

## PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E IDEOLOGIA: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE ARTE, CONCEITO E RELAÇÕES

Jéferson Luis de Azeredo<sup>1</sup>  
Makeila Alves Piazza<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo objetiva compreender como as crianças do Ensino Fundamental percebem os personagens da Turma da Mônica e de que forma elas interpretam o veículo ideológico existente nessas histórias em quadrinhos. É uma pesquisa com abordagem qualitativa, tendo como instrumentos de pesquisa a entrevista semiestruturada realizada com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Ideologia. Senso crítico.

### ABSTRACT

This article aims to understand how children from primary school perceive the characters in the comic Monica and how they interpret the ideological vehicle existing in these comics. It is a qualitative research approach, having as research tool, a semi-structured interview accomplished with students from last grade from primary school.

**Keywords:** Comic. Ideology. Critical sense.

<sup>1</sup> Professor Orientador. Doutorando em Filosofia. Leciona na UNESC e UNIBAVE. jeferson@unesc.net

<sup>2</sup> Formada em Artes Visuais – UNESC.

## 1 INTRODUÇÃO

Há várias possibilidades encontradas nos quadrinhos que podem ser aplicadas durante o processo educativo: o desenvolvimento da produção artística e a criatividade, despertando o interesse à leitura, à ampliação da conscientização, fomentar atitudes críticas, etc.

Muitos conceitos podem ser discutidos com os alunos através de uma história em quadrinhos (que doravante neste trabalho chamar-se-ão HQs): luz, sombra, perspectiva, cores, composição, textura, entre outros, mas, além de serem utilizadas para explicar esses elementos, as HQs são uma oportunidade de propiciar ao aluno uma prática diferente em que ele desenvolva um olhar crítico.

Levar as HQs para sala de aula pode ser, além de um exercício prazeroso e instigante, um instrumento que também aguça o senso crítico dos alunos.

A Turma da Mônica é uma série de histórias em quadrinhos criadas por Mauricio de Souza em 1959 que se tornou a mais importante, chamando atenção de vários leitores.

Mônica é a personagem mais conhecida, ela representa uma menina de personalidade forte, que não leva desaforo para casa, é carinhosa e feminina. Essa personagem foi inspirada na filha de Mauricio, em 1963. No início, ela saía nas tiras do personagem Cebolinha nos jornais, com o tempo, foi tomando espaço e ganhou sua própria revista em 1970 - que se tornou a mais vendida no país.

Desde a década de 80, as HQs da Turma da Mônica vêm influenciando muitas gerações, sendo seu foco principal as crianças. Devido a isso, o UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), em 2005, uniu-se ao Maurício de Sousa Produções para divulgar os direitos da criança e dos adolescentes de maneira divertida.

Devido à importância e à divulgação das HQs, a pesquisa realizada teve como objetivo compreender de que forma as crianças percebem os personagens da Turma da Mônica e como elas interpretam o veículo ideológico ali inserido.

O que motivou os pesquisadores deste trabalho a escolher a Turma da Mônica foi a popularidade dos personagens. Foram selecionadas as crianças do 5º ano (10 e 11 anos de idade), por estarem no último ano do Ensino fundamental séries iniciais e também por terem uma professora que passa mais tempo com elas em sala de aula.

Assim, fez-se esta pesquisa com abordagem qualitativa, tendo como instrumentos de coleta de dados uma entrevista semiestruturada e uma produção artística com observação direta a partir dos estudos realizados.

## 2 COMO SURTIRAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Não se sabe ao certo quando surgiram as histórias em quadrinhos, para alguns autores, a origem da “arte sequencial” é remota, oriunda das pinturas das cavernas, em que já se percebia uma preocupação em narrar e registrar os acontecimentos através de imagens sequenciais, conforme escreve Luyten, “durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história” (1985, p. 16).

Entretanto as HQs nas artes plásticas só obtiveram valorização depois que artistas de nomes respeitados passaram a utilizar e desenvolver trabalhos com esse recurso.

Vergueiro e Santos (2006, p. 4), em sua pesquisa sobre HQs na Universidade de São Paulo (USP), afirmam que foi necessário os artistas Andy Warhol e Roy Lichtenstein se confessarem influenciados pelas HQs para que o mundo acadêmico passasse a dar um pouco mais de atenção a elas. Outro aspecto que colaborou foi a utilização dos quadrinhos por intelectuais europeus como objeto de pesquisa, principalmente no âmbito da linguística e da semiologia.

