



X-MÔNICOS E A CONSTRUÇÃO DO HERÓI E VILÃO

Herbert Sousa de Araujo (1); Prof^o Márcia Tavares Silva (1)

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) – herbertsousedaraujo@gmail.com

O caráter maniqueísta, existente desde o surgimento da literatura infantil, objetivava doutrinar as crianças através de modelos comportamentais. Na produção cultural contemporânea, o maniqueísmo pode ser configurado nas representações de herói e de vilão. Com base nessa afirmação, temos como objetivo abordar a construção do caráter maniqueísta em uma revista em quadrinho, intitulada X-Mônics, observando se há o intuito de doutrinação inicial da literatura infantil, considerando que o gibi em questão apresenta uma paródia do clássico do cinema mundial, X-Men, no qual o enredo gira em torno do conflito entre heróis e vilões. Desse modo, através da intertextualidade utilizada pelo autor Maurício de Sousa, verificaremos como ocorrem as ilustrações no quadrinho, tendo em vista que esse fenômeno é crucial para a construção dos personagens. Como suportes teóricos para as análises, utilizamos estudos realizados por, Zilberman e Magalhães (1987), Magalhães (1990), Khéde (1990), Eisner (1989), Koch (2007) e Oliveira (2016).

Palavras-chave: Literatura infantil, Quadrinho, Maniqueísmo.

1. Introdução

A literatura infantil nasce como um produto cultural inicialmente vinculado à pedagogia, em uma época que a criança era vista como um ser incompleto, em constante evolução e que precisava de orientações que delimitassem o seu espaço e dissesse o que ela deveria se tornar, tendo em vista que havia uma preocupação em preservar a organização social e ratificar os costumes e crenças vigentes, os valores eram transmitidos através dos adultos.

Desse modo, pensando em manter uma ideologia, os enredos maniqueístas apareceram de forma abundante, na tentativa de impor um padrão desejável, na qual, quem não se adequasse seria considerado incapaz, deficiente. É importante ressaltar que não havia uma preocupação em verificar o lugar que a criança ocupava, tentando apenas impor um modelo idealizado e que deveria ser seguido, desconsiderando toda a sua pluralidade e diversidade.

Partindo do que foi exposto, esse artigo pretende verificar a construção maniqueísta na literatura atual, tendo em vista que os estudos e as concepções sobre o universo infantil avançaram ao longo dos anos e conseqüentemente afetaram a produção cultural para este público, possibilitando o surgimento de novas manifestações literárias, como os quadrinhos.

Como material de análise, escolhemos uma H.Q. do autor Maurício de Sousa, *X-Mônics*, na qual podemos observar uma intertextualidade com o clássico do cinema mundial, *X-Men*. Em X-



Mônicos, o autor utiliza-se de alguns personagens que aparecem no filme, heróis e vilões, e adapta ao seu quadrinho.

Para a realização da análise, foi feito um estudo de revisão de literatura baseando-se em Zilberman e Magalhães (1987), Magalhães (1990), Khéde (1990), Koch (2007) e Oliveira (2016), através dessa revisão recuperamos em um primeiro momento a concepção de literatura infantil e o seu caráter maniqueísta, em seguida, abordamos os quadrinhos como uma produção para as crianças contemporâneas, restringindo posteriormente para o universo de Maurício de Sousa e sua “Mônica” e por fim, analisamos a construção dos personagens no quadrinho, abordando o aspecto da intertextualidade, tendo em vista, que o autor faz uso desse recurso. Com isso, pretendemos observar se o caráter maniqueísta está bem delimitado no quadrinho estudado, considerando que há heróis e vilões.

2. A literatura infantil: Percurso histórico

Como já é sabido, a criança foi representada durante muito tempo como uma simples entidade em constante mudança, marcada pela essência evolucionista que a enxergava como um ser incompleto e que necessitava aprender regras de comportamento social transmitidas por alguém já evoluído e constante. Desse modo, as famílias e as escolas receberam a incumbência de transmitir os valores que deveriam ser compreendidos, valores esses, que visavam assegurar o absoluto funcionamento da organização social burguesa e da economia capitalista. Como afirma Zilberman (1990, p.7):

A ênfase na fragilidade e desproteção dela justificam a existência e a consolidação das entidades família e escola; e esta, fundada na noção de progresso pessoal e maturação paulatina, sustenta ideais vários – tais como os de necessidade de formação pessoal, de evolução contínua, de promoção dos melhores, enfim, os de competição e concorrência – que reconhecemos como a base mais consistente do comportamento dos indivíduos no mundo moderno.

