

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

MERIANGELA FERNANDES FARIAS

PRÓPRIOS DO SEU TEMPO: ENTRE MAFALDA E CORES
Histórias em Quadrinhos como ferramenta para
compreender o contexto histórico e social

São Paulo
2019

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

PRÓPRIOS DO SEU TEMPO: ENTRE MAFALDA E CORES
Histórias em Quadrinhos como ferramenta para
compreender o contexto histórico e social

Meriangela Fernandes Farias

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialista em
Mídia, Informação e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Barbosa

São Paulo
2019

PRÓPRIOS DO SEU TEMPO: ENTRE MAFALDA E CORES
Histórias em Quadrinhos como ferramenta para compreender o
contexto histórico e social ¹

Meriangela Fernandes Farias²

RESUMO: O estudo de Histórias em Quadrinhos como linguagem artística e meio de comunicação de massa é uma ferramenta útil para analisar comportamentos culturais e compreender como esta linguagem pode ser um elemento de representação e interpretação de determinada realidade. A presente pesquisa apresenta uma investigação sobre arte sequencial, a partir dos conceitos de autores dos Estudos Culturais e da Sociologia Europeia aplicados a história das Histórias em Quadrinhos, com foco na HQ **Toda Mafalda** e na HQ **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos**.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinho, Representação, Identidade, Cultura, Contexto Histórico

RESUMEN: El estudio de las historietas como language artística y medio de comunicación de massa es una herramienta útil para analizar comportamientos culturales y comprender cómo este language puede ser un elemento de representación y interpretación de la realidad. El artículo presenta una investigación acerca de arte secuencial, a partir de conceptos de autores de los Estudios Culturales y de la Sociología Europea aplicados a las historietas **Toda Mafalda** y **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos**.

Palabras clave: Historietas, Representación, Identidad, Cultura, Contexto Histórico

ABSTRACT: The study of comics as artistic language and mass media is a useful tool to analyzing cultural behaviors and to understand how this language can be an element of representation of the reality. This article presents an investigation about the sequential art, based on the concepts of authors of Cultural Studies and European Sociology with the comics **Toda Mafalda** and **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos**.

Key words: Comics, Representation, Indentity, Culture, Historical Context

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura

² Pós-graduanda em Mídia, Informação Cultura pelo Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Comunicação e Cultura (Celacc) da ECA-USP

1. INTRODUÇÃO

O questionamento que norteia a pesquisa é se as histórias em quadrinhos (HQs) podem ser utilizadas como uma ferramenta legítima para analisar e compreender determinado momento histórico e cultural de uma sociedade. Para entender como esses aspectos estão presentes no decorrer da história, será realizada uma revisão de autores focados nos Estudos Culturais como Hall e Escoteguy e na Escola Sociológica Europeia como Morin e Eco, além de percorrer a contextualização de autores dedicados a conceituação da arte sequencial como McCloud, Eisner e Vazques.

Esta pesquisa pretende utilizar uma combinação entre as modalidades de Análise de Conteúdo e Revisão Bibliográfica, a partir de um método de abordagem histórico, comparativo e crítico. Uma comparação qualitativa entre as tiras das coletâneas **Toda Mafalda** e **Cores: a revolução começa no quarto de brinquedos** será apresentada a partir do contexto social de cada obra e partindo de um breve panorama sobre a história das histórias em quadrinhos, de como acontece a atribuição de sentido na cultura e as mudanças conceituais sobre a ideia de identidade.

Entre as hipóteses possíveis, acredita-se que as histórias em quadrinhos ajudam a compreender determinado período porque sua produção é conectada ao contexto cultural vigente. As HQs reproduzem valores simbólicos que podem representar determinada realidade e afirmar identidades de grupos sociais, em uma relação de atribuição de sentido e contextualização. Espera-se que as informações reunidas neste artigo possam contribuir para a discussão do papel das histórias em quadrinhos como mídia de massa e linguagem artística.

2. QUADRINHOS: ARTE, MÍDIA DE MASSA E FERRAMENTA DE REPRESENTAÇÃO

A possibilidade de contar histórias de maneira sequencial a partir da junção de texto e imagem ganhou denominações distintas ao redor do mundo: histórias em quadrinhos (Brasil), bandes-dessinées (França), histórias em quadrinhos (Portugal), historieta (Argentina), tebeo (Espanha), fumetti (Itália), comics (Estados Unidos). Para além das diferentes nomenclaturas, a Arte Sequencial³ também desperta discussões em sua classificação: é uma linguagem artística ou mídia de massa, produto da indústria cultural?

Costa (2016) aponta que a iniciativa de etiquetar as histórias em quadrinhos como a “nona arte”⁴ remete ao crítico e historiador de cinema Claude Beylie, que propôs a nomeação em uma série de artigos publicados em 1964 nas *Lettres et Medecins*, sob o título “A banda desenhada é uma arte?” (GROENSTEEN *apud* COSTA, 2016). Posteriormente, ainda na década de 1960, a revista franco-belga *Spirou* passa a publicar uma série de artigos sob o título *Neuvième Art* (Nona Arte), assinados pelo ilustrador Moris. Em sua tese “Uma análise do discurso quadrinístico – práticas institucionais e interdiscursos”, Costa aprofunda a discussão dos quadrinhos entre dois polos: artístico e o de mídia:

As abordagens dos quadrinhos enquanto Arte buscam, de modo geral, assinalar o seu valor simbólico, quero dizer, fazê-lo adquirir reconhecimento perante outras artes já reconhecidas. Muitos agentes inseridos nessa abordagem são quadrinistas também e parece comum na busca por reconhecimento institucional ressaltar a evolução das qualidades técnicas dessa forma de expressão. Por outro lado, as abordagens que encaram os quadrinhos como Mídia buscam ressaltar seu potencial linguageiro. Mais do que um simples objeto de comunicação voltado para o entretenimento, os quadrinhos aqui são abordados como uma mídia capaz de tratar de qualquer assunto para qualquer público. Ao focar o potencial dessa linguagem, os adeptos dessa visão midiática reforçam o aspecto democrático dos quadrinhos, que lhes possibilita grande alcance e difusão frente a um público diversificado. (COSTA, 2016, p.10)

Dias (2011) aponta como as histórias em quadrinhos são intermediárias, ou seja, mesclam várias monoartes (pintura, desenho, literatura, etc.) gerando uma

³ Termo utilizado por Will Eisner (1985) para definir as histórias em quadrinhos.

⁴ Ao escolher a 9ª posição para os quadrinhos no universo das artes, o autor dá sequência a lista proposta pelo teórico de cinema Riccioto Canudo em seu Manifesto das Sete Artes, de 1911, onde elenca define a seguinte ordem Música (1ª), dança (2ª), pintura (3ª), escultura (4ª), teatro (5ª), literatura (6ª) e o cinema (7ª). Posteriormente se acrescentou a fotografia (8ª) e os quadrinhos (9ª).

multiarte. Eisner (1985) explica como esse ponto de vista híbrido de linguagens artísticas e suas características específicas definem a percepção sobre uma HQ.

O formato das Histórias em Quadrinhos apresenta uma contribuição entre palavra e imagem e sua leitura requer o exercício das habilidades de interpretação visual e verbal. As regras da arte (ex. perspectiva, simetria, etc.) e as regras da literatura (ex. gramática, enredo, sintaxe) se sobrepõem. A leitura de quadrinhos é um ato de percepção estética e uma busca intelectual. (EISNER, 1985, p.8, tradução nossa)

É o caso dos quadrinhos de Neil Gaiman, por exemplo, especialmente na premiada série **Sandman**, que apresenta enredos com influências do texto literário. Dave McKean (parceiro de Gaiman nas capas de Sandman, entre outros projetos) por outro lado, aproxima seus quadrinhos da pintura e outras artes visuais. É o caso de **Black Dog** que mescla diversas técnicas de desenho e pintura. Já em quadrinhos como **Tungstênio** e **Talco de Vidro** de Marcello Quintanilha, as narrativas sofrem influência do ritmo cinematográfico.⁵⁶

Para Fernandes (2013), fatores como o início ligado a paródia e crítica de costumes, além da distribuição em jornais e revistas contribuíram para fazer das histórias em quadrinhos produtos de consumo rápido. “Daí a tendência à generalização de que não possuem valor artístico, salvo como peça de colecionador.”

A busca por reconhecimento da linguagem como uma forma de arte é, neste sentido, também uma renovada tentativa de ampliar o tradicional diálogo com o público. O que se verifica é que quanto mais esta conversa avança, também aumenta o número de trabalhos de excelência. A arte motiva o produto que, por sua vez, responde com mais arte. (FERNANDES, 2013, p.154)

Cirne (1990) acredita que as histórias em quadrinhos existem como um sistema simbólico produzido pela indústria cultural, não somente porque sua divulgação inicial aconteceu sobretudo por veículos originalmente de massa, mas também pela influência desses meios para a criação do conteúdo.