Por muito tempo, as HQs foram criticadas, mas foi após essas transformações que elas começaram a ter o seu devido valor, tornando-se também um ótimo recurso didático, já que retratam contextos e valores culturais da sociedade.

Dutra (2001, p. 2) comenta que

[...] as histórias em quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis.

Partindo da ideia de que as HQs fazem parte do contexto histórico e relatam as ideologias, são

vistas como propostas de materiais a serem levados à sala de aula, conforme orienta o Parâmetro Curricular Nacional - Arte (Brasil, 1998, p. 67), toda criança deve ter “Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, **histórias em quadrinhos**, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc.” (grifo do autor).

Assim, cabe aos espaços escolares promoverem aos alunos momentos de leitura, discussão e aprendizado com as HQs. Volta-se aqui às seguintes perguntas: como são trabalhadas as ideologias das HQs e quais seus efeitos às crianças?

Segundo Mendes (1990 *apud* ALVES, 2001, p. 6), “podemos nos utilizar das histórias em quadrinho através da análise crítica das histórias feitas em conjunto com a criança”, assim sendo, as HQs não só entretêm, como também trabalham uma mensagem, um conhecimento, uma história e propõem ao leitor uma reflexão sobre o conteúdo apresentado.

### 3 OS ELEMENTOS DAS HQS

Para melhor compreender o motivo que levou a esta pesquisa, foi feita uma análise do que é a HQ e os elementos principais que a compõem, sua utilização no espaço escolar, em especial, na sala de aula, como anteriormente citado, através da pesquisa de campo.

Nas HQs encontram-se diversas mensagens que são, em sua grande maioria, expressas não por ideias escritas, mas por signos e símbolos gráficos. A cor representa bem essa concepção de comunicação, em que, através dela, os artistas conseguem caracterizar e dar identidade aos seus personagens.

A utilização desse elemento visual vem se aprimorando. No início, as histórias eram constituídas somente pelas cores preto e branco, isso acontecia devido às limitações de recursos tecnológicos e por economia de custos, mas, com os avanços possibilitados pela evolução da informática, as HQs passaram a ser colorizadas no computador, dando assim mais destaque aos cenários e aos personagens (RAMOS, 2009, p. 84).

Em alguns casos, as cores utilizadas são o único acesso à compreensão da história, como é o caso de uma sequência cujo personagem vai ficando “vermelho”, essa cor dá a ideia de que o

personagem está ficando irritado; se sua bochecha fica rosada, essa cor pode indicar que o personagem está envergonhado ou tímido, como mostra a representação abaixo.

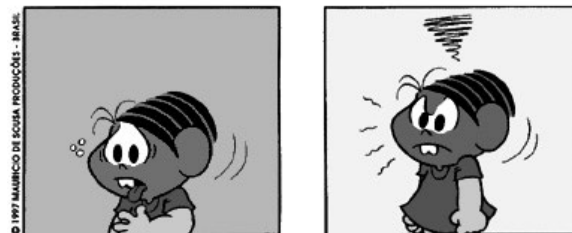


Figura 1

Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/tabloide/tab019.htm>

Entende-se ainda que as cores também servem para criar a identidade e a característica específica de cada personagem, forte marca que fixa e perpetua tais características, a exemplo disso, conforme afirma Ramos, “O Incrível Hulk é verde. O Lanterna Verde também. O Capitão America tem uniforme com as cores da bandeira norte-americana. O vestido da Mônica é vermelho. Os Smurfs são conhecidos por serem azuis” (RAMOS, 2009, p. 84), entre outros que também são conhecidos pelas cores, como o Garfield (laranja) e o Sansão – Coelho da Mônica – (azul).

Reconhecer as cores e as reações que ela provoca é um importante passo para compreender o que a imagem nos quer comunicar.

Outro exemplo a ser destacado é que os personagens da Turma da Mônica são reconhecidos por sua fisionomia: a Mônica usa vestido vermelho e é dentuça; a Magali usa vestido amarelo; o Cebolinha, pelos cabelos de cinco fios; o Anjinho, pelos olhos azuis, cabelos loiros encaracolados e pelas asas; o Franjinha, pelo cabelo loiro e pelo jaleco; Chico Bento traz em sua figura as características típicas do caipira brasileiro, está sempre de chapéu de palha e pés descalços; o Cascão usa as roupas com aspectos maltrados, em seus rosto, são encontradas algumas linhas que demonstram que ele não toma banho.