Sendo assim, nasce a literatura infantil com uma função educativa, as primeiras produções nascem com o intuito de delimitar o espaço que a criança deveria ocupar e como ela deveria se comportar. Podemos observar esse acontecimento no conto “As fadas”, nele há um caráter maniqueísta que coloca em confronto o bem e o mal, na qual “o bem” deve ser sempre puro e meigo, mesmo que “o mal” o provoque e humilhe, pois o bem é bonito e sempre receberá uma recompensa ao final, enquanto o mal receberá um castigo. Percebemos então, que há uma imposição de comportamento para o público infantil, afirmando que eles devem ser sempre bons,



até mesmo no sofrimento e na degradação moral.

A função restritamente pedagogizante da literatura infantil preponderou por um bom tempo, até o surgimento de obras que trouxeram o universo lúdico para o primeiro plano, apesar de não removerem o jugo pedagógico característico dessa área de produções. É importante pensar que ao longo dos anos, as produções infantis foram ganhando novas formas e tons, tendo em vista que a concepção de criança foi sendo investigada e ampliada nesse percurso. À vista disso, existem hoje, várias áreas de produções culturais para as crianças que estão presentes no cinema, no teatro, na música, na televisão e também nos quadrinhos.

Neste artigo nos delimitaremos aos quadrinhos, considerando que essa produção será o nosso objeto de análise.

3. Quadrinhos: Produção cultural pertinente

Segundo Magalhães (1990), os quadrinhos se legitimaram como uma produção voltada ao entretenimento, marcada por seu tom humorístico e pela sua natureza híbrida, formada por signos visuais e verbais. Para Eisner (1989), nos tempos modernos, os quadrinhos constituem o principal veículo da Arte Sequencial, no qual a sua função elementar é a comunicação de ideias e histórias através de figuras e palavras envolvendo movimento de determinadas imagens no espaço, desse modo, a sucessão dos quadros, produzem significados por meio da organização temporal e espacial de elementos que a mente é capaz de estabelecer.

É característico dessa produção a comunicação através de uma linguagem que leva em consideração a experiência visual comum ao autor e ao público. A configuração geral da história em quadrinhos possui uma sobreposição de palavra e imagem, fazendo com que o leitor exercite as suas competências interpretativas visuais e verbais, na qual as regências da arte e da literatura superpõem-se mutuamente, como afirma Eisner (1989), “a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço intelectual”.

No Brasil, as histórias em quadrinhos são mais conhecidas como “gibi”, surgiram em janeiro de 1869 através de uma publicação de Ângelo Agostini com o personagem “Nhô Quim” na revista Vida Fluminense. Durante muito tempo o que se fazia era uma tradução das produções estrangeiras, essa tradição se efetiva no país com as publicações da revista *O Tico-Tico* em 1905. Em 1934 foi lançado o *Suplemento Juvenil*, que além de trazer os personagens estrangeiros, trouxe também os personagens nacionais, com o êxito dessas publicações foram lançadas várias revistas, como a



Mirim, *Gibi* e *Gibi Mensal*, popularizando o termo “gibi” para se referir aos quadrinhos. Muitas publicações foram realizadas nesse período, mas em 1960 uma se destaca por suas características nacionalistas e elementos tipicamente brasileiros, *O Pererê* de Ziraldo. Ainda na década de 60 Maurício de Sousa começa suas publicações e em 1970 junto com a Editora Abril, ele lança os quadrinhos da *Mônica*.

3.1 Maurício de Sousa e sua “Mônica”

Maurício de Sousa nascido em 27 de outubro de 1935, na cidade de Santa Isabel em São Paulo, é um cartunista e empresário brasileiro. Em 1959 criou o seu primeiro personagem – o cãozinho Bidu, através de uma série de tiras em quadrinhos com *Bidu e Franjinha*, que eram publicadas na Folha da Manhã. Durante os anos seguintes, ele criou vários personagens, como o *Cebolinha* e o *Chico Bento*, mas foi em 1970 que ele lançou a revista da *Mônica* com uma tiragem de 200 mil exemplares. Através dos quadrinhos, Maurício de Sousa apresenta vários aspectos, em alguns momentos com uma finalidade didática e em outras com finalidade lúdica, utilizando uma linguagem de fácil compreensão, marcada pela oralidade e coloquialidade, ele constrói o tom humorístico que propicia o divertimento do leitor.

