

5 Eu Acredito em Mauricio de Sousa

A presente pesquisa se propôs a estudar história em quadrinhos. Para tal, usou como objeto de análise o universo criado por Mauricio de Sousa, fazendo um recorte em sua população: as histórias de suas revistas, tomando como amostragem as *Turmas do Chico Bento e Papa-Capim*. Segundo Carlos Faraco (1992, p.6):

[...] contar e ouvir histórias são ocupações muito antigas do ser humano. Lá no início da civilização, quando não havia ainda a língua escrita, essas atividades resumiam-se a contar e ouvir, simplesmente. As histórias só ficavam gravadas na memória dos indivíduos e passavam de pessoa a pessoa oralmente, isto é, através da fala.

Todos nós gostamos de inventar histórias a fim de exemplificar argumentações plausíveis às nossas discussões. Por termos uma gramática tão ampla, essas argumentações tornam-se cada vez mais ricas ao entendimento do interlocutor da mensagem, ou seja, os exemplos ajudam a subsidiar o imaginário. Há muitas maneiras, muitos caminhos para poder transmitir a mensagem.

O que constrói essa mensagem é empiricamente¹³ o emprego de certas palavras, acrescentando dados à linguagem, ou seja, à forma que ela será transmitida.

É nesse pensamento que a presente pesquisa vai buscar apoio nas idéias de Roland Barthes, que acredita que o processo semiológico não se constitui por ele mesmo. A linguagem necessita de uma verdade fundamentada. É preciso acreditar que essa verdade exista, para que o criador de histórias possa estabelecer um contrato não-formal entre ele e o interlocutor. Que o conteúdo da narrativa, pelo

¹³ Segundo a enciclopédia na web *Wikipedia* (disponível em: < <http://pt.wikipedia.org>>), empírico é o termo empregado para o método científico (mais especificamente no método experimental). Uma experiência científica consiste na montagem de uma estratégia concreta a partir da qual se organizam diversas ações observáveis direta ou indiretamente, de forma a provar a plausibilidade ou falsidade de uma dada hipótese ou de forma a estabelecer relações de causa/efeito entre fenômenos. A experiência científica é uma das pedras angulares da abordagem empirista ao conhecimento humano.

menos no momento da leitura, não seja contraditório ao roteiro; que o interlocutor acredite na *verdade* que a história conta. E que, por ser uma forma de linguagem, os quadrinhos apropriam-se de uma fala. Para esta fala, toma-se como base as palavras de Roland Barthes (2003, p.199):

[...] são necessárias condições especiais para que a linguagem se transforme em mito. Mas o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é o sistema de comunicação, uma mensagem. Eis que não poderia ser um objeto, um conceito ou uma idéia: ele é um modo de significação, uma forma.

Foi necessário, num primeiro momento, entender e reconhecer o lugar em que o universo criado por Mauricio de Sousa ocupa no mundo dos quadrinhos. Em seguida, observar que o objeto *quadrinho* é um veículo para que o autor exemplifique as verdades criadas em seu imaginário, transmitindo-as em forma de ideal, partindo da hipótese de que faz uso do mito para a transmissão de conteúdo ideológico. Depois, foi necessário identificar quais seriam as pistas e os caminhos que nos levariam a indícios que chegassem a essa comprovação, percebendo que a linguagem dos quadrinhos de Mauricio de Sousa não é inovadora, mas é um sistema característico em sua obra.

Uma dessas pistas é, de fato, o uso que Mauricio de Sousa faz da imagem, que, juntamente com o texto, denota significações. E o sistema de comunicação ao qual dá permissão para a atuação dos elementos que compõem a mensagem a ser transmitida necessita de um ambiente. Tais ambientes narrativos são denominados pelo próprio Mauricio de Sousa como *Turmas*.

Foram escolhidas duas *turmas* para a análise: *Turma do Chico Bento* e *Turma do Papa-Capim*. A razão pela qual houve esse recorte foi de que há a particularidade das personagens principais contracenarem constantemente com figuras folclóricas, animais e seres inanimados, como se estes fossem humanos. Nas histórias dessas duas *Turmas*, ou seja, desses lugares narrativos, há claramente a antropomorfização das coisas que não indiciam traços humanos primariamente. Com isso, a pesquisa pôde livremente utilizar os exemplos que mais se adequassem a traçar comparativos entre os dois mundos.

Para análise dos elementos que fazem parte da construção do sentido das histórias às quais as personagens dessas duas *turmas* fazem parte, foi desenvolvido um método em que tanto o referencial teórico quanto o ferramental

sublinham a construção dos quadrinhos, permeando a metodologia ao longo do desenvolvimento da dissertação.