Barbieri (1998 *apud* RAMOS, 2009, p. 115) diz que os desenhistas procuram criar expressões estereotipadas, “o motivo que leva aos artistas a manterem as fisionomias dos personagens no convencional é promover que o leitor absorva a

informação de forma rápida, facilitando assim o processo de leitura”, devendo ser mantida uma certa unidade com as características do personagem.

Dentro dessa categoria de comunicação, as expressões devem ser apresentadas em consonância, por exemplo, se as feições de um personagem indicarem alegria e o corpo demonstrar irritação, pode-se obter como resultado uma contradição visual (Ramos, p. 115, 2009).

Na figura abaixo, ao fazer a leitura visual da expressão do Cascão no primeiro quadrinho, pode-se perceber que ele sente que Magali faz algo errado no seu cabelo. Essa leitura se torna clara no segundo quadrinho em que o uso da linguagem visual e verbal se complementam, possibilitando ao leitor que ele compreenda imediatamente que o Cascão realmente não gostou do corte que Magali fez em seu cabelo.



Figura 2

Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/cabeca/pag5.htm>

Segundo Cagnin,

As expressões definem o caráter, o tipo dos personagens e também exteriorizam, no transcorrer da narrativa, os seus sentimentos e emoções. Cabe ao desenhista criar uma galeria variada e distinta de personagens, traçar expressões que traduzam os diversos estados afetivos, e, sobretudo, conservar sempre a identidade dos tipos na variedade das expressões fisionômicas. (1975, p. 100)

Mesmo na troca de expressões ou na troca de cenários em que as personagens se inserem, o caráter fisionômico nunca é modificado, é o que acontece quando analisado o movimento do corpo, este jamais altera o personagem, apenas atribui sentidos e significações variadas.

A ideia de movimento pode ser representada de diversas formas, segundo Cagnin (1975 *apud* RAMOS, 2009, p.115), surge primeiramente na

representação do todo (corpo) em relação às suas partes.

Podem adquirir representação de movimento a cabeça, os olhos, as sobrancelhas, a boca, o tronco do corpo, os braços, a mão (em relação aos braços, segurando algum objeto ou no movimento dos dedos), as pernas, os pés, os cabelos.

Essa possibilidade de dar vida e movimento aos personagens é de grande importância na construção das histórias em quadrinhos.

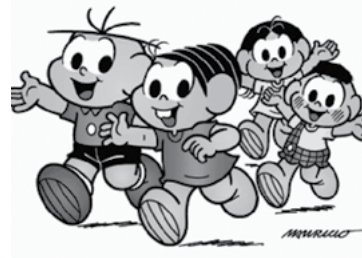


Figura 3

Fonte: <http://amigasdaedu.blogspot.com.br/2012/03/poemas-com-os-personagens-da-turma-da.html>

Outra forma de indicar movimentos é a partir das linhas cinéticas. As linhas cinéticas são as linhas que indicam o movimento dos personagens ou a trajetória de objetos em ação, nas HQs, elas são muito utilizadas para dar dinamismo à narrativa.

Na figura abaixo, a linha cinética indica a personagem Mônica batendo com seu coelho Sansão no Cebolinha e no Cascão.



Figura 4

Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=27990>

Vergueiro (2006 *apud* RAMOS, 2009, p.118) conceitua as linhas cinéticas como a “convenção

gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem”, ou figuras cinéticas.

Outra sugestão de movimento pode ser adquirida quando uma parte do corpo ou o todo são reproduzidos mais de uma vez, essa repetição dará a impressão de movimento.



Figura 5

Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/teatro/pag7.htm>

Associadas ao movimento dos corpos, há as onomatopeias, que são signos utilizados para expressar o som de objetos e ruídos (explosões, socos, tiros, etc.). Para Ramos (2009, p. 78), não há regra quanto ao uso e à criação das onomatopeias, o limite é a criatividade de cada artista.



Figura 6 - POF, Batida, queda.

Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/tabloide/tab001.htm>

E, como último elemento analisado nesta pesquisa, as metáforas visuais usadas pelos desenhistas para transmitir situações na narrativa da história sem usar texto: fumaça saindo da cabeça (indica que o personagem está com raiva); corações (estar apaixonado); lâmpadas em cima da cabeça (mostram que o personagem teve ideia); cobras e lagartos (falar mal, demonstrar que está zangado).

