

RADICALISMO E INOVAÇÃO: AS CONTRIBUIÇÕES CRIATIVAS DE EMERSON ABREU NAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS DO UNIVERSO TURMA DA MÔNICA

RADICALISM AND INNOVATION: EMERSON ABREU'S CREATIVE CONTRIBUTIONS IN THE NARRATIVE STRATEGIES OF THE TURMA DA MÔNICA UNIVERSE

Rodrigo Sérgio Ferreira de Paiva¹
Aline Maria Grego Lins²
Alexandre Figueirôa Ferreira³

RESUMO: O presente artigo busca verificar o impacto das contribuições criativas do roteirista Emerson Abreu na construção dos padrões estético-narrativos das Histórias em Quadrinhos da Mauricio de Sousa Produções (MSP). Identifica-se através de uma pesquisa exploratória e de caráter qualitativo que o desenvolvimento de personagens secundárias, o uso de temáticas e linguagens polêmicas e a construção de narrativas interligadas são exemplos de inovações estratégicas que moldam o atual contexto criativo e comercial do estúdio da MSP. A partir do referencial teórico de autores como Salles (2004), Maingueneau (2001), Ostrower (2001) e Shirky (2011), compreende-se como as peculiaridades do artista e suas marcas estilísticas resultam na construção de uma demanda específica advinda do público infanto-juvenil, que passa a reivindicar novos produtos editoriais de autoria exclusiva do quadrinista Emerson Abreu através do ciberativismo. Foi possível averiguar, ainda, os documentos de processo criativo que descrevem a evolução de valores estéticos e morais agregados pelo quadrinista nas distintas narrativas do universo Turma da Mônica, o que inclui dimensões de ordem linguística, cultural e sociológica.

Palavras-chave: Criatividade; histórias em quadrinhos; inovação; linguagem; narrativas.

ABSTRACT: This article seeks to verify the impact of the creative contributions of the screenwriter Emerson Abreu in the construction of the aesthetic-narrative patterns of Mauricio de Sousa Produções Comic Stories (MSP). It is identified through exploratory and qualitative research that the development of secondary characters, the use of controversial themes and languages and the construction of interconnected narratives are examples of strategic innovations that shape the current creative and commercial context of the MSP studio. Based

¹ Mestrando em Indústrias Criativas na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP).

² Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professora Adjunta da Universidade Católica de Pernambuco e docente do Mestrado em Indústrias Criativas, da Universidade Católica de Pernambuco. Pós-doutorado na Escola de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ.

³ Doutor em Études Cinématographiques et Audiovisuels - Université de Paris III (Sorbonne-Nouvelle) e Pós-doutorado no Department of Film, Theatre & Television - University of Reading. Professor adjunto do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco, da Especialização em Estudos Cinematográficos e do Programa de Mestrado Profissional em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco.

on the theoretical framework of authors such as Salles (2004), Maingueneau (2001), Ostrower (2001) and Shirky (2011), it is understood how the artist's peculiarities and his stylistic marks result in the construction of a specific demand from the public children and adolescents, which starts to claim new editorial products authored exclusively by the comic artist Emerson Abreu through cyberactivism. It was also possible to verify the documents of the creative process that describe the evolution of aesthetic and moral values added by the comic artist in the different narratives of the Turma da Mônica universe, which includes linguistic, cultural and sociological dimensions.

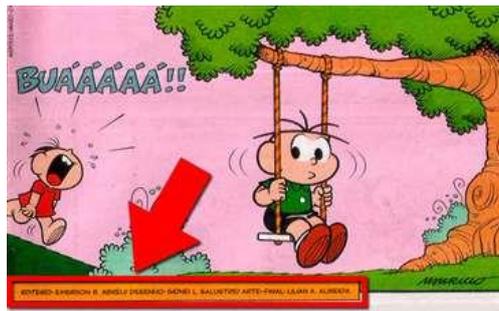
Keywords: Creativity; comics; innovation; language; narratives.

1 Introdução

Nascido no Rio de Janeiro em julho de 1974, Emerson Bernardo de Abreu é um dos roteiristas de proeminência na Mauricio de Sousa Produções (MSP), empresa responsável pelos projetos editoriais protagonizados pela Turma da Mônica, obra da vida do artista nacional Mauricio de Sousa. Abreu deu início ao seu trabalho com o estúdio no ano de 1996, com a produção de textos e storyboards para Histórias em Quadrinhos e desenhos animados, atividade que exerce até o presente. Entretanto, sua carreira se iniciou cedo, através de um curso de quadrinhos que proporcionou seu primeiro contato com profissionais do ramo. Elaborou ilustrações para um estúdio de publicidade, conteúdos eróticos (SOUSA et al., 2012) e projetos diferenciados para pequenas editoras até que, aos 21 anos de idade, teve seu portfólio aprovado pela MSP. (ABREU apud A CAPA, 2009)

Os roteiros do artista eram publicados em meio a uma gama de narrativas de outros roteiristas, cujas histórias só passaram a expor os devidos créditos de “roteiro”, “desenho” e “arte-final” em maio de 2015 (Figura 01), com o lançamento da segunda série de publicações das revistas da Mônica pela editora Panini (NALIATO, 2015). Até então, os profissionais responsáveis por cada obra publicada eram creditados exclusivamente no expediente das revistas, sem especificar a quais artistas pertenciam cada produção criativa - com a exceção de projetos especiais e raras ocasiões nas edições mensais dos protagonistas. Tal decisão editorial rendia críticas e indagações a Mauricio de Sousa e construía um senso comum equivocado de que o quadrinista é autor de quaisquer narrativas que incluam suas personagens, o que levou a mudança gradativa na creditação das histórias. Todavia, antes mesmo que o nome de Emerson Abreu começasse a ser notório, os leitores mais atentos já percebiam características marcantes que singularizavam suas histórias, dentre elas o uso de uma linguagem sarcástica, cínica e com um humor específico de metalinguagens.

Figura 01. Creditação aos autores das histórias nas revistas da Turma da Mônica (2015)



Fonte: Samir Naliato (2015).

