org.); MOYA, Álvaro de; AIZEN, Naumim; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Vozes: Petrópolis, 2000.

CLARK, Alan & Laurel. **Comics: uma história ilustrada da bd**. 1993

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Quadrinhos de não-ficção**. In. XXVI. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-INTERCOM 2003. Belo Horizonte-MG. Anais.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FARACO, Carlos. **Trabalhando com narrativa**. Ática: São Paulo, 1992.

FARBIARZ, Alexandre. **O meio tecnológico de produção gráfica na relação Designer/UniverCidade/Indústria Gráfica**. In.: Anais do p&d design 98. Aend-BR, Estudos em Design

FELIZ ano novo X) - 2006. 2006. Disponível em: <http://kari_gela.blogger.com.br/>. Acesso em junho 2006.

GOOGLE. 2006. Disponível em:<www.google.com.br>. Acesso em junho 2006.

HESKETT, John. **Desenho industrial**. Tradução Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

HIRSH, Sônia. **Revista GIBI**. Nº. 1, 1973.

HUYSSSEN, A. In: HARVEY, David. **A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 1992

ISER, Wolfgang. **Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional**. In: LIMA, Luiz Costa et alii. **Teoria da literatura em suas fontes**. 2. ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1983. v. 2

KHÉDE, Sônia Salomão. **Os personagens da literatura infanto-juvenil**. São Paulo: Ática, 1990,

LIMA, Luiz Costa. **Mimesis e modernidade**. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

LINS, Guto. **Livro Infantil? : projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. Rio de Janeiro, Rosari, 2002.7

LOBATO, José Bento Monteiro. **Conferências, artigos e crônicas**. 1961. São Paulo: Brasiliense.

MC LOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 2005. São Paulo. M.Books.

MONCORVO FILHO, Carlos Arthur. **Histórico da proteção da infância no Brasil: 1500-1922**. 1927. 2ª Edição. ECE.

PÁGINA principal – Wikipédia. 2006. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em junho 2006.

PORTAL da Turma da Mônica. 2006. Disponível em: <www.monica.com.br>. Acesso em junho 2006.

PORTAL do Cidadão – Povos Indígenas. 2006. Disponível em: <www.funai.gov.br>. Acesso em maio 2006.

PORTINARI, Denise B. In: COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. **Formas do design**. Rio de Janeiro: 2AB editora. PUC - Rio, 1999.

REUTER, Yves. **A análise da narrativa**: o texto, a ficção e a narração. Difel: Rio de Janeiro, 2002.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. 7ª Ed. São Paulo, LGE, 1996.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Do contrato social**. Martin Claret: São Paulo, 2002.

SOUSA, Mauricio de. In: GUSMAN, Sidney. **Mauricio quadrinho a quadrinho**: a história da paixão do criador da Turma da Mônica pelos gibis. São Paulo: Editora Globo. 2006.

SOUSA, Mauricio de. **Entrevista exclusiva**. Rio de Janeiro, 2005a. Entrevista concedida à Cristiana Fernandes em 23 março 2005.

_____. **Mônica 40 anos**. Globo: São Paulo, 2005b.

_____. **Navegando nas letras**. São Paulo: Globo, 1999.

VILLAS-BOAS, André. **Modernismo e funcionalismo**: o caminho do design gráfico não é um só. In.: Anais do p&d design 94. Aend-BR. Estudos em Design. P. IX-6, V.2.

WWW.descubraminas.com.br – Atrativo. 2006. Disponível em: <http://www.descubraminas.com.br/destinoturísticos/hpg_atrativo.asp?id_atrativo=1588&id_municipio=28>. Acesso em maio 2006.

ZARUR, Ana Paula. **Por um estudo do significado da ilustração no livro infantil brasileiro**. 1997. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

7 Anexo

1- Há estudos que comparam a linguagem do cinema com a linguagem dos quadrinhos, tomando como base, a narrativa, o corte e o enquadramento como elementos para essa comparação. Com a temática e público com os quais você trabalha, você considera que essa semelhança exista em sua obra? É ocasional ou proposital (caso afirmativo)?

Há total similaridade nas linguagens de cinema e quadrinhos tanto que, qualquer filme ou desenho animado nasce de um *story board*, que é uma história contada em ilustrações, com a descrição das ações em forma "cursiva", sem quebra de tempo.

Depois da criação do *story board*, seu texto, suas sugestões de ações, podem virar cinema ou quadrinhos. No caso de cinema, virão como um espetáculo visual seqüencial, em movimento. No caso dos quadrinhos, o visual, embora seqüencial, vem fracionado, congelado, nas cenas necessárias ao entendimento, auxiliado pelo texto em "balões", à guisa de legendas.