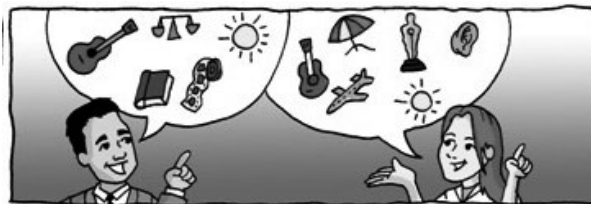


Figura 7

Fonte: <http://chargedodiemer.blogspot.com.br/2010/06/historia-em-quadrinhos-encomenda-para.html>

#### 4 AS HQS COMO VEÍCULO IDEOLÓGICO

A palavra ideologia foi criada por Cabanis, Destutt de Tracy e seus colegas, eles se referiram à teoria das ideias, numa nova sistematização. Chauí define ideologia como

Um conjunto lógico, sistemático e coerente de representações (ideias e valores) e de normas ou regras (de conduta) que indicam e prescrevem aos membros da sociedade o que devem pensar e como devem pensar, o que devem valorizar e como devem valorizar, o que devem sentir e como devem sentir, o que devem fazer e como devem fazer. (CHAUÍ, 1984, p. 113)

Reconhecendo que a ideologia é um conjunto de ideias e que ela é existente nas HQs, devemos agora fazer uma relação entre ambas para constatar sua relevância.

O fato de as crianças se interessarem pelas HQs se dá por se identificarem com as características físicas dos personagens e, ainda, como afirma Flávio Calazans (2008), é “um material comumente acessado pelos alunos para entretenimento e lazer”.

Para Lorenz (1989 *apud* ALVES, 2001, p. 3), os traços juvenis desencadeiam “mecanismos inatos de liberação”. Os liberadores seriam

[...] uma cabeça relativamente larga, predominância da cápsula cerebral, olhos grandes e de implantação baixa, região das bochechas abaulada, extremidades curtas e grossas, consistência elástica e saltitante e movimento desajeitados.

Há o outro ponto relevante em que os personagens são todos garotos-propaganda, portanto, aparecem o tempo todo em várias mídias de comunicação, tornando-se e ensinando como



são adoráveis, sendo “uma forma de expressão tecnológica típica da indústria cultural” (CALAZANS, 2004, p. 7).

As crianças se interessam por esses produtos que levam a imagem desses personagens, os quais são tratados por elas como heróis. Essas propagandas carregam em si valores ideológicos: “compramos o ‘sonho americano’, o desejo de ‘subir na vida’, os estilos de vida, as convicções políticas e éticas que de certa forma são veiculadas sub-repticiamente nos comerciais” (ARANHA; MARTINS, 1986, p. 66).

As crianças ainda estão em formação e ainda não conseguem ver realmente o que está por trás dessas propagandas. Para elas, a Turma da Mônica é um grupo de amigos que querem cuidar delas. Esses personagens ganharam a confiança de milhares de crianças, e várias marcas, ao perceberem isso, utilizam-se da imagem da Turma da Mônica para venderem seus produtos. Para essas crianças, os produtos são bonitos, saudáveis e só irão fazer bem para elas.

A publicidade está mais preocupada em vender ideias. E a ideia criada por Mauricio de Sousa é utilizada por diversas marcas, estando reconhecida hoje.

Essa característica se refere ao efeito “massificador”, de fácil compreensão e mais acessível que livros e outros materiais escritos. Essa característica torna as HQs “construtoras de ideologias e, portanto, afeta a educação de seu público leitor” (MENDES, 1990 *apud* ALVES, 2001, p. 4).

Entretanto, para Alves (Idem), proibir a criança de ler HQs e propor que ela leia apenas livros “sérios” (sem ilustrações), em vez de ajudá-la no processo de abstração pode, de fato, prejudicá-la.

A possibilidade de a criança entender a história a partir do desenho vai ao encontro do pensamento infantil, é necessário que ela saiba então reconhecer os signos visuais e abstrair desses a representação da realidade tangível. Ao ler a história, a criança se identifica com o que encontra ali inserido (personagens, personalidades, etc.), dessa forma, deve-se ter cuidado com o que ela está lendo e se essa leitura está favorecendo para a formação do seu senso crítico, sua sensibilidade.