O potencial do artista dentro da indústria, hoje reconhecido nas redes sociais por grande parcela dos fãs de Mauricio de Sousa, pode ser observado como uma evolução de processos criativos, que resultaram em inovações nos padrões estético-narrativos da Turma da Mônica. A utilização de piadas irônicas e ácidas, somada à idealização de histórias complexas, ritmadas e de personalidade diferenciada também influenciou diretamente a estética das personagens, uma vez que o uso de expressões faciais exageradas presentes em seus esboços foi levado gradualmente para o resultado publicado nos gibis. O contraste entre esses parâmetros e o uso tradicional da Turma da Mônica em projetos institucionais, educativos, produtos licenciados, musicais, peças teatrais, longas-metragens e até mesmo nas narrativas em quadrinhos de outros roteiristas é evidente, e perceptível pela sensibilidade do leitor. Em contrapartida à visão de Abreu, a Turma da Mônica possui uma presença predominante no mercado com os moldes do politicamente correto, uma vez que as personagens representam na atualidade ícones da cultura popular brasileira carregados de responsabilidades morais e sociais, abordadas sem maiores agressividades diante de um público predominantemente infantil. Esse novo cenário pode ser identificado a partir de uma visão generalizada dos produtos da MSP, hoje parte integrante da economia criativa no Brasil, em especial, nas edições de quadrinhos voltadas ao público infantil e adolescente. (MONTEIRO, 2019)

Identificado o talento individual de Emerson Abreu e as peculiaridades existentes em seu processo criativo, este artigo busca verificar o impacto de suas tendências e contribuições para as Histórias em Quadrinhos da Mauricio de Sousa Produções. Assim, é importante analisar suas inovações e radicalismos contínuos. Hoje, eles resultam na construção de uma demanda específica advinda do público infanto-juvenil identificada através da criação de comunidades virtuais (RHEINGOLD, 1996), que passam a reivindicar no ciberespaço⁴ novos produtos editoriais de autoria exclusiva desse quadrinista.

Desse modo, o artigo discute a seguir os documentos do processo criativo de Abreu, que ilustram as originalidades do quadrinista e a percepção exigida na construção de um produto editorial. Por fim, são feitas algumas considerações gerais a respeito do tema abordado.

2 Processos criativos

“Qualquer coisa pode virar uma história”. É o que afirma Emerson Abreu em seu blog pessoal (2010), para quem a inspiração para uma narrativa pode vir de um filme, um game ou até mesmo de uma “conversa de bar”. Logo, a experiência de vida, a exemplo dos eventos ocorridos em sua infância, tornam-se fontes da sua própria inspiração. Esta é a esfera onde ocorrem os processos de criação e a seletividade dos temas a serem trabalhados (OSTROWER, 2001). Conforme sua visão criativa, um escritor pode elevar uma ideia aparentemente superficial a uma obra de arte com a mesma capacidade que um profissional medíocre possui de comprometer uma ideia promissora. Em outras palavras, um ato criativo depende essencialmente da experiência e da técnica com a qual uma narrativa é construída, o que é determinado ainda pelo contexto que envolve dada escrita. (ABREU, 2010)

O roteirista ainda reforça a importância da leitura, independente da sua plataforma, de forma que a mente humana seja alimentada continuamente com novas ideias. “Todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, em cujas necessidades e valorações culturais se moldam os próprios valores de vida” (OSTROWER, 2001, p. 5). O objetivo de Abreu, conforme

⁴ Meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. (LÉVY, 1999)

diversas declarações em blogs e/ou entrevistas publicadas na internet é surpreender o leitor ao lhe dar aquilo que não lhe é esperado. Entregar textos previsíveis torna-se uma fórmula desgastante, repetitiva e sem inovações no âmbito criativo. Assim, com o hábito de escrever durante à noite, as informações processadas ao longo do dia tornam-se material para produzir novos projetos com as personagens de Mauricio de Sousa. (ABREU, 2010)

Geralmente os leitores, principalmente os mais antigos, já vêm com uma ideia pré-determinada do tipo de histórias que eles gostariam de ler. Eles têm medo de mudanças e não aceitam nenhum tipo de inovação. Isso limita muito a imaginação do roteirista. Se os artistas ouvissem somente o público, continuando a produzir apenas “mais do mesmo” e não acreditassem em suas próprias ideias e na força da sua criatividade, ainda estaríamos desenhando homens-palitos nas paredes das cavernas. (ABREU, 2010)

O uso de um layout exagerado e de uma linguagem expressiva, bruscos ao se comparar com os demais padrões estéticos e morais do universo Turma da Mônica, é identificado como uma característica marcante de seus storyboards. Estes são vestígios valiosos da visão e trabalho de um artista (SALLES, 2004), responsáveis por transpor a ideia de um quadrinista para o papel, instruir desenhistas, coloristas e arte-finalistas e ainda visibilizar possíveis ajustes a serem corrigidos. A princípio, o seu traço era “consertado” pelos desenhistas da MSP para que ficassem mais próximos dos paradigmas do estúdio, o que ainda ocorre eventualmente como observa-se a seguir (Figura 02):

Figura 02. Comparação entre o storyboard de Emerson Abreu e o resultado definitivo



Fonte: Tudo Sobre a Turma da Mônica (2018).

Ao decorrer das décadas de produção de quadrinhos no estúdio, a estética exagerada de Emerson Abreu passou a ser adotada por determinados desenhistas, a exemplo de José Aparecido Cavalcante, nos desenhos finais (figura 03), o que divide opiniões entre o público leitor da Turma da Mônica nas comunidades virtuais. As famosas “caretas” passaram a chamar atenção pelo dinamismo propiciado às histórias (Figura 04), além de renderem inúmeros memes⁵ de internet em grupos virtuais como o *Monicaposting*, uma comunidade de fãs dedicados a zombetejar amigavelmente com as histórias e suas personagens através do Facebook. Ainda segundo o profissional, toda ideia criativa pode ser aproveitada para elaboração de um roteiro conforme o seu amadurecimento, o que não ocorre necessariamente a curto prazo.

⁵ Termo cunhado em 1976 pelo cientista Richard Dawkins em seu best-seller *O Gene Egoísta*.

Outra característica marcante do trabalho de Abreu é prezar pela identificação existente no binômio personagem-leitor, através de narrativas que fogem da artificialidade e que agregam personalidades fortes para seus protagonistas e secundários. (ABREU, 2010)

Figura 03. Storyboard/trecho - Cebolinha nº 32 (1ª série) - Editora Panini (2009)



Fonte: Emerson Abreu (2010).

Ainda de acordo com a visão do quadrinista (2010) a criatividade se revela um aspecto fundamental do seu trabalho. A literatura e seus processos nascem de uma rede complexa de influências, a maioria correlativa ao nível específico do sistema ao qual faz parte (ECO, 2000). Logo, acompanhar o que é publicado no mercado contribui na construção de um repertório cultural amplo, além da busca por originalidade. Elaborar uma narrativa criativa não é um processo puramente mecânico (SALLES, 2004). Obras como *Tio Patinhas*, *Calvin and Hobbes*, *The Marvelous Misadventures of Flapjack*, *American Dad!* e *Family Guy* foram influências para o seu estilo pessoal debochado, que possuem em comum uma assinatura cômica contribuída por uma verborragia dinâmica e cartunesca. De modo que promova impactos e reflexões sobre o cotidiano, “um escritor geralmente escolhe essa carreira para ter o poder de pregar um ponto de vista divergente do resto da sociedade. É o eterno contestador, naturalmente inconformado com o mundo” (ABREU, 2010).

Figura 04. Trecho - Cascão nº 459 - Editora Globo (2006)



Fonte: Tudo Sobre a Turma da Mônica (2018).