2- Alguns teóricos consideram o cinema como "espetáculo visual". Outros consideram os quadrinhos como "espetáculo da escrita". Você concorda com essas definições? Você acha que os quadrinhos são "palco para a narrativa"?

O cinema como espetáculo total pode ser referência para os quadrinhos. Mas os quadrinhos, com sua agilidade gráfica, podem ser um achado para um bom e arrojado projeto de cinema.

No caso de nossas produções e sua proposta ao nosso público alvo, tenho sugerido que sigamos muito do que vi em cinema, principalmente das comédias antigas, da década de 30. Ali havia momentos mágicos de comunicação, às vezes só em imagens mudas, como na quase totalidade dos filmes do gordo e o magro. Ali você nota o enquadramento ideal para os quadrinhos (do nosso estilo). como se tudo estivesse num palco, onde os atores se movimentam no meio da cena, de corpo inteiros, envolvidos pelo cenário, com compreensão total da ação por parte

do espectador. É como mostramos a turma da Mônica (e outros personagens nossos) aos leitores.

3- Qual é o significado e ação esperados no caso de enquadrar o personagem no centro no quadro?

Acho que expliquei na resposta anterior. Tudo fica mais fácil de entender, desde a ação do personagem quanto o ambiente em que ele está.

4- Há dinâmica de ação esperada nas movimentações e expressões de humor dos personagens? Como essa dinâmica é demonstrada?

Acho que o desenho na HQ, com sua devida técnica, mostra e prepara o leitor para entender a ação, o humor e a espera da "atmosfera" seguinte.

5- Qual é a sua definição sobre o uso de quatro fileiras de quadros por página? Há algum tipo de significado esperado nessa distribuição?

Não. Mas é o sistema de distribuição que se mostrou mais adequado para nosso tipo história em quadrinhos. Poderiam ser três fileiras ou até mesmo uma distribuição heterogênea de ilustrações ligadas entre si como nas histórias dos super-heróis atuais.

Em alguns casos, quando um tema merece ilustrações mais sofisticadas ou há muito texto nos balões (sem possibilidade de simplificá-los), eu sugiro histórias de três fileiras. Eu, particularmente, quando crio, prefiro mais espaço para o desenho. e conseqüentemente páginas com três tiras (ou fileiras).

6- O que é Mitologia para você?

Entendo que é o estudo de mitos, de referências aceitas e sacramentadas por uma boa parcela da população.

7- Roland Barthes define o "mito" nos dias de hoje:

O Mito é uma Fala. Naturalmente, não uma fala qualquer. São necessárias condições especiais para que a linguagem se transforme em mito [...] Mas o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que mito é um sistema de comunicação, uma mensagem.

Você já havia pensado em Mito com a mesma visão de Roland Barthes? Você concorda com essa citação?

Totalmente.

8- O que você considera como ideal nos dias de hoje para a formação de caráter de uma criança em seu ambiente e em sua formação?

Exemplos, referências.

9- Você considera que o lugar e ambiente onde você foi criado como ideal para a criação dos filhos nos dias de hoje?

Tinha muita coisa próxima do ideal. Talvez tenham faltado melhores oportunidades para meu preparo musical. (sou um pianista frustrado).

10- O que você apontaria como mudança do ambiente que você viveu e a realidade hoje vivida nas grandes cidades? O que você manteria?

Nas grandes cidades há as grandes oportunidades, de estudo e profissionais. Nos pequenos centros há a possibilidade do contato mais próximo com as pessoas. O ideal seria a humanização das grandes cidades, levando-se para elas a facilidade do contato humano que viceja nas pequenas localidades.

11- Você considera que o uso de balões é um avanço para a linguagem dos quadrinhos?

São nossas "legendas de filmes", é o som condensado num espaço visual, é a grande ferramenta para a história em quadrinhos também poder ser tratada como literatura.

12- Você considera "quadrinho" linguagem?

Uma forma de linguagem.

13- Já ouvi você dizendo que o "mundo" (posso chamar assim?) da Tina é voltado para o público jovem e, os demais, voltados para o infantil.

É sabido que seu público não se limita somente a crianças, pois como eu, vários adultos lêem as suas histórias.

Essa diversificação de públicos é percebida somente nos roteiros, personagens e cenários ou há elementos gráficos (ícones, balões, expressões) para causar diferenças de humor e movimentação dos personagens? Há alguma referência em outros quadrinhos de outros autores?

Realmente há consumo de nossas historietas por adultos e crianças. Mas os personagens vivem mais ou menos no mesmo universo visual, gráfico, no mesmo estilo "mauriciano", ou teríamos muita diferenciação entre as histórias. Naturalmente tentamos, aqui e ali, dar um "clima" diferente de história para história. Mas mais por força dos temas do que da necessidade de forjarmos um grafismo diferenciado.

