

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PUBLICIDADE E TURISMO

DEBORA MANGOLD CAMPOS

**DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA**

**Uma análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções**

SÃO PAULO

2020

DEBORA MANGOLD CAMPOS

**DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA**

**Uma análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Heliodoro Teixeira Bastos Filho

SÃO PAULO

2020

DEBORA MANGOLD CAMPOS

**DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA**

**Uma análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Data de aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Banca Examinadora:

---

Orientador: Dr. Heliodoro Teixeira Bastos Filho

---

Membro Titular: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

---

Membro Titular: Prof. Dr. Cláudir Segura

Local: Universidade de São Paulo — Escola de Comunicações e Artes

*À minha família,*

*Nossa vida daria um gibi.*

## **AGRADECIMENTOS**

A todos os professores que tive até aqui, obrigada pela paciência e vontade de ensinar essa criança que adora aprender.

À minha família, obrigada por me dar todo apoio e amor de que eu precisava (na vida e para terminar os trabalhos da faculdade).

Aos profissionais da ECA e da USP, obrigada por tornar possível meu estudo em um ambiente acolhedor, bem cuidado e único.

A você, caro leitor, obrigada por dar uma chance a este trabalho com título comprido.

E, é claro, obrigada ao mestre Mauricio de Sousa por criar este universo mágico da Turma da Mônica que me encanta há vários anos.

## RESUMO

CAMPOS, Debora Mangold. **Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora: Uma análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções.** 2020. 64 f. Dissertação (Bacharelado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

Esta monografia tem como objetivo analisar a primeira webcomic criada pela Mauricio de Sousa Produções, chamada Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora, lançada em abril de 2020. Serão analisados diversos pontos que tornam essa história importante e interessante para o mundo de quadrinhos, como sua plataforma de veiculação - a rede social Instagram -, o formato pelo qual os novos capítulos são lançados semanalmente, o contexto mundial na qual foi publicada, a escolha da personagem Denise como protagonista e a relevância dessa história para a atualidade. Em um primeiro momento, serão apresentados breves resumos e análises dos principais tópicos para a contextualização da história, sendo eles a história da Turma da Mônica, a construção e evolução da personagem Denise ao longo dos anos, os recursos intertextuais utilizados nas historinhas desde os gibis impressos até a webcomic, a história das webcomics no Brasil e no mundo, e, ao final dessa primeira parte, as mudanças no consumo das redes sociais durante o período de isolamento social. Já na segunda parte será analisada a webcomic em questão, objeto principal de estudo desse trabalho, a partir de conceitos e perspectivas de diversos autores que estudam os elementos das narrativas e histórias, principalmente intertextualidade e metalinguagem. Essa análise abordará primeiramente a webcomic em geral, considerando a história como um todo, para depois apresentar certos quadrinhos específicos, a fim de ilustrar alguns conceitos discutidos na contextualização e outros novos relacionados ao discurso.

**Palavras-chave:** Turma da Mônica. Webcomics. História em Quadrinhos.

## ABSTRACT

CAMPOS, Debora Mangold. **Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora:** An analysis of Mauricio de Sousa Produções' first webcomic. 2020. 64 p. Dissertation (Bachelor Degree in Social Communication with Habilitation in Marketing and Advertising). School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2020.

This essay goal is to analyze the first webcomic created by “Mauricio de Sousa Produções”, called “Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora”, launched in April of 2020. Various concepts that make this story important and relevant to the world of comics will be analyzed, such as its divulgation platform - the social network Instagram -, the way new chapters are released weekly, the global context in which it was published, the choice of the character Denise as the protagonist and the relevance of this story in the present time. At first, brief summaries and analysis of the main topics for the story contextualization will be presented, being them the history of “Turma da Mônica”, the creation and evolution of the character Denise through the years, the intertextual resources utilized in the stories from printed comics to the webcomic, the history of webcomics in Brazil and in the world, and, at the end of this part, changes in social medias consumption during the time of social isolation. In the second part, the webcomic itself, the main object of study of this essay, will be analyzed through concepts and perspectives of different authors that study the elements of narratives and stories, mainly intertextuality and metalanguage. This analysis will firstly tackle the webcomic in general, considering the story as a whole, and afterwards certain specific comic chapters will be presented in order to exemplify concepts discussed in the contextualization and new ones related to the speech.

**Key-words:** Turma da Mônica. Webcomics. Comics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pré-lançamento da webcomic.....	28
Figura 2 - Pré-lançamento da webcomic.....	28
Figura 3 - Pré-lançamento da webcomic.....	29
Figura 4 - Primeiro quadrinho da webcomic.....	31
Figura 5 - Um dos primeiros quadrinhos da webcomic.....	33
Figura 6 - Quadrinho da webcomic que exemplifica a ironia da personagem.....	34
Figura 7 - Quadrinho da webcomic que exemplifica a ironia da personagem.....	34
Figura 8 - Quadrinho da webcomic que sintetiza a essência da personagem.....	36
Figura 9 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem.....	36
Figura 10 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem.....	37
Figura 11 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem.....	37
Figura 12 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem.....	38
Figura 13 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem.....	38
Figura 14 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual a um meme da internet..	40
Figura 15 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às produções culturais brasileiras.....	41
Figura 16 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às produções culturais brasileiras.....	41
Figura 17 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às histórias da Mônica....	42
Figura 18 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às histórias da Mônica....	43
Figura 19 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	45
Figura 20 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	45
Figura 21 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	46
Figura 22 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	46
Figura 23 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	47
Figura 24 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	47
Figura 25 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	48
Figura 26 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	48
Figura 27 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	49
Figura 28 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem.....	49

Figura 29 - Quadrinho da webcomic que demonstra a essência da personagem.....	50
Figura 30 - Quadrinho da webcomic com referência ao empoderamento feminino.....	51
Figura 31 - Quadrinho da webcomic com referência à meritocracia.....	52
Figura 32 - Quadrinho da webcomic com referências a celebridades da era digital.....	52
Figura 33 - Quadrinho da webcomic com referências a profissões modernas.....	53
Figura 34 - Quadrinho da webcomic com referência ao tema das fake news.....	53
Figura 35 - Quadrinho da webcomic com referência ao tema das fake news.....	54
Figura 36 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	54
Figura 37 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	55
Figura 38 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	55
Figura 39 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	56
Figura 40 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	56
Figura 41 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo.....	57

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução.....</b>	<b>10</b>
<b>2. História da Turma da Mônica.....</b>	<b>11</b>
2.1. Mauricio de Sousa.....	11
2.2. Mauricio de Sousa Produções.....	12
<b>3. Construção e evolução da personagem Denise.....</b>	<b>13</b>
<b>4. Intertextualidade nas histórias da Turma da Mônica.....</b>	<b>15</b>
<b>5. História das webcomics.....</b>	<b>18</b>
5.1. Origem das Webcomics.....	18
5.2. Webcomics no Brasil.....	22
<b>6. Redes sociais e webcomics na quarentena.....</b>	<b>25</b>
<b>7. Análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções.....</b>	<b>27</b>
7.1. A webcomic em geral.....	27
7.1.1 Antecedentes.....	27
7.1.2. Lançamento e discurso.....	29
7.1.3. Formato.....	31
7.2. Alguns quadrinhos.....	32
7.2.1. Sarcasmo e ironia.....	32
7.2.2. Intertextualidade.....	39
7.2.3. Metalinguagem.....	43
7.2.4. Temas atuais.....	50
<b>8. Considerações Finais.....</b>	<b>58</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>60</b>

## 1. Introdução

Em abril de 2020 a Mauricio de Sousa Produções publicou os quadrinhos iniciais da sua primeira webcomic - chamada “Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora” - , uma história em quadrinhos criada para a internet e veiculada exclusivamente através da rede social Instagram da Turma da Mônica. Um novo episódio composto de 10 quadrinhos é publicado toda quarta-feira às 19 horas na página oficial da Turma da Mônica, sendo o primeiro publicado em primeiro de abril de 2020 e o mais recente em 25 de novembro de 2020.

A história é protagonizada pela personagem Denise, que vem ganhando notoriedade nos últimos anos por trazer tendências, memes das redes sociais e assuntos da atualidade para as histórias. Assim, faz bastante sentido que Denise assuma o protagonismo da primeira história em quadrinhos da Turma da Mônica criada para o meio digital e conduza a “turminha” para um novo caminho mais moderno e condizente com a atualidade.

Para contextualizar essa webcomic, serão apresentados alguns resumos dos principais tópicos relacionados à história, sendo eles a história da Turma da Mônica, da Mauricio de Sousa Produções e do próprio Mauricio de Sousa; a construção e evolução da personagem Denise desde sua primeira aparição nos gibis, em 1989, até sua repaginação nos últimos anos para uma menina bastante antenada, sincera, engraçada e ambiciosa; o uso de recursos intertextuais nos quadrinhos da Turma ao longo dos anos; a história das webcomics no Brasil e no mundo e a mudança no consumo dessas histórias digitais e das redes sociais no contexto de isolamento social por conta da pandemia do novo coronavírus. A partir desses pontos fundamentais para a compreensão do contexto da história, será apresentada sua análise.

Na última parte desse trabalho será apresentada a análise da webcomic em si, desde um panorama geral da história até uma avaliação crítica de alguns quadrinhos em questão de linguagem e assuntos abordados. Para essa parte serão utilizados conceitos de autores e pensadores ligados à comunicação, às novas mídias e, principalmente, aos quadrinhos no mercado nacional, como Santos (2013) e Vergueiro (2015), além de autores que analisaram especificamente os quadrinhos da Turma da Mônica, como Alvarenga (2010) e Verdolini (2007).