No que diz respeito aos seus textos, construídos via *home office*, o autor (2010) acredita que o direcionamento dos quadrinhos de Mauricio de Sousa para o público infantil não justifica o uso de uma linguagem “boba” ou “simplista”. “O artista não cumpre sozinho o ato da criação” (SALLES, 2004, p. 47), ou seja, ela é um processo que se estende para as distintas opiniões construídas pelo receptor de uma mensagem a partir do conteúdo que é transmitido pelo emissor, o qual, neste cenário, é representado pelos profissionais envolvidos na construção de uma HQ. Os processos relacionais existentes entre a compreensão do público-alvo perante um produto editorial e o desenvolvimento do âmbito criativo permitem aqui uma série de percepções viáveis no que diz respeito, especificamente, aos fatores que direcionam as linguagens e estratégias narrativas em evidência. Afinal, tais inovações autoradas por Abreu buscam sanar as expectativas de leitores de longa data ou almejam despertar uma nova sensibilidade advinda do público infantil?

Ao se considerar as diversas camadas de leitores existentes, identificam-se as seguintes personas: a primeira é a criança, contemplada por uma revista presenteada por seu responsável, que deverá se divertir com as *gags* visuais dos gibis. A segunda corresponde ao leitor infanto-juvenil ou adulto, com um nível de conhecimento mais rebuscado e fiel ao universo da Turma da Mônica, capaz de identificar referências e conexões entre as narrativas. Este é um ativista virtual (SHIRKY, 2011), que comenta, interage e discute com outros fãs através de comunidades nas redes sociais como WhatsApp, Facebook, Instagram e o extinto Orkut. Nelas, a produção cultural incita a criação de fóruns virtuais, *fanfictions*⁶ e atividades que buscam celebrar ou compreender com profundidade determinado produto cultural, sem maiores limitações de tempo e espaço (RHEINGOLD, 1996). Unido a outros leitores por uma empatia comum pela obra de Mauricio de Sousa, ele passa ainda a pleitear o que lhe agrada e, simultaneamente, expor com um tom mais radicalista suas reivindicações contra tudo aquilo que lhe soar controverso, exigindo assim transformações completas e imediatas perante as adversidades que lhe desagradam. A terceira persona diz respeito ao público leigo, de idades diversas, que consome as revistas de forma aleatória nas bancas de jornais ou na internet, seja esse consumo realizado pela pirataria ou através de uma compra oficial, e que busca um entretenimento acessível e de fácil compreensão (ABREU, 2010).

Há também um perfil de consumidor mais maduro e experiente, capaz de discernir as críticas sociais e comportamentais ocultas nos quadrinhos (ABREU, 2010), além dos valores culturais percorridos. A percepção de tamanha diversidade de público leva a uma busca por um equilíbrio na linguagem narrativa e suas abordagens, de modo que atenda simultaneamente aos diferentes perfis consumidores. Afinal, a natureza criativa do ser humano, validada por Ostrower (2001), se configura um potencial de realização e comunicação. “Criatividade é somente uma questão de treino. Ninguém nasce com talento para desenhar, pintar ou escrever. O que existe são pessoas mais interessadas em aprender e crescer” (ABREU, 2010).

Nota-se ainda que na revista *Turma da Mônica Jovem* (Editora Panini), direcionada a leitores maiores de 10/12 anos, Abreu teve a liberdade de construir sagas com maior ousadia em sua percepção dos gêneros humor e terror, identificadas como o ápice de seu trabalho na MSP. Entretanto, seja na Turma da Mônica clássica ou na linha adolescente, a autenticidade do roteirista já se tornou alvo de polêmicas, devido à aplicação de temas considerados tabus no entretenimento infantil. Dentre eles, destacam-se divórcio, reencarnação, luto, apocalipse,

⁶ Narrativas criadas por fãs que se situam em um universo ficcional já existente (SHIRKY, 2011).

ocultismo, astrologia e ainda a utilização de gírias popularmente associadas ao vocabulário LGBTQIA+, a serem contextualizados no decorrer deste artigo.

3 Estratégias narrativas e contribuições criativas

Com uma tiragem de 2,5 milhões de gibis por mês (MONTEIRO, 2019), a Mauricio de Sousa Produções conta com uma equipe completa de artistas responsáveis pelas histórias publicadas mensalmente, uma vez que, contrariando o senso comum, Mauricio de Sousa já não produz mais roteiros – com exceção daqueles protagonizados pelo personagem Horácio. Entretanto, o “pai” da Turma da Mônica ainda avalia as propostas de enredos, a ponto de indicar os que podem virar uma animação e encaminhar seus roteiros preferidos para os melhores desenhistas. Inclusive, chega a ser possível identificar esse direcionamento escrito em alguns dos storyboards de Abreu (SOUSA et al., 2012), o que é coerente com a quantidade significativa de histórias suas que já foram adaptadas para o desenho animado. A percepção do leitor às particularidades de cada roteirista (ou ilustrador) se mostra um aspecto relevante no consumo de HQs, ainda mais ao considerar as controversas já provocadas pela ausência de créditos até as publicações da segunda década de 2000. Essas unicidades, identificadas pela sensibilidade do consumidor, incluem uma série de contribuições criativas outorgadas por Emerson Abreu, que influenciaram na linguagem dos quadrinhos nacionais a partir da década de 1990.

A reformulação talvez mais notória do artista foi o desenvolvimento significativo de personagens secundárias das revistas, com ênfase para Xaveco e Denise. Ambos eram utilizados nas décadas de 1970 e 1980 como meros figurantes, ou seja, atuavam como suporte para os protagonistas Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali. Além de seus aspectos genéricos, Denise era, a princípio, o nome atribuído a qualquer menina coadjuvante ao núcleo principal. Criada pela falecida quadrinista Rosana Munhoz Silva como uma espécie de “tapa buraco”, Denise mudava sua aparência e personalidade de edição para edição. Esse contexto mudou drasticamente em *Mônica* nº 160 - Editora Globo (2000), com a história *O concurso das Denises*, de autoria de Emerson Abreu (Figura 05).

Figura 05. Trecho - *Mônica* nº 160 - Editora Globo (2000)



Fonte: Tudo Sobre a Turma da Mônica (2018).

Com o uso da metalinguagem, a história brinca com o conceito da variedade de Denises sem aparência e padrões definidos nas revistas. Na trama, uma das inúmeras versões da Denise pede demissão dos quadrinhos da Turma da Mônica após se cansar de sua posição secundária e irrelevante. Como solução, é organizado um concurso em busca de uma Denise definitiva. É notável a solução criativa encontrada para justificar a existência de tantas variações da personagem, aqui descrita como um cargo a ser ocupado por Creusa Maria, a “atriz” que se tornou a sua versão regular (Figura 06). Logo, é adotado um recurso metalinguístico para construir uma explicação lúdica, que sugere a ideia de que as personagens estão cientes da sua existência como figuras narrativas ficcionais, com a adição de um pseudo contexto de bastidores que soluciona a diegese relativa à personagem. A metalinguagem é um dos aspectos mais recorrentes nos quadrinhos da Turma da Mônica, aqui impulsionada por um texto ácido e dinâmico em meio ao intermédio entre os signos de uma mesma linguagem. (JAKOBSON, 1980)

Figura 06. Trecho - Mônica nº 160 - Editora Globo (2000)



Fonte: Tudo Sobre a Turma da Mônica (2018).