Ao lançar os quadrinhos da *Mônica*, Maurício de Sousa cria um universo cheio de representações, apresentando diferentes personagens, como o caipira, a comilona, o que fala errado e vários outros. Entre tantos personagens, a *Mônica* aparece como uma menina cheia de características extraordinárias, a força, a riqueza, a inteligência e o humor são algumas delas. Mas para além disso, *Mônica* quer ser reconhecida em seu poder, ela é a líder da turma e muito temida pelos meninos que tentam roubar o seu coelhinho de pelúcia, assim, temos nos quadrinhos a representação dos conflitos entre meninas e meninos, como afirma Khéde (1990): “Bolona, gorducha, dentuça, assim a vê Cebolinha, e assim se veem as crianças entre si. Mas *Mônica* realiza o sonho de toda criança: ser reconhecida em seu poder”. Sendo assim, a *Mônica* se torna uma grande representante do universo infantil e até mesmo do adulto, na qual, o reconhecimento de suas qualidades e de sua posição dentro grupo a colocam em uma posição de status, o sonho de várias pessoas em meio a sociedade contemporânea.

4. X-Mônics e a construção dos personagens através da intertextualidade

Em fevereiro de 2015, a Panini Comics e a Maurício de Sousa Editora lançaram nas bancas, a revista em quadrinhos de número 47 da série *Clássicos do Cinema – Turma da Mônica*,



apresentando desta vez os *X-Mônicos*, uma versão divertida do clássico do cinema, *X-Men*. Na história, Mônica e sua turma ganham poderes para enfrentar os mutantes do mal.

O filme *X-Men*¹ narra a história de mutantes que são dotados de um fator X em sua carga genética, cada mutante desenvolve um tipo diferente de poder que precisa ser controlado, pois as manifestações desses poderes só aparecem na adolescência e em alguns na vida adulta. Com isso, os mutantes sofrem muito preconceito e perseguição por parte dos humanos que não compreendem os poderes deles. No lado dos mutantes o combate ao preconceito não ocorre em consenso, o professor Xavier, que é telepata possui o desejo de reunir os mutantes para de modo pacífico vencer o preconceito que sofrem por parte de humanos, tentando convencê-los de que há possibilidades de convivência. Já o Magneto, que pode modificar a estrutura dos metais, cansado de tanto preconceito e perseguição declara guerra aos humanos.

Partindo desse breve resumo do filme, verificaremos como a intertextualidade utilizada por Maurício de Sousa constrói as marcações de herói e vilão em seu quadrinho. Tendo em vista que a intertextualidade é um fenômeno que ocorre quando há um diálogo entre dois ou mais textos, que não precisam ser necessariamente de um mesmo gênero e que pode se manifestar de diversas maneiras, como afirma Koch (2007, p. 17):

A intertextualidade *stricto sensu* (daqui por diante, apenas intertextualidade) ocorre quando, em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva dos interlocutores.

Ao criar o quadrinho “*X-Mônicos*”, o Maurício de Sousa faz uso da intertextualidade, por meio da paródia, que segundo Koch (2007) é uma das manifestações da intertextualidade estilística, pois recria um texto produzido anteriormente, através do tom humorístico, satírico.

4.1 Os personagens

Assim como no filme, o enredo da H.Q. traz o embate entre os personagens que desejam a paz e os personagens que buscam a vingança. *Xaveco Xavier*, tenta reunir o máximo de “murmurantes” para ensiná-los a controlar os seus poderes e mostrá-los que há como vencer o preconceito que eles sofrem de modo pacífico. Já o *Magnetácio* arquiteta um plano de vingança contra os humanos, porque há milhões de anos o seu povo dominava a Terra, até serem caçados e sequestrados, o seu plano consiste em tornar todos os humanos em dinossauros e estabelecer de

¹ O filme é uma adaptação da H.Q. do X-Men que teve sua primeira publicação no ano de 1963 nos Estados Unidos da América.



novo o domínio dos *saurantes* no planeta. Para combater o ousado plano do Magnetácio, Xaveco Xavier reúne os murmurantes e determina que eles não deixem o plano de vilão se concretizar. É importante observar que o Maurício de Sousa faz uma brincadeira com os nomes dos personagens, muitas vezes misturando os nomes, criando um tom humorístico e realçando a intertextualidade utilizada. Abaixo, a tabela com os principais personagens do quadrinho:

