

A concepção e representação do tempo nos quadrinhos de Maurício de Sousa

Neide Nunes Rodrigues¹
Mônica Santos de Souza Melo²

RESUMO: Propomo-nos a apresentar um estudo discursivo a respeito do tempo nos quadrinhos, analisando as produções de Maurício de Sousa, Turma da Mônica e Turma da Mônica Jovem, sendo esta última uma adaptação do estilo mangá que está em circulação desde setembro de 2008. Estabelecemos aqui as diferenças entre esses dois estilos em termos da organização temporal das sequências narrativas a partir da

análise de seis exemplares de cada revista: a “tradicional” e a “Jovem”. Como pressupostos teóricos, pautamo-nos na teoria Semiolinguística de Charaudeau (2008), especialmente na descrição do modo narrativo de organização, nas discussões de Nunes (1988) sobre o tempo na narrativa e nos estudos de MacCloud (1995) e de Eisner (1985, 2008) sobre a organização dos quadrinhos e a construção de sentidos nesse gênero³

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos. Tempo narrativo. Semiolinguística.

I. INTRODUÇÃO

Nos quadrinhos circulam informações, saberes e valores compartilhados socioculturalmente e representações sociais. Nesse gênero, verifica-se que a construção e difusão de representações se baseiam numa estruturação complexa, uma vez que se constituem tanto pelo texto linguístico quanto pelo imagético.

Nosso objeto de estudo são as produções de Maurício de Sousa⁴, Turma

¹Graduanda em Letras na Universidade Federal de Viçosa. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PROBIC/FAPEMIG. Email: neidenrodrigues@yahoo.com.br

²Professora de Linguística do Departamento de Letras da Universidade Federal de Viçosa. Doutora em Estudos Linguísticos pela UFMG. Email: monicassmelo@yahoo.com.br

³Esse trabalho se vincula ao projeto maior Estratégias discursivas e representações nos quadrinhos da “Turma da Mônica Jovem” de Mauricio de Sousa, que tem como objetivos configurar o gênero mangá na publicação “Turma da Mônica Jovem”, de Mauricio de Sousa, identificar e analisar as representações subjacentes a essa publicação. Trata-se de um projeto pertencente ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica Fapemig/UFV.

⁴Doravante entenda-se que o termo “autor” ou mesmo o nome pessoal “Maurício de Sousa” se refere a toda a equipe responsável pela produção das revistas, tradicional e jovem.

da Mônica e Turma da Mônica Jovem. A primeira é uma revista de histórias em quadrinhos, produzida desde 1970, cujo público alvo são as crianças. A segunda tem como público alvo os adolescentes e se encontra em circulação desde setembro de 2008. Nesta revista, os personagens da Turma da Mônica tradicional cresceram e são adolescentes. Mas essa não é a única diferença. Os desenhos se tornaram um pouco mais sofisticados e passaram a incorporar alguns traços do estilo mangá.

Nesta pesquisa encaramos o nosso objeto sob a perspectiva da Análise do Discurso, o que significa considerar a comunicação resultado da interação entre sujeitos de um ato de linguagem, situados sócio, histórico e culturalmente. Nessa perspectiva, as diferentes situações comunicativas produzem diferentes formas de discurso, uma vez que envolvem diferentes identidades e relações de locutores e interlocutores, o contexto em que se encontram inseridos e a finalidade da troca linguageira. Esses elementos que constituem o ato de comunicação são responsáveis pela adoção, por parte do falante, de uma série de procedimentos, que consistem no uso de determinadas categorias da língua. Esses procedimentos, segundo Charaudeau, podem ser agrupados nos chamados “modos de organização”, que constituem princípios de organização da matéria linguística que dependem da finalidade comunicativa do sujeito falante. São procedimentos de ordem linguageira que consistem no uso de certas categorias da língua, ordenadas em função das finalidades discursivas do ato de comunicação. Essas categorias se organizam em quatro modos: o enunciativo, o descritivo, o narrativo e o argumentativo.

Supõe-se que o recente lançamento dos quadrinhos da “Turma da Mônica Jovem” represente uma tentativa da Mauricio de Sousa Produções de se manter sintonizada com o público adolescente, que já não se via contemplado pelas histórias tradicionais da Turma da Mônica. Trata-se, ainda, seguramente, de uma estratégia para se captar um segmento amplo de mercado, cada vez mais interessado pelo estilo japonês de quadrinhos: os mangás. A adoção de um estilo diferenciado passa por adaptações na organização discursiva do texto, nos planos enunciativo, descritivo, argumentativo e narrativo.