Como são destacadas por Mendes (1990 *apud* ALVES, 2001, p. 4), as HQs constroem ideologia, que se dá através de estereótipos: classe social, sexo, raça, entre outros. Pode-se perceber isso com

melhor clareza nas HQs da Turma da Mônica, haja vista que os personagens que aparecem nas histórias são geralmente índios, negros, mulheres, portadores de necessidades especiais, etc.

Pelo fato de as HQs da Turma da Mônica terem como público-alvo as crianças e a Mônica ser uma personalidade famosa no meio em que elas se encontram, há as preocupações que levam a identificar se essas histórias estão tendo um caráter de construção de conhecimento, que conduzam a uma formação do senso crítico e da identidade das crianças.

Luz escreve, no artigo “Violência Na Turma da Mônica” (2010, p. 5), que outra postura deve ser observada, o uso dos clichês na Turma da Mônica, e cita que isso pode ser percebido em pelo menos três personagens: “Mônica é a que resolve as coisas na porrada; Cascão odeia água; Magali é a comilona”, ele identifica esses clichês como algo negativo e que, diferente das HQs da Mafalda<sup>3</sup> e do Calvin<sup>4</sup>, não se conhece nenhum personagem da Turma da Mônica por ser inteligente, criativo, gentil, sensível, etc. O autor afirma que há um incentivo ao *bullying* (violência física ou psicológica, intencional e repetida) e que esses personagens citados anteriormente trazem consigo motivos para serem discriminados e agredidos pelos colegas.

Coelho (1993 *apud* ALVES, 2001) escreveu um artigo para a folha de São Paulo com o título *Mônica 30 anos sem psicologia*, no qual ele afirma que os personagens trazem os mesmo clichês descritos pelo autor Luz anteriormente. Mas, diferentemente do jornalista, que define as HQs da Turma da Mônica como uma gama de clichês, Coelho (*apud* ALVES, 2001) usa a palavra psicologia entre aspas, no sentido de uma personalidade que não pode ser caracterizada por traços simples. Saltam aos olhos de quem lê as histórias da Turma da Mônica as características mais marcantes de seus personagens. Porém, ainda que os personagens tenham personalidades muito simples, as histórias da Turma da Mônica estão cheias de “psicologia”.

<sup>3</sup> Mafalda: é uma tira escrita e desenhada pelo cartunista argentino Quino.

<sup>4</sup> Calvin: é uma série de tiras criada, escrita e ilustrada pelo autor norte-americano Bill Watterson e publicada em mais de 2.000 jornais do mundo inteiro.

Elas refletem a maneira como se explica e prevê o comportamento das pessoas no cotidiano.

Dito de outra forma, as histórias da Turma da Mônica são construídas com base no senso comum e por isso tornam-se compreensíveis e “oferecem oportunidades para as crianças aprenderem informalmente sobre aspectos do mundo social” (ALVES, 2001, p. 5).

Sendo assim, quando o autor reproduz em suas histórias valores culturais e ideológicos, oferece oportunidades para que as crianças construam os conhecimentos que irão proporcionar, assim, uma formação, e esta deve ser direcionada ao senso crítico e à sua identidade consciente.

## 5 ENTREVISTA E ANÁLISE DAS INFLUÊNCIAS RECEBIDAS

Na segunda parte da pesquisa, buscou-se, através da leitura de uma das histórias da Turma da Mônica - Marina em Arte na Praça (2011, Edição 55) – com crianças do 5º ano do Ensino Fundamental (faixa etária entre nove e 10 anos de idade), identificar qual a influência que a história exerce na formação e na produção artística. Neste artigo, serão expostos os dados apenas da influência no pensamento, embora os desenhos (produções artísticas - retratos dos colegas) sejam pertinentes, igualmente, à análise, pois neles podem-se constatar igualmente tais influências.

Na edição lida em sala (em que cada criança tinha em mãos a HQ fotocopiada em cores), lê-se que a personagem Marina quer montar a sua primeira exposição e escolhe a praça para expor seus trabalhos, contando com a amiga Mônica para colaborar na organização. Durante o início da história, Marina mostra-se muito empolgada falando da sua felicidade em montar sua primeira exposição na praça, que, como dito pela personagem, é um espaço público, aberto a todas as formas de expressão. Porém, no meio da instalação da exposição, ela e Mônica são surpreendidas por Cebolinha, que também decide fazer o mesmo, só que, diferentemente de Marina, que quer mostrar suas produções, o objetivo dele é ganhar fama e dinheiro.