## 2. História da Turma da Mônica

### 2.1. Mauricio de Sousa

Mauricio Araújo de Sousa nasceu em Santa Isabel, em 1935<sup>1</sup>; desenhista e quadrinista, tornou-se conhecido internacionalmente por ter criado a Turma da Mônica há mais de 60 anos. Apesar de ter nascido nessa pequena cidade do estado de São Paulo, mudou-se com a família ainda pequeno para Mogi das Cruzes e desde criança expressava seu amor por desenhos e histórias em quadrinhos, em grande parte influenciado pelo ambiente cheio de livros e cultura que seus pais, ambos poetas, proporcionaram. Em 1954, aos 19 anos, foi para a capital paulista para seguir seu sonho, buscando um emprego na área de ilustração, contudo, acabou começando sua carreira como repórter policial no jornal “Folha da Manhã”.<sup>2</sup>

Sua primeira tira oficial foi publicada em 1959, no jornal “Folha da Tarde”, e era protagonizada pelo jovem cientista Franjinha e seu cão Bidu. Os personagens que hoje protagonizam a maioria das histórias e são conhecidos por todos os brasileiros foram criados entre o final da década de 1950 e início da de 1960, sendo eles Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali. Com a popularidade crescente desses personagens, Mauricio lançou em 1970 sua primeira revista, chamada inicialmente de “Mônica e sua Turma”, devido ao grande sucesso dessa menina “gorducha, baixinha e dentuça” junto ao público. Ao longo das décadas de 1970 e 1980, os outros três personagens principais também ganharam suas revistas.<sup>3</sup>

Desde então, são mais de 250 personagens criados, mais de 1 bilhão de gibis vendidos<sup>4</sup> - exportados para mais de 30 países e traduzidos para mais de 10 idiomas -, diversos filmes, animações, peças teatrais, produtos licenciados e até parques temáticos. Assim, a partir de uma tira única de um garoto com seu cachorrinho, Mauricio de Sousa criou uma grande empresa de comunicação que lidera o mercado nacional de histórias em quadrinhos infanto-juvenis - com mais de 85% desse mercado<sup>5</sup> - e possui um grande papel na comunicação nacional como um todo, principalmente entre o público mais jovem, proporcionando muitas vezes a alfabetização informal dessas crianças.

---

<sup>1</sup> Reportagem do site da Revista Galileu sobre Mauricio de Sousa.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Ibid.

## 2.2. Mauricio de Sousa Produções

Criada em 1959 com a publicação da primeira tira, a Mauricio de Sousa Produções (MSP) vem se atualizando para continuar relevante nesses mais de 60 anos de história. Chamada inicialmente de Bidulândia Serviços de Imprensa<sup>6</sup>, a empresa movimenta hoje mais de dois bilhões de reais por ano, com uma tiragem de 2,5 milhões de gibis por mês, mais de quatro mil de produtos licenciados, parques temáticos, eventos, canais e páginas nas redes sociais, além de outras plataformas.

Dividida hoje em editorial, comercial (produtos licenciados, produções audiovisuais e área digital) e a Mauricio de Sousa Ao Vivo (eventos, parques e espetáculos), a MSP tem como fonte de renda principal o segmento de produtos licenciados, que corresponde a 90% do faturamento da empresa<sup>7</sup>.

Assim, ao longo dos anos a Mauricio de Sousa Produções soube se reinventar e atualizar para continuar relevante para seus consumidores, desde o pioneirismo no licenciamento de seus personagens até a criação de conteúdos exclusivos para o digital, tornando-se cada vez mais importante no cenário da comunicação infanto-juvenil nacional. Um grande exemplo recente e bem-sucedido dessa modernização é o lançamento da série de revistas da Turma da Mônica Jovem, desenhadas em estilo mangá, buscando aproximar-se do público adolescente e jovem adulto, sendo hoje uma das revistas em estilo mangá mais vendidas do Brasil.<sup>8</sup>

Como disse Rodrigo Paiva, diretor da Mauricio de Sousa Produções, em uma entrevista de 2019 para o veículo Meio e Mensagem, a MSP “deixou de ser uma simples empresa de quadrinhos para ser uma empresa de economia criativa” (PAIVA, 2019)<sup>9</sup>. Assim, a escolha da maior empresa nacional no ramo de histórias em quadrinhos de criar uma tirinha completamente digital, por enquanto sem versão impressa, disponibilizada somente no Instagram oficial da empresa, reflete o pioneirismo e o espírito inovador da companhia, como diz Mônica Sousa, diretora executiva da MSP,

Nesta ação, estamos reinventando o fluxo das comics da MSP. O que antes se originava nos gibis e era postado em nossas redes sociais, agora será integralmente desenvolvido para as plataformas digitais para, quem sabe, ganhar uma versão física. (2020)<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> Reportagem do site “Meio e Mensagem” sobre os 60 anos da Mauricio de Sousa Produções.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Reportagem do site “Forbes” sobre os 80 anos de Mauricio de Sousa.

<sup>9</sup> Reportagem do site “Meio e Mensagem” sobre os 60 anos da Mauricio de Sousa Produções.

<sup>10</sup> Reportagem do site “São Paulo para Crianças” sobre a webcomic.

Com a publicação da primeira webcomic criada diretamente para o meio digital, a MSP segue sua estratégia de se adaptar às tendências do momento e criar conteúdos, produtos ou histórias que provoquem interesse e sejam pertinentes na contemporaneidade, tudo sem comprometer suas criações, ou seja, “sem perder a essência, seus personagens ganham formas e se renovam em diferentes plataformas ao longo desses anos” (FERREIRA, 2019)<sup>11</sup>. O fato da personagem Denise estrelar essa história para o meio digital reforça a fala de Marci Ferreira, uma vez que a essência dessa personagem estaria em acompanhar as tendências, lançar modas e estar por dentro de tudo que acontece dentro e fora do Bairro do Limoeiro - bairro fictício onde acontece a maior parte das aventuras da turminha -, então a escolha dessa protagonista faz todo sentido para a personagem e para a história.

### 3. Construção e evolução da personagem Denise

Denise apareceu nos quadrinhos pela primeira vez em 1989, na historinha "A Fina"<sup>12</sup>, sendo nos primeiros anos retratada como uma personagem secundária sem aparência definida, que aparecia quando os roteiristas precisavam de mais uma menina na história, sem grandes detalhamentos de sua personalidade, fisionomia ou vestuário.

Ao longo dos anos, Denise ganhou sua própria personalidade e uma aparência definitiva - estabelecida na historinha "O Concurso das Denises!" (Mônica Nº 160, Editora Globo, janeiro de 2000)<sup>13</sup>, na qual há um concurso para decidir qual “atriz figurante” que já interpretou a personagem em historinhas anteriores seria escolhida como a “Denise definitiva”, ou seja, uma dessas “atrizes” definiria a personalidade e o visual oficial da personagem, a fim de acabar com a multiplicidade de visuais e com a falta de uma personalidade coesa.

Assim, a “atriz” Creusa Maria, que já havia “interpretado” Denise em várias histórias, ganhou o papel definitivamente, determinando sua aparência (cabelo castanho-avermelhado preso em duas marias-chiquinhas), vestuário (um vestido roxo ou rosa) e personalidade, sendo retratada agora como uma garota extrovertida, fofa e sincera, o que faz com que ela venha se tornando cada vez mais adorada e relevante no mundo dos quadrinhos.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Reportagem do site Meio e Mensagem sobre os 60 anos da Mauricio de Sousa Produções.

<sup>12</sup> Wíki Fandom da Turma da Mônica.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

De personalidade forte e memorável, Denise é conhecida por ser carismática, fofoqueira, bisbilhoteira e sempre antenada com o mundo atual, desde as gírias, tecnologias e modas do momento até os “babados” da Turminha.<sup>15</sup> Ela vai além da realidade do Bairro do Limoeiro e traz para as histórias uma nova visão de mundo, mais realista e atual, e compartilha suas opiniões com o grupo de modo sincero e direto, podendo ser tomada como indelicada. Como disse o roteirista Emerson Abreu, principal responsável pela repaginação da personagem nos últimos anos, em uma entrevista concedida à Márcia Silva de Alvarenga,

Denise é a mais autêntica das personagens da Turma da Mônica, sem medo de falar o que vem à cabeça, às vezes irônica e sarcástica, sua sinceridade machuca e é interpretada erroneamente como "grosseria" por alguns leitores (...) Denise tem uma visão mais cínica em relação ao mundo, é mais inteligente, descolada e realista.<sup>16</sup> (ABREU, in ALVARENGA, 2010, p. 42-43)

Muito mais do que apenas uma personagem secundária, Emerson Abreu a define como sua “válvula de escape” (ABREU, in ALVARENGA, 2010), assim, suas opiniões e expressões polêmicas são um modo de externalizar as próprias opiniões de seu roteirista principal, sendo um modo de atualizar a Turma “sem abalar a imagem dos personagens principais, que possuem mais visibilidade do público e não podem arriscar sua reputação a todo o momento.” (ALVARENGA, 2010, p. 23).

Como estudado por Alvarenga (2010), em diversas histórias “Denise é fundamental para introduzir uma perspectiva do mundo real” (p. 15), uma vez que ela traz uma visão mais madura e realista da vida e do mundo, o que a torna mais original e sincera do que muitos personagens ingênuos dos quadrinhos.

Nos últimos anos, Denise caiu no gosto popular ao incluir nas histórias as tendências da atualidade, desde as gírias de uma novela popular até temas importantes como empoderamento feminino e desenvolvimento do mundo digital e das redes sociais, então seu protagonismo nessa história inovadora é mais do que justificado. Além da historinha - de autoria de Emerson de Abreu, responsável pela mudança de atitude e personalidade da personagem nos últimos anos -, Denise também irá protagonizar todas as redes sociais oficiais da Mauricio de Sousa Produções.<sup>17</sup>

Tal qual a personagem, o lançamento dessa webcomic busca atualizar a Turma da

---

<sup>15</sup> Wiki Fandom da Turma da Mônica.

<sup>16</sup> Entrevista de Emerson Abreu concedida à Marcia Silva de Alvarenga.

<sup>17</sup> Reportagem do site “São Paulo para Crianças” sobre a webcomic.

Mônica e a Mauricio de Sousa Produções, uma vez que estar presente no ambiente digital é fundamental para continuar relevante para os consumidores modernos, ou seja, “as empresas que não se adaptarem a esse novo meio de comunicação perderão a oportunidade de estreitar contatos com essa geração que se amplia” (CIRIBELI; PAIVA, 2011, p. 70). Assim, uma empresa tão importante para seu segmento e para a comunicação nacional deve sempre procurar a maneira mais próxima e pertinente de se comunicar com seus consumidores reais e potenciais - nesse caso os jovens e adultos, principais usuários das redes sociais no país.<sup>18</sup>

#### **4. Intertextualidade nas histórias da Turma da Mônica**

Desde muito antes da webcomic estrelada pela Denise, as histórias da Turma da Mônica sempre dialogaram com diversos acontecimentos, produtos culturais, celebridades e conceitos do mundo real. As histórias, em vez de voltadas somente para o público infantil, como dita o senso comum, são cheias de referências culturais e sociais que não são captadas pelas crianças, já que não possuem muito conhecimento do mundo, enquanto “o leitor adulto percebe isso muito mais, devido a seu conhecimento de mundo ser maior do que o da criança” (VERDOLINI, 2007, p. 162).