No presente artigo, propomo-nos a estudar os quadrinhos da Turma da Mônica tradicional e da “Turma da Mônica Jovem”, fazendo uma análise comparativa da sua organização narrativa, no que se refere à construção do tempo narrativo.

2. QUADRINHOS E MANGÁS: VISÃO GERAL

As histórias em quadrinhos (doravante HQs) caracterizam-se por serem narrativas visuais que unem imagens em sequência e textos, com a finalidade de contar uma história. Desde seu surgimento, os quadrinhos vêm apresentando ao público recursos variados de linguagem e criando personagens que se tornaram ícones de várias gerações. A inserção junto a um público diversificado e de diferentes faixas etárias permite que as HQs contribuam para veicular e sedimentar valores e crenças.

Ao comparar as HQs aos mangás, Silva (2006) aponta alguns elementos estruturais que caracterizam um e outro gênero. Observa que nas HQs predomina a disposição horizontal, estrutura essa que tem sua origem nas tirinhas de jornais.

Os mangás, por sua vez, se caracterizam por formas inusitadas de compor as páginas. Nelas podem ser encontrados “personagens, onomatopeias ou vinhetas sobrepostas em uma espécie de mosaico nas quais as imagens apontam para uma determinada direção sugerindo ao leitor o caminho para o segmento narrativo” (SILVA, 2006, p. 7). Trata-se, portanto, de uma diagramação mais complexa, com imagens que se destacam das demais, em geral pelo seu tamanho e que funcionam como uma “imagem-chave”, constituindo um eixo para uma leitura multilinear.

Dentre as características gráficas marcantes que diferenciam os mangás dos quadrinhos, Silva aponta traços ligados à configuração dos personagens, tais como os olhos grandes, as formas geométricas simplificadas, a predominância da produção em preto e branco, a leitura da direita para esquerda e a integração dos elementos visuais ao espaço da página.

Em relação à temática, os mangás funcionam como uma espécie de “espelho social”, abordando uma grande variedade de temas, tais como a vida escolar, a do trabalhador, os esportes, o amor e a guerra. Os personagens se caracterizam por uma humanidade, expondo seus sentimentos, fator que pode ser responsável por criar uma empatia com os leitores.

Sabemos que a mídia é responsável por veicular representações capazes, não só, de refletir comportamentos, mas também de remodelá-los. Sendo assim, as revistas em quadrinhos e os mangás podem ser vistos como veiculadores, tanto no plano linguístico quanto no visual, de discursos de representação, pela divulgação de valores, crenças e normas de um grupo.

3. O TEMPO NA NARRATIVA

O tempo ficcional, segundo Ingarden (1973, *apud* NUNES, 1988) é, na maior parte das vezes, apresentado por meio dos acontecimentos e suas relações. Por conseguinte, na narrativa, “o tempo é inseparável do mundo imaginário dos seres, objetos e situações.” (idem). Nesse mundo imaginário, as ações e eventos narrativos *preenchem* “uma fase no tempo e não a própria fase temporal correspondente em si mesma. Só a apresentação daquilo que preenche o tempo conduz então à apresentação do tempo assim preenchido” (IGARDEN, 1973, *apud* NUNES, 1988).

A apresentação do tempo é condicionada também pelo meio em que a história é produzida. Os recursos disponíveis em cada meio influenciam, portanto, o modo como o tempo é expresso e como ele se relaciona com toda a narrativa. Para Nunes (1988), o tempo representado pela linguagem não “se reveste de continuidade do tempo real, que transita [...] do presente ao passado e do passado ao futuro” (p. 25). Por essa razão, nos deparamos com *inevitáveis lacunas*, introduzidas por “fases interrompidas, momentos suspensos, períodos vazios” (idem). O leitor, no entanto, provido de suas experiências e conhecimentos, completa essas interrupções, estabelecendo sentido entre essas partes e todo o restante do texto, restabelecendo o *continuum* do tempo.

4. O TEMPO NA NARRATIVA SOB A PERSPECTIVA SEMIOLINGÜÍSTICA

A Teoria Semioliológica pressupõe uma profunda relação entre a linguagem e o contexto sócio-histórico em que ela se insere. Em outros termos, os atos de linguagem não podem ser conhecidos e analisados sem que se considerem as circunstâncias em que foram produzidos, que consistem no ambiente material que determina tanto a produção quanto a interpretação dos enunciados.