Iniciou-se, logo após os desenhos já feitos, a entrevista semiestruturada (gravada com autorização para posterior registro). Havia 20 crianças, dentre as quais 10 meninos e 10 meninas. A primeira pergunta feita aos alunos foi: “O que o Cebolinha desenha é o que ele pensa da Mônica?”. Objetivava-se saber o

que as crianças pensavam da atitude do personagem Cebolinha. Dezesesseis revelaram que o Cebolinha realmente desenhava a Mônica gorducha, dentuça e baixinha, pois ele achava que ela era dessa forma. Desses alunos, nove ainda disseram que ele fazia isso, porque não gostava dela e para deixá-la irritada. Como exemplo, as falas abaixo:

Sim, porque ele sempre fica zombando da Mônica, chamando de dentuça, balofo. (Aluna S)

É porque ele acha a Mônica gorducha, dentuça, baixinha. Porque ele tem preconceito com a Mônica. (Aluno AF)

É, porque ele não gosta dela, daí sei lá, ele desenha ela feia. É para irritar ela. (Aluna M)

Observa-se, na resposta desses três alunos, que, primeiramente, percebem que, ao retratar a Mônica, o Cebolinha busca uma forma de estereotipar negativamente as suas características físicas para expô-la perante os visitantes da exposição.

Porém, quatro alunos responderam que o desenho não representa o que Cebolinha pensa da Mônica, mas sim que ele faz isso com a intenção de chamar a atenção para si.

É para irritar, chamar a atenção, porque ele não tem muita atenção. (Aluno A)

Pra chamar a atenção da Mônica. (Aluno G)

Não, porque no fundo ele gosta da Mônica. (Aluna SS)

É porque ele a vê muito diferente do que ela é. (Aluna J)

Esses alunos vão além das atitudes que já se conhecem dos personagens, eles levantam um questionamento sobre a forma que o Cebolinha utiliza para conseguir um pouco de atenção da Mônica. Entre as respostas, vale destacar a terceira frase antes citada, na qual a aluna afirma que há um “amor” do Cebolinha pela Mônica.

Na segunda pergunta - “Você já sofreu algum tipo de intimidação ou agressão na escola?“, percebe-se que alguns alunos têm receio de falar o que realmente sentiam, dos vinte alunos, dez responderam que nunca sofreram nenhuma espécie de intimidação ou agressão na escola e outros nove disseram que sim. Deste grupo, seis responderam

que sofriam intimidação por apelidos impostos pelos colegas (sequela, baleia fora d'água, veado, bruxa, cueca, gorducha), outros três falaram que, além de apelidos, também já haviam sofrido agressões físicas (tapas, socos).

Sim, o J me dá um monte de soco. (Aluno JV)

Já, palavrão, bobica, bater, tapas. (Aluno C)

Já, chamando de veado. Um monte de coisa. (Aluno CA)

Neto (2005, p. 3) afirma que a agressividade nas escolas é um problema universal, pois o *bullying* diz respeito a uma forma de afirmação de poder interpessoal através da agressão, a vitimização ocorre quando uma pessoa é feita de receptor do comportamento agressivo de outra. O autor ainda afirma que pessoas que sofrem *bullying* quando crianças são mais propensas a sofrerem depressão e baixa autoestima quando adultos.

Na terceira pergunta, busca-se entender como as crianças reconhecem a atitude tomada pela Mônica quando ela não está de acordo ou não gosta de algo que o Cebolinha faz. Essa questão foi exposta de seguinte forma: "O que a Mônica faz quando não concorda com o Cebolinha?". Dos vinte entrevistados, dezenove responderam que a Mônica sai correndo atrás do Cebolinha para bater nele com o seu coelho.

Ela pega aquele coelhinho dela e sai rodando e bate nele. (Aluna E)

Dá uma lição nele, fala mal e bate com o coelho. (Aluno A)

Completando a terceira pergunta: "Você concorda com a atitude da Mônica?" Quatorze alunos disseram não concordar com a atitude da Mônica, pois, antes de sair batendo, ela deveria ter conversado com o Cebolinha.