Com o desenvolvimento da indústria gráfica e, em consequência, a presença cada vez maior de ilustrações e caricaturas nos jornais, estavam dadas todas as condições sociais, artísticas e culturais para início de uma nova arte narrativa: a grafia das “estórias”(Cirne, 1990, p. 12)

Eisner (2008) também pontua que a Arte Sequencial é uma mídia especialmente ligada ao seu método de publicação. Dos jornais filhos da prensa de

⁵ Anexo digital 3, 4 e 5: <https://goo.gl/yzg3nv>

⁶ Como a quantidade de exemplos citados neste artigo impossibilitariam acrescentar todas as imagens no corpo do texto, as ilustrações das tiras de Mafalda e Cores foram priorizadas. Para as outras obras, foi criado um anexo digital. A visualização das imagens presentes no anexo é opcional e complementar, mas não compromete a compreensão do conteúdo. Anexo disponível em < <https://goo.gl/zGrtLr>>

Gutenberg ao advento das webcomics da internet, as ferramentas de publicação e distribuição do conteúdo determinam as condições do processo de criação. Essas características são perceptíveis em obras recentes como **Bear**, webcomic de Bianca Pinheiro, que apresenta um formato de “páginas” mais alongado e vertical, aproveitando a funcionalidade da rolagem infinita da web. Já em **Valente**, de Vitor Cafaggi, originalmente publicada em jornais, o autor manteve na versão impressa um formato similar ao de uma tira ampliada.⁷

Entre a arte e mídia de massa, as histórias em quadrinhos ampliaram sua discussão para além do consumo na indústria. Seja no ambiente acadêmico com eventos como as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos realizada na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), em matérias jornalísticas ou mesmo em exposições de museus⁸. No tema deste artigo, tanto a origem na indústria cultural, como as características artísticas impactam a percepção, leitura e contextualização dos conteúdos. Para compreender com profundidade como esses aspectos interagem, será apresentado a seguir um breve panorama histórico das histórias em quadrinhos pelo mundo.

2.1 A história das Histórias em Quadrinhos – breve panorama

Diversos autores da comunicação, artes visuais, design, etc. já se dedicaram a explicar o que é quadrinho, mas para este artigo partiremos da definição de Scott McCloud, quadrinista norte-americano e estudioso do tema. Para McCloud (2002, p. 9) as histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e ou a produzir uma resposta no espectador”. O autor define que o termo “quadrinho” se refere ao meio, à linguagem, e não ao objeto específico em que é consumido, como revista ou gibi.

Partindo desse pressuposto, McCloud traça um panorama da história, considerando outras formas de contar narrativas de maneira sequencial como murais de pintura rupestre no período pré-histórico, murais egípcios, pinturas pré-colombianas e até vitrais de igrejas católicas, como ancestrais das histórias em

⁷ Anexo digital 1 e 2: <https://goo.gl/yzg3nv>

⁸ Entre novembro de 2018 e março de 2019, o Museu da Imagem e do Som, MIS, dedica dois andares do seu prédio em São Paulo a mostra “Quadrinhos” que percorre os marcos históricos das HQs

quadrinhos. O autor explica como esses casos apresentaram narrativas que possibilitam uma leitura em sequência e com uma divisão de “cenas”, ainda que em alguns casos sem divisão gráfica de quadros. O autor também destaca a sofisticação das pinturas e gravuras de William Hogarth em 1731, como influência para as HQs modernas, que embora fossem quadros individuais, apresentavam uma narrativa única e foram expostos em sequência, possibilitando uma leitura linear.

Saraceni (2003) também chama atenção para a ligação dos quadrinhos com os sistemas de comunicação das primeiras civilizações:

Pensamos nos quadrinhos como textos modernos, mas é possível ver conexões entre eles e os sistemas de comunicação das primeiras civilizações. Os egípcios, por exemplo, usavam combinações de imagens e hieróglifos. Narrativas compostas por sequências de imagens eram muito comuns em outras culturas antigas. (SARACENI, 2003, p. 1, tradução nossa)

Apesar da dificuldade de estabelecer uma data exata para o início das histórias em quadrinhos, McCloud considera que a invenção da prensa e o consequente surgimento da imprensa foram eventos que influenciaram diretamente, mas é durante o século XIX que os primeiros marcos do que consideramos quadrinho atualmente se estabelecem. Rodolph Töpffer na Suíça, com sua obra **Histoire de Mr. Vieux Bois** de 1827, é apontado por McCloud como o “pai do quadrinho moderno”, com suas imagens satíricas e caricaturas, sendo o primeiro a apresentar uma combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. “A contribuição de Topffer para os quadrinhos é considerável pois, apesar de não ser desenhista, nem escritor, ele criou uma forma que era as duas coisas, uma linguagem própria” (MCLOUD, 2002, p. 17).⁹

Cirne (1990) aponta que o desenvolvimento da histórias em quadrinhos aconteceu de maneira paralela durante a segunda metade do século XIX em diversas partes do mundo:

Tabela 1: As primeiras Histórias em Quadrinhos

Alemanha	1865	‘Max und Moritz’, de W. Busch
Brasil	1869	‘As aventuras de Nhô Quim’ de Angelo Agostini
França	1892	‘La famille Fenouillard’ de Christophe
EUA	1892	‘Little Bear and Tigers’ de James Swinnerton
	1896	‘The Yellow Kid’ de R.F Outcault
	1897	‘The Katzenjammers Kids’, de R. Dirks

⁹ Anexo digital 6: <https://goo.gl/yzg3nv>

Fonte: Autoria própria, baseada nas informações de Cirne (1990, p. 12)

O início do século XX marca a chegada de títulos que ajudaram a compreender o quadrinhos como “prática significativa fundada na mais pura visualidade” (Cirne, 1990, p. 12). É quando surge, em 1905, **Little Nemo in Slumberland**, de Winsor Mccay, nos Estados Unidos e a revista **O Tico-Tico**, no Brasil, entre outros marcos da nova linguagem que se estabelecia.¹⁰

Durante o século XX a produção de quadrinhos se desenvolve como linguagem e se firma como indústria, muito em função da popularização das tiras de jornais e das *comics* norte-americanas. Entre 1930 e 1950, acontece a considerada “Era de Ouro”, quando o gênero de super-heróis se firma com referências aos confrontos bélicos e políticos. É nesse período que surgem os principais personagens que continuam sendo publicados até hoje como **Superman** (1938), **Mulher-Maravilha** (1941) e **Batman** (1939), da editora DC Comics e **Capitão América** (1940), da Marvel Comics. Personagens como esses consolidaram as duas editoras como as maiores representantes do gênero, mesmo entre altos e baixos editoriais e de mercado. Atualmente, tanto a Marvel como a DC, encabeçam uma série de outros produtos na publicidade, televisão, e, principalmente, no cinema, com adaptações de seus personagens em filmes integrados.¹¹

Além dos universo de heróis e de maneira paralela, outros gêneros e temáticas de quadrinhos se desenvolveram: horror, fantasia, infantil, erótico, político, são alguns dos exemplos que povoaram tiras de jornais, revistas especializadas e, posteriormente, edições de luxo encadernadas. Para citar alguns marcos nas últimas décadas do século XX, é importante mencionar a intensa atividade de artistas brasileiros e latino-americanos durante os regimes ditatoriais, como Laerte, Angeli, Glauco, Henfil, que se consolidaram por meio de tiras de jornais com temas associados a crítica política e de comportamento social; a atuação de Will Eisner como quadrinista e estudioso dos quadrinhos, responsável por títulos como **Spirit**, **Avenida Dropsie**, **Nova York** e **Contrato com Deus**, além de materiais teóricos como **Quadrinho e Arte Sequencial** e **Narrativas Gráficas** (ambos utilizados para contextualização teórica deste artigo), além de ser o responsável pela popularização

¹⁰ Anexo digital 7 e 8: <https://goo.gl/yzg3nv>

¹¹ Anexo digital 9: <https://goo.gl/yzg3nv>

do termo “graphic novel” para narrativas fechadas e com tratamento editorial mais rebuscado; a criação do selo Vertigo da editora DC Comics, que nos anos 1980, comandada pela editora Karen Berger, popularizou quadrinhos considerados mais “adultos” como **Sandman**, do roteirista britânico Neil Gaiman e **V de Vingança**, de Alan Moore, que lidavam com temas e enredos mais complexos influenciados por política, filosofia, crítica social, etc.¹²

Para analisar conteúdo e produção de histórias em quadrinhos no Brasil é necessário mencionar o estabelecimento da Mauricio de Sousa Produções (MSP) como maior representante do mercado de quadrinhos no país. Mauricio de Sousa começou a publicar suas tiras já nos anos 1950, criando os personagens que deram origem a **Turma da Mônica**, que protagoniza revistas periódicas publicadas até hoje. A MSP já publicou mais de 1 bilhão de revistas, presentes em mais de 30 países e representa cerca de 80% da venda de quadrinhos no Brasil.¹³ Atualmente, além das revistas regulares, a MSP trabalha com materiais didáticos, *merchandising* e, sob a direção editorial do jornalista Sidney Gusman, publica novos projetos para públicos diversos em parceria com novos artistas do mercado autoral e independente.¹⁴

Antes de finalizar a linha do tempo, é necessário mencionar os quadrinhos independentes, a partir de duas ferramentas que potencializam sua publicação no fim do século XX e no início do XXI: o Fanzine e a Internet.

O Fanzine se populariza a partir dos anos 1960, com os chamados “quadrinhos *underground*”, com artistas que produziam suas HQs de maneira independente. Com os “zines” a relação dos quadrinhos com pautas sociais e alternativas (tradicionalmente com pouco acesso ao mercado editorial vigente) ganha espaço, assim como a intensa possibilidade de experimentação gráfica e narrativa.