Assim, enquanto o público infantil aprecia as histórias pelos temas lúdicos, cores vibrantes e problemas simples, o público jovem e adulto vê nessas mesmas histórias todos os elementos intertextuais que enriquecem a trama - além de deixá-la mais engraçada e “culto”, no sentido de ter mais referências culturais -, uma vez que para compreender esses elementos intertextuais é “preciso um repertório ou memória cultural e literária para decodificar os textos superpostos” (SANT’ANNA, 1999, p. 26), o que revela que “Mauricio de Sousa busca manter seu leitor adulto, valorizando-o, ao utilizar-se abundantemente da intertextualidade implícita” (VERDOLINI, 2007, p. 162), sendo suas referências das mais diversas fontes, o que torna o texto ainda mais rico culturalmente.

Este conceito amplamente explorado nos quadrinhos há várias décadas é chamado de intertextualidade, segundo o qual “em um texto está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou memória discursiva dos interlocutores” (KOCH, 2004, p. 17), ou seja, qualquer texto produzido está imerso em um grande panorama discursivo, o qual influencia diretamente na compreensão

---

<sup>18</sup> Segundo o relatório “Digital in 2020”, realizado pelo We Are Social e Hootsuite.

daquele, uma vez que é anterior a ele, o que foi posto como “o primado do intertextual sobre o textual” (BARROS; FIORIN, 2003, p. 4).

Mauricio, então, reconhece o potencial da intertextualidade como uma ferramenta que contribui para a contação de uma história, além de enriquecê-la culturalmente. Como “o conhecimento que se tem sobre o que já foi lido anteriormente contribui na elaboração de um sentido ao novo texto” (VERDOLINI, 2007, p.79), ele e sua equipe de roteiristas da Mauricio de Sousa Produções compreendem a importância de dialogar com outros textos e produtos culturais, mesmo que seu público-alvo imediato - o público infantil - possa não perceber este esforço.

Desde a publicação de suas primeiras revistas, Mauricio

Teve uma preocupação em misturar a fantasia e o imaginário com acontecimentos reais, algo que de fato pudesse acontecer no universo infantil, para uma maior aproximação com as crianças; além de preencher as histórias com eventos atualizados de cada época. (VERDOLINI, 2007, p. 87)

Percebe-se que o autor sempre buscou e ainda busca aproximar suas histórias dos leitores, promovendo uma maior identificação ao introduzir elementos do cotidiano em suas tramas. E ao longo dos anos os roteiristas foram se especializando e profissionalizando no diálogo com produtos culturais cada vez mais diversos, tendo, por exemplo, publicações que traziam referências a celebridades, gírias de novelas, paródias de séries e filmes clássicos ou do momento, além de muitas outras. No decorrer das décadas, os recursos intertextuais (ou dialógicos)

Foram se tornando mais específicos, sofisticados, e o que se vê hoje são histórias plenas de alusões, citações, paródias e paráfrases das mais variadas fontes do mundo real: filmes, contos de fadas, clássicos da literatura universal, músicas e programas de televisão. Sejam elas discretas ou audaciosas, estão cada vez mais presentes nas historinhas, sempre buscando atingir o riso com o que há de mais recente na mídia. (VERDOLINI, 2007, p. 88).

Além de referências culturais, as historinhas também vêm se atualizando em relação às transformações sociais e tecnológicas dos últimos anos, uma vez que os personagens comentam sobre redes sociais, internet, memes e diversos outros elementos do mundo digital. Há uma década, Alvarenga (2010) já percebia a revolução temática e atualização das referências para temas contemporâneos, relevantes para o leitor familiarizado com o ambiente virtual, e, segundo a autora,

Definitivamente, as revistinhas da Turma da Mônica expandiram o repertório. Ainda que não falem abertamente sobre todos os tabus da

sociedade atual, as histórias publicadas nos últimos quatro anos correspondem, cada vez mais, ao mundo contemporâneo e às transformações consequentes desse momento. (p. 23)

Por meio desse uso de referências e acontecimentos do mundo real, as histórias estão cada vez mais próximas da realidade de seus leitores. Em vez de histórias infantis, com função de apenas entreter, as tramas contribuem para o crescimento e desenvolvimento pessoal ao expor situações cotidianas e promover reflexões sobre as transformações sociais,

As histórias da Turma da Mônica abordam diversas temáticas e possuem personagens que motivam no leitor o desenvolvimento da opinião crítica sobre os diversos assuntos das histórias. Dessa forma, a abrangência desse gibi está, também, na utilidade que se pode fazer desse meio de comunicação. As histórias servem para entreter, ensinar e estimular os leitores. (ALVARENGA, 2010, p. 46)

O roteirista principal da personagem Denise e da webcomic, Emerson Abreu, discorre sobre a importância das histórias em quadrinhos em relação aos temas abordados e a seu potencial transformador, assim,

Encarar os gibis apenas como diversão passageira é minimizar o poder de uma das mais formidáveis mídias de reeducação social que existem. Uma criança pode aprender a lidar com diferentes situações pelas quais ela vai passar (ou está passando) na sua vida, contribuindo no seu crescimento como pessoa. [...] Estou falando de mudanças internas, de atitude, de comportamento e visão de mundo. São essas as mudanças que importam. (ABREU, in ALVARENGA, 2010, p. 44-45)

A intertextualidade, as referências socioculturais e as situações cotidianas funcionam como pontos de aproximação do universo de fantasia com a realidade, e as histórias que abordam esses temas atuais contribuem para a formação de indivíduos críticos e reativos, que percebem o mundo a sua volta e refletem sobre ele, partindo das críticas sutis - ou nem tanto - apresentadas no universo fictício da Turma da Mônica. Segundo essa análise,

Você pode ler uma história da Turma da Mônica e ter uma percepção diferente de outra pessoa, mas é provável que as referências usadas pelo gibi façam os dois leitores notarem correspondências com as próprias vidas. Como veículos da mídia, os gibis da Turma da Mônica são uma linguagem para contextualizar e contribuir para que os leitores compreendam o mundo moderno. (ALVARENGA, 2010, p. 47)

Logo, junto com a atualização dos temas, piadas e referências da Turma, a adaptação para uma nova mídia com o lançamento da primeira webcomic é apenas mais um passo lógico na modernização das histórias para o século XXI, que tem na internet e nas redes sociais novos palcos para criação, produção e divulgação dessas e de muitas outras histórias.

## 5. História das webcomics

### 5.1. Origem das Webcomics

Desde antes dos servidores entrarem em cena e facilitarem o acesso à internet, os quadrinistas, cartunistas e criadores de conteúdo buscavam divulgar suas histórias das mais diferentes maneiras, até transformando seus quadrinhos em texto enquanto os computadores não possuíam uma interface favorável a imagens e desenhos (SANTOS, 2011). A partir da década de 1990, os quadrinhos online - que ficaram conhecidos como webcomics - começaram a ser divulgados de uma maneira mais próxima da que é vista hoje (SANTOS, 2011), e desde então é possível observar um aumento exponencial no número de quadrinhos e quadrinistas que expõem seu trabalho no meio virtual, devido principalmente à facilidade de se publicar na internet - o que não se limita somente às histórias em quadrinho, obviamente, mas se estende a diversos ramos da comunicação, dando a esses criadores de conteúdo uma plataforma simples, intuitiva e virtualmente gratuita.

Sendo assim, a partir da década de 1990 os quadrinistas começaram a explorar algumas das possibilidades que a internet proporciona, como a tela infinita (MCCLOUD, 2006), referente ao tamanho agora “livre” dos quadros em uma história, já que a internet fornece uma tela infinita - uma página infinita - para os quadrinistas criarem, sem limites de tamanho, forma, largura, entre outros aspectos físicos dos quadrinhos.

Como explica o autor Rodrigo Otávio dos Santos, “A internet dá mais liberdade ao autor (e aos personagens) do que um jornal ou livro” (2011, p. 7), e essa liberdade nunca antes vista que a internet oferece a esses autores poderia então ressignificar e revolucionar todo o modo de criar quadrinhos: o tamanho dos quadros, não mais “presos” ao tamanho de uma página de revista ou uma tira de jornal; a “qualidade” do conteúdo, uma vez que não haveria mais revisores nem editores obrigatórios para a publicação (SANTOS, 2011), os autores poderiam então divulgar suas obras com temas polêmicos, imagens absurdas e qualquer outro conteúdo “impublicável” nos meios de comunicação tradicionais; a forma de divulgação e recepção desses quadrinhos, uma vez que o criador pode muitas vezes procurar o feedback direto de seus consumidores, público que está consumindo aquele produto cultural de primeira mão, e possivelmente criar seus próximos conteúdos levando em consideração as opiniões e reações diretas desses receptores.

Contudo, apesar de todas as inovações e transformações que a internet viabiliza, são poucos os autores que exploram todas as possibilidades da hipermídia (MENDO, 2008), - definida como

O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extraír textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. (GOSCIOLA, 2003, p. 35)

Ou seja, a maioria dos quadrinhos encontrados nos meios digitais ainda segue o padrão “pré-internet”, modelo inicial de quadrinhos que contava com um certo número de quadros, sequência linear, imagens estáticas, entre outras “regras” da criação das HQs, uma vez que esses eram os elementos que caracterizavam e validavam essas histórias, assim

A herança cultural e linguística dos quadrinhos impressos ainda é uma condição relevante na produção contemporânea como um todo. A justaposição espacial deliberada de imagens em sequência [...] foi acrescida [...] de uma série de convenções formais, como o emprego de balões de fala, onomatopeias, símbolos e linhas cinéticas, sarjetas, diagramação retangular, quebras de linha, estruturação em páginas. Reforçadas culturalmente, essas convenções passaram a constituir uma espécie de “linguagem” dos quadrinhos, que foi fortemente arraigada na cultura moderna de forma cada vez mais global. A consolidação dessas convenções ainda é dominante nos quadrinhos de modo geral, ecoando veementemente mesmo nas produções em meio digital. (MACHADO, 2017, p. 9)

Como “a mudança para o suporte digital significou uma ruptura com muitos dos elementos que constituíam a forma e linguagem tradicional das histórias em quadrinhos.” (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 87), a visão de que o modo “tradicional” de se fazer quadrinhos - antes do computador - seria o “certo” e o modelo a ser seguido mesmo na produção online fomentava bastantes debates nos fóruns de discussão de HQtrônicas (FRANCO, 2001). Nesses fóruns, havia a divisão entre participantes “tradicionalistas” e “visionários”,

Nessa divisão, os tradicionalistas são aqueles que acreditam que a inclusão de elementos hipermídia (como sons e movimento) desvirtua totalmente os quadrinhos, posicionando-se contra esse tipo de hibridização e a favor de que as HQs permaneçam sendo veiculadas em seu suporte tradicional papel, já os visionários, em sua grande maioria acreditam que estamos diante de uma grande revolução da linguagem das HQs, que as levará ao novo padrão sinestésico, superando as possibilidades dos quadrinhos impressos. (FRANCO, 2001, p. 105).