Não. Ela devia falar que não gostou do que o Cebolinha fez. (Aluna S)

Não. Porque a gente não deve ficar batendo nos colegas, pois a violência não leva a nada. (Aluna J)

Não. Por causa que é uma agressão e é muito desagradável bater nas pessoas. (Aluna AF)

Percebe-se que esses alunos reconhecem de imediato as características da personagem. Em um segundo momento, eles respondem que acham essa atitude errada, pois, como exposto pela aluna AC, "*Nunca deve bater, porque tem que ter uma chance de conversar*". Há um sentimento de identificação com o personagem Cebolinha, eles se colocam no lugar do personagem e refletem que eles também não gostariam de apanhar. E o aluno que anteriormente havia dito que ele agredia os colegas muda sua opinião e deixa claro que ele acha errado: "*Não. Porque agressão só leva a coisa ruim. (Aluno JS)*".

Como descrito por Luz, deve-se ter cuidado com algumas posturas observadas nos personagens da Turma da Mônica. Pensando na personagem Mônica, Luz diz que a personagem é a que resolve as coisas na porrada, ele identifica esse clichê como negativo, pois há um incentivo ao *bullying*. Mas, como respaldo ao que Luz afirma, Coelho diz que, mesmo trazendo esses clichês, as histórias da Turma da Mônica são construídas na base da psicologia do senso comum, tornando, assim, compreensíveis e oferecem oportunidades para as crianças aprenderem informalmente sobre os aspectos do mundo social em que estão inseridas.

Na quinta pergunta, buscou-se identificar quais as influências dos personagens: "As pessoas que vão à praça dão valor para o trabalho da Marina?" - essa questão possibilitou descobrir onde se dão as influências comerciais dos personagens da Turma da Mônica.

Dos vinte alunos, onze responderam que sim, as pessoas davam valor, porque gostavam do trabalho da Marina. Das selecionadas, dois afirmaram que:

Dão, porque ela desenha bem. (Aluno CA)

Dão, porque é um trabalho bem bonito e criativo. (Aluno G)

Os dois ficam inseguros em responder e, ao mesmo tempo em que dizem que as pessoas dão valor à obra de Marina, colocam um "acho" no meio da frase, o que nos dá um pouco de incerteza.



Dão. Acho porque os desenhos dela são criativos. (Aluna AF)

Acho que sim. Pois gostam do desenho dela. Hum, por causa do lápis mágico. (Aluna L)

Outros seis dizem que as pessoas que visitam a praça não dão valor à obra da Marina, pois ninguém vai à praça ver a exposição, isso pode ser percebido na resposta da aluna GE.

Não, porque eu não vi ninguém indo. (Aluna GE)

Observa-se que as crianças, ao lerem a HQ, não percebem o personagem Xaveco, que aparece do quadrinho vinte e quatro ao trinta em três, sempre em diálogo com os outros personagens. Observa-se que as crianças se focaram somente nos personagens que são os garotos-propaganda de Mauricio de Sousa, deixando de lado um personagem importante no contexto da história.

Observa-se, no social, que as crianças vivem rodeadas pelos personagens da Turma da Mônica, pois, além de se encontrarem nas HQs e no cinema, eles são vistos em: xampu, fralda, roupas, etc. Isso faz com que a criança se foque mais nesses personagens do que em outros.

A propaganda não vende apenas produtos, mas também ideias. Compramos o 'sonho americano', o desejo de 'subir na vida', os estilos de vida, as convicções políticas e éticas que de certa forma são veiculadas sub-repticiamente nos comerciais. (ARANHA; MARTINS, 1986, p. 66).

Sendo assim, a propaganda vende ideias e a ideia aqui assumida por Mauricio de Sousa e Produções é vender a imagem da Turma da Mônica. Como se pode perceber, ela foi bem "comprada" por esses alunos.

Na sexta pergunta, o objetivo foi identificar como os alunos interpretavam as atitudes dos personagens e se esses reconhecem a mentira através da história. Para essa análise, a pergunta foi: "O que você pensa do Cebolinha ter pegado o lápis?" Os vinte alunos responderam que era errado, pois foi essa atitude do Cebolinha que gerou a confusão final.

Eu acho que é errado, porque ele não sabe usar, não tem entendimento que a Marina tem. Que tanto ele pode usar pra bem e pra mal. (Aluna J)

Mal educado. Porque ele não sabe desenhar melhor que ela, daí ficou com inveja. (Aluno JS)

Eu acho que é errado porque ele devia ter pedido emprestado. Porque não ia ter uma confusão dessas. (Aluna AC)

Para Coelho (*apud* ALVES, 2001), "[...] as histórias da Turma da Mônica [...] refletem a maneira como nós explicamos e prevemos o comportamento das pessoas cotidianamente".