Essas publicações ficaram conhecidas como “fanzines” (aglutinação do inglês, *fan magazines*), e figuravam em ações coletivas em que seus criadores se reuniam para trocar e vender títulos uns para os outros. O discurso dos militantes dessa prática estava fundamentado sobre um componente de natureza afetiva: o desejo de produzir e consumir quadrinhos segundo suas próprias normas, à parte das empresas que controlavam o capital simbólico desse segmento. Dessa maneira, essa prática de intercâmbio de fanzines é, possivelmente, um primeiro exemplo de congregação comunitária entre indivíduos que mantinham algum tipo de contato com os quadrinhos, seja como leitores ou como criadores. (MACHADO, 2015, p.6)

¹² Anexo digital 10, 11 e 12: <https://goo.gl/yzg3nv>

¹³ Dados divulgados em matéria da Reuters em dezembro de 2018. Disponível em <https://goo.gl/sj8JB7>

¹⁴ Anexo digital 13: <https://goo.gl/yzg3nv>

Cirne (1990) aponta que apesar da instabilidade e efemeridade dos fanzines, que não permitiam uma produção regular, esse material começou a adquirir grande importância no despertar de uma consciência crítica em relação a divulgação do material nacional.

Partindo do alternativo como o fanzine, mas com abrangência de uma distribuição massiva, a chegada do novo milênio abriu espaço para a internet como ferramenta de criação, publicação, divulgação e distribuição de quadrinhos. Eisner (2008) comenta como a tecnologia digital começa a competir com a impressa e conquista atenção dos criadores. O autor aponta como o método de transmissão age de forma ainda mais concreta com a internet, já que o quadrinho é uma mídia especialmente ligada ao seu método de publicação. “Enquanto os veículos de comunicação modernos estão em constante evolução para atender as necessidades sociais acelerando a rapidez da entrega, qualidade da imagem, eles afetam o estilo, a técnica e o ritmo da leitura das histórias contadas graficamente.” (Eisner, 2008, p. 165). No Brasil, artistas independentes como Rebeca Prado (**Baleia, Navio Dragão**), Aline Lemos (**Melindrosa, Artistas Brasileiras**) Will Leite (**Will Tirando**), Carlos Ruas (**Um Sábado Qualquer**) publicam seus quadrinhos pela internet e se tornaram conhecidos pelos leitores dessa maneira. E, mesmo quando decidem fazer uma versão impressa dos quadrinhos, se utilizam de ferramentas digitais para viabilização e divulgação (mídias sociais, financiamento coletivo, patronato, etc.)¹⁵

Nos últimos anos do século XX e primeiros do XXI, ganharam força os webcomics, ou histórias em quadrinhos veiculadas pela Internet. De maneira semelhante ao movimento *underground*, os webcomics mantêm, na perspectiva de suas práticas coletivas, aspectos de marginalidade em relação ao mercado editorial, como a criação experimental, temas livres, gêneros variados e segmentação de público por interesses subjetivos. (MACHADO, 2015, p.6)

2.2 Cultura de massa, quadrinhos e troca simbólica

Morin (1997) afirma que a cultura se constitui de um sistema complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram a intimidade dos indivíduos, estruturam seus instintos e orientam suas emoções:

Esta penetração se efetua segundo trocas mentais de projeto e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura como nas

¹⁵ Anexo digital 14, 15, 16 e 17: <https://goo.gl/yzg3nv>

personalidades míticas ou reais que encarnam os valores (os ancestrais, os heróis, os deuses), uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática (...) a vida imaginária ela alimenta o ser semi-real que cada um secreta no interior de si (sua alma) o ser semi-real, semi-imaginário, que cada um secreta no exterior de si, no geral envolve sua personalidade. (MORIN, 1997, p. 15)

O autor sinaliza que de um lado existe uma cultura que se define em relação à natureza, às qualidades propriamente humanas do ser biológico e também culturas particulares segundo a época. “A cultura de massa é uma cultura: ela constitui um corpo de símbolos, mitos e imagens concernentes à vida prática e a vida imaginária, um sistema de projeções e de identificação específicas.”

Como uma linguagem artisticamente híbrida, porém associada a sua origem na mídia de massa, as HQs percorreram um caminho “marginal”. Essa situação teve como efeito o receio de alguns quadrinistas em se mostrar parte desse ambiente. “A expressão ‘história em quadrinho’ teve conotações tão negativas que muitos profissionais preferem ser conhecidos como ilustradores, artistas comerciais ou, na melhor das hipóteses, cartunistas” (McCloud, 2002, p. 18). Ainda assim, Vazques (2009) explica que, enquanto produto da indústria cultural, os quadrinhos participam ativamente do estabelecimento de subjetividades e construção de identidades.

Se entendemos a imagem desenhada como um lugar de síntese epistemológica de nossas representações do real, é fundamental indagar em sua materialidade para por em cena seus sentidos, representações do poder, práticas de resistência e possibilidades de produção visual. As tensões entre o público e o privado, entre arte e o gênero, entre a cultura de massa e a cultura popular supõe um rasgo paradigmático e paradoxal em termos de produção e o consumo de quadrinhos. (VAZQUES, 2009, p. 6, tradução nossa)

Para Vazques, estudar quadrinhos na América Latina demanda questionar as condições de produção simbólica, mas também as desigualdades que incluem esse processo. “Essas imagens e textos de circulação massiva e popular, vendidas a preços módicos em bancas de revistas, também constituem fenômenos de dominação, resistência, negociação, choque e transculturação.” A autora pontua que esse ambiente revela uma série de tensões entre modernização e nação, globalização e diferença, mundialização e tradição.

Muitos dos quadrinhos populares dão conta de processos híbridos entre o tradicional e o moderno, o popular e o culto, o local e o estrangeiro. Isso supõe ao mesmo tempo, pensar o modo de relação entre a alta cultura, cultura de massas e cultura popular. (VAZQUES, 2009, p.4, tradução nossa)

Esse processo de atribuição de sentido e organização da subjetividade só é possível de compreender a partir da inserção em determinado tempo social e cultural. As histórias em quadrinhos, assim como qualquer demonstração da linguagem, manifestação cultural e/ou artística “resgatam e retratam em suas imagens a memória sociocultural individual e global de um determinado contexto histórico” (MALISKA; SOUSA, 2014, p.3). Alguns “clássicos” dos quadrinhos apresentam essa característica de forma ainda mais proeminente. É o caso de **Persépolis**, da autora iraniana Marjane Satrapi, que alcançou sucesso internacional ao retratar o contexto e contradições no seu crescimento e saída do Irã, em meio a conflitos sociais e bélicos. A HQ foi reconhecida em premiações como *Festival international de la bande dessinée d'Angoulême* em 2001 e na Feira do Livro de Frankfurt em 2004, além de ter a adaptação para animação indicada ao Oscar em 2008. Já em **Maus**, Art Spiegelman desenha as memórias do pai, sobrevivente do holocausto judeu. Ou em um contexto mais próximo, na breve HQ do paraibano Shiko, **O azul indiferente do Céu**, sobre a morte do militante de direitos humanos colombiano Héctor Abad Gómez.¹⁶

Para Campos, Silva e Santos (2015, p. 24) todo quadrinho, imbuído ou não de ficção é produzido para pensar uma época, período ou tempo. “A relação das histórias em quadrinhos com a realidade é complexa, não deixa de ser uma representação da realidade, mas os graus de transposição são bem variados.” Braga Jr. (2015) pontua como nossa memória gráfica pode ser pautada pelos quadrinhos (ou cinema, televisão, artes visuais). Um exemplo seria como “conhecemos” determinada localização pelo conjunto de imagens que reconhecemos. O autor usa como exemplo o que sabemos de Nova York visualmente ser a partir de referências ficcionais como os cenários de Homem-Aranha. As relações entre as histórias em quadrinhos e o contexto serão aprofundadas posteriormente no tópico 3.3 do artigo “Os quadrinhos e o seu tempo: uma revisão de contexto”.

2.3 Quadrinho e identidade: me vejo, ressignifico, me identifico

Além dos aspectos históricos e técnicos dos quadrinhos, Scott McCloud se debruça sobre a relação entre imagem e identidade em seu livro **Desvendando os**

¹⁶ Anexo digital 18, 19 e 20: <https://goo.gl/yzg3nv>

Quadrinhos. O autor destaca que nossas identidades pertencem a um mundo conceitual, das ideias, por isso sem a possibilidade de reflexão concreta.

Cada um contém uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida, é só um arranjo do tipo esboço [...] quando você olha para uma foto ou desenho realista de um rosto, você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum, você vê a si mesmo. (MCCLOUD, 2002, p. 36)

Nesse sentido, segundo o autor, o quadrinho contém a capacidade de concentrar a atenção em uma ideia, excluindo detalhes para preservar o fator identificação. Nos quadrinhos da **Turma da Mônica**, por exemplo, a estrutura física dos personagens é regular, traços simples e bidimensionais, talvez pouco realistas, mas eficientes em proporcionar a identificação do leitor, justamente por ser facilmente identificável. “Nós humanos somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo, atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo a nossa imagem” (McCloud, 2002, p.32). Nesse aspecto entra como exemplo a tendência humana de conferir personalidade, antropomorfizar objetos e conferir aparência humana. Por exemplo, ao visualizar um rosto em uma tomada, em um carro, nuvens, etc.

McCloud aponta que o indicador de sucesso para uma história em quadrinho é a capacidade de gerar identificação, fazer com que o leitor se encontre no personagem. Eisner (1985) afirma algo que vai ao encontro dessa afirmação.