QUADRO 1

Liderados por Xaveco Xavier	Liderados por Magnetácio
Jean Gordei	Lucística
Cebologan	Dentão-de-sabre
Magalie	Muxoxo
Caolho	
Chuvinha	

Ainda podemos ressaltar a caracterização dos personagens por meio das ilustrações, em sua revista em quadrinhos, Maurício de Sousa apresenta os seus protagonistas trazendo as características dos heróis e vilões do filme, fazendo pequenas adaptações que contribuem para o tom humorístico, o que é pertinente já que estamos falando de uma paródia. Abaixo podemos observar as semelhanças entre os personagens do filme e da H.Q.



Fig. 1 Comparação entre personagens



Fonte: Maurício (2015) e Wikia (2016)

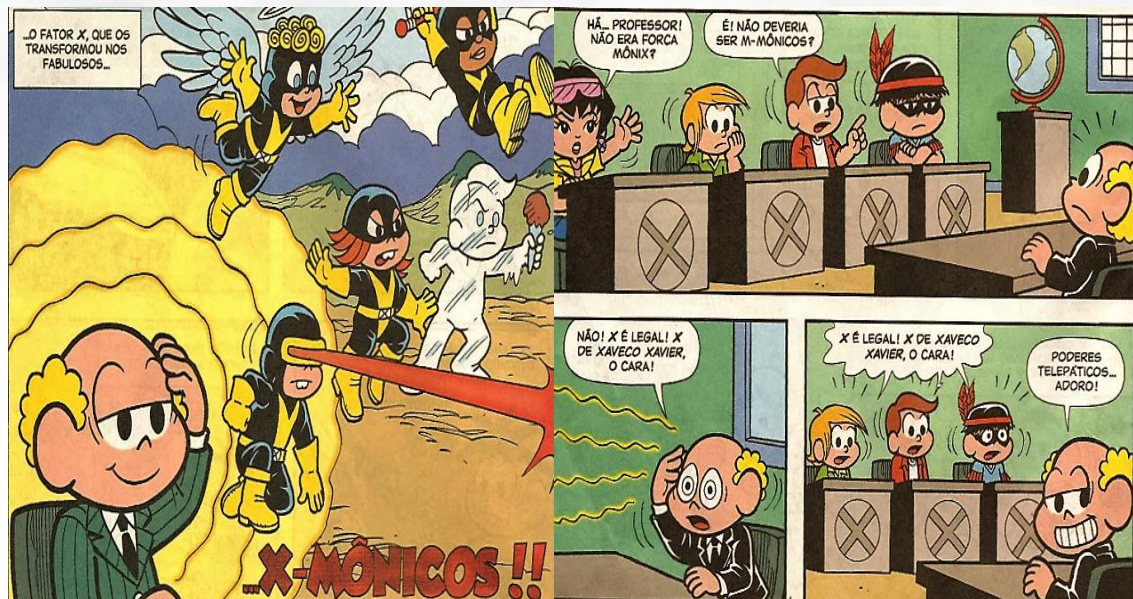
Desse modo, temos em *X-Mônicos* uma história superdivertida, repleta de elementos interessantes e criativos, como as ilustrações, os efeitos de humor, a própria adaptação do cinema ao quadrinho, mas com o intuito de atender ao objetivo deste artigo, focalizaremos a construção do herói e do vilão por meio do *Xaveco Xavier* e do *Magnetácio*, considerando que eles são os grandes mentores de cada grupo, e representam as forças da paz e da vingança.

4.2 Herói perfeito?

Xaveco Xavier, responsável por ensinar os “murmurantes” a controlarem os seus poderes, lidera-os na missão de impedir que o plano maquiavélico do Magnetácio se realize, considerando esse fato, temos o Xaveco Xavier como o grande herói do quadrinho, tendo em vista que ele consegue parar o plano do rival, mesmo que através da ajuda dos outros murmurantes. Mas, o Xaveco assume algumas atitudes que colocam em dúvida o papel de herói perfeito. Verifiquemos um fragmento abaixo:



Fig. 2 As atitudes controversas do herói



Fonte: Maurício (2015)

Podemos observar nesse fragmento que o Xaveco utiliza os seus poderes para finalidades banais, ele distorce a história para ter destaque sobre ela, na qual ele usa o seu poder telepático para manipular aqueles que tentam mostrar a verdade. Desse modo, observamos uma postura inapropriada do personagem. Se pensarmos nas primeiras construções maniqueístas, o personagem do bem nunca tentaria enganar ou manipular alguém, ele seria perfeito, sem nenhum defeito. Neste fragmento, observamos a vaidade de um personagem que quer ser reconhecido e para isso manipula quem sabe a verdade, demonstrando uma atitude autoritária que não o caracteriza como um herói totalmente correto e perfeito.