As crianças reconhecem que a atitude do Cebolinha não foi íntegra, pois ele pegou o lápis para conseguir reconhecimento de forma errada. Nota-se também que essas crianças percebem isso de imediato por ser do cotidiano delas, já que há sempre um "sumiço" de material dentro das salas de aulas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal desta pesquisa consiste em investigar e compreender como os alunos percebem os personagens da Turma da Mônica e de que forma interpretam o veículo ideológico existente nas histórias em quadrinhos.

Constata-se que o problema que deu origem a esta pesquisa alcançou um resultado positivo, já que a maioria dos alunos demonstrou, em suas produções artísticas e nas respostas, como interpretam o veículo ideológico presente na HQ exposta em sala de aula.

Ao iniciar a pesquisa, uma das preocupações era perceber como os alunos iam receber o veículo ideológico encontrado na história em quadrinhos e se esta influenciaria nas suas produções artísticas e nas respostas dos questionários, afinal, vive-se em um mundo rodeado por imagens e textos que precisam ser discutidos dentro das salas de aula.

Nas respostas dos vinte alunos pesquisados, percebe-se que dezesseis alunos demonstraram reconhecer somente o que vem apresentado pelo senso comum, reconhecendo apenas os assuntos que fazem parte do seu meio social. Mas, desses alunos, quatro demonstram ir além do que se torna

óbvio perante a leitura, eles levantam outros pontos a serem discutidos na história, vão além das atitudes que já são reconhecidas dos personagens.

As HQs da Turma da Mônica são reconhecidas por serem construídas através do senso comum, tornando-se um material compreensível e que oferece, para as crianças, oportunidades de aprenderem informalmente sobre aspectos do seu meio social, porém os professores devem buscar possibilitar aos alunos atividades que proporcionem que esses vão além do que já está evidente, cabe aos professores mediar e problematizar, para que os alunos percebam os conteúdos que estão por trás da HQ discutida; que se questione sobre os assuntos levantados, auxiliando, assim, na formação da identidade e do senso crítico desses alunos, portanto, conscientes de seu papel dentro da sociedade em que vivem.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, José M. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: ciência e profissão**, Brasília, 2001, v. 21, n. 3, p. 2-9. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 21 mai. 2012.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ed. Ática, 1975. 239 p.
- CALAZANS, Flávio A. **Histórias em quadrinhos na escola**. 3. ed. São Paulo: Ed. Paulus. 2008. 34p.
- CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. 14 ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1980. 125 p.
- FUSARI, Maria F.; FERRAZ, Maria Heloisa C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Ed. Cortez, 1992-1993. 151 p.
- LUZ, Dioclécio. **Violência na Turma da Mônica**. Observatório da Imprensa. 2010. Ed. 578. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/violencia-na-turma-da-monica>>. Acesso em: 8 jun. 2012.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe; MAIA, Regina. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987. 88 p.
- MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v. 26-27, p. 149-158, 1990/1991.
- MÔNICA, Turma da. **Bibliografia dos Personagens**. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/personag/welcome.htm>>. Acesso em: 13 jun. 2012.
- NETO, A. Lopes. **Bullying** - comportamento agressivo entre estudantes. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/jped/v81n5s0/v81n5Sa06.pdf>>. Acesso em: 6 nov. 2012.
- RAHDE, Maria Beatriz F. **Imagem**: estética moderna e pós-moderna. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. 170 p.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. 157 p.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 157 p.
- SOUSA, Mauricio. **Maurício de Sousa** - Históricos. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/mauricio-site/>>. Acesso em: 25 mai. 2012.
- UNICEF. **Mônica, personagem de Mauricio de Sousa, recebe título de Embaixadora do UNICEF**. Disponível em: <[http://www.unicef.org/brazil/pt/media\\_10562.htm](http://www.unicef.org/brazil/pt/media_10562.htm)>. Acesso em: 13 jun. 2012.
- VESTIBULAR, Mundo. **Onomatopeia**. Disponível em: <<http://www.mundovestibular.com.br/articles/698/1/ONOMATOPEIA/Paacutegina1.html>>. Acesso em: 20 ago. 2012.
- WERNECK, Vera R. **A ideologia na educação** um estudo sobre a interferência da ideologia no processo educativo. 2. ed. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1984. 131 p.