Apadrinhada pelo quadrinista a partir da publicação da história, Denise passou a ter um visual fixo, com mairias-chiquinhas e vestido roxo. Além da estética enfim estabilizada, a personagem ganhou ainda uma personalidade forte, caracterizada por ser moderna, destemida, confiante, conselheira, fofoqueira e bem informada, tornando-se popular entre os fãs da Turma da Mônica a partir do início dos anos 2000. Com um linguajar autêntico, sincero e repleto de gírias, passou a debochar e galhofear com todas as personagens com quem contracenava. Com influência da cultura *clubber*⁷, expressões como "se joga", "acredita no bate-cabelo" e "abafa o caso" começaram a surgir nas revistinhas da Mônica como traços do seu caráter descolado, inteligente e realista. (A CAPA, 2009)

A sociedade ensina às crianças que é normal levar uma vida fútil baseada em *status* e desperdiçar seu tempo preocupado com "o que os outros vão pensar". A Denise vem na contramão desse comportamento, mostrando que é muito mais saudável levar uma vida autêntica e sem mentiras, doa a quem doer. (ABREU apud A CAPA, 2009)

⁷ Termo atribuído a pessoas que frequentam casas noturnas típicas da década de 1990, conhecidas por seus vestuários peculiares e atitudes positivas. (ARAÚJO, 2016)

A edição nº 5 da revista *Turma da Mônica Jovem* (1ª série/Panini), publicada em 2008, gerou polêmicas com a história *Os Meninos São Todos Iguais*, visto que a mídia especializada enfim percebeu o uso recorrente de gírias nas histórias de Emerson Abreu protagonizadas por Denise (Figura 07). Uma percepção tardia, ao considerar que o uso de expressões como “babado forte”, “pão com ovo” e “a louca” já eram utilizadas pelo roteirista desde 1998 na edição *Magali* nº 245 (Globo), com a história *A tribo das modernas* (Figura 07). O vocabulário da personagem, repleto de alusões ao universo LGBTQIA+, causou discussões na Comunidade da Turma da Mônica no extinto Orkut, onde leitores a chamavam de “mini-puta” e/ou “mini-drag” (ABREU, 2009).

Ao considerar que a língua é um sistema de comunicação heterogêneo mutável conforme seu contexto e a plataforma onde é empregada, o uso dessas expressões no ambiente virtual representa uma costura de discursos diversificados, que refletem as interações sociais e a ideologia de cada usuário com um dinamismo acentuado pela falta de um diálogo face a face. (PEIXOTO; SOARES, 2010)

Nelas, identifica-se o radicalismo advindo do fã ativista virtual e a exposição daquilo que lhe é visto como controverso. É pertinente considerar que tais radicalismos não se limitam ao universo Turma da Mônica ou especificamente a visão de Abreu, estando presente na atualidade da indústria criativa em suas diferentes esferas e áreas do conhecimento. Tudo aquilo que é produzido para render uma opinião se expõe ao manifesto crítico do público, seja ele massivo ou específico. Entre os fãs de Mauricio de Sousa, é possível observar *webpages* especializadas em quadrinhos como o blog *Arquivos Turma da Mônica*, que busca celebrar edições antigas e revisitar os primórdios das personagens. Nele, pode-se identificar uma opinião pública contrária aos direcionamentos tomados por Emerson Abreu, tal como outras inovações surgidas recentemente nos produtos editoriais da Mauricio de Sousa Produções que, de alguma maneira, fogem dos padrões estéticos e morais adotados nas primeiras revistas do estúdio.

Ao falar especificamente sobre a Denise, Mauricio de Sousa (2017) afirma que:

Hoje, a Denise é uma adolescente com comportamento liberal, postura avançada, discurso mais solto. A gente pesquisa, fala com os filhos, troca opiniões o tempo todo com os jovens para tentar reproduzir o jeito como a galera fala. O estúdio não cria expressões, apenas reproduz o que está na boca do povo. Pois não é que começaram a brotar e-mails e mensagens no Whatsapp e nas redes sociais questionando o emprego de termos usados pela Denise? A síntese da enxurrada de mensagens era: “Mauricio, por que você está ensinando a nova geração a falar como homossexual”? Fui revisar os diálogos da Denise e não achei nada alarmante. Deixei como estava. O resultado é que, com o tempo, Denise vai ganhando mais espaço, conquistando mais fãs. Muitos pedem que ela tenha uma revista só dela. É possível. (SOUSA, 2017, pp. 280-281)

Curiosamente, o presente autor já testemunhou a Denise e seu vocabulário polêmico entre pais e leitores sendo usados como referencial teórico em fichas escolares do ensino fundamental (9º ano) e médio (3º ano) em colégios recifenses, como exemplo de diversidade linguística e do uso de figuras de linguagem como a metáfora e o sarcasmo. Afinal, a língua é ordenação essencial de um produto cultural tangível (OSTROWER, 2001) como uma revista.

Esse processo se assemelha ainda com a evolução dos debates sobre o “caipirês” utilizado nas histórias do Chico Bento, que também se tornaram alvo de polêmicas na década de 1980, no período da ditadura militar. A revista do caipira chegou a ser ameaçada de suspensão, o que foi evitado por um grupo de crianças de Brasília que organizaram uma passeata com cartazes contra possíveis censuras no linguajar das revistas (SAIONETI, 2018). Tais discussões sobre a linguagem e o comportamento das personagens, conforme a visão de Abreu (2009), são frutos da formação retrógrada e limitada que os filhos recebem dos seus pais.

Figura 07. Esboço da história *A tribo das modernas*/Trecho - *Turma da Mônica Jovem* n° 5 (1ª série) - Editora Panini (2008)



Fonte: Emerson Abreu (2009).

Xaveco é outro personagem secundário dos quadrinhos que recebeu uma reformulação narrativa e que abriu portas para novas desavenças entre os leitores. Ele ganhou uma família completa pelas mãos do roteirista, o que despertou seu desenvolvimento nas HQs e a criação de coadjuvantes significativos como sua irmã Xabéu. O feito se iniciou a partir de 2004 com a história *Barraco entre famílias*, onde seus familiares estreavam ainda sem nomes, e que trouxe uma lição de moral explícita para os leitores de que “o sol brilha para todos”, o que inclui personagens secundárias (Figura 08). Na trama, Xaveco venceria Cebolinha e sua família em um *reality show*, após ser subestimado pelo protagonista.