Para tanto, foi entendido para a pesquisa que, por se tratar de histórias em quadrinhos, fosse preciso reconhecer que este objeto não era só um objeto de design, mas também uma narrativa. E como em toda e qualquer narrativa, há atuação e há ação. A arte seqüencial, por assim dizer, é constituída por personagens. Estes são designados como actantes por Yves Reuter (2002). Para conhecê-los em suas características fisionômicas e de comportamento, foi usado um método proposto por Will Eisner (1995) para o levantamento dessas unidades de construção de sentido da narrativa. Isto para que, depois de observados, esses elementos pudessem fazer parte da análise como exemplificação.

É importante ressaltar que o sentido da transmissão da mensagem, que aqui foi tomado como item de análise, é um meio onde o designer pode atuar livremente, não só como ilustrador mas fazendo as escolhas de elementos que denotem sentido à mensagem, ali, no processo de significação. E que o mito, antes de tudo, como Mauricio de Sousa (2005a) disse, “é uma série de referências aceitas e sacramentadas por uma boa parcela da população”.

Foi observado que, por se tratar de quadrinhos, existem elementos específicos a essa linguagem que Mauricio de Sousa usa para fazer a montagem. Porém, ele desenvolveu, a partir de suas experiências como ilustrador, um método de confecção que usa uma equipe para reproduzi-las. São 40 anos como quadrinista e, pela análise da presente, foi possível que se fizesse um levantamento que poderá até servir como um método para a inspiração de outros profissionais que quiserem usar personagens ilustrados em suas peças.

A partir desse levantamento, foi identificado que Mauricio de Sousa usa claramente cada uma das unidades recortadas para entendimento da construção da mensagem, como Will Eisner (1995) propõe. Cabe questionar futuramente se essa metodologia de construção adotada para ambos é comum a outros autores de quadrinhos. As unidades de construção de sentido foram primeiramente levantadas e depois serviram de identificação para os elementos que o próprio Mauricio de Sousa usa.

Foi visto que as personagens possuem características próprias e podem até contracenar com outras de outras histórias, mudando, inclusive, sua composição inicial morfológica. Porém, as personagens tornam a ser o que foi criado

primariamente, porque os assuntos que envolvem as suas histórias partem de ideais muito bem definidos por Mauricio de Sousa. Bem como os lugares narrativos que os envolvem, tornam o ambiente mais propício para o surgimento das idéias adotadas para eles, como a composição do cenário, as personagens de apoio e os balões que comportam a fala.

Foi identificado, na análise da imagem que os lugares narrativos das *Turmas* escolhidas suportam a atuação de traços caracterizados para o público infantil. Pôde-se perceber, portanto, que na obra de Mauricio de Sousa é possível identificar a existência de contatos com nos climas de opinião (BECKER, 1996), que se refletem na construção do roteiro.

Emergindo desses pontos identificados nesses climas de opinião foi que a pesquisa pôde encarar que não só tais climas, mas outros intrínsecos à mensagem, que evidenciam a presença de uma construção a partir de exemplos, as quais a presente pesquisa entende como mito.

O roteiro, como parte de um método de confecção dos quadrinhos de Mauricio de Sousa, emprega não só o texto, mas *rafeia* o posicionamento das personagens e dos demais elementos da construção de sentido observados para a presente análise e pode ser tratado como objeto da criatividade da equipe responsável por executá-lo.

Mas, apesar de serem efetuados por uma equipe criativa, os roteiros não só partem de idéias sacramentadas por Mauricio de Sousa, mas também recebe influências ao longo de seu desenvolvimento, de história para história.

Mas foi interessante considerar que, apesar dessas influências externas, os assuntos decorrentes da presença e da formação das personagens e os ambientes voltam a ter seu mesmo estado natural, como se aquele objeto fosse colocado na narrativa para transmitir aquele conceito e o fosse retirado para que desse lugar a outros exemplos, referências a serem transmitidas para denotar significados.

Há condições para que haja indícios da formação de um ideal, uma vez que a figura do Chico Bento, o caipira, é inspirada no tio avô do autor e que, pela sua morfologia e caráter, indicia a figura já vista na obra de Monteiro Lobato na forma de Jeca Tatu. Tais indícios são apontados através de um estudo antropológico realizado por Antônio Cândido (2001), no qual identifica sua origem na formação das cidades do interior de São Paulo. O estudo aponta o surgimento de uma figura que possui várias características encontradas em *Chico Bento*. Mas o próprio

Maurício de Sousa encontra em Pedro Malasartes alguns referendos de uma realidade vivida por ele.

Maurício de Sousa nasceu no interior de São Paulo e, pela voz de Chico Bento, transmite um ideal de infância vivido por ele, como retrato da sua própria.

A situação conveniente para a obra de Maurício de Sousa se fazer representar pela criação de seus próprios mitos se reforça no fato de que há uma personagem selvagem que valoriza a natureza, vive dentro de seus limites e defende a idéia tipicamente valorizada no romantismo.