O sucesso ou o fracasso deste método de comunicação depende do leitor descobrir o significado e o impacto emocional da imagem. Antes, a habilidade do *redering* e a universalidade da forma escolhida é crítica. O estilo e a adequação da técnica tornam-se parte da imagem e o que ela está tentando dizer. (EISNER, 1985, p. 14, tradução nossa)

Identidade, identificação, representação, são conceitos que aparecem com frequência no estudo do papel social das histórias em quadrinhos e também na comunicação social como um todo. Hall (2014, p. 7) em **Identidade Cultural na Pós-Modernidade** destaca como o conceito de velhas identidades, que por muito tempo estabilizou o mundo social, está em declínio. Essa “crise de identidade” é parte de um processo de mudanças que desloca estruturas das sociedades, expondo uma fragmentação do indivíduo moderno e abalando os quadros de referências que davam ao indivíduo uma “ancoragem estável no mundo social”. “A identidade se tornou uma celebração móvel formada e transformada continuamente em relação às formas pelas

quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente e não biologicamente.” (HALL, 2014, p.13)

Para o autor, a vida social se tornou mediada de maneira global por estilos, lugares, viagens internacionais e imagens da mídia, que chegam por sistema de comunicação globalmente interligados e geram algum nível de identificação, porém completamente desvinculados de tempo e lugares, histórias e tradições específicas. A quadrinista equatoriana Power Paola é um exemplo interessante nesse sentido. Com quadrinhos autobiográficos, sua primeira publicação **Vírus Tropical** (2009) é extremamente marcada pelo contexto social de sua vida entre o Equador e a Colômbia, mas no quadrinho **QP** (2018), em que a autora conta sobre uma relação amorosa que durou muito tempo, o fato de identificação é mais associado à subjetividade do relacionamento, a relação com as viagens que faz e ao fato de estar em constante movimento.¹⁷

Canclini (1995), reitera que as identidades pós-modernas são transterritoriais e multilinguísticas e se estruturam mais em função da lógica do mercado que do Estado, operando por meio da indústria cultural. A definição socioespacial de identidade passa a se reformular inclusive por apresentar uma influência das políticas identitárias ou culturais que se configuraram nas últimas décadas.

A consequente redefinição do senso de pertencimento e identidade, organizando cada vez menos por lealdades locais ou nacionais e mais pela participação em comunidades transnacionais ou desterritorializadas de consumidores (os jovens em torno do rock, os telespectadores que acompanham os programas da CNN, MTV e outras redes transmitidas por satélite). (CANCLINI, 1995, p. 40)

O autor pontua que, na América Latina, a experiência dos movimentos sociais também colaborou para redefinição de identidade e cidadania. Não apenas em relação aos direitos à igualdade, como também aos direitos pela diferença. “Isto implicaria uma perda de substância no conceito de cidadania manipulado por juristas: mais do que como valores abstratos, os direitos são importantes como algo que constrói e muda com práticas e discursos.” (CANCLINI, 1995, p. 36). Nos quadrinhos, esse processo de identificação se refletiu principalmente no meio underground e independente, mas também no mercado editorial como um todo. “As HQ acompanharam essas mudanças culturais com a criação de novos personagens alternativos.” (CAMPOS; SILVA; SANTOS, 2015, p. 29)

¹⁷ Anexo digital 25: <https://goo.gl/yzg3nv>

Nesse processo cultural as HQ ampliaram repertório, personagens e discursos decorrentes de novos leitores, que vem ao encontro à inclusão de novos grupos sociais que correspondem a um mundo global e multicultural. O discurso hegemônico pode ser compreendido como o multicultural, porém a construção da identidade dos grupos minoritários aqui já citados, constitui-se como o elemento de resistência aos padrões culturais que não contemplam as suas realidades. (CAMPOS; SILVA; SANTOS, 2015, p.38)

Machado (2015) explica como esse sentimento é identificado através do consumo das histórias em quadrinhos, podendo se estabelecer como um elemento constituinte da construção da identidade do indivíduo, a partir de um sentimento coletivo de pertencimento comunitário entre os leitores.

Na sociedade contemporânea, a fortificação das identidades subjetivas, individuais, e a mediação tecnológica na comunicação abrem espaço para o surgimento de manifestações comunitárias globais, não mais caracterizadas pelas fronteiras geográficas e pela convivência presencial entre seus participantes, mas pela partilha de um *ethos* comum, um conjunto de valores subjetivos que atuam como elo entre seus indivíduos participantes. Encontra-se, no discurso e nas práticas habituais dos leitores de histórias em quadrinhos, um exemplo de manifestação desse *ethos* comunitário: a partir de uma relação com a mídia permeada pela dimensão afetiva (o “amor pelos quadrinhos”), os consumidores constroem uma identidade que propulsiona sua inserção em um senso de coletividade a partir da identificação com outros indivíduos que partilham do mesmo afeto. (MACHADO, 2015, p. 2)

Escoteguy (2006, p. 164) destaca a análise dos Cultural Studies no contexto identitário, que demonstra interesse pelas questões de subculturas, gênero, assim como raça e etnia.

Apesar da polêmica em torno da forma como tal se efetuou, esse foco de atenção propiciou novos questionamentos em redor de questões referentes à identidade, pois introduziu novas variáveis sua constituição, deixando-se de ver os processos de construção da identidade unicamente através da cultura de classe e sua transmissão geracional (ESCOTEGUY, 2006, p. 164)

Nas histórias em quadrinhos, grupos sociais como a militância negra e/ou feminista estão presentes principalmente em publicações independentes ou de editoras menores, mas estão ganhando cada vez mais projeção. É o caso de **Angola Janga**, de Marcelo D’Salet, ganhador da edição 2018 do Prêmio Jabuti na categoria História em Quadrinhos ou de **Carolina**, de João Pinheiro e Sirlene Barbosa, que conta a história de Carolina Maria de Jesus, autora de Quarto de Despejo. No feminismo, autoras como Aline Lemos, Laura Atháide, Carol Rossetti, entre outras, sustentam uma intensa produção pela internet, imprensa e por eventos coletivos. A causa LBGT+ também é uma temática recorrente em trabalhos como **Azul é a cor**

mais quente, da francesa Julie Maroh ou a brasileira Beliza Buzzolo, autora da série de tiras **Na ponta da língua**.¹⁸

2.4 O exemplo de Superman e Peanuts na análise de Umberto Eco

Ao se debruçar sobre comunicação de massa em **Apocalípticos e Integrados**, Umberto Eco (1984) analisa o sentimento de identificação em dois personagens mundialmente conhecidos: Superman e Peanuts.

Em Superman essa carga de identificação acontece pelo estabelecimento de arquétipos reconhecíveis.

A personagem mitológica da história em quadrinhos encontra-se nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (é o que acontece com a figura do Superman). (ECO, 1984, p. 262, tradução nossa)

Essa estrutura de fácil reconhecimento é inclusive estética. Se retomarmos o exemplo de histórias em quadrinhos clássicas como **Turma da Mônica**, a repetição de situações, piadas metalinguísticas e, principalmente, a caracterização física dos personagens se mantém, para que sejam facilmente identificáveis. Mesmo em casos de maior experimento estilístico, como o argentino Liniers, autor da tira **Macanudo**, que frequentemente rompe as barreiras da requadro e faz tiras com formatos variados, a caracterização principal dos personagens se mantém a mesma.

Para Eco, o Superman só é um mito na medida que está inserido no cotidiano, inclusive as mesmas condições de vida e morte que os humanos, ainda que em desafios superiores. “Um Superman imortal não seria um homem, mas um deus e a identificação do público com sua dupla personalidade cairia no vazio”.

Narrativamente, a dupla identidade do Superman tem uma razão de ser, já que permite articular de modo bastante variado as aventuras do herói, os equívocos, os lances teatrais e um certo suspense próprio de romance policial. Mas, do ponto de vista mitopoético, o achado chega a ser melhor valor: de fato, Clark Kent personaliza de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 1984, p.259, tradução nossa)

¹⁸ Anexo digital 26, 27, 28, 29 e 30: <https://goo.gl/yzg3nv>

Em Peanuts, ao contrário de Superman que apresenta uma projeção do que se quer, a identificação do leitor se passa justamente pelo tom de “comédia humana” nas histórias de Charles Schulz, que apresenta uma espécie de “microcosmo” da vida real.

A poesia dessas crianças acontece do fato de que nelas encontramos todos os problemas, as angústias dos adultos que estão nos bastidores. [...] Essas crianças nos tocam de perto porque num certo sentido, são monstros: são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da civilização industrial. Nos tocam de perto porque nos damos conta de que, se são monstros, e porque nós os adultos, as fizemos assim. (ECO, 1984, p.304, tradução nossa)

O sentimento trágico de que Charlie Brown é inferior, ou personificação do “loser”, revela como se passa a identificação do leitor. “A tragédia é que Charlie Brown não é inferior, pior, é absolutamente normal, é como todos nós. Por isso caminha sempre à beira do suicídio ou, na melhor das hipóteses, do colapso, porque busca a salvação segundo as fórmulas comodamente propostas pela sociedade que vive.” (ECO, 1984, p.306, tradução nossa).

A partir desta análise, no tópico seguinte será revisado como o contexto histórico e as relações com a identidade impactam a leitura de **Toda Mafalda** e **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos**, obras estudadas para o artigo.