Sua posição genérica dentro da Turma da Mônica se tornou uma piada recorrente nas histórias, o que renderia espaço para que Abreu alavancasse o nível do personagem. É intrigante observar como Denise e Xaveco desempenham um papel protagonista nas revistas da atualidade, muitas vezes ocupando o espaço de Magali e Cascão nas aventuras de Mônica e Cebolinha escritas pelo autor. O quadrinista enxerga em ambos a oportunidade de apresentar seus conceitos sem se limitar aos traços fixos e responsabilidades sociais das principais criações

de Mauricio de Sousa (TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA, 2018), que hoje se limitam gradativamente às imposições do politicamente correto e suas exigências de uma postura mais didática e exemplar a ser transmitida para o público infantil.

Uma nova polêmica surgiria quando Emerson Abreu canonizou a separação dos pais de Xaveco, que vive com sua mãe e visita seu pai no final de semana. A MSP buscava criar uma nova figura para essa abordagem, mas o roteirista desejou mostrar que o divórcio é um processo natural e que ocorre com qualquer um. O artista argumentou:

Muita gente dizia que era um absurdo abordar um tema tão polêmico numa revista voltada ao público infantil! Em contrapartida, as mães separadas elogiaram a iniciativa porque seus filhos sentiam-se alienados lendo as histórias da Mônica, onde toda família era perfeita e todo mundo tinha pai e mãe! (ABREU apud A CAPA, 2009).

Figura 08. Trecho - *Cebolinha* n° 211 - Editora Globo (2004)



Fonte: Dentro da Chaminé (2016).

Situação semelhante ocorreria com a Magali, dessa vez ao abordar o tema “reencarnação” em história de mesmo nome publicada em 2004. Na trama, é revelado que a fome da Magali é fruto de uma carência despertada por vidas passadas, uma vez que a personagem teria reencarnado diversas vezes ao lado do amor da sua vida, que sempre acabou morto por alguma tragédia que impedia a união de ambos (Figura 09). “Os pais católicos odiaram! Acharam que eu estava colocando conceitos religiosos deturpados na cabeça dos seus filhos”, ressaltou (ABREU apud A CAPA, 2009). Em contrapartida, grupos espíritas adotaram o roteiro para explicar o conceito de modo didático e simplificado para crianças.

Figura 09. Capa/trecho - *Magali* n° 368 - Editora Globo (2004)



Fonte: Gisele Henriques (2015).

Ademais, o artista ainda foi responsável pela consolidação de diversas figuras marcantes para a Turma da Mônica, em uma lista que inclui personagens como Bruxa Viviane, As Meninas do Bairro das Pitangueiras, Legião dos Leitões Alados, Boneca Tenebrosa, Madame Creuzodete, Jumenta Voadora, Cúmulos, dentre outros estimados pelos leitores (TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA, 2018). No entanto, outra das contribuições de Abreu mais perceptíveis está atrelada a um dos principais aspectos do ato criativo: a capacidade humana de ordenar e relacionar signos com base na percepção de diferentes formas (OSTROWER, 2001). Trata-se da continuidade e interligação entre as suas narrativas, ou seja, a publicação de HQs distintas que se situam em uma mesma e evidente linha de espaço-tempo.

Permitidas pelo detalhismo de seus storyboards, traçados com observações e especificações sobre os contextos das personagens, as chamadas “histórias interligadas” se iniciaram em dezembro de 2005. Ocorriam em um mesmo período temporal, através de conexões, referências e de relações diretas entre as tramas (Figura 10). A Mônica fazia um telefonema para a Magali, que atendia em sua própria revista. Os eventos da história *Caramela* (*Cebolinha* n° 234/Globo), continuação indireta de *Barraco entre famílias*, impactavam o final de *O dia em que o Cascão fugiu de casa... de novo!* (*Cascão* n° 455/Globo). E assim por diante. São ideias selecionadas e combinadas. “O objeto artístico é construído desse anseio por uma forma de organização” (SALLES, 2004, p. 33).

Figura 10. As histórias interligadas traziam capas que formavam uma única imagem



Fonte: Dentro da Chaminé (2016).

O mesmo ocorreria em maio de 2006. Mônica buscava seu coelhinho de pelúcia desaparecido (*Mônica* n° 239/Globo), levado por Cebolinha ao viajar para o sítio do pai de Xaveco (*Cebolinha* n° 239/Globo). Paralelamente, Magali ajudava Mônica em sua procura indo à casa de Dudu (*Magali* n° 396/Globo), enquanto Cascão sentia a falta de seu melhor amigo (*Cascão* n° 460/Globo). Mesmo compreensíveis individualmente, juntas as revistas proporcionavam um amplo e único contexto ao leitor (Figura 11), ao considerar que, supostamente, a mente humana não se baseia em fatos isolados (OSTROWER, 2001). Cada história deve fornecer individualmente informações inéditas ao seu leitor e, simultaneamente, manter a coerência lógica entre todas as partes, o que exige uma aptidão complexa para atingir os objetivos determinados. A continuidade e a interligação entre as histórias passaram a ser uma estratégia narrativa recorrente de Emerson Abreu, que se apropria da capacidade cognitiva do leitor fiel para decodificar suas associações com coerência e espontaneidade. É pertinente considerar ainda que os textos narrativos não explicitam todas as relações entre os seus constituintes, o que exige conhecimentos prévios para a compreensão integral de um discurso (MAINGUENEAU, 2001).

Essa interpretação, conforme Dominique Maingueneau (2001), se dá através de uma comunicação verbal construída para atender aos interesses daquele a quem a sentença é dirigida. Além disso, cabe à complexidade da narrativa construída pelo artista conduzir o raciocínio a ser arquitetado pelo leitor, que por si só deverá inferir as leis que regem o arco construído e sua devida continuidade. O perfil do leitor assíduo, já mencionado no presente artigo, se configura ainda como um “leitor-modelo”, que é exemplificado por Maingueneau no seguinte trecho do livro *Análise de Textos de Comunicação* (2001):

O leitor-modelo de L'Equipe é visto como alguém que se interessa pelo campeonato de basquetebol e que acompanha atentamente suas peripécias. Sendo assim, o jornal esportivo procura reforçar a convivência com seu público: mesmo que nem todos os leitores sejam capazes de identificar com precisão os referentes dos nomes próprios, eles têm a impressão de fazer parte do círculo dos peritos. [...] corresponde a uma divisão bem conhecida entre as produções midiáticas que constroem seu público por exclusão (públicos "temáticos") e aquelas que excluem um mínimo de categorias de leitores (públicos "generalistas"). (MAINGUENEAU; ROCHA, 2001, p. 50)

Figura 11. Trechos - *Magali* n° 396 / *Mônica* n° 239 - Editora Globo (2006)



Fonte: Dentro da Chaminé (2016).