O fenômeno tempo na narrativa, na perspectiva semioliológica, é representado segundo os princípios de coerência, intencionalidade e encadeamento. Isso quer dizer que as ações que se desenvolvem ao longo de uma dada história preenchem o tempo, produzindo sequências narrativas de dimensões e estruturas de graus de complexidade variáveis com base nos objetivos narrativos e comunicativos preestabelecidos.

O tempo é assim um elemento intrínseco à narrativa. O modo como os eventos narrativos se desenvolvem dentro da linha de tempo interfere diretamente no sentido que se quer construir em uma dada história. Dessa forma, os elementos da narrativa preenchem o tempo, enquanto a concepção e o modo como ele é representado interferem nos significados que podem ser apreendidos da história. Para Charaudeau (2008), as sequências e as relações de causalidade estabelecidas entre elas obedecem a uma determinada ordem que se constrói segundo a intencionalidade do eu-comunicante/enunciante, que segue, por isso, um *princípio de encadeamento*.

Para Charaudeau, a construção narrativa se faz por meio de três componentes: actantes, processos e sequências, cuja configuração é assegurada por determinados procedimentos. No que diz respeito ao tempo, interessam-nos as sequências, “que integram processos e actantes entre si, dando uma orientação funcional à sua ação”(CHARAUDEAU, 2008, p. 160). Essas sequências seguem princípios de encadeamento (sucessão, paralelismo, simetria e encaixe) e procedimentos ligados à cronologia (contínua ou descontínua) e ao ritmo, os quais adotamos na descrição do corpus.

5. O TEMPO NOS QUADRINHOS

A configuração de uma narrativa em um ou outro gênero textual determina em parte a percepção que temos de seus elementos, bem como a forma com que cada um se relaciona com os demais para a produção de sentidos da história narrada.

Nas HQs, o *tempo* é expresso não apenas pelos elementos lingüísticos, mas também pelos imagéticos, pela própria configuração do espaço e do conjunto organizado de elementos que compõem a página, que, inclusive, faz parte de um todo que se presume coerente. Para MacCloud (1985, p. 100), nós percebemos “o tempo *espacialmente*, pois nas histórias em quadrinhos, *tempo* e *espaço* são uma única coisa.” Por isso, o leitor tem a sensação de estar se movendo por uma linha de tempo quando visualiza a transição de um quadro para outro, de um espaço para outro. Cabe ressaltar, entretanto, que o espaço a que nos referimos engloba não apenas o espaço gráfico da página, suas dimensões, mas também o espaço físico

que funciona como cenário para a história. Consideramos ainda a noção de espaço assumida por cada elemento da página, o que inclui, dentre outros, balões e imagens com suas respectivas disposições, o próprio conteúdo e as formas dos quadros, o número desses por página, o largura do espaço existente entre eles, ou seja, da sarjeta e a técnica, estilo e recursos adotados pelo autor (MACCLOUD, 1985).

Nos quadrinhos, a linearidade da sequência de eventos representados pelas imagens e pelos signos linguístico é instaurada com a ajuda do leitor. A sequência de ações que se movem progressivamente em direção a uma dada culminância não é totalmente representada. Ao invés de fazer isso, quadrinhistas congelam uma determinada cena dessa sequência focalizando aspectos específicos, escolhidos de acordo com os intenções narrativas.

O tempo nos quadrinhos, além dos elementos apresentados acima, pode ser demarcado também pelo próprio desenvolvimento das ações em um dado espaço ou em espaços diferentes, obedecendo a uma relação de coerência e a uma determinada intencionalidade narrativa. Evita-se assim falar diretamente sobre esse conceito abstrato, cuja compreensão, nem sempre claramente possível, exige a assimilação de uma gama de complexidades. A visualização de sequências de ações é mais fácil de se compreender do que frases do gênero “o tempo decorria, escoava, seguia seu curso [...]” (NUNES, 1988: 5).

A noção de tempo pode ainda ser representada pelos diferentes lugares que os personagens ocupam no desenrolar da história do qual eles são uma parte. Os cenários em que os personagens desenvolvem suas ações podem funcionar como plano de fundo para seus atos e falas, atribuindo mais sentido e emoções a elas e servindo como dispositivo que estimula a aceitabilidade por parte do leitor real dos eventos narrativos. Essa aceitabilidade se torna maior ou menor dependendo, dentre outros aspectos, de como o fenômeno de transição do “tempo” é demarcado nos quadrinhos. Por exemplo, um personagem cuja fala seja representada dentro de vários balões num único quadro poderia criar um paradoxo temporal, uma vez que ele poderia parecer estático no espaço e no tempo. O tempo nesse caso é marcado pelas diferentes posições e expressões faciais e corporais do personagem, assumidas enquanto enuncia sua fala.