14- Comparando revistas mais antigas com as de hoje há diferenças bem marcantes quando reparamos na colorização, traços dos personagens e na própria temática. Há uma preocupação em adaptar os roteiros para as crianças de hoje em dia? Qual é o objetivo dessa adaptação?

Há a necessidade de contarmos histórias com a língua do dia e da hora, respeitando a incrível evolução que as crianças vivenciam hoje, com tantas opções de comunicação ao seu alcance. A criança "acorda" muito mais cedo para a mídia. Conseqüentemente não aceita desde cedo ser tratada como um ser pensante inferior. Pelo contrário. Temos que tornar as histórias mais "espertas" para atender à curiosidade e à necessidade intelectual dos mais jovens.

15- Há inspiração em outros quadrinhos para os quadrinhos do Mauricio de Sousa? Quais são os seus preferidos artisticamente?

Naturalmente no início da carreira, como todo desenhista, recebi influência de muitos autores. Na técnica de roteiros ou nos desenhos. Dessa influência veio o "caldo" que deu no meu estilo. Hoje produzido em série por diversos artistas do meu estúdio.

Entre as influências, recebi muitas "lições" de narrativa e criatividade do mestre Will Eisner (recentemente falecido), autor do "espírito"; gostava das histórias do Ferdinando (Li'l Abner), um roceiro criado pelo genial Al Capp que satirizava o estilo de vida norte americano; achava geniais as histórias do brucutu, o homenzinho pré-histórico, que viajava no tempo; gostava de uma velha história que fazia gozação com o clássico Príncipe Valente; Sir Tereré; gostava do

Popeye da década de 40 (era muito mais criativo do que os "Popeyes" que vieram depois) e apreciava o humor e a simplicidade dos traços da Luluzinha.

16- Por que somente alguns personagens possuem cinco dedos nos pés e outros não possuem dedos? Há alguma diferenciação entre os tipos de personagens?

Essa história está contada e bem explicada numa crônica chamada "por que a Mônica não usa sapatos" que pode ser lida no nosso site www.monica.com.br na seção de crônicas. Veja lá que é interessante.

17- Você se considera fundador de um novo estilo de quadrinhos?

Acho que no decorrer destes mais de 40 anos enveredamos por um caminho gráfico realmente um pouco diferente de outras vertentes e estilos. Mas não chego a me considerar fundador. Sou parte de um processo de influências e resultados.

18- Você acredita em heróis nos nossos tempos? Quem você citaria? O que é ser um herói?

Não acredito em heróis. Nem nas historietas nem na vida real.

nos quadrinhos, em certo momento, houve a explosão dos super-heróis, depois eles e o público sentiram que suas ações, suas interpretações, suas roupagens, andavam meio ridículas. Foi o tempo em que muitos dos "super" entraram em depressão braba.

Recentemente o cinema, como fábrica de espetáculos e efeitos especiais, precisa ressuscitar figuras cheias de poder e roupagens exuberantes para conseguir encher as telas de ação, revoluteios e imponderabilidades. Faz parte do show.

Mas nem eu nem meu mestre Will Eisner acreditamos nos heróis. Tanto que seu personagem mais famoso, o espírito, nasceu ao mesmo tempo do que o Super-homem ou o Batman mas era um ser comum, apanhava como boi ladrão dos bandidões e vivia sofrendo na mão de vilãs insinuantes.

19- Você possui algum(s) herói(s) em sua obra? Por que você o(s) considera(m) assim?

Acho que o herói das histórias em quadrinhos é o desenhista.

Na minha obra, quando muito, há alguns vilões muito mais para engraçados do que para trágicos.

20- Sabemos que seus quadrinhos são utilizados como apoio à alfabetização em algumas escolas. Podemos arriscar que isso se deve a quantidade minimizada de textos dentro dos balões e de elementos de entrada em cena, tornando a compreensão do enredo mais fácil pelo aluno da pré-escola. Além desses fatores, a que você atribui a adoção desse material de apoio na educação?

Acho que você matou a charada no início da questão. Realmente temos a preocupação de simplificar a mensagem no texto e no grafismo.

21- Você considera a sua obra como tipicamente brasileira? Há referências em outras culturas? Por quê?

A história em quadrinhos não é uma invenção brasileira. Consequentemente importamos sua técnica, modismos e formas. Mas no que você usa o nosso jeito de tratar e falar de determinados assuntos, abrissemos um bocado nossa obra.

22- Você acredita que as crianças de hoje são mais ativas que as da época da criação do Cebolinha?

A criança sempre foi e será ativa. Na cidade, dominando um game, nas pequenas cidades empinando pipas ou jogando bolinha, no interior das matas caçando desde cedo e nadando sem medo nos rios de correnteza. É só dar espaço que a criança preenche o mundo e faz de qualquer espaço um mundo.