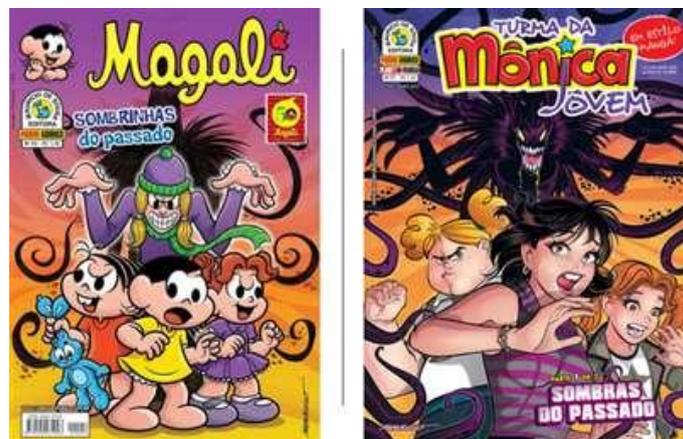
Essa técnica de histórias interligadas e suas possibilidades permanecem utilizadas até hoje com um nível de complexidade mais elevado, principalmente no que diz respeito à Turma da Mônica Jovem. Trata-se de uma comunicabilidade minuciosa e profunda, definida pela fusão orgânica de múltiplos elementos que, juntos, manifestam uma visão de mundo implícita (ECO, 2000). Destaca-se ainda o uso de referências a memes e assuntos em alta na sociedade, que também estão presentes de forma constante nas narrativas de Abreu.

4 A “voz” do fã no ciberespaço

A popularidade de Emerson Abreu entre o público leitor do universo MSP alcançaria o seu ápice com as contribuições criativas do artista na Turma da Mônica Jovem. A chamada *Super Saga do Fim do Mundo* contemplou uma série de edições de humor e terror, com temáticas atreladas ao ocultismo, necromancia e referências a textos bíblicos. Nela, observa-se que a ousadia do roteirista e suas abordagens chegaram ao seu auge, com a construção de um arco narrativo complexo, contínuo e com prelúdios publicados nas revistas clássicas dos protagonistas (Figura 12). Publicações de 2012 e 2014 como *Sombras do Passado* (Turma da Mônica Jovem 1ª Série - nº 51/52) e *Umbra* (Turma da Mônica Jovem 1ª Série - nº 74/75/76), da editora Panini, faziam parte de um enredo maior sobre o apocalipse, que incluiu um *crossover* com a revista Chico Moço e o desenvolvimento significativo das personagens que havia se popularizado anteriormente na Turma da Mônica tradicional. Três delas compõem a lista de cinco melhores arcos feita pela Super Interessante (2019): *Umbra*, *Herdeiros da Terra* e *A Torre Inversa*.

A publicação das histórias na linha jovem ampliou as interações entre o roteirista e os leitores no ciberespaço, através da publicação de falsos *spoilers*, *storyboards*, *teasers* e curiosidades sobre as edições nas redes sociais. Logo recebeu o apelido carinhoso de “Tio Emerson” e se tornou vítima do ativismo virtual (SHIRKY, 2011) do fã, consumidor e/ou *prosumer*⁸. Grupos e páginas on-line, como as intituladas “Emersombrios Unidos” (Figura 13) e “Vamos Enaltecer o Tio Emerson”, surgiram para homenagear seu trabalho. A última conta com mais de 9.000 seguidores do artista.

Figura 12. Capas – *Magali* nº 92 (1ª série)/Turma da Mônica Jovem nº 51 (1ª série) - Editora Panini (2014/2012)



Fonte: Dentro da Chaminé (2016).

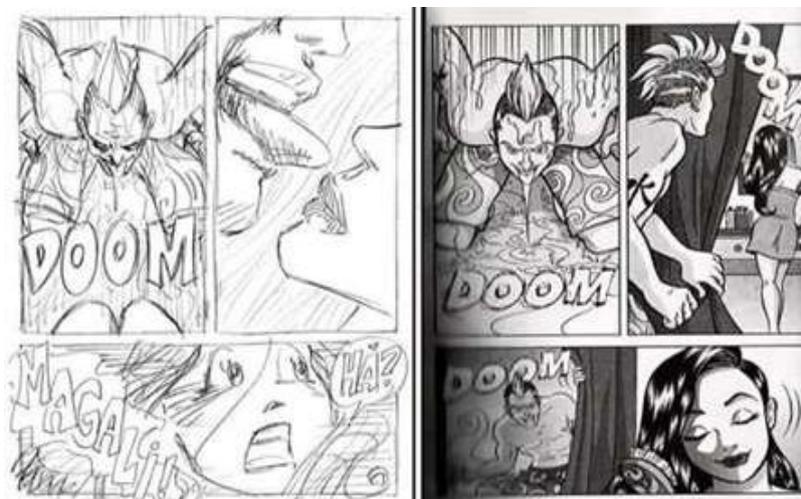
⁸ Termo cunhado por Alvin Toffler na obra *A Terceira Onda* (1980).

Dentre as curiosidades divulgadas pelo roteirista, destaca-se o seguinte trecho da edição *Férias na praia* (*Turma da Mônica Jovem* 1ª Série - nº 78/Panini), de 2015: O vilão Cúmulos se infiltrava na banheira de Magali, que estava nua durante seu banho, e tentava lambe-la seu rosto. Devido à faixa-etária do público da revista, a MSP considerou a cena demasiadamente forte, solicitando assim alterações no storyboard (Figura 13). Embora a mudança tenha sido concedida por Abreu, tal contexto ilustra as limitações da criação artística conforme os valores estéticos e morais estabelecidos por quaisquer organizações – principalmente ao se considerar que a arte não se limita ao trabalho final de um artista (SALLES, 2004). Em determinado trecho da biografia de Mauricio de Sousa, publicada em 2017, o “pai” da Turma da Mônica menciona que seus roteiristas possuem liberdade criativa para inventar, ao alegar que “não dá para colocar amarras na imaginação” (SOUSA, 2017, p. 280), embora isso não significasse que qualquer conteúdo pudesse ser introduzido nas páginas de suas revistas. O quadrinista afirma ainda que:

Como as histórias da Turma da Mônica Jovem se desenvolvem num terreno que ainda não está totalmente mapeado, seja em enredo, estética, efeitos, comportamento ou linguagem, vamos avançando muitas vezes na base da tentativa e erro. O manual de restrições da fase adolescente também recebe acréscimos a toda hora. É delicado trafegar entre tradição e inovação. (SOUSA, 2017, p. 280)

Logo em sequência, Sousa menciona outro *case* similar ao anteriormente citado, também envolvendo uma das narrativas de Abreu. Em alusão à história *A Torre Inversa*, publicada no decorrer de três edições de *Turma da Mônica Jovem* em 2016, ele afirma ter pedido para atenuar alguns dos quadros que, segundo o próprio Sousa, traziam uma situação assustadora e “repugnante”. Na cena, um idoso moribundo e desmemoriado – posteriormente revelado como o vilão Capitão Feio – aparece com seu corpo coberto por bolhas, com insetos corroendo e decompondo seu interior. Após os ajustes, “a trama continuou tão boa e impressionante como antes, só que com mais bom gosto” (SOUSA, 2017, p. 280). Observa-se a seguir as mudanças perceptíveis entre um dos storyboards de Abreu e a publicação definitiva disponibilizada para o público (Figura 13):

Figura 13. Storyboard/trecho - *Turma da Mônica Jovem* nº 78 (1ª série) – Panini/2015



Fonte: Mélanie Catherine (2020).