4.3 Vilão terrível?

O Magnetácio figura o papel de vilão, partindo do fato de que ele arquiteta um plano de vingança que atingirá toda a humanidade. Ao longo do quadrinho, o autor vai criando possibilidades que nos permite compreendê-lo como um personagem que nutre um grande sentimento de mágoa e por isso assume uma postura rude, mas, há uma quebra de expectativa quando somos surpreendidos ao ser revelado que o personagem só assume essa posição de vilão porque sofreu uma pancada na cabeça. O Magnetácio alterna o seu comportamento sempre que sofre essa pancada, como podemos observar no fragmento abaixo:



Fig. 3 O outro lado do vilão



Fonte: Maurício (2015)

Desse modo, temos no Magnetácio um vilão que apesar de ter motivos para arquitetar o seu plano de vingança, só o faz quando está sobre efeito da personalidade má, causada pela pancada sofrida. Com isso, verificamos que há uma amenização em relação ao julgamento sofrido pelo personagem, na qual, ele não assume essa posição por vontade própria, mas por uma consequência que ele não é capaz de controlar. Ele não é o típico vilão que planeja os seus atos em sã consciência. A personalidade assumida de modo involuntário e incontrolável não o coloca como um vilão terrível, mas como um “vilão bonzinho” que deve pagar pelos atos cometidos em devaneio, mas que também merece uma nova chance. Ainda é importante observar que o efeito utilizado para a mudança de personalidade é bastante cômico, ao trazer o efeito do humor, do riso, cria-se mais uma maneira de descaracterizar o vilão terrível, na qual, ele não será caracterizado de modo repugnante como acontecia com os personagens do mal no início da literatura infantil.

5. Considerações finais

Através dessa leitura, e por meio dos exemplos analisados, observamos que ao longo do quadrinho, as concepções de bem e mal ganham novas dimensões se comparadas ao caráter maniqueísta inicialmente utilizado na literatura infantil. Ao fazer a paródia dos personagens,



Maurício de Sousa cria uma história em que nem o herói e nem o vilão são completamente fechados. O quadrinho traz a característica do maniqueísmo, abordando o bem e o mal, assim como a H.Q original, mas não está preocupado em oferecer modelos comportamentais para os seus leitores, na tentativa de dizer o que eles devem se tornar. O caráter lúdico configura o primeiro plano do enredo, no qual, o foco do autor é propiciar a diversão de quem está lendo, evidenciando o tom humorístico, característica essencial da paródia. Desse modo, podemos concluir que a construção do herói e do vilão em *X-Mônicos* não traz a intenção inicial do maniqueísmo, considerando que o quadrinho é basicamente voltado para o entretenimento e os personagens analisados não podem ser caracterizados como totalmente bom ou mau.

6. Referências Bibliográficas

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

KHÉDE, Sonia Salomão. *Personagens da literatura infanto-juvenil*. 2º ed. São Paulo: Ática, 1990.

KOCH, Ingedore G.V; BENTES, Anna C; CAVALCANTE, Mônica M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

MAGALHÃES, L.C. Em defesa dos quadrinhos. In: ZILBERMAN, R. (org.) *A produção cultural para a criança*. 4º ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

OLIVEIRA, V. M. S. *Do cinema para HQ: Tradução intersemiótica e adaptação em menino-aranha de Maurício de Sousa*. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, 2016.

SOUSA, M. *X-Mônicos*. São Paulo: Panini Comics e Maurício de Sousa Editora, 2015

ZILBERMAN, R. e MAGALHÃES, L. C. *Literatura infantil: autoritarismo e emancipação*. 3º ed. São Paulo: Ática, 1987.

Imagem

Fonte: http://marvel-movies.wikia.com/wiki/File:X-Men_movie_team.jpg. Acesso em: 08 de outubro de 2016.