Apesar dos debates analisados terem ocorrido nos primeiros anos do século XXI, nos primórdios da internet para uso do público geral - quando os computadores eram máquinas complicadas, a internet mais lenta e a capacidade de armazenamento de arquivos digitais muito menor do que a atual -, ainda hoje, com os novos softwares mais intuitivos e de simples manuseio, uma internet mais rápida e uma conexão bem mais estável, a utilização de animações e outros recursos disponíveis na criação online ainda é pequena, com poucos exemplos de artistas que exploram essas possibilidades a fundo (KRENING; SILVA; SILVA, 2015), por mais que a inserção desses recursos seja uma tarefa bem mais fácil e intuitiva do que supunham os “tradicionalistas” dos anos 2000.

Logo, para se adequar às novas mídias digitais, os quadrinistas devem atualizar seu modo de criação e produção para agradar aos públicos do meio virtual, principalmente os jovens e adultos das redes sociais, que buscam consumir conteúdos inovadores e relevantes que ultrapassem os limites antes impostos às publicações impressas, explorando recursos como “interatividade, animação, som, tela infinita, diagramação dinâmica e narrativa multilinear” (MACHADO, 2017, p. 9), para que as convenções e “regras” que definem as HQs possam ser atualizadas de modo a representar com maior eficácia o atual momento de novas oportunidades e possibilidades proporcionadas pela tecnologia, momento no qual as fronteiras entre as diferentes mídias online e offline são cada vez menos nítidas (MACHADO, 2017).

Como todas as formas de comunicação, “hoje estamos no meio de uma nova revolução da mídia - a mudança de toda cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas pelo computador”<sup>19</sup> (MANOVICH, 2001, p. 19, tradução nossa), então as histórias em quadrinhos refletem este momento de adaptação e mudança que tanto os emissores quanto receptores dessas mensagens têm enfrentado. Se, por um lado, a maioria dos autores não utiliza os novos recursos de criação em suas histórias, por outro, as diversas vantagens e facilidades de uma história digital, sem um suporte físico, atraem muito mais artistas, uma vez que “as principais vantagens das histórias em quadrinhos digitais sobre as tradicionais são que elas podem ser lidas em qualquer parte do mundo e geralmente são gratuitas.” (CAPPELLARI, 2010, p. 232), o que possibilita um universo de criadores e leitores muito maior e mais diverso.

---

<sup>19</sup> Today we are in the middle of a new media revolution - the shift of all culture to computer-mediated forms of production, distribution, and communication.

Com o advento da internet, nossa cultura e sociedade estão sendo influenciadas e determinadas pelas tecnologias da informação (SCHLITTLER, 2011), que evoluem e são atualizadas em uma velocidade cada vez mais acelerada. As mídias não estão mais separadas e isoladas entre si, elas agora se misturam e seus conteúdos migram e se movimentam através dos diversos meios de comunicação, o que é descrito por Jenkins (2009) como o fenômeno da convergência midiática, definido como o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 29). Os quadrinhos que eram impressos em revistas e jornais devem migrar, e, para além disso, se adaptar às diferentes mídias e plataformas que a internet possibilita.

Como as histórias em quadrinhos, “as mídias, o entretenimento e a informação de modo geral migraram para o ciberespaço, ocasionando mudanças estruturais na forma como estes conteúdos são produzidos, distribuídos e consumidos” (KRENING; SILVA; SILVA, 2015, p. 37). Essas mídias passaram a dialogar de forma cada vez mais complexa e intrincada (JENKINS, 2009), não sendo mais possível a separação total dessas plataformas midiáticas, e, com a utilização cada vez mais frequente das novas mídias para impulsionar e atualizar os meios de comunicação tradicionais, “os elementos que compõem a gramática dessa linguagem híbrida vão sendo definidos” (FRANCO, 2001, p. 165) e “lentamente a sintaxe dessa intermídia vai sendo construída pelos próprios artistas” (FRANCO, 2001, p. 166).

Assim, com as múltiplas possibilidades de narrativas que a internet proporciona - sejam elas bem aproveitadas ou não -, as empresas e marcas de todos os segmentos buscam aproveitar essas oportunidades, como uma divulgação mais barata (às vezes até gratuita), uma ampla variedade de mídias e plataformas para criação e divulgação, uma maior liberdade de temas, formatos e conteúdos, entre muitas outras vantagens, e com a Mauricio de Sousa Produções não poderia ser diferente.

Afinal, a revolução da internet pode ter mudado a forma de produção, divulgação e consumo dos quadrinhos, juntamente com tantas outras formas de comunicação, mas no final “a essência e o objetivo continuam o mesmo: contar histórias através de recursos visuais e textuais” (KRENING; SILVA; SILVA, 2015, p. 41).

## 5.2. Webcomics no Brasil

Como já discutido anteriormente, “nos últimos anos, as histórias em quadrinhos - HQs - passaram por transformações, visando sua adaptação a uma nova realidade” (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 81), sendo essa a realidade da (r)evolução tecnológica, uma era de constantes transformações e modernizações aceleradas em todas as esferas da vida social, mas principalmente no âmbito das tecnologias. Para as histórias em quadrinhos,

O desenvolvimento de tecnologias gráficas de informação e comunicação eletrônica representou o ápice de um processo de concorrência entre os meios de comunicação de massa, fazendo com que as HQs passassem a enfrentar maior diversidade de meios de entretenimento. (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 81)

Para muito além do suporte do papel - que possui mais limitações e barreiras -, a internet e o computador possibilitaram novos meios de criar e divulgar essas histórias, ou seja, “uma verdadeira reviravolta ocorre nas histórias em quadrinhos com a popularização da internet, que proporciona aos quadrinistas a possibilidade de divulgar e disseminar seus trabalhos online” (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 82).

Com o advento da internet e, junto dela, de novos softwares intuitivos, aplicativos, sites e redes sociais, o processo de criação, produção e divulgação de uma história em quadrinhos é muito mais rápido, fácil e acessível. Não há mais o fator limitante da verba, da falta de suporte ou de meio de divulgação, por conseguinte diversos quadrinhos são expostos na mídia gratuitamente, inspirando futuros artistas. A inclusão de efeitos sonoros ou visuais também se tornou bastante simples nos últimos anos, assim sendo,

Atualmente, centenas de artistas das HQs criam seus sites e utilizam alguns softwares inovadores de fácil manuseio, que permitem experimentar com os recursos de hipermídia. Com isso, é fácil entender porque o número de sites de quadrinhos na Internet é muito grande e cresce a cada dia, revelando que estamos vivendo um momento de experimentação dos novos recursos. (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 82)

Partindo das HQs adaptadas para CD-ROMs - que surgiram em meados da década de 1990 segundo McCloud (2006) e deram início “à hibridização da linguagem das HQs com as possibilidades abertas pelos recursos de mídia por meio do computador” (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 83) -, os quadrinhos têm hoje na internet um novo suporte que proporciona possibilidades de criação e divulgação nunca antes vistas. Contudo, como já argumentado previamente, a mesma situação vista no panorama mundial de quadrinhos digitais também pode ser vista no Brasil, segundo a qual a maioria das webcomics não utiliza de forma eficaz

as novas possibilidades de narrativa proporcionadas pela internet, principalmente a oportunidade de uma maior interação entre leitor e a obra, que é pouquíssimo explorada nas webcomics produzidas atualmente, geralmente ficando restrita à mudança de quadrinho por parte do leitor para dar continuidade à história, assim

Pode-se dizer que as histórias em quadrinhos digitais estão ainda no seu início. Apesar de diversos exemplos serem encontrados, poucos utilizam os recursos multimídia disponíveis em suportes digitais. A interatividade ainda é pouco explorada, ficando no geral em níveis muito básicos de interação, não sendo essa um recurso essencial à narrativa. (KRENING; SILVA; SILVA, 2015, p. 43).

Uma das primeiras histórias em quadrinhos nacionais produzidas para o digital, ou seja, uma das pioneiras webcomics brasileiras foi “Combo Rangers”, criada no final da década de 1990 (SANTOS; CORRÊA, 2014), uma das primeiras a ser criada especificamente para a internet (SANTOS; CORRÊA, 2014), mas ainda seguindo a forma “padrão e tradicional” de se fazer quadrinhos, não utilizando muitas das inovações e atualizações possibilitadas pela internet.

Como analisam Santos e Corrêa (2014), “essa webcomic seguia a padronização artística de narrativas gráficas sequenciais publicadas no Brasil, principalmente os materiais cômicos convencionais” (p. 108), o que está de consonância com a ideia apresentada no tópico anterior deste trabalho que as convenções e “normas” da produção tradicional e impressa de quadrinhos ainda regem a maioria dos quadrinhos digitais (MACHADO, 2017).

Pela época em que foi produzida - final da década de 1990 e início da era digital acessível e popular no Brasil -, Fábio Yabu, criador da história (SANTOS; CORRÊA, 2014), foi bastante pioneiro e até vanguardista ao produzir para este ambiente relativamente desconhecido que era a internet uma série de quadrinhos totalmente criados para o digital. Como afirmam os autores, “Yabu foi um dos primeiros artistas nacionais, senão o primeiro, a realizar a empreitada e desbravar um ambiente completamente desconhecido à arte e às histórias em quadrinhos” (SANTOS; CORRÊA, 2014, p. 110), o que revela a genialidade e coragem desse autor ao buscar nessa nova plataforma um ambiente propício para divulgar sua arte e estimular outros artistas a fazerem o mesmo,

Nesse sentido, Combo Rangers, um produto da mídia digital que é acessado por um grande número de usuários da internet e possui características inovadoras, seja pelo seu pioneirismo como webcomic ou por conter referências intertextuais, pode ser considerado como uma forma de neovanguarda. (SANTOS; CORRÊA, 2014, p. 109)

A partir de histórias pioneiras como essa, criadas diretamente para o digital na década de 1990, a produção nacional de quadrinhos vem sendo cada vez mais influenciada pelo digital. Em relação ao consumo dessas histórias em quadrinhos criadas para o ambiente virtual - as tais webcomics -, as redes sociais são a principal plataforma em que essas tiras são compartilhadas, curtidas e comentadas, já que “no Brasil há poucos websites agregadores de quadrinhos” (SANTOS, 2011, p. 12), o que, apesar dessa informação ter sido coletada há quase uma década, reflete no predomínio do consumo de webcomics nas redes sociais em comparação com o consumo nos poucos sites agregadores de quadrinhos, uma vez que o povo brasileiro é o segundo que mais passa tempo nas redes sociais, segundo uma pesquisa da empresa britânica GlobalWebIndex realizada em 2019<sup>20</sup>.