Os radicalismos de Abreu em seus padrões estético-narrativos desagradaram parte de um público intermediário, porém significativo: os pais responsáveis pela chegada das revistas às mãos dos jovens. Em polêmica, a editora Panini teria supostamente proibido que o artista produzisse novas histórias de terror e com abordagens “satânicas”, o que foi esclarecido pelo roteirista e pela própria MSP. Aparentemente, tal decisão foi repensada após o engajamento dos fãs, que mais uma vez se mobilizaram nas redes sociais e páginas oficiais das Turma da Mônica para publicar comentários em defesa do quadrinista – através da *hashtag* #UnidosPeloEmerson. O feito reforça como a rede mundial de computadores é uma ferramenta valiosa para promover mobilizações sociais coletivas (SHIRKY, 2011), que podem ou não ser atendidas conforme os interesses das grandes corporações. Após 2016, a *Super Saga do Fim do Mundo* entrou em um contínuo hiato, devido, segundo o artista nas redes sociais em meados de 2019, ao estresse e ansiedade causados pela sua obsessão à própria obra. Passou então a se dedicar mais aos quadrinhos da turma clássica. Espera-se ainda que a série seja retomada futuramente.

Na atualidade, o profissional ainda foi escolhido para roteirizar a primeira *webcomic* original da Turma da Mônica, publicada semanalmente nas redes sociais oficiais da empresa em 2020 (Figura 14). Protagonizada pela Denise e com a presença de outros elementos característicos do autor, a iniciativa já conta com mais de 60 mil curtidas na sua primeira publicação no Instagram, o que atesta não só a receptividade do estilo narrativo de Abreu como a popularidade da personagem perante o grande público, após suas transformações nas mãos do roteirista. O sucesso da *webcomic* abre espaço para produtos similares, o que inclui investimentos em novas plataformas e formatos de narrativa.

Figura 14. Trecho da *webcomic* Denise Rainha Guerreira Fada Sensata Protagonista (2020)



Fonte: Turma da Mônica (2020).

5 Considerações finais

A criação se revela um processo de complexas camadas a serem traduzidas. Uma história pode ser lida, relida, detalhada e “dissecada” diversas vezes de modo que se possa decifrar todas as curiosidades por trás da sua produção. A pesquisa proposta permitiu identificar uma evolução de valores estéticos e morais no universo Turma da Mônica, que inclui transformações criativas dentro de uma perspectiva linguística, cultural e sociológica. Emerson Abreu, ao exercer seu potencial como criador, encara os limites existentes nas imposições da Mauricio de Sousa Produções e sua gestão como elementos a serem desconstruídos e reconstruídos, graças a sua ousadia de ultrapassar as demarcações do senso comum e investir na visão de mundo com a

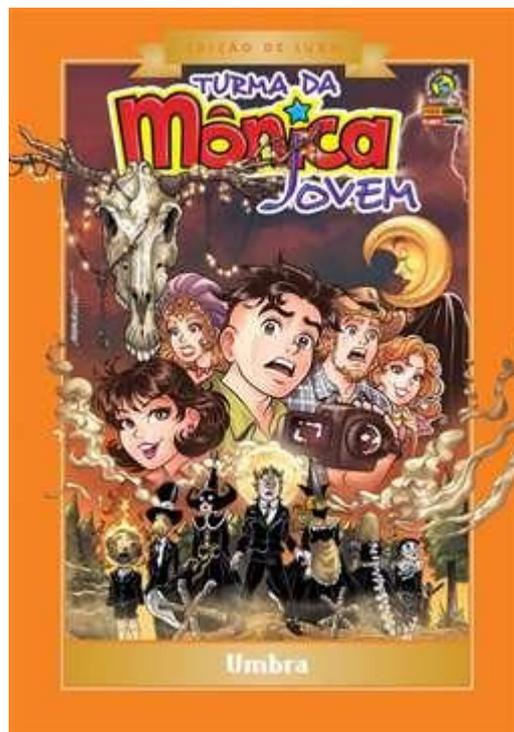
qual compactua. Esta se revela fundamental contra preconceitos linguísticos, culturais e conservadorismos, que ainda permeiam a sociedade humana dentro e fora da produção cultural.

As controversas relativas à ausência de uma creditação explícita nos primórdios da produção editorial de Mauricio de Sousa e sua equipe explicitam a complexidade que representa a autoria de um artista, seja ela analisada a partir de uma visão artística ou alusiva às burocracias da indústria *copyright*. Espera-se que a valorização do profissional criativo seja interpretada, continuamente, como uma responsabilidade que preza pela liberdade de expressão e não, tão somente, como um detalhe editorial a ser considerado na construção de uma revista em quadrinhos.

O presente artigo buscou averiguar o impacto das contribuições criativas de Abreu para a Mauricio de Sousa Produções. Constatamos que suas estratégias narrativas moldam e remoldam as produções do estúdio, ao considerar ainda que a editora Panini anunciou recentemente no evento pop *Comic Con Experience* (2019) a publicação de três coletâneas de luxo das principais sagas do escritor na *Turma da Mônica Jovem*, ainda em 2020. A difusão da *Super Saga do Fim do Mundo* pode ser assimilada como uma evolução e aceitação de novos valores e diferentes estilos de linguagem, proporcionados pela liberdade criativa e sua contramão à censura.

As diferentes personas identificadas entre as comunidades de fãs da Turma da Mônica explanaram a necessidade de fidelizar públicos de diferentes épocas e suas pretensões, através de estratégias narrativas que devem, ou deveriam, se sobrepôr ao medo de investir no que é ousado e, assim, flexibilizar e introduzir novos processos que expandam a convivência com os leitores. Afinal, o radicalismo advindo de pais e leitores limitados ao conservadorismo acaba sendo compactuado pelo mercado diante do seu temor de trafegar entre tradição e inovação?