6. O TEMPO NA TURMA DA MÔNICA JOVEM

Diante do que vimos até agora, estabelecemos o pressuposto de que a representação do tempo nos quadrinhos se dá a partir de uma relação complexa de todo o conjunto de elementos que o compõem. Argumentamos, ainda, com base em nossos estudos, que o processamento da noção de tempo varia conforme o grau de capacidade sociocognitiva do público alvo de cada história.

A sensação do tempo e até mesmo sua concepção nelas construídas, são produzidas de forma diferente. A nova produção do autor se configura de modo muito mais complexo do que em sua produção tradicional. Passa-se a exigir do leitor uma maior capacidade imaginativa, de associação e habilidade para preencher possíveis lacunas, o que lhe possibilitaria compreender uma sequência de figuras

como uma imagem única, considerando a função que cada elemento assume na encenação narrativa.

Enquanto na revista tradicional as disposições de quadros e das imagens neles contidas se dão de forma mais padronizada, isto é, por meio de um conjunto de três ou quatro fileiras, compostas de um a três quadros dispostos horizontalmente, na revista jovem encontramos sobreposições de imagens, quadros com formatos e contornos diversos em relação à revista tradicional. Com efeito, essas mudanças interferem na percepção que o leitor tem do tempo representado nos quadrinhos.

O conteúdo temático também é outro fator que influencia o modo como o tempo é “materializado” nas histórias de Sousa. A revista tradicional representa a vida de um grupo de crianças que vive em um ambiente pacato, o que constitui um dos elementos que predeterminam o modo com que elas se comportam. As histórias dessa revista evidenciam uma idealização da fase infantil, que se dá longe das grandes agitações dos tempos modernos. Seus personagens não praticam várias atividades cotidianamente como as crianças fazem hoje. Ao contrário, elas preenchem quase todo o tempo brincando com os amigos. Acompanhando o curso de tais eventos, o tempo, conseqüentemente, não seria reproduzido com grandes e rápidas transições nessas histórias infantis.

Já a revista da Turma da Mônica Jovem retrata um determinado grupo de adolescentes e o modo como eles se comportam no meio social e cultural em que vivem. Indivíduos nessa idade são geralmente agitados e querem sempre experimentar coisas novas, fazendo descobertas correspondentes à fase em que estão. Por isso, os personagens transitam de um lugar para outro de forma “muito” rápida. Assim, nos quadros que tomamos como exemplo, a personagem Mônica do ambiente escolar vai para casa, reúne com suas amigas Magali, Denise e Cascuda para logo em seguida irem fazer compras nas lojas de roupas, de bijuterias, perfumarias, de celulares, livrarias, se produzirem no salão de beleza e finalmente fazerem um lanche antes de iniciarem o percurso de volta para casa. Desse modo, embora não se faça alusão direta à transição de tempo, ela é perceptível pelo leitor, pois durante a execução de todas essas ações houve uma movimentação na linha do tempo. Nas seções a seguir procuraremos mostrar como os fatores acima mencionados se organizam segundo os tipos de encadeamentos, os procedimentos ligados à cronologia, assim como o ritmo com o qual a narrativa se desenvolve.

7. FORMAS DE ENCADEAMENTO

Considerando que o público jovem possui maior capacidade para preencher as lacunas entre as sequências narrativas, o modo como a transição de tempo é representado se dá de forma mais complexa em relação à revista tradicional, destinada a crianças.

Devido à capacidade do público jovem de estabelecer um *continuum* entre os episódios narrativos, o narrador da Turma da Mônica Jovem pode fazer uso de modo mais dinâmico dos tipos de encadeamentos, transitando entre diferentes pontos da linha do tempo. A ordenação deles, no entanto, ainda se dá de forma

consecutiva devido ao caráter do discurso que organiza as unidades linguísticas de forma sucessiva.

As histórias da turma da Mônica tradicional, em sua grande maioria, se desenvolvem segundo o encadeamento da sucessão, ou seja, as sequências se desenvolvem de maneira linear, sendo que cada uma constitui o motivo que leva à execução da ação seguinte. O que os personagens fazem tem uma implicação direta no que acontecerá posteriormente. Os eventos são apresentados sucessivamente, sem digressões, inversões e episódios que se desenvolvem de modo paralelo ou em alternância. A opção por esse tipo de encadeamento facilita a compreensão da história por parte das crianças. Sequências que se alternam, por exemplo, entre o presente e o passado, poderiam impor dificuldades a elas na hora de completar o sentido de cada parte da história e enquadrar cada ação e evento em um ponto da linha temporal, que se pressupõe linear.