3. DE MAFALDA A CORES: HQ, CONTEXTO E REPRESENTAÇÃO

Assim como no restante do mundo, o quadrinho latino-americano sofreu influências dos contextos sociais no qual estava inserido. Após revisar os marcos da história mundial da HQ e como as relações de representação e identificação funcionam nos quadrinhos, a continuação deste artigo será centrada no conteúdo das obras **Toda Mafalda**, do argentino Quino e **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos** (doravante Cores), da brasileira Carol Rossetti.

3.1 Mafalda: Política, economia e conflitos sociais em um mundo polarizado

Apesar de ser constantemente associada à contestação política, o surgimento de Mafalda ironicamente não tem nada de crítico ou questionador. Uma agência publicitária de Buenos Aires encarregou Joaquín Salvador Lavado, o Quino, de criar uma tira cômica que serviria de publicidade disfarçada para uma empresa de eletrodoméstico, com o objetivo de apresentar uma “família típica de classe média”. O projeto acabou não sendo aprovado pelo cliente e as tiras são arquivadas.

Já em 1964 o semanário **Primera Plana** solicita uma colaboração regular a Quino e o artista decide retomar o projeto de Mafalda. A tira se torna um sucesso ao apresentar a garotinha contestadora e inconformada que fala sobre política, meio ambiente, situação da mulher e outros aspectos do comportamento da sociedade argentina na década de 1960.¹⁹ No ano seguinte, a tira passa de semanal a diária no jornal **El Mundo** intensificando o diálogo com temas contemporâneos. “A circulação diária permitia tornar mais atuais os assuntos abordados, quer ocorressem dentro ou fora do país.” (RAMOS, 2010, p.18).

Mafalda não é apenas um novo personagem nas Histórias em Quadrinhos: é o personagem dos anos sessenta. Se para defini-la usamos o adjetivo “contestadora” não foi para seguirmos a qualquer preço a moda do anticonformismo: Mafalda é realmente uma heroína “enraivecida” que recusa o mundo tal como ele é. (ECO, 1969, p. 16)

¹⁹ Dados retirados da linha do tempo presente na edição de *Toda Mafalda* consultada para este artigo. Detalhe na página de Referências Bibliográficas.

Para Hernán Martignone e Mariano Prunter autores do livro **Historietas a Diario – Las tiras cómicas argentinas de Mafalda a nuestros días**, a publicação de Mafalda deixou de apresentar situações calcadas em seres caricatos e iniciou um diálogo com o mundo real por um grupo de personagens plural e complexo e tornou-se referência para os autores que vieram nos anos seguintes (MARTIGONE; PRUNTER *apud* RAMOS, 2010). Os autores comparam a relevância de Mafalda para o quadrinho latino-americano com a influência de Peanuts para o quadrinho norte-americano, assim como “houve um antes e depois de Peanuts na história da tira cômica norte-americana, o mesmo ocorreu na Argentina com Mafalda, a criação de Quino diretamente inspirada na de Schulz.” (MARTIGONE; PRUNTER *apud* RAMOS, 2010). Eco (1969) também traça um paralelo entre a personagem de Quino e a criação de Schulz.

Charlie Brown é norte-americano, Mafalda é sul-americana [...] Charlie Brown pertence a um país próspero, a uma sociedade opulenta, à qual procura se integrar desesperadamente mendigando solidariedade e felicidade; Mafalda pertence a um país repleto de contrastes sociais que no entanto, nada mais quer do que torná-la integrada e feliz, algo que Mafalda recusa, resistindo a todas as tentativas. Charlie Brown vive num universo infantil de que rigorosamente exclui os adultos (embora as crianças desejem comportar-se como adultos); Mafalda vive numa dialética contínua com o mundo adulto, que não ama nem respeita, mas, pelo contrário, ridiculariza e repudia, reivindicando o direito de continuar a ser uma menina que não quer incorporar o universo adulto dos pais. Charlie Brown com certeza leu os “revisionistas” de Freud e procura uma harmonia perdida; Mafalda provavelmente leu Che”. (ECO, 1969, p.16)

3.2 Cores: Identidade e diversidade em pauta

Originalmente publicadas na página do Facebook de Carol Rossetti, a reunião das tiras de **Cores** em uma coletânea impressa em 2016 acontece em um período interessante para o mercado de quadrinhos brasileiro. Neste mesmo ano, a quadrinista mineira Aline Lemos deu início a uma extensa lista colaborativa de mulheres atuantes nos quadrinhos no Brasil, com registros do início do século XX até hoje. “**A Legião de Mulheres nos Quadrinhos no Brasil**”²⁰, que reflete não apenas o volume de produção, mas a falta de visibilidade que esses trabalhos recebem justamente por, na maioria das vezes, não se encontrarem nos catálogos das principais editoras do ramo. Esse contexto é refletido na recepção e apreciação dos

²⁰ Levantamento disponível em <https://goo.gl/Euwh3u>

conteúdos. Em 2015, a quadrinista e jornalista Carolina Ito expõe a disparidade de indicações de nomes femininos no Troféu HQ MIX, uma das principais premiações para quadrinhos do Brasil. Durante a edição de 2015 do prêmio, apenas 13% das indicações contavam com trabalhos exclusivamente de mulheres. 82% das publicações indicadas eram de autores masculinos (os outros 5% eram formados por publicações coletivas mistas).²¹ Páginas na internet, financiamento coletivo e pequenas editoras cobrem parte da produção, que tem aparecido cada vez mais de forma coletiva e em ambientes de formação que privilegiam a coletividade como feiras, convenções e cursos independentes.

Carol Rossetti é designer de formação, quadrinista e ilustradora e tornou-se conhecida pelo projeto Mulheres (2015, Editora Sextante) que focava em ilustrações de mulheres de diferentes etnias, profissões e contextos sociais. Seus projetos relacionados a igualdade de gênero renderam parcerias com a ONU, órgãos municipais de Belo Horizonte, onde vive e, em 2018, a artista foi uma das curadoras do Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) evento exclusivamente de quadrinhos mais importante do país, que acontece a cada dois anos.

Em **Cores**, um grupo de crianças dialoga sobre situações do cotidiano, sob uma perspectiva de diversidade. Na HQ, entre os principais personagens há uma menina transexual, um garoto refugiado, garotas que não se enquadram em padrões de “feminilidade”, filhos de casais homoafetivos, entre outros. Cada tira dialoga com um ou mais desses temas, onde as crianças retratadas questionam com humor os padrões sociais pré-estabelecidos. A perspectiva é das crianças, que na maior parte do tempo, ainda não estão socialmente condicionadas a se adequar a imposições da cultura. O tom é didático e por vezes “inocente”, gerando a facilidade de leitura por parte do público infantil, mas com um apelo temático voltado a educação de adultos também.

A HQ foi lançada de forma independente em 2016, a partir de um financiamento coletivo na plataforma Catarse. O projeto contou com 555 apoiadores e arrecadou R\$ 27.701 para a publicação (138% da meta inicial de R\$ 20.000 solicitada pela autora).²²

3.3 Os quadrinhos e o seu tempo: uma revisão de contexto

²¹ Levantamento disponível em <https://goo.gl/ys7KDS>

²² Campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse < <https://goo.gl/pobNzd>>

Entre as semelhanças e diferenças das duas obras, é imprescindível revisar alguns aspectos do contexto histórico das HQs. Cirne chama a atenção para a necessidade de compreender uma história dentro do seu contexto.

Uma história não se faz como simples acúmulo de datas e informações de ordem cronológica, compreenderemos melhor o nosso Pererê, por exemplo, compreendendo o populismo político e cultural de sua época. Já a trajetória de Flash Gordon tem a ver com a trajetória da democracia burguesa americana antes e durante a segunda grande guerra. Little Nemo não nasceu por um acaso no início do século (XX): as condições técnicas (em termos de linguagem) e sociais (em termos de consumo) já estavam dadas desde o final do século passado. O surgimento do quadrinho alternativo brasileiro em 1970/71 (com a revista Balão sendo lançada em 1972) concretiza-se no espaço de uma resposta - às vezes ambígua - à repressão. (CIRNE, 1982, p. 15)

Hall (2014) cita a reinterpretação de Marx pelos teóricos dos anos 1960, ao retomar a afirmação de que os homens fazem a história apenas sob determinadas condições. Nessa perspectiva, as condições que estabelecem a identidade do indivíduo estão condicionadas ao contexto histórico e cultural na qual está inserido. Nas últimas décadas do século XX esse contexto inclui a visibilização de recortes sociais de classe, gênero, sexualidade e etnia, menos fixos e em constante transformação.

Cada movimento apelava para a identidade social de seus sustentadores. Assim o feminismo apelava às mulheres, a política sexual aos gays e lésbicas, as lutas raciais aos negros, o movimento antibelicista aos pacifistas, e assim por diante. Isso constitui o nascimento histórico do que veio a ser conhecido como a política de identidade – uma identidade para cada movimento” (HALL, 2014, p. 45)

Nos Estudos Culturais, a análise de meios de comunicação não pode ser dissociada de seu contexto (MIRANDA, 2017, p. 48). Escoteguy (2006) explica que as relações entre a cultura contemporânea e a sociedade, isto é, suas formas e práticas culturais, compõe o eixo principal de observação dos Estudos Culturais.