Figura 15. Arcos de Emerson Abreu na revista *Turma da Mônica Jovem* viram edições de luxo



Fonte: *Turma da Mônica Jovem Luxo – Umbral* - Editora Panini (2020)

As publicações de luxo mencionadas são uma resposta comercial à demanda, cada vez mais exigente, advinda do público infanto-juvenil e adulto, que passa a reivindicar novos projetos com a autoria de Abreu através do ciberativismo. Resta observar até onde as controvérsias mencionadas ao decorrer deste artigo irão se refletir (ou não) no futuro das produções do estúdio. Ademais, ao se concluir sobre os resultados de um processo criativo, é válida uma última ressalva estimada por Emerson Abreu em seu perfil no Facebook (2015): “a maior recompensa do seu trabalho é o carinho recebido dos seus leitores... Não há nada que pague isso”.

Referências

- ABREU, E. *A maior recompensa do meu trabalho é com certeza o carinho dos leitores [...] São Paulo*, 06 set 2015. Facebook: emersonabreu.74. Disponível em: <https://www.facebook.com/emersonabreu.74/posts/1668187826736480>. Acesso em: 21 dez 2020.
- ABREU, E. *Antes tarde do que nunca....* 2009. Disponível em: <http://emersonabreu.blogspot.com/2009/01/antes-tarde-do-que-nunca.html>. Acesso em: 30 maio 2020.
- ABREU, E. *O mito da criatividade*. 2010. Disponível em: <http://emersonabreu.blogspot.com/2010/03/o-mito-da-criatividade.html>. Acesso em: 30 maio 2020.
- A CAPA. *Roteirista explica origens de gírias gays na Turma da Mônica*. 2009. Disponível em: <https://acapa.disponivel.uol.com.br/roteirista-explica-origens-de-girias-gays-na-turma-da-monica/>. Acesso em: 30 maio 2020.
- ARAÚJO, C. *O que são Clubbers?*. 2016. Disponível em: <https://prezi.com/kpxexqtgeajm/o-que-sao-clubbers/>. Acesso em: 20 dez 2020.
- CHATERINE, M. *Acho que todo mundo aqui ficou puto com a cena do Cumulus com a Magali mas vcs já viram o esboço original da cena? É ainda pior! Belém*, 13 out 2020. Facebook: melannie.catherine. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/226904111709648/permalink/279081849825207>. Acesso em: 22 dez 2020.
- DAWKINS, R. *O Gene Egoísta* (AP Oliveira, Trad.). São Paulo: Itatiaia, 1976.
- DENTRO DA CHAMINÉ. *As grandes contribuições de Emerson Abreu aos quadrinhos da Turma da Mônica*. 2016. Disponível em: <https://dentrodachamine.wordpress.com/2016/10/04/as-grandes-contribicoes-de-emerson-abreu-aos-quadrinhos-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 30 maio 2020.
- ECO, U. *Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- HENRIQUES, G. *Magali: Reencarnação mostrada de forma explícita em gibi de 2004*. 2015. Disponível em: <https://pyre.gg/1a957836-552c-4fb2-b811-72df7be150ca>. Acesso em: 21 dez 2020.

- JAKOBSON, R. Metalanguage as a linguistic problem. *The framework of language*. Ann Arbor: University of Michigan, 1980.
- LÉVY, P. *Cibercultura* [2. Ed]. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LUIZA, I. *As 5 melhores sagas da Turma da Mônica Jovem*. 2019. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/as-5-melhores-sagas-da-turma-da-monica-jovem/>. Acesso em: 20 jul 2020.
- MAINGUENEAU, D.; ROCHA, D. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez, 2001.
- MONTEIRO, T. *Mauricio de Sousa Produções, 60 anos: de Bidu a Laços*. 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: 21 jan 2020.
- NALIATO, S. *Revistas da Turma da Mônica passam a creditar autores do estúdio*. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/noticias/revistas-da-turma-da-monica-passam-creditar-autores-estudio/>. Acesso em: 20 jul 2020.
- OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. 15. ed. Petropolis: Vozes, 2001.
- PEIXOTO, Thais; SOARES, Ana. *Variação linguística em textos de homens e mulheres em fóruns de comunidades do orkut*. 2010. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Thais-Soares-Bezerra&Ana-Paula-Oliveira.pdf>. Acesso em: 20 dez 2020.
- RHEINGOLD, H. *A Comunidade Virtual* (1996). Lisboa: Gradiva, 2005.
- SAIONETI, L. *Chico Bento cresceu e virou agrônomo*. 2018. Disponível em: <https://revistagloborural.globo.com/Noticias/Cultura/noticia/2018/01/chico-bento-cresceu-e-virou-agronomo.html>. Acesso em: 20 dez 2020.
- SALLES, A. *Gesto Inacabado: processo de criação artística-2ª edição*. São Paulo, 2004.
- SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- SOUSA, M. et al. *Ouro da Casa*. São Paulo: Panini, 2012.
- SOUSA, M. *Cascão* n° 455. São Paulo: Globo, 2005.
- SOUSA, M. *Cascão* n° 459. São Paulo: Globo, 2006.
- SOUSA, M. *Cascão* n° 460. São Paulo: Globo, 2006.
- SOUSA, M. *Cebolinha* n° 32 - 1ª série. São Paulo: Panini, 2009.
- SOUSA, M. *Cebolinha* n° 211. São Paulo: Globo, 2004.
- SOUSA, M. *Cebolinha* n° 234. São Paulo: Globo, 2005.
- SOUSA, M. *Cebolinha* n° 239. São Paulo: Globo, 2006.
- SOUSA, M. *Mônica* n° 1 - 2ª série. São Paulo: Panini, 2015.
- SOUSA, M. *Mônica* n° 160. São Paulo: Globo, 2000.
- SOUSA, M. *Mônica* n° 239. São Paulo: Globo, 2006.
- SOUSA, M. *Magali* n° 92 - 1ª série. São Paulo: Globo, 2014.
- SOUSA, M. *Magali* n° 245. São Paulo: Globo, 1998.

- SOUSA, M. *Magali* n° 368. São Paulo: Globo, 2004.
- SOUSA, M. *Magali* n° 396. São Paulo: Globo, 2006.
- SOUSA, M. *Mauricio: A história que não está no gibi*. 1. ed. São Paulo: Primeira Pessoa, 2017.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem Luxo – Umbra*. São Paulo: Panini, 2020.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 5 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2008.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 51 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2012.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 52 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2012.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 74 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2014.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 75 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2014.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 76 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2014.
- SOUSA, M. *Turma da Mônica Jovem* n° 78 – 1ª série. São Paulo: Panini, 2015.
- TOFFLER, A. *A terceira onda* [16. ed.]. Rio de Janeiro: Record, 1980.
- TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. *Tudo sobre o Emerson Abreu (Roteirista da Turma da Mônica)*. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=li5-aBtwols>. Acesso em: 28 maio 2020.
- TURMA DA MÔNICA. *O esquadrão Denise chegou todo trabalhado no deboche para tentar salvar a Turma [...]*. 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGDu2M1AT97/>. Acesso em: 20 dez 2020.

Recebido em: 22/12/2020

Aceito em: 15/03/2021