23- Percebemos atitudes politicamente corretas em seus quadrinhos, como personagens usando a lixeira, tomando cuidados com a natureza etc. Contrapondo essas atitudes, há o Cascão que não toma banho, a Magali que come alimentos que não são nutricionais... Você considera que a criança necessita de conhecer realidades diferentes para a sua boa formação de caráter?

Lógico. porque a vida é assim e a criança, pelos exemplos, pela observação, pela sua própria experiência, vai escolher o caminho que menos dói e que mais vai contribuir para sua formação e crescimento.

24- Por que o Cebolinha agora usa um papel para fazer desenhos da Mônica nos muros das histórias?

Porque sou contra a porcaria que se faz nos prédios e muros da cidade com a grafitagem. Não podemos sugerir, nas nossas histórias, que se faça a mesma coisa.

25- O que é ideologia para você?

Uma filosofia de vida, um conjunto de normas que se escolhe para irmos em frente no dia-a-dia.

26- Você considera sua obra ideológica?

Eu diria que sim. Afinal, tudo o que ponho no papel está conduzido de forma a não ferir suscetibilidades, a agradar, a propor uma idéia positiva, otimista, a deixar uma marca, uma mensagem...

É como estar falando e contando uma história para um filho, e para os filhos temos que contar verdades e passar exemplos. Coisas que há de sobra na nossa obra ficcional.

27- Você acha que seus personagens são seguidores de algum estereótipo? Você se considera como um criador de estereótipo?

Não. os estereótipos estão aí, na vida, nos hábitos, na mídia, impregnados na gente. não os inventei. eles nasceram com o mundo. e conseqüentemente viram chavões dos quais não conseguimos escapar. como a coelhada da Mônica, o medo de banho do cascão, a gula da Magali... - mas quem não conhece alguém como a Mônica, ou como o cascão ou como a Magali.

28- Você considera que seus quadrinhos são representativos de sua forma de ser ou agir? Você se vê praticando coisas que seus personagens praticam? Há algum personagem que você acredita ter sido uma má idéia tê-lo criado?

Os meus quadrinhos são uma projeção do que eu gosto, quero e desejo como mensagem a ser passada. Quanto a praticar o que escrevo nas histórias, não me polio para avaliar isso, mas muito do que um ou outro adulto fala, nas historietas, às vezes é eco de alguma coisa que disse ou vivi.

Quanto a personagens malcriados... alguns ficaram pelo limbo, nestes anos. Mas não por terem sido fruto de uma má idéia. Apenas não emplacaram.

29- Ao mostrar a "Morte" para um menino de três anos, ele caiu na risada dizendo: "que legal, um palhaço!"

O que você acha dessa definição? Que tipo de comparativo com a figura do palhaço, na sua opinião, ele teve?

Uma cara branca, traços fisionômicos como borrões... é uma expressão que pode lembrar um palhaço, sim.

Bom que as crianças não se assustam com nossos monstros.

30- De que forma você acha que a criança deve entender a morte dentro dos quadrinhos?

A proposta é de que o leitor não leve nem a morte nem outros monstros do cemitério muito a sério porque é como acho que deve ser nossa postura também.

Morte não existe (principalmente como a que criei).

Há a nossa ausência, em um determinado tempo. Só.

Pena que permanente... porque a vida é muito legal para ser vivida.

31- Você acha que jogos eletrônicos e brinquedos de última geração diminuem a criatividade das crianças? A partir de que idade você acha que esses brinquedos devem ser introduzidos em seu cotidiano?

Esses brinquedos devem entrar na vida da criança a partir do momento em que forem interessantes. Quando a criança demonstrar curiosidade e competência para começar a brincar com tudo isso e em absoluto diminuem a criatividade. Eu diria até que exasperam e desafiam as crianças a pensar mais rápido.

32- Em algumas histórias a família do Cascão é mostrada como de menor renda do que o resto da turma. Você acha que pelo fato dele ser "mais pobre", aumenta a sua criatividade e destreza para a prática de esportes?

Não há essa indicação nas nossas histórias. O cascão mora num bairro de casas parecidas, sem diferença aparente de renda familiar. Se em algum momento houve essa leitura, foi errada.

33- Além de ter o público definido e podermos dizer que o estilo de Mauricio de Sousa é INFANTIL, qual é a comparação que você acha que podemos

fazer com quadrinhos de outros estilos? Há uma inspiração, referência ou dinâmica de leitura parecida?

A obra mais próxima da nossa (e nossa maior concorrente) é a Disney. Mas são propostas diferentes na ideologia e no grafismo.

34- A que se deve o sucesso de Mauricio de Sousa?

Ao trabalho.

Obrigado Cristiana!

Um abraço e sucesso.

Mauricio de Sousa