O que os une é uma abordagem que insiste em afirmar que através da análise da cultura de uma sociedade – as formas textuais e as práticas documentadas de uma cultura – é possível reconstituir o comportamento padronizado e as constelações de idéias compartilhadas pelos homens e mulheres que produzem e consomem os textos e as práticas culturais daquela sociedade. É uma perspectiva que enfatiza a “atividade humana”, a produção ativa da cultura, ao invés de seu consumo passivo. (Storey, 1997 *apud* Escoteguy, 2006, p.155)

Nos quadrinhos essa espécie de “troca simbólica” acontece pela possibilidade de “reconhecer-se”. Nas edições conhecidas como nacionais, por exemplo, Braga Jr. (2015) explica que é reconhecido dessa forma por causa de determinadas estruturas

que fazem o leitor recordar informações que foram registradas em sua tradição como pertencentes a um grupo cultural específico. Lugares marcantes do país são identificáveis e contextualizam os enredos em quadrinhos como **Castanha do Pará** de Gidalti Jr. (Belém do Pará), **Beco do Rosário** de Ana Luiza Koehler (Porto Alegre) e **Quaisqualigundum** de Roger Cruz e Davi Calil (São Paulo).²³

Ao analisar duas obras que apresentam temas relacionados à contestação, reivindicação de direitos e movimentos sociais, faz-se necessário identificar algumas alterações no comportamento dos movimentos coletivos de contestação até os anos 1960, contexto social onde **Mafalda** começou a ser publicada, e na contemporaneidade, onde surgiram as tiras de **Cores**.

3.4 O contexto e os ambientes de contestação

A partir dos anos 1990, vários marcos sociais e políticos reconfiguraram as dinâmicas dos movimentos sociais pelo mundo e na América Latina. O distanciamento de uma perspectiva de mundo baseada no socialismo, a diluição da narrativa bipolar pelo fim da Guerra Fria, o processo de redemocratização nos países latinos, o avanço dos projetos neoliberalistas em vários países, a guinada no desenvolvimento das tecnologias digitais, discussão ambientalista colocada em pauta, etc. De uma perspectiva baseada principalmente na luta de classes, para a subjetividade das reivindicações identitárias, os motivos e métodos de contestação se alteraram significativamente nos últimos anos.

Hobsbawm (1994) retorna ao fim do século XIX para explicar movimentos coletivos que nasciam no ambiente industrial e operário. “As próprias populações misturadas e heterogêneas que ganhavam a vida nos países desenvolvidos vendendo seu trabalho braçal por salários, aprenderam a ver-se como uma única classe trabalhadora.” O autor explica como a união de operários em um contexto de intensa industrialização aconteceu não somente pelos salários, mas também por um sentido de coletividade onde o “nós” tem domínio sobre o “eu”.

O que dava aos partidos e movimentos operários sua força original era a justificada convicção dos trabalhadores de que pessoas como eles não podiam melhorar sua sorte pela ação individual, mas só pela ação coletiva, de preferência através de organizações, fosse pela ajuda mútua, a greve ou

²³ Anexo digital 22, 23 e 24: <https://goo.gl/yzg3nv>

o voto. E, por outro lado, que os números e a situação peculiar dos trabalhadores braçais punha ao seu alcance a ação coletiva. Em lugares onde os operários viam rotas de fuga particulares de sua classe, como nos EUA, sua consciência de classe, embora longe de ausente, era menos uma característica particular, definidora de sua identidade. Mas “nós” dominava “eu” não apenas por motivos instrumentais, e sim porque — com a maior e muitas vezes trágica exceção da dona de casa operária, casada, presa entre quatro paredes — a vida operária tinha de ser em grande parte pública, por ser o espaço privado tão inadequado. (HOBBSAWM, 1994, p. 239)

No avançar do século XX, além da movimentação operária, Hobsbawm aponta o crescimento da educação superior principalmente a partir do início da década de 1950 como ambiente propício para os movimentos de contestação. Os estudantes e seus professores, concentrados nos ambientes universitários, constituíam um novo fator na cultura e na política.

Como revelou a década de 1960, eram não apenas radicais e explosivas, mas singularmente eficazes na expressão nacional, e mesmo internacional, de descontentamento político e social. Nos países ditatoriais, em geral elas forneciam os únicos grupos de cidadãos capazes de uma ação política coletiva. (HOBBSAWM, 1994, p. 233)

Nunes (2014) destaca como nos Estados Unidos, a contestação social e política também era representada por movimentos de direitos civis, que contribuíram para o surgimento das Teorias de Mobilização de Recursos (TMR) e do processo político (TPP), assim como na Europa, onde os protestos de maio de 1968 influenciaram outras mobilizações pelo mundo. A autora afirma que o conceito de movimentos sociais implica uma definição dos adversários e o processo de ações coletivas com objetivo de consequências políticas.

Para McCarthy e Zald, os movimentos sociais representam um tipo de ação coletiva nos quais a participação de organizações que apoiam as suas causas é fundamental para o seu sucesso. (...) os autores definem como “... um conjuntos de opiniões e crenças comuns a uma população que representa preferências pela mudança de alguns elementos da estrutura social e/ou pela distribuição de recompensas numa sociedade” - mas sobretudo na importância conferida às organizações de movimentos sociais que desempenham um papel importante na mobilização dos recursos necessários para a obtenção dos objetivos delineados por tais movimentos. (NUNES, 2014, p. 133)

O espírito contestador de **Mafalda** e as situações narradas nas tiras de Quino não estão desconectados do contexto de contestação ao redor do mundo. A publicação da tira acompanha o sentimento do início dos anos 1960, a agitação internacional com a bipolaridade política-ideológica pautava as notícias e se refletia nos produtos da indústria cultural.

O otimismo que antes pairava nas terras argentinas foi lentamente tomado pelo desencanto que começou a se consolidar nos anos sessenta. Como observou David Rock em seu livro *Argentina 1516 - 1987, From Spanish Colonization to Alfonsín*, tendo se constituído como um dos países mais ricos do mundo na década de 1920, a Argentina não conseguiu dar continuidade ao projeto de crescimento econômico e estabilidade política. Em seu caminho rumo à modernidade, se mostrou incompetente em acompanhar a nova dinâmica global que se instaura em um mundo afadigado pelo final da Segunda Guerra Mundial e tenso com a Guerra Fria. O otimismo com que antes se tratava da Argentina logo se rescindiu deixando, em seu lugar, um clima de desencanto, desesperança e desilusão. Tais sentimentos percorriam todo o território latino-americano, dando lugar às “atribuições mais existenciais” no que tange a produções culturais nacionais. (VON KULITZ, 2013, p. 46)

Von Kulitz (2013) destaca que os anos 1960 foram de desencanto generalizado com o futuro político e econômico argentino, o que repercutia de forma intensa nas expressões culturais nacionais do país. Nesse contexto, o sentimento constante de inconformismo de Mafalda transparece principalmente quando menciona temas globais, com foco nas relações internacionais, na economia mundial, mas também nas mudanças de comportamentos.

Já **Cores** é uma HQ que nasce na internet e está conectada ao contexto contemporâneo, por isso gera certa dificuldade para enumerar quais eventos foram definitivos para sua criação, mas é possível identificar uma afinidade com a popularização de temas e reivindicações sociais nas mídias sociais durante esse período, principalmente no que toca o feminismo, como por exemplo a campanha sobre assédio “Meu amigo secreto” (e posteriormente o Me Too), a aprovação do casamento homossexual no EUA, a popularização de blogs e sites como Azminas, Não me Kahlo, Minas Nerds, entre outros. Reivindicações de grupos de mulheres, negros, LGBTQ+ ganharam um canal expressivo por meio de grupos de discussões no Facebook, Twitter e posteriormente no Instagram. Temas políticos e sociais, mas com uma forte relação com aspectos identitários de grupos específicos.

Nunes (2014) explica que, assim como os movimento operários foram produtos da sociedade industrial, os “novos” movimentos sociais seriam resultado de uma sociedade pós-industrial, na qual os principais conflitos já não giram em torno da divisão capital do trabalho, controle dos meios de produção e dicotomia de classes, mas principalmente na produção simbólica de bens, informação e cultura. “A junção destes grupos diferenciados conduz a que os novos movimentos sociais não ajam em nome de uma classe homogênea, tal como ocorria no movimento operário, mas na defesa de temas tanto de índole universalista como particularista e identitária.”

(NUNES, 2014, p.137). A autora enfatiza como as discussões atuais tendem a considerar a importância da subjetividade da identidade.

Ferreira (2007) também destaca o elemento identitário nos novos movimentos, além dos conflitos de classe:

São movimentos populares que além de estarem presentes na produção como conflitos nitidamente de classe, estendem-se a outras contradições sociais; são os antagonismos antes invisíveis dentro do quadro geral da política, como antagonismos étnicos, sexuais, regionais, urbanos, que ocupam, agora, posições de destaque. (...) São movimentos que visam a democratização integral da sociedade (desigualdades no trabalho entre homens e mulheres, entre etnias e direitos humanos). (FERREIRA, 2007. p. 130)

Ao estudar quadrinho e identidade, Campos, Silva e Santos (2015) definem que a afirmação de identidade nos personagens de quadrinhos ajudam a tornar visíveis nos espaços culturais determinadas pautas sociais. Com o senso de identidade cada vez mais móvel e menos relacionado à ideia de nação, é possível identificar como esse fenômeno se reflete (e influencia) na produção cultural e artística. A noção de identidade em **Mafalda** nos anos 1960 é basicamente vinculada a sua vivência sociocultural como uma criança argentina. Os aspectos de seu país, situado no contexto global, são identificáveis. O ponto de vista da qual o mundo é visto é territorial. Em **Cores**, ao contrário, o espaço-tempo onde se desenrola a ação é mais influenciado pela subjetividade identitária e de identificação dos personagens do que sua relação com o território. Não é claramente identificável que a história se passa no Brasil. A nação não é um elemento constitutivo identificável no discurso dos personagens, embora possa ser identificado nas etnias variadas dos personagens, por exemplo.