Para além das webcomics e das HQs digitalizadas, a internet proporciona diversos novos meios de interação entre criadores e consumidores de quadrinhos, como sites, fóruns, grupos de bate-papo, redes sociais, sites para financiamento de autores e histórias, blogs, sites de relacionamento entre fãs e colecionadores e muitos outros. (SÁ; VERGUEIRO, 2015)

Além desses novos meios de interação, no Brasil, a internet viabilizou um maior número de estudos, artigos e trabalhos acadêmicos sobre a produção nacional de quadrinhos, revelando o “aumento do interesse por parte da academia nas histórias em quadrinhos” (CALLARI; GENTIL, 2016, p. 23). Como um grande centro nacional de pesquisa de quadrinhos temos o Observatório de Histórias em Quadrinhos da USP - hoje coordenado pelo professor e pesquisador Waldomiro Vergueiro -, que impulsiona essa produção acadêmica há mais de 30 anos.

Assim, pode-se perceber que “as histórias em quadrinhos mantiveram seu poder de fascinação no mundo digital” (SÁ; VERGUEIRO, 2015, p. 90), e os leitores continuam imersos nos mundos ficcionais criados pelos mais diversos artistas - que agora fazem parte de um escopo muito mais variado, devido às vantagens das webcomics -, que encontram na internet seu público fiel que aguarda ansiosamente a publicação do novo capítulo de uma saga (CAPPELLARI, 2010), como os fãs de Turma da Mônica que toda semana aguardam ansiosamente por um novo capítulo da história “Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora”.

---

<sup>20</sup> Segundo a reportagem do site “The Asean Post”.

## 6. Redes sociais e webcomics na quarentena

Desde a declaração oficial da pandemia global do novo Coronavírus, feita pela OMS em março de 2020, mais de 2,8 bilhões de pessoas<sup>21</sup> enfrentam seu dia a dia com algum tipo de restrição ou modificação a fim de evitar a expansão do número de infectados. Esses cidadãos buscam fazer suas tarefas e obrigações do modo mais seguro possível, seguindo as recomendações dos órgãos de saúde internacionais, como ter aulas online, trabalhar de casa e, principalmente, evitar sair de casa.

Assim, com todo este tempo “livre”, mas ainda “presos” dentro de casa, esses indivíduos voltaram sua atenção para seu celular e para a interação social pela internet, a forma de interação mais segura nesse período de isolamento social. Segundo uma pesquisa da consultoria Kantar, realizada entre 14 e 24 de março, bem no início da pandemia no Brasil, as redes sociais “Facebook”, “Instagram” e “Whatsapp” tiveram um crescimento de 40% nesse período<sup>22</sup>.

Em um panorama mais global, a empresa de pesquisa de marketing “GlobalWebIndex” realizou uma pesquisa em abril deste ano, considerando dados de consumidores de 17 países, em relação às mudanças no consumo de mídia durante a pandemia, e os resultados vão de acordo com os apresentados pela consultoria brasileira: 23% falam que estão passando mais tempo nas redes sociais, 24% em aplicativos de mensagens e 29% estão assistindo mais programas nos serviços de streaming<sup>23</sup>. Esses dados reforçam o senso comum que as pessoas estão passando mais tempo nas redes sociais durante a pandemia, como uma maneira de tornar o período de isolamento social menos “isolado”.

Contudo, segundo diversas pesquisas, mas especialmente uma realizada pela Universidade da Pensilvânia, nos EUA, e publicada no “Journal of Social and Clinical Psychology”, o uso intensivo das redes sociais pode prejudicar sua saúde mental, resultando em um maior sentimento de isolamento, principalmente no momento que vivemos agora. Segundo Melissa G. Hunt, autora do estudo, “usar as redes sociais menos do que você normalmente usaria leva a diminuições significativas em ambas a depressão e solidão”<sup>24</sup> (2020).

---

<sup>21</sup> Segundo a reportagem do site “Portogente”.

<sup>22</sup> Segundo a reportagem do site “Kantar Ibope Media”.

<sup>23</sup> Segundo a reportagem do site “The Asean Post”.

<sup>24</sup> Using less social media than you normally would leads to significant decreases in both depression and loneliness.

Apesar disso, as pessoas continuam a ver nas redes sociais uma saída para se sentir menos solitárias durante o isolamento social, período no qual, para muitas pessoas, a única diferença entre os dias é o conteúdo postado e consumido na internet, como escreveu Olivia Lamb (2020) para o site “The DePauw”

O único conforto que você tem é saber que o que você vê na tela em sua mão vai provavelmente ser diferente daquilo que você encontra entre as mesmas paredes dentro daqueles mesmos quartos. Rolar pela tela das redes sociais se torna uma rotina monótona que consome horas do seu dia. Essa é a realidade de fazer quarentena na era digital.<sup>25</sup>

Assim, diversas marcas e empresas aproveitaram este período para estreitar seus laços com seus consumidores através das redes sociais, como a Mauricio de Sousa Produções, que lançou sua primeira webcomic no início da quarentena, proporcionando entretenimento para seus consumidores e fãs que estavam seguindo o isolamento social.

As webcomics, charges e cartuns publicados nas redes sociais trazem para os usuários da internet uma forma de entretenimento diferente do conteúdo pessimista e/ou negacionista que se vê nessas plataformas. Por alguns minutos de seu dia, esses leitores esquecem a situação precária em que se encontra o país - que é no momento o terceiro em número de infectados e segundo em mortos - para se alegrar com alguns quadrinhos criados para eles. Seja com uma charge crítica que os estimula a pensar ou com uma webcomic engraçada que os faça esquecer, essas formas de arte publicadas na internet buscam ajudar essas pessoas a enfrentar esta época difícil e incerta.

“Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora” surge nesse período como uma válvula de escape para esses fãs de Turma da Mônica que buscam nas redes sociais um lugar seguro e reconfortante para ter um momento de alegria e dar umas boas risadas. Com piadas inteligentes, sacadas sarcásticas e comentários “bafônicos” que só a Denise sabe fazer, essa história vêm trazendo a cada semana alguns momentos de alegria para seus leitores, proporcionando um pouco mais de conforto e paz para este período tão complicado.

---

<sup>25</sup>The only comfort you have is knowing that what you see on your handheld screen will probably be a change of pace from whatever you find between those same walls in those same rooms. Scrolling through social media becomes a monotonous routine that takes up hours of your day. This is the reality of quarantining in the digital age.

## 7. Análise da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções

### 7.1. A webcomic em geral

#### 7.1.1 Antecedentes

Nos dias 31 de março e primeiro de abril de 2020 foram postados no Instagram oficial da Turma da Mônica três conteúdos referentes ao lançamento da webcomic, sendo que o primeiro apenas se referia a um “babado” que estava por vir, enquanto os outros dois, postados horas antes do primeiro capítulo, comunicaram a novidade da primeira webcomic da MSP, revelando seu nome, protagonista e forma de divulgação.

Os conteúdos tinham como destaque principal a personagem Denise e utilizavam, tanto na linguagem verbal quanto visual, uma abordagem mais jovem e dinâmica, como a personagem com uma placa com a frase “Segura o recalque” e a hashtag #JustiçaParaSecundários”, que revelam sua personalidade e papel na turma, como uma tentativa de apresentá-la a públicos novos que talvez não a conhecessem, já que, além da webcomic, ela também iria protagonizar as redes sociais da empresa.

A seguir serão reproduzidos os conteúdos na íntegra, para que o leitor deste trabalho possa se familiarizar com a personagem e com os traços clássicos da Turma da Mônica, que foram adaptados ao longo dos anos, tornando-se mais arredondados e definidos. Outros pontos interessantes que podem ser observados nesses posts são o esquema de cores, que está em consonância com o figurino da Denise - seu conhecido vestido roxo - e a utilização de diferenciações ortográficas, como palavras inteiras em letras maiúsculas, para dar destaque, e uso de emojis e gírias populares para se conectar com seu público digital.

Enquanto os dois primeiros conteúdos postados eram vídeos que brincavam com a ideia da Denise estar “invadindo” as redes sociais da empresa e tomando uma historinha para si, o terceiro dialogava com os “haters” da personagem, que teriam que “segurar seu recalque”, já que ela iria protagonizar a historinha e as redes sociais.

Figura 1 - Pré-lançamento da webcomic



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 2 - Pré-lançamento da webcomic



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 3 - Pré-lançamento da webcomic



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

#### 7.1.2 Lançamento e discurso

Em primeiro de abril de 2020, a Mauricio de Sousa Produções lançou sua primeira webcomic, chamada “Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora” e protagonizada pela personagem Denise, até então secundária, que vem obtendo mais destaque nas historinhas nos últimos anos. Postada semanalmente - toda quarta-feira às 19 horas - no Instagram oficial da Turma da Mônica, ela está programada para ser finalizada em dezembro deste ano.<sup>26</sup>

Os capítulos semanais consistem em 10 quadrinhos sequenciais postados no feed da página, mas que também são “repostados” e salvos nos destaques do Instagram - uma série de stories (vídeos de até 15 segundos) que, ao contrário de stories normais, não são apagados após 24 horas e ficam salvos no topo da página dessa rede social -, para que os fãs possam acessar a historinha completa de uma maneira mais rápida, sem precisar ficar procurando os capítulos no meio das postagens da marca. Os fãs também podem acessar o conteúdo no

<sup>26</sup> Reportagem do site “São Paulo para Crianças” sobre a webcomic.

Instagram através da hashtag #TurmadaDenise, que se refere ao fato de que nessa webcomic Denise é a dona da rua e protagonista da história.

A sinopse oficial da história, divulgada pela Mauricio de Sousa Produções, segue a linguagem utilizada pela personagem, com suas gírias, vocabulário típico, como “deboche”, “babado” e outras frases, como pode ser observada abaixo na íntegra

A personagem sincerona, extrovertida e muito engraçada vai divertir os fãs da MSP em uma história cercada por mistério e tensão; além de muito meme e deboche, CLARO. Na trama, para lidar com o reaparecimento da Boneca Tenebrosa, Mônica indica a Denise para ser a nova dona da rua (e protagonista da comic!). Mas será que isso vai dar bom? SEM SPOILERS! Para saber, só acompanhando. Ah! Só um detalhe... a personagem não irá dominar somente essa webcomic: ela vai protagonizar todas as redes oficiais da MSP – inclusive com muitas pitadas de novela mexicana. BABADO, né?!