Na revista “Jovem”, diferentemente, a *simetria* prevalece nos quatro primeiros números. Tendo em vista que esse princípio organiza sequências narrativas, cada qual regida por actantes distintos, de modo que a realização de uma acarreta a degradação de outra, ele se apresenta como o mais adequado para narrar o desenvolvimento da primeira aventura da Turma da Mônica Jovem. O que um grupo de oponentes fazia afetava de algum modo o outro grupo de personagens, apesar de se encontrarem em lugares diferentes. Nessa aventura, os adolescentes cumpriam sua missão, encontrando os objetos místicos, enquanto a liberdade da rainha Yuka das quatro dimensões ficava cada vez mais comprometida. Nesse tipo de encadeamento, temos também ações que são desenvolvidas dentro de um espaço de tempo muito próximo.

Além desse encadeamento, o encaixe é também bastante recorrente nas produções de Sousa. Trata-se de microssequências que aparecem incluídas numa sequência mais ampla, para detalhar seus aspectos. O encaixe é usado, por exemplo, quando os personagens narravam alguma experiência ou um fato passado. Esse princípio de encadeamento é observado, a título de exemplificação, quando Seu Cebola, fazendo uma digressão, conta a história vivida por ele, Lina, Atenor e Dona Luiza no Japão, no período Edo, por volta de 1608. Naquela época, eles eram os heróis do imperador. Possuíam a missão de derrotar Yuka, a rainha das quatro dimensões mágicas, e trazer a paz a Terra, novamente. Nesse exemplo, ocorre um retrocesso tanto no tempo quanto no espaço. Embora esse encaixe seja colocado entre quadros que expressam momentos atuais, essa passagem se deu em um tempo muito remoto.

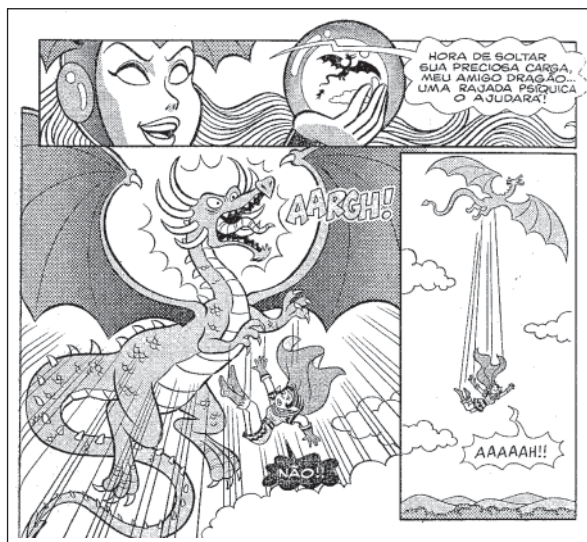
No número cinco, predominam, como na revista tradicional, as sequências em *sucessão*. São introduzidos nessas sequências, no entanto, alguns encaixes que indiretamente assumem a função de explicar ou exemplificar algo ao leitor. Essa foi uma das estratégias adotadas pelo autor para falar sobre as mudanças emocionais e físicas que acontecem com os adolescentes através da própria fala dos personagens.

No sexto número da revista, as sequências também predominantemente em *sucessão* são permeadas por outras sequências *paralelas*, isto é, sequências que

se desenvolvem de certa maneira autônoma em relação às demais. Essas pequenas sequências são utilizadas para introduzir um outro ambiente diferente daquele onde a sequência principal se desenvolve. Por meio delas, o narrador conta algo que se passa no espaço sideral, na terra e em outro ponto no espaço, ainda não identificado nesse número, de modo que as ações praticadas em cada um desses pontos se desenvolve simultaneamente às demais.

A construção da narrativa da turma da Mônica Jovem se dá ainda por meio de um encadeamento de ações que se sucedem de maneira alternativa, ora de forma sucessiva, ora de forma simétrica, ou ainda de forma paralela. A imagem apresentada abaixo, Figura 1, é um exemplo extraído da revista Jovem que mostra como o narrador faz para representar dois personagens em lugares diferentes, executando simultaneamente suas ações, mas em