3.5 Conexões e divergências

Tanto **Mafalda**, quanto **Cores** são amparadas pelo seu contexto histórico e cultural, mas as duas obras mantêm determinadas características em comum que possibilitam uma comparação efetiva. Há uma quantidade considerável de temas compartilhados como família, gênero, escola e educação, relação com o estrangeiro, crescimento e mundo adulto, etc. Para este artigo será analisado principalmente os dois primeiros temas: **estrutura familiar** e **papel social de gênero**, que por vezes se

cruzam em uma mesma tira, mas também será comentado brevemente sobre alguns temas que, por seu contexto histórico, se encontram em uma obra e não na outra.

Ambas as histórias se passam em um contexto de grupo de crianças, amigos entre si. Essa estrutura narrativa é recorrente no universo dos quadrinhos. **Turma da Mônica**, no Brasil, **Peanuts**, nos EUA, são apenas alguns dos exemplos dessa dinâmica. Em **Mafalda** o universo adulto é representado principalmente pela interação com os pais, enquanto em **Cores**, os adultos só aparecem pelos relatos e histórias das crianças, em terceira pessoa e sem uma perspectiva direta. Mas em ambas as histórias, são as crianças que têm personalidades fortes e definidas. Cirne (1982) cita o semiólogo Oscar Steimberg que acredita que, em Mafalda, cada uma das crianças traz em seu discurso oposições conceituais e políticas;

Está claro que Mafalda é uma humanista atualizada, Manolito um mercantilista, Susanita uma mulher integrada e hipócrita, Felipe um agoniado exercitador do sentido comum, Miguelito um rebento de intelectual fascista que pouco a pouco vai se transformando esquizofrenicamente em uma profissional da dúvida metódica. (Steimberg *apud* Cirne, 1982, p.58)

Posteriormente, em 1970, foi introduzida a personagem Liberdade nas tiras de **Mafalda**. Uma garota de baixa estatura, filha de pais jovens e progressistas e ainda mais questionadora e inconformada que Mafalda, que a partir dessa lógica poderia ser considerada uma espécie de “intelectual de esquerda” do grupo.

Além da altura de Liberdade, os aspectos físicos dos personagens não são constantemente destacados, servindo de maneira geral apenas para diferir um dos outros, a exceção é Manolito que está quase sempre com o “jaleco” de comerciante, para enfatizar seu trabalho na mercearia do pai e as tiras seguem o padrão de impressão em preto e branco. O oposto acontece com os personagens de **Cores**: as características físicas são determinantes para a compreensão da história. A autora Carol Rossetti detalha esse tema nas páginas finais de Extras que compõe a edição impressa da HQ.

Desde o começo, eu tive algumas preocupações básicas de representatividade. Para mim, era muito importante que fosse um grupo com crianças com diversos tons de pele e mostrando estruturas familiares diversificadas. Eu queria personagens com características distintas que tornassem cada uma delas especial. (ROSSETTI, 2016, p. 81)

Rossetti detalha que existia uma preocupação e intencionalidade de trazer à tona temas relacionados à representatividade e igualdade de gênero para o universo infantil, porém com uma leitura possível para qualquer faixa etária. Diferente de

Mafalda, em **Cores** não há exatamente um personagem que seja protagonista absoluto, embora a personagem Lila seja quem apresenta as discussões com frequência. Rossetti descreve Lila como uma “ativista nata. Ela é questionadora, otimista, empolgada, acredita que vai mudar o mundo enquanto se diverte”. Já a melhor amiga da personagem de destaque, assim como em Mafalda, tem a personalidade bem diferente. Em **Cores**, Su é uma garota séria, muito sincera e pouco efusiva, mas extremamente convicta de suas opiniões. Em Mafalda a diferença da amiga Susanita é ainda mais visível: enquanto a protagonista é uma contestadora com ambições intelectuais, Susanita é a mulher que anseia o casamento e uma família tradicional.

Alguns personagens em **Cores** apresentam com ainda mais intensidade os temas da diversidade e identidade. Mel, uma criança transgênero e negra, interessada em ciência e envolvida com experiências e Ben, um garoto de família refugiada (o país não é identificado nas tiras, apenas é citado que o seu local de origem está em guerra), que vive com a mãe enquanto aguarda o pai. O Rô, uma criança cadeirante, embora o tema não seja abordado e apenas ilustrado de maneira natural, é filho de pais separados (com bom relacionamento) e seu pai revelou recentemente que é homossexual e está em um relacionamento com um homem. Por fim, o Leco, um garoto ingênuo e divertido, que gosta de brincar com as irmãs mais novas de boneca.

Como já citado anteriormente neste artigo, o suporte da publicação influencia diretamente o seu formato. Ao reunir uma coletânea de tiras em um livro impresso, o formato original das publicações é transportado de alguma maneira. Em **Toda Mafalda**, a maior parte (ainda que não a totalidade) das tiras publicadas por Quino ocupa 420 páginas, sendo que cada tira mantém seu formato horizontal e original em uma disposição de 5 tiras por página, publicadas no Brasil pela editora Martins Fontes. Em **Cores**, as tiras publicadas originalmente no Facebook ocupam verticalmente uma página, publicadas na versão coletânea de forma independente e viabilizada por financiamento coletivo, que apresenta 119 páginas. As duas obras são formadas por tiras independentes que se compreendem completamente de maneira isolada – isto é, com começo, meio e fim – embora mantenham uma relação de continuidade pelo contexto com as tiras anteriores (com exceção da história extra inédita no final da HQ **Cores** que ocupa 8 páginas consecutivas). Por exemplo a revolução de cores proposta por Lila é um contexto que se estende por diversas tiras, mas cada uma é

compreensível sem a necessidade de leitura prévia das demais. O mesmo se passa em **Mafalda** em suas viagens de férias ou conversas com amigos.

Pelas particularidades próprias do formato original de publicação (jornal ou internet), assim como o volume diverso de tiras, não seria recomendável fazer uma análise quantitativa, já que as amostras apresentam características numéricas diversas. Até mesmo essas características diversas ajudam a compreender e contextualizar uma análise qualitativa, guiada por temas específicos e não por quantidade de tiras ou período de publicação.

3.6 As tiras

3.6.1 Estrutura familiar

Ambas HQs apresentam quebras de pensamento em relação a estrutura familiar, ainda que a família de Mafalda siga um modelo mais tradicional. A garotinha argentina é a filha mais velha de um casal de classe média, o pai trabalha fora e a mãe é dona de casa. Posteriormente a família aumenta com o nascimento do irmão Guille.

Mafalda está em constantes conflitos com os pais, especialmente a mãe. A mesma garota que exalta as conquistas femininas, principalmente no que toca o conhecimento e educação, é excessivamente crítica ao comportamento da mãe como dona de casa. Na tira a seguir, a garota observa a mãe em suas tarefas domésticas nos três primeiros quadros e questiona se a “capacidade de vencer ou fracassar na vida é hereditária”, o que esclarece que considera a vida da mãe um fracasso e teme seguir seu exemplo. O mesmo acontece na imagem seguinte, quando Guille compreende os papéis de cada integrante da família, ao concluir que, se o pai está trabalhando e Mafalda na escola, ele e a mãe ficando em casa ocupariam um lugar de não ação, de não importância. De “vagabundos”.

Em **Cores** o universo familiar ainda é cheio de conflitos. Como por exemplo na família de Leco e Su que, mesmo sob protestos, continuam presenteando as crianças com “brinquedo de menino” ou “brinquedo de menina”. Mas um olhar mais atento a mudança em um comportamento social mais “aberto” a outras configurações familiares é notado. Na primeira tira, Rô e Su comentam sobre a relação do pai do garoto com outro homem e como o mesmo teme contar a novidade para a avó do garoto. A tira seguinte questiona ainda mais as estruturas tradicionais de família ao comentar sobre uma criança adotada, mas que mantém um relacionamento com o mãe biológica.



Figura 4 – Reprodução de tira de **Cores**. Autora: Carol Rossetti

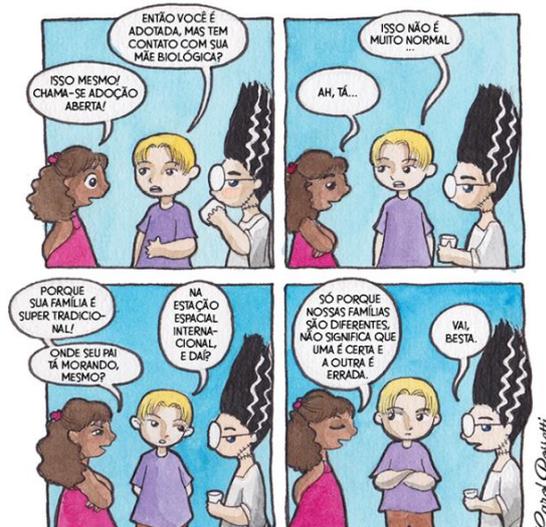


Figura 5 – Reprodução de tira de **Cores**. Autora: Carol Rossetti

O tema familiar ocupa uma parcela considerável das páginas de **Cores** em um projeto da personagem Lila, que começa um documentário sobre as famílias de seus amigos. Por meio dessas tiras é possível identificar padrões familiar completamente diferentes entre si. Família formada por uma mãe e uma filha, família com pais separados que mantém boa relação (e o pai é homossexual), família com uma criança transgênero, família de refugiados, etc.