Papa-Capim é o selvagem bom, que carrega características inerentes ao índio romantizado que parou no tempo, sugerindo a idealização da figura indígena inocente e seguidora de sua cultura, livre da influência da catequese e da violência, se distanciando da cidade, que é mostrada sempre como um ambiente inadequado para ele.

Será difícil comprovar uma *verdade* a respeito do autor Maurício de Sousa. Uma verdade que para muitos existe e para outros é tão questionada, pode ser encontrada na publicação de sua própria obra. Essa verdade pode ser pesquisada pelo viés do mito segundo Roland Barthes, que, naturalmente, para nós, leitores, já é consolidada.

Maurício de Sousa não é um gênio dos quadrinhos, até por encontrarmos indícios de outros autores nas histórias de *Chico Bento* e *Papa-Capim*. Porém, há bibliografias que sugerem a inspiração para vestuário, cenário, expressões e requadros levantados pela presente pesquisa.

Há um mês da defesa da presente dissertação, foi feita uma segunda entrevista com Maurício de Sousa apresentando alguns dos resultados pretendidos para a presente pesquisa, e, frente ao material, abriu um sorriso e disse: “A sementinha está plantada”.

Confiando no reconhecimento de um ídolo de várias gerações, já pode-se perceber alguns resultados em decorrência da presente “sementinha”, que é a aplicação do levantamento a partir das unidades de construção de sentido descritas por Will Eisner (1995) aplicadas à Maurício de Sousa para a análise. Por exemplo: alunos que atuam na Agência Experimental e na Produtora Modelo do Centro Universitário da Cidade, no Rio de Janeiro, criaram peças publicitárias no laboratório de multimídia desenvolvendo um portfólio a partir de quadrinhos,

para ser enviado ao XI Expocom, a ser realizado no segundo semestre de 2006 em Brasília.

Outro resultado é na disciplina de Computação Gráfica, do curso de Publicidade da Universidade Estácio de Sá, no Rio de Janeiro, onde os alunos estão se beneficiando dos quadrinhos para aplicações do conhecimento adquirido em sala de aula.

Além dos resultados já identificados, será possível para comunicadores se beneficiarem dessa pesquisa, para conhecerem um olhar para os quadrinhos sob uma abordagem semiológica, que serve como significante do Mito, e proporem outras abordagens mitológicas a respeito dos quadrinhos. Não só em Mauricio de Sousa, mas também em quadrinhos voltados para o público adolescente e adulto.

Conhecer o objeto da pesquisa é entender o seu lugar no ambiente do design gráfico e o que ele significa no mercado dos quadrinhos. Beneficia outras mídias no seu emprego, para que, futuramente, os quadrinhos de Mauricio de Sousa dialoguem com outros meios de comunicação, assim como já o vem fazendo: servindo como referência em produtos, cinema, Internet. Não só usando a sua marca mas reinventando seus roteiros.

Conhecendo os componentes da construção do sentido da obra de Mauricio de Sousa, o design pode beneficiar-se para a aplicação de actantes em outras peças gráficas que não sejam quadrinhos, bem como em outras que utilizem narrativa.

Os professores também podem utilizar os quadrinhos (objetos que denotam significações diversas da língua) dentro da sala de aula, empregando-os como exemplo de comportamento e imagem.

Estudando mito, várias questões podem ser abertas não só ao design, mas também à antropologia, à psicologia, à comunicação, entre outras áreas.

A necessidade da ilustração sendo olhada como um recurso de resgate de diferenciação aos atuais meios tecnológicos deveria ser discutida. Até que ponto a ilustração segue tendências estáticas e quando ela influencia na tecnologia? Conforme foi usado para analisar a imagem, até que ponto a imagem utilizada nos quadrinhos aproxima o interlocutor, já que sabemos que os quadrinhos ao longo do tempo estão sendo constantemente utilizados como apoio à educação?

O que se sabe é que os quadrinhos possuem, há anos, aproximação com o público e são uma forma de abordagem que usa texto e imagem como opção de entretenimento.

Para pesquisas futuras, a presente poderá fundamentar como ferramenta, para estudos a respeito de mito, empregado no desenvolvimento de produtos envolvendo o design. E, em estudos mais abrangentes, poderá servir de base para o entendimento dos diversos estudos do mito no design gráfico.

Por ser uma dissertação de Mestrado, a presente pesquisa se propôs a estudar algumas questões para o entendimento da obra de Mauricio de Sousa, para que, em ocasiões futuras, elas venham servir de base a uma abordagem que realmente esclareça o estudo da imagem e o emprego dela para o uso em sala de aula.

Parafrazeando Ana Paula Zarur (1997), como toda e qualquer narrativa, a presente pesquisa não se esgota aqui por completo. Houve uma abordagem que pudesse abrir campo ao entendimento do mito, para que, através de seus próprios mitos, tivesse a observação de que Mauricio de Sousa constrói um mito que é próprio de sua obra: o mito *mauriciano*.