<sup>27</sup>

Vale ressaltar que o discurso utilizado nessa descrição da história e o próprio discurso da personagem não são gerados a partir da perspectiva da editora unicamente, mas sim da sociedade, uma vez que Denise utiliza essa linguagem como forma de se aproximar e provocar uma identificação com seu público-alvo, em sua maioria jovens adultos que passam bastante tempo nas redes sociais. Seu discurso, então, é composto a partir de outros discursos que vieram anteriormente e possibilitaram sua construção, o que está ligado aos conceitos de dialogismo de Bakhtin (1986) e interdiscurso de Hansen (2013).

Ambos os autores discorrem sobre a coletividade da construção do discurso, ou seja, para esses pensadores todo discurso é construído a partir de outros, logo, o discurso “não é individual porque se constrói como um “diálogo entre discursos”, uma vez que mantém relações com outros discursos.” (BARROS, 2005, p. 32) e ainda,

O interdiscurso é a relação entre discursos, entre um discurso com uma multiplicidade de discursos-outros, outras vozes discursivas anônimas que se manifestam em um dado discurso. Esses discursos alheios penetram no discurso, interferindo assim no seu sentido. (HANSEN, 2013, p. 48)

As falas e o vocabulário da personagem estão em consonância com essas teorias, uma vez que ela busca aproximar-se dos seus leitores a partir do uso de um discurso ligado a eles, ou seja, Emerson Abreu - como já apresentado antes, autor da webcomic e responsável pela personagem Denise nos últimos anos - constrói o discurso de sua personagem a partir de outros discursos relacionados ao público mais jovem, a fim de promover maior identificação com este público.

---

<sup>27</sup> Reportagem do site “Omelete” sobre a webcomic.

Figura 4 - Primeiro quadrinho da webcomic



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

### 7.1.3 Formato

Como já discutido anteriormente, a maioria das webcomics hoje encontradas na internet ainda segue o modelo de criação “tradicional” dos quadrinhos - sem utilizar a ampla gama de recursos intermídia disponíveis atualmente (KRENING; SILVA; SILVA, 2015) -, imortalizado nas revistas impressas e até hoje considerada a forma “correta” de se fazer quadrinhos por muitos autores (MACHADO, 2017).

A webcomic da Turma da Mônica não é exceção a essa “regra” dos quadrinhos digitais, uma vez que, apesar de ter sido criada especialmente para as redes sociais, ela segue basicamente a estrutura dos quadrinhos já impressos pela marca, como quadros com formato fixo, sem animações nem outros recursos midiáticos disponibilizados na internet (KRENING; SILVA; SILVA, 2015). A própria interatividade com o leitor, que deveria ser um diferencial a ser explorado nas redes sociais, quase não é utilizada na história, sendo limitada apenas a algumas legendas que estimulam os leitores a comentar e dar a sua opinião na história.

A história, então, apesar de utilizar uma mídia, personagens, referências, gírias e

temas atuais, não pode ser considerada totalmente inovadora porque segue o formato dos quadrinhos impressos, sem utilizar nenhum dos diversos recursos visuais e sonoros que só a internet e a produção digital possibilitam, os quais, certamente, tornariam a webcomic bem mais moderna e interessante para os jovens.

## 7.2. Alguns quadrinhos

### 7.2.1. Sarcasmo e ironia

Conhecida por sua personalidade extravagante e extrovertida, Denise exibe na história suas particularidades e visão única de mundo, com frases e comentários cheios de “deboche” e sarcasmo. Diferentemente do resto da turminha, ela não é tão ingênua e infantil quanto as outras crianças de sete anos das histórias, assim, seus momentos de ironia e “deboche” se destacam nas historinhas, o que se reflete em sua crescente popularidade.

Denise, então, é uma personagem exagerada e suas ações e comentários são originais e sinceros, o que está em consonância com o conceito de Adilson Xavier (2015) em relação às histórias, uma vez que uma boa história, para ser lembrada, deve “acentuar os traços para impressionar o público e reforçar pontos de vista” (p. 15), assim, ao optar por uma personalidade marcante e estável, Emerson Abreu tornou a personagem inesquecível e significativa, que reforça e externa sua opinião e visão de mundo a todo momento. A seguinte frase do quadrinho abaixo sintetiza a essência da personagem e de sua individualidade, uma vez que ela está sempre procurando ou causando muito “barraco, confusão e gritaria”.

Figura 5 - Um dos primeiros quadrinhos da webcomic



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica Aconteceu, meus amigos. Finalmente Denise virou a protagonista da história. Não com o glamour que ela esperava, mas tudo bem! Totalmente aclamada pelo público e no top 10 das listas de destaque do Limoeiro, fiquem com o capítulo da webcomic "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Em outro momento da história, a personagem diz que em vez de ajudar a Mônica em uma missão perigosa para salvar seus amigos, ela irá ficar para trás mandando pensamentos positivos e, caso a amiga seja derrotada, irá acender uma vela em sua homenagem. Aqui pode se observar o “deboche” e sarcasmo da personagem ao se distanciar dos outros personagens da Turma da Mônica, que se arriscam para ajudar seus amigos em quase todas as histórias. Em vez de colocar a amizade em primeiro lugar, Denise prefere não se arriscar, colocando-se em primeiro lugar, o que reforça a fala de Emerson Abreu de que ela é mais cínica e realista do que seus colegas.

Figura 6 - Quadrinho da webcomic que exemplifica a ironia da personagem



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica • Denise tem uma ideia genial para salvar a Turma da Boneca Tenebrosa. Fiquem agora com o segundo capítulo de DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA, a webcomic que ninguém decora o nome pois o que importa é a hashtag. #TurmaDaDenise #JustiçaParaSecundários ☺ Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 7 - Quadrinho da webcomic que exemplifica a ironia da personagem



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica • Denise tem uma ideia genial para salvar a Turma da Boneca Tenebrosa. Fiquem agora com o segundo capítulo de DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA, a webcomic que ninguém decora o nome pois o que importa é a hashtag. #TurmaDaDenise #JustiçaParaSecundários ☺ Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Além das falas da personagem, as próprias legendas dos capítulos - que estão do lado direito dos quadrinhos - também utilizam do humor para engajar os leitores. No quadrinho acima, por exemplo, a legenda oficial da publicação ironiza o título longo da webcomic, definindo-a como a “webcomic que ninguém decora o nome pois o que importa é a hashtag”, uma vez que um meio mais fácil de encontrar todos os capítulos da história é através da hashtag #TurmadaDenise.

Assim, as legendas complementam os quadrinhos ao promover um diálogo com os fãs, trazer novas piadas e comentários sobre a história, além de reforçar o dia e hora que será postado o próximo capítulo, toda quarta-feira às sete horas, buscando criar uma lealdade com os leitores e induzir um comportamento contínuo.

Retomando os conceitos de interdiscurso (HANSEN, 2013) e dialogismo (BAKHTIN, 1986), em relação à linguagem da personagem, Denise utiliza expressões joviais e gírias para se aproximar do público das redes sociais, mas, para além disso, seu discurso é permeado de expressões novas e exageradas, criadas especialmente pela (ou para) a personagem, resultando em frases como “dando muito close e gongando todo mundo” e “toda trabalhada no deboche”, extremamente atuais e engraçadas, aumentando exponencialmente a popularidade da personagem e da webcomic.

Abaixo estão reproduzidos alguns dos quadrinhos nos quais é possível observar essa ironia e uso exagerado de gírias que a tornam uma das personagens mais adoradas dos quadrinhos. Por exemplo, as seguintes expressões utilizadas, como “dar close”, “gongar” e “deboche”, sintetizam muito bem a essência da personagem.

Figura 8 - Quadrinho da webcomic que sintetiza a essência da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 9 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 10 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 11 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 12 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 13 - Quadrinho da webcomic que exemplifica o sarcasmo da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

### 7.2.2. Intertextualidade

Para além dos conceitos de dialogismo de Bakhtin (1986) e interdiscurso de Hansen (2013), o recurso da intertextualidade é também bastante explorado na webcomic, como em grande parte das histórias da companhia. Conforme já discutido na parte de contextualização, a Mauricio de Sousa Produções utiliza frequentemente recursos intertextuais para enriquecer suas histórias, além de atualizá-las. Como estudado por Verdolini (2007), “esses recursos demonstram a intencionalidade em manter as revistinhas da Turma da Mônica atualizadas, não só no campo temático como também nos campos linguístico e imagético” (p. 88).

Assim, como forma de atualizar a Turma da Mônica e continuar pertinente para a sociedade contemporânea, Denise faz referência a diversos fenômenos e acontecimentos do mundo real na webcomic. O público acaba se sentindo mais próximo da historinha e da personagem, gerando maior engajamento e visibilidade para a marca. Pode se dizer que é na “intertextualidade que se encontra a maior riqueza textual das histórias de Mauricio de Sousa e o grande segredo para a manutenção dos leitores” (VERDOLINI, 2007, p. 87), uma vez que sempre há algum elemento novo que mantém as histórias atuais e relevantes.

Ao se comunicar com seus leitores através da história, Denise utiliza elementos do repertório cultural desse público-alvo para gerar uma melhor compreensão e maior identificação com a webcomic. Emerson Abreu, autor da webcomic, e outros diversos autores da Mauricio de Sousa Produções criam seus roteiros a partir de informações comuns, compartilhadas pela sociedade, o que possibilita um melhor entendimento da mensagem a ser transmitida. Esses profissionais criativos, como todos os bons comunicadores, “atuam cortando, associando, unindo e, consequentemente, editando informações que se encontram no repertório cultural da sociedade” (CARRASCOZA, 2007, p. 2).

Partindo desse pressuposto que “a trama de todo texto é [...] tecida com elementos de outros textos” (CARRASCOZA, 2007, p. 4), os elementos da webcomic em questão dialogam com outros produtos culturais, podendo ser essa relação mais sutil ou óbvia (VERDOLINI, 2007), dependendo dos objetivos do roteirista - sendo o principal deles, geralmente, facilitar a assimilação daquela mensagem, colocando-a junto de algo que já é conhecido para o receptor (CARRASCOZA, 2007).

Tal qual nos quadrinhos impressos, na webcomic a intertextualidade é utilizada como recurso para enriquecer culturalmente a história e potencializar o humor ao estabelecer uma

“relação intertextual com outras linguagens da narrativa ficcional” (SANTOS, 2013, p. 8).

Nos seguintes quadrinhos, pode se observar a ocorrência de referências intertextuais, que vão desde memes das redes sociais até produtos culturais, como novelas e os próprios quadrinhos da editora.