3.6.2 Papel social de gênero

Em Mafalda, a questão de gênero apresenta perspectivas contraditórias: se por um lado, são encontradas ideais progressistas pela ótica de Mafalda, por outro a mesma personagem é insistente em recriminar mulheres que estão em uma situação doméstica, por exemplo. A Mafalda fala sobre liberação feminina, mas condena a mãe que vive “presa” ao que ela considera medíocre. Os conflitos de Mafalda acontecem principalmente com a amiga Susanita e com a própria mãe.



Figura 6 – Reprodução de tira de **Toda Mafalda**. Autor: Quino



Figura 7 – Reprodução de tira de **Toda Mafalda**. Autor: Quino

Na tira seguinte, Mafalda explica ao confuso amigo Felipe o que uma mulher vê ao “olhar através de um bob”, usando o acessório de cabelo como uma metáfora para as mulheres que veem a vida a partir de uma perspectiva de dona de casa.



Figura 8 – Reprodução de tira de **Toda Mafalda**. Autor: Quino

Em **Cores** as relações de gênero se passam pela exposição de privilégios. A publicação da HQ partiu justamente desse argumento, porque meninos e meninas tinham cores específicas designadas. Lila questiona porque se espera que meninas usem unicamente o rosa.



Figura 9 – Reprodução de tira de **Cores**. Autora: Carol Rossetti

A relação das crianças e suas brincadeiras também expõe questionamentos sobre as dinâmicas de caracterizar determinado gênero segundo expectativas limitadoras.



Figura 10 – Reprodução de tira de **Cores**. Autora: Carol Rossetti



Figura 11 – Reprodução de tira de **Cores**. Autora: Carol Rossetti

Ao descobrir que agora Leco brinca de boneca com as irmãs, os colegas o chamam de “mulherzinha” acrescentando uma conotação negativa. A reação do

garoto é de confusão, porque para ele a escolha da brincadeira não tem nada a ver com o seu gênero, assim como ser comparado com uma mulher não tem nada de ofensivo. (na página seguinte Leco inclusive comenta que é um elogio ser comparado às irmãs ou avó). No caso de Su, o conflito vem pelos repetidos presentes com conotação doméstica que recebe por ser mulher, como um ferro de passar roupa ou uma vassoura.

3.6.3 Outros temas pautados no contexto social

Além dos temas em comum, tratados de forma diversa, **Mafalda** e **Cores** trabalham temas que dialogam diretamente com seu tempo e não encontram ressonância na outra publicação.

Toda Mafalda

Desemprego:



Figura 12 – Reprodução de tira de **Toda Mafalda**. Autor: Quino

Migração:



Figura 13 – Reprodução de tira de **Toda Mafalda**. Autor: Quino

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou uma reflexão baseada na relação das histórias em quadrinhos com o contexto social, histórico e político de sua publicação. Ao propor uma análise sobre a coletânea de tiras **Toda Mafalda**, do quadrinista argentino Quino, e da HQ **Cores: a revolução começa no quarto de brinquedos**, da quadrinista brasileira Carol Rossetti, foi demonstrado que, ao reproduzir por meio de suas narrativas valores simbólicos de uma determinada realidade, as HQs podem ajudar a compreender o período histórico e social na qual estão inseridas.

Morin (1997) afirma que a cultura se constitui de um sistema complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram a intimidade dos indivíduos, estruturam seus instintos e orientam suas emoções. As histórias em quadrinhos, enquanto mídia intimamente ligada ao seu contexto social, ajuda a compor esse sistema simbólico, reproduzindo uma leitura sobre o período na qual foi publicada. As HQs, assim como em qualquer demonstração da linguagem, manifestação cultural e/ou artística, “resgatam e retratam em suas imagens a memória sociocultural individual e global de um determinado contexto histórico” (MALISKA; SOUSA, 2014, p.3)

Mesmo com as particularidades decorrente da diferença do contexto social, político e tecnológico dos quase cinquenta anos que separam as duas publicações, é importante destacar como Mafalda e Cores apresentam diversas características em comum, ao abordar temas ancorados em reivindicações de direitos, contestação e movimentos sociais. As tiras selecionadas para a análise detalhada se debruçam principalmente sobre os temas “estrutura familiar” e “papel social de gênero”, abordados em ambas as publicações. Mas apesar da similaridade temática perceptível, cada obra mantém relações com a estrutura dos movimentos de contestação próprios de sua época, sendo observado como em Cores, a subjetividade identitária ganha mais relevância, em oposição ao ambiente político e econômico internacional de Mafalda.

A mudança no conceito de identidade e identificação dentro de contextos específicos discutidos por Hall (2014) foi uma das motivações para a realização desta pesquisa. Os quadrinhos enquanto um produto da indústria cultural e uma linguagem artisticamente híbrida, revelam por meio de seus personagens padrões sociais que geram identificação em quem lê. McCloud (2002) e Eisner (1985) afirmam que o

indicador de sucesso de uma história em quadrinho é a capacidade de gerar identificação com o leitor, que busca visualizar-se nos personagens e situações retratados.

Embora ainda ocupe um espaço marginal nas discussões sobre arte e comunicação, as histórias em quadrinhos começam a receber reconhecimento da sua capacidade de representar e analisar a sociedade nos ambientes acadêmicos e jornalísticos. Espera-se que esta pesquisa contribua, ainda que discretamente, com esse processo e ajude a estimular o estudo e a leitura das histórias em quadrinhos como ferramenta legítima para a compreensão da cultura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAGA JR, A. **Quadrinho Brasileiro ou Nacional? Tem diferença ou é tudo igual?** In Arte Sequencial em perspectiva multidisciplinar, ASPAS, 2015.

CAMPOS; SILVA; SANTOS. **Identidade e diferença nas Histórias em Quadrinhos: Construção do discurso multicultural** In Arte Sequencial em em perspectiva multidisciplinar, ASPAS, 2015.

CANCLINI, N. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Editora UFRJ, Rio de Janeiro, 1995.

CIRNE, M. **História e crítica do quadrinho brasileiro**. Editora Europa, Funarte. 1990

CIRNE, M. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Editora Achiamé LTDA, Rio de Janeiro, 1982

COSTA, L. **Uma análise do discurso quadrinístico – práticas institucionais e interdiscursos**. Doutorado em Estudos Linguísticos – Universidade Federal de Minas Gerais, 2016. Disponível em <<https://goo.gl/U4Rf2X>>

DIAS, A. **Os sistemas modelizantes nas Histórias em Quadrinhos**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2011. Disponível em <<https://goo.gl/n62ZRx>>

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. Editora Lumen, Espanha, 1984

ECO, U. **Mafalda ou Recusa**. In: Prefácio para edição de Mafalda la Contestaria, Bompiani, 1961 – reproduzido na edição de **Toda Mafalda**.

ESCOSTEGUY, A. **Os estudos culturais**. In: Hohlfeldt, A; Martino, L; França, V. (Org.). Teorias da comunicação- conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Editora Vozes, 2006

EISNER, W. **Comics & Sequential Art**. Florida: Editora Poorhouse, 1985.

EISNER, W. **Narrativas Graficas**. Editora Devir, 2013.

FERNANDES, G. **O que querem os quadrinhos**. In: Intersecções Acadêmicas – Panorama das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinho, Editora Criativo, 2013

FERREIRA, M. **A dialétioca do neoliberalismo e os novos movimentos sociais**. In: Cultura, comunicação e movimentos sociais. CELACC/ECA, 2007.

HALL, S. **Identidade na pós-modernidade**. Editora Lamparina, 2014.

HOBBSAWM, E. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Companhia das Letas, 1994.

MACHADO, L. **A Dimensão afetiva no consumo de Histórias em Quadrinhos: Inícios de uma Comunidade**, Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2015.

MALISKA, M; SOUSA, S. **Os efeitos de sentido da ironia e do humor: uma análise das histórias em quadrinho da Mafalda**. Mestrado em Letras: Linguagens, cultura e discurso – UNICOR. Disponível em < <https://goo.gl/iXNtYn>>

McCLOUD, S. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2002.

MIRANDA, A. **Teoria da Comunicação**. UNICARIOCA, 2017. Disponível em < <https://goo.gl/Hz7jFL>>

MORIN, E. **Cultura de Massas no Século XX**. Editora Forense, 1997.

NUNES, C. **O Conceito de Movimento Social em debate: dos anos 60 até à atualidade**. In: Sociologia, Problemas e Práticas 75, 2014. Disponível em < <https://goo.gl/yrpwKB>>

QUINO. **Toda Mafalda**. Editora Martins Fontes, São Paulo, 2010

RAMOS, P. **Bievenido – Um passeio pelos quadrinhos argentinos**. Editora Zarabatana. Campinas: 2010

ROSSETTI, C. **Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos**. Belo Horizonte: Edição independente, 2016.

SARACENI, M. **The Language of Comics**. London: Routledge, 2003

VAZQUEZ, L. **“En el comienzo hay un muerto...”: hacia un programa de estudios de la historieta latino-americana**. Revista Dialogos de la comunicación, 2009. Disponível em <<https://goo.gl/fbbh5n>>

VON KULITZ, L. **Mafalda e o desencanto argentino: Uma análise do espírito argentino nos anos 1960**. Revista Três Pontos, UFMG, 2013. Disponível em <<https://goo.gl/ZDwDCC>>