No primeiro quadrinho abaixo, a frase “Ps: é verdade este bileté” - inclusive com o erro ortográfico - faz referência a um meme das redes sociais de uma carta escrita por uma criança para a mãe afirmando que ela não haveria aula no dia seguinte, assinando a carta “oficial” com a célebre frase, que já caiu no gosto popular e faz parte do repertório cultural dos jovens. Ao utilizar um meme tão conhecido e compartilhado nas redes sociais, reforça-se a atualidade da webcomic, assim como seu público-alvo jovem e “conectado”.

Figura 14 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual a um meme da internet



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Já nesses próximos quadrinhos, Denise faz referência às participações especiais de atrizes e atores em filmes e séries de sucesso, como forma de aumentar a audiência, o que é uma prática bastante comum nas produções cinematográficas e televisivas atuais, tendo como grande exemplo no Brasil as novelas da Globo.

Figura 15 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às produções culturais brasileiras



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica Aconteceu, meus amigos. Finalmente Denise virou a protagonista da história. Não com o glamour que ela esperava, mas tudo bem! Totalmente aclamada pelo público e no top 10 das listas de destaque do Limoeiro, fiquem com o capítulo da webcomic "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 16 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às produções culturais brasileiras



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica Aconteceu, meus amigos. Finalmente Denise virou a protagonista da história. Não com o glamour que ela esperava, mas tudo bem! Totalmente aclamada pelo público e no top 10 das listas de destaque do Limoeiro, fiquem com o capítulo da webcomic "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Nesses últimos dois exemplos, a referência intertextual dialoga com as próprias

historinhas da Turma da Mônica, sendo também um exemplo de metalinguagem, uma vez que a personagem se dirige ao leitor para informar a semelhança da sua webcomic com os quadrinhos da Mônica.

Figura 17 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às histórias da Mônica



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 18 - Quadrinho da webcomic com referência intertextual às histórias da Mônica



turmadamonica • A seguir

...



turmadamonica • O Metildo é bem intenso, né? Chegou roubando a cena da Denise. Mas é aquela história, cada um tem o Cebolinha que merece. Esse protagonismo está mais disputado do que nunca. Fiquem com mais um capítulo de "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

### 7.2.3. Metalinguagem

Outro recurso bastante utilizado nas histórias da Turma da Mônica e, consequentemente, na webcomic analisada, é a metalinguagem, que “pode ser percebida quando, numa mensagem, é o fator código que se faz referente” (CHALHUB, 2005, p. 27), ou seja, momentos nos quais, nos quadrinhos, os personagens revelam sua “condição de representação, de ficção, de ‘faz-de-conta’” (SANTOS, 2013, p. 6), o que geralmente é empregado para provocar o riso.

Ao “exteriorizar as linguagens e os códigos próprios do meio em que se insere” (SANTOS, 2013, p. 6), a história surpreende o leitor com a revelação de seu caráter fictício, gerando uma situação cômica na qual os “perigos” e problemas enfrentados pelos personagens não são mais considerados com tanta seriedade pelo leitor, visto que eles próprios compreendem sua natureza fictícia.

Assim como a intertextualidade, a metalinguagem também se enquadra como um elemento fundamental para o sucesso contínuo das histórias da Turma da Mônica ao longo dos anos, uma vez que a comicidade das tramas não está restrita necessariamente às aventuras

e brincadeiras dos protagonistas, mas muitas vezes escondida nas referências intertextuais e metalingüísticas sutis que divertem os leitores mais atentos. Logo, a originalidade de Mauricio de Sousa “reside no humor e, principalmente no uso de elementos metalingüísticos e intertextuais para criar o efeito cômico” (SANTOS, 2013, p. 10).

Como forma de manter suas histórias atuais, “o artista inova ao utilizar a metalinguagem e a intertextualidade para gerar o riso nos leitores” (SANTOS, 2013, p. 12), tornando seus quadrinhos engraçados mesmo para o público adulto, que não é visto pelo senso comum como um público-alvo da Mauricio de Sousa Produções, o que é um erro, uma vez que os roteiros apresentam muitos elementos e recursos pensados especialmente para os leitores mais experientes. Analisando os quadrinhos da editora ao longo dos anos, além da própria webcomic, é possível perceber que

A desconstrução e ressignificação dos elementos da própria linguagem dos quadrinhos, a apresentação de situações que expõem a percepção dos personagens de sua natureza ficcional, além do uso da paródia como forma de intertextualidade com outras mídias (televisão, cinema) e diferentes produtos culturais (literatura, teatro) constituem estratégias comunicacionais criativas de que se serve o quadrinista em suas tiras e histórias em quadrinhos de humor. (SANTOS, 2013, p. 12).

Nos próximos quadrinhos, retirados da webcomic, pode se perceber diversos momentos em que o recurso da metalinguagem é explorado a fim de provocar o riso e divertir o leitor. Desde menções ao roteiro da história, descontentamento com os profissionais de criação até ironias a respeito da publicação da webcomic apenas nas redes sociais, a trama é recheada de referências metalingüísticas que a tornam ainda mais complexa - além de engraçada, evidentemente.

Figura 19 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica ESTÁ ACONTECENDO! No ar, o primeiro capítulo de Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora 😊. Toda quarta, às 19h, nesta timeline. #TurmaDaDenise #justiçaparasecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 20 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica ESTÁ ACONTECENDO! No ar, o primeiro capítulo de Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora 😊. Toda quarta, às 19h, nesta timeline. #TurmaDaDenise #justiçaparasecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 21 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir

...



turmadamonica • A saga pelo protagonismo está virando quase uma novela mexicana. 🤯 Finalmente, o terceiro capítulo de DENISE RAINHA GUERREIRA FADA SENSATA LACRADORA. É nome de Webcomic ou sobrenome da realeza? Fica aqui o questionamento. #TurmaDaDenise #JustiçaParaSecundários 🤯 Toda quarta, às 19h, nesta timeline

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 22 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir

...



turmadamonica • Aconteceu, meus amigos. Finalmente Denise virou a protagonista da história. Não com o glamour que ela esperava, mas tudo bem! Totalmente aclamada pelo público e no top 10 das listas de destaque do Limoeiro, fiquem com o capítulo da webcomic "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora" 🤯. Toda quarta, às 19h, nesta timeline.

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 23 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir



turmadamonica • Amadeus do Instagrão, o digital influencer e coach mais ousado que você 'repeita'! 🤪💻  
Já temos os recebidinhos?! 😊 Toda quarta, às 19h, capítulo inusitado da melhor webcomic do Instagrão "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #TurmadaDenise"

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 24 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



turmadamonica • A seguir



turmadamonica • Amadeus do Instagrão, o digital influencer e coach mais ousado que você 'repeita'! 🤪💻  
Já temos os recebidinhos?! 😊 Toda quarta, às 19h, capítulo inusitado da melhor webcomic do Instagrão "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #TurmadaDenise"

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 25 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 26 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 27 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 28 - Quadrinho da webcomic com metalinguagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

#### 7.2.4. Temas atuais

Ao longo da historinha, Denise aborda temas atuais e polêmicos que suscitam debates e reflexões, os quais não são comumente ligados à Turma da Mônica, uma vez que a maioria das histórias vai para um lado mais infantil, com lições de moral. Aqui, a personagem justifica sua fama de atualizada e “milituda” - palavra que ela usa para se descrever no último quadrinho desse tópico - em relação a seus amigos. Segundo a própria, ela é a “diva da nova geração”, então sua primeira história como protagonista não poderia deixar de falar de assuntos cruciais debatidos pelos jovens.

Figura 29 - Quadrinho da webcomic que demonstra a essência da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Denise representa a nova geração em relação a suas opiniões e gostos, muitas vezes provocando uma mudança de pensamento e comportamento em outras personagens menos modernas, como o personagem Metildo - um dos personagens secundários da webcomic, que tem opiniões bastante retrógradas em comparação com a protagonista -, como pode ser observado nos quadrinhos apresentados ao final deste tópico. Assim,

Explicar como Denise (...) (representa) as mudanças comportamentais contemporâneas, através de um produto pré-concebido e pensado para provocar reflexões, pode mostrar como os gibis da Turma da Mônica ultrapassam a temática infantil. (ALVARENGA, 2010, p. 28)

Temas como meritocracia, feminismo, machismo e influencers digitais são abordados diversas vezes na webcomic, confirmando a fala de Emerson Abreu, já apresentada nesse trabalho, que Denise é a mais sincera e realista personagem da Turma, com uma visão de mundo mais cínica do que as outras crianças do Bairro do Limoeiro (ABREU, in ALVARENGA, 2010) e reiterando a estratégia da Mauricio de Sousa Produções de se atualizar para continuar relevante para seu público.

Ao utilizar Denise como a porta-voz para as questões, anseios e ideais da nova geração, a editora segue com sua tática engenhosa de “passar de geração a geração sem nunca perder a atualidade” (GUSMAN, 2006, p. 7), o que permite que suas histórias ainda façam sucesso após mais de meio século.

A webcomic, ao menos tematicamente, não é apenas mais uma transposição dos quadrinhos típicos impressos para as redes sociais, mas sim uma história que explora outros temas sociais contemporâneos importantes que Denise faz questão de mencionar, devido à sua relevância, como feminismo, machismo e *fake news*. A seguir estão alguns quadrinhos que abordam esses temas em diversos momentos da trama.

Figura 30 - Quadrinho da webcomic com referência ao empoderamento feminino



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica Vai ter que superar... essa ex-amiga, né Denise?!  
Mas o choro é livre, querida. 😢😢 Mais uma vez, de novo, novamente, fomos surpreendidos! 😊 "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora", a webcomic menos previsível dessa internet, toda quarta, às 19h. #turmadadenise #justiçaparasecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 32 - Quadrinho da webcomic com referências a celebridades da era digital



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica Amadeus do Instagrão, o digital influencer e coach mais ousado que você 'rexpeta'! 🙄💻 Já temos os recebidinhos?! 😊 Toda quarta, às 19h, capítulo inusitado da melhor webcomic do Instagrão "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #TurmadaDenise

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 33 - Quadrinho da webcomic com referências a profissões modernas



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 34 - Quadrinho da webcomic com referência ao tema das *fake news*



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 35 - Quadrinho da webcomic com referência ao tema das *fake news*



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 36 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 37 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 38 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 39 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica • Enquanto Metildo clama por um cross com o Piteco, Denise prova que NUNCA ERROU (no caps lock mesmo). O episódio de hoje está muito garota, muito patrícia, muito print bom. ☺ Toda quarta, às 19h, cenas inéditas de "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #Turmadadenise #justiçaparasecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 40 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



turmadamonica • A seguir ...

turmadamonica • Enquanto Metildo clama por um cross com o Piteco, Denise prova que NUNCA ERROU (no caps lock mesmo). O episódio de hoje está muito garota, muito patrícia, muito print bom. ☺ Toda quarta, às 19h, cenas inéditas de "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #Turmadadenise #justiçaparasecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

Figura 41 - Quadrinho da webcomic com referências ao feminismo e ao machismo



turmadamonica • A seguir

...



turmadamonica • Enquanto Metildo clama por um cross com o Piteco, Denise prova que NUNCA ERROU (no caps lock mesmo). O episódio de hoje está muito garota, muito patrícia, muito print bom. ☺ Toda quarta, às 19h, cenas inéditas de "Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Lacradora". #Turmadadenise #justiçaparaossecundários

Fonte: <https://www.instagram.com/turmadamonica/> (2020)

## 8. Considerações Finais

Conforme analisado, o lançamento da primeira webcomic da Mauricio de Sousa Produções segue a estratégia criativa da editora de se manter atual e relevante para seus leitores, o que vem dando resultado há mais de seis décadas. Em vez de ultrapassadas e paradas no tempo, as histórias da Turma da Mônica utilizam e dialogam com o que tem de mais moderno e atual, sendo, nesse caso, as redes sociais e a internet, a fim de enriquecer a trama e envolver o consumidor.

Tematicamente, a história é atualizada e progressista, abordando temas como machismo, feminismo e redes sociais, além de utilizar referências jovens e recentes para estabelecer uma maior conexão e ligação com seu público-alvo habituado com o ciberespaço. Desde memes até os próprios quadrinhos da Mônica, a história está recheada de referências intertextuais e metalinguísticas que colaboram para seu sucesso.

Já em relação ao seu formato, a história ainda segue o padrão utilizado nos quadrinhos impressos, sem explorar as potencialidades e oportunidades da internet e da criação para o meio virtual. Assim, tem-se uma webcomic dividida em uma série de quadrinhos estáticos, sem animações nem outros recursos visuais exclusivos do ambiente digital, e que não explora a interatividade com o leitor, já que somente as legendas de cada capítulo estimulam alguma reação por parte do receptor, mas este não está incluído no processo de criação.

Em contraste com os temas e referências atuais, esse formato antigo e desatualizado impede que a webcomic seja totalmente inovadora e diferente dos quadrinhos impressos, contudo, esta disparidade não é um problema isolado da Mauricio de Sousa Produções, uma vez que a maioria dos quadrinhos criados para o ambiente digital ainda segue o padrão antigo, visto como o “correto” e o modelo a ser seguido mesmo no século XXI, era de sucessivas mudanças tecnológicas.

Assim, pode-se inferir que a webcomic não rompe totalmente com os formatos adotados pela editora há mais de meio século, pois sua estrutura pode ser definida como uma transposição de quadrinhos do meio impresso para o virtual, sem grandes inovações. Já no âmbito temático e cultural, a história utiliza referências extremamente atuais e modernas, como feminismo, memes, redes sociais e muitas outras, que renovam a trama.

Outros recursos utilizados para garantir o sucesso da webcomic - e que já são utilizados por Mauricio de Sousa e seus roteiristas desde a década de 1970, com o lançamento das primeiras revistas - são a intertextualidade e a metalinguagem, que tornam o enredo mais rico e interessante ao dialogar com outros produtos culturais e com a própria história.

Esses elementos enriquecem a webcomic ao estabelecer relações com o repertório cultural dos leitores, uma vez que a compreensão completa depende de outros textos escritos anteriormente, o que torna a história ainda mais engraçada e rica para os leitores mais atentos e com maior conhecimento de mundo, geralmente o público adulto. Como observado na análise anterior, essas referências a memes, temas atuais e aos próprios quadrinhos da editora mantêm a história atualizada e relevante, tal como a personagem Denise faz com a Turma da Mônica.

Portanto, com essa webcomic estrelada pela Denise, a Mauricio de Sousa Produções buscou aproximar-se dos jovens e do público que utiliza as redes sociais, explorando uma nova oportunidade de mercado e um possível futuro para a marca com a publicação de histórias criadas para o ambiente digital, como essa primeira história, que, apesar de seguir a formatação de quadrinhos impressos, aborda temas e faz referências a textos e produtos culturais atuais que interessam a seu público-alvo, o que resulta no sucesso da webcomic.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Márcia Silva de. **O mundo em quadrinhos** (Como as histórias da Turma da Mônica representam a vida contemporânea). Monografia (Bacharel em Comunicação Social). Brasília, 2010.

ÁVILA, Gabriel. Turma da Mônica vai ganhar sua primeira webcomic em abril. **Omelete**, 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/turma-da-monica/turma-da-monica-primeira-webcomic>. Acesso em 29 de ago. de 2020.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Marxismo e filosofia da linguagem:** problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução: Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, com a colaboração de Lúcia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. Chagas Cruz. 3<sup>a</sup> ed. São Paulo: Hucitec, 1986.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Contribuições de Bakhtin às Teorias do Discurso. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2. ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2005. p. 25-36.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, polifonia e enunciação. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de e FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, polifonia, intertextualidade em torno de Bakhtin**. São Paulo: Edusp, 2003.

BATISTOTI, Vitória. Mauricio de Sousa: conheça a trajetória do criador da Turma da Mônica. **Revista Galileu**, 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/05/mauricio-de-sousa-conheca-trajetoria-do-criador-da-turma-da-monica.html>. Acesso em 17 de set. de 2020.

BRIDI, Gisele. #TurmadadeDenise: novela em quadrinhos estrelada pela Denise é a novidade da Mauricio de Sousa Produções! **São Paulo para Crianças**, 2020. Disponível em: <https://saopauloparacriancas.com.br/turmadadenise-novela-quadrinhos-denise-mauricio-de-so-usa/>. Acesso em 16 de set. de 2020.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. **As Pesquisas sobre Quadrinhos nas Universidades Brasileiras:** Uma Análise Estatística do Panorama Geral e entre os Historiadores. História, Histórias. Brasília, v. 4, n. 7, p. 9-23, 2016.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. **A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits.** In: Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun 2010.

CARRASCOZA, João Anzanello. **Processo criativo em propaganda e intertextualidade.** Santos. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, ago/set 2007.

CHALHUB, Samira. **A Metalinguagem.** 4a. ed. São Paulo: Ática, 2005

CIRIBELI, João Paulo; PAIVA, Victor Hugo Pereira. **Redes e mídias sociais na internet:** realidades e perspectivas de um mundo conectado. Mediação, Belo Horizonte, v. 13, n. 12, jan/jun de 2011.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas:** do suporte papel à rede internet. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2001.

GUSMAN, Sidney. **Mauricio quadrinho a quadrinho.** São Paulo: Globo, 2006.

HANSEN, Fábio. **(In)verdades sobre os profissionais de criação:** poder, desejo, imaginação e autoria. Porto Alegre: Entremeios, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

Jovens lideram as compras online durante a quarentena. **Kantar Ibope Media.** Disponível em:

<https://www.kantaribopemedia.com/jovens-lideram-as-compras-online-durante-a-quarentena/>.

Acesso em 10 de set. de 2020.

KEMP, Simon. Digital 2020: Brazil. **Data Reportal.** Disponível em:  
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-brazil>. Acesso em 8 de set. de 2020.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Introdução à linguística textual:** trajetória e grandes temas. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

KRENING, Thiago da Silva; SILVA, Tânia Luisa Koltermann da; SILVA, Régio Pierre da. **Histórias em quadrinhos digitais:** linguagem e convergência digital. 9ª Arte: revista brasileira de pesquisas em histórias em quadrinhos. São Paulo. Vol. 4, n. 2, p. 35-44, 2015.

LAMB, Olivia. A New Type of Social Distance: Negative Impacts of Social Media in Quarantine. **The DePauw.** Disponível em: <https://thedepauw.com/a-new-type-of-social-distance-negative-impacts-of-social-media-in-quarantine/>. Acesso em 23 de set. de 2020.

MACHADO, Liandro Roger Memória. **À tela infinita... e além:** um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. Fortaleza: 4º Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 22 a 25 de agosto de 2017.

MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

MCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos:** como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos:** impresso vs. web. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

MONTEIRO, Thais. Mauricio de Sousa Produções, 60 anos: de Bidu a Laços. **Meio e Mensagem,** 2019. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2019/07/18/pronta-mauricio-de-sousa-producoes-do-bidu-a-lacos.html>. Acesso em 31 de ago. de 2020.

NORTAJUDDIN, Athira. Social Media Habits During The Pandemic. **The Asean Post.** Disponível em: <https://theaseanpost.com/article/social-media-habits-during-pandemic>. Acesso em 20 de set. de 2020.

Redes sociais ganham peso em época de quarentena. **Portogente.** Disponível em: <https://portogente.com.br/noticias-corporativas/112683-redes-sociais-ganham-peso-em-epoca-de-quarentena>. Acesso em 15 de set. de 2020.

SÁ, Christiane Corrêa de; VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos e seus suportes:** do papel ao ambiente virtual. 9<sup>a</sup> Arte (São Paulo), v. 4, n. 2, p. 80-93, 2015.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, Paráfrase & Cia.** São Paulo: Ática, 1999.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa.** São Paulo: 2º Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 20 a 23 de agosto de 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor Wanderley. **Quadrinhos nacionais no ciberespaço:** uma análise de Combo Ranger nos âmbitos digital e impresso. São Paulo: Galáxia, v. 14, n. 27, p. 107-119, 2014.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Origem dos webcomics:** da gênese aos agregadores. São Paulo: 1º Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 23 a 26 de agosto de 2011.

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. **TV digital interativa:** convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Blucher, 2011.

**Wiki Turma da Mônica: Denise.** Disponível em:  
<https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Denise>. Acesso em 8 de set. de 2020.

VERDOLINI, Thaís Helena Affonso. **A intertextualidade nos quadrinhos da Turma da Mônica.** Monografia apresentada para a Universidade Presbiteriana Mackenzie. Cadernos de Pós-Graduação em Letras, v. 7, n. 1. São Paulo, 2007.

WALTON, Alice G. New Studies Show Just How Bad Social Media Is For Mental Health. **Forbes.** Disponível em:  
<https://www.forbes.com/sites/alicegwalton/2018/11/16/new-research-shows-just-how-bad-social-media-can-be-for-mental-health/#71582f217af4>. Acesso em 18 de set. de 2020.

XAVIER, Adilson. **Storytelling: Histórias que deixam marcas.** Rio de Janeiro: Best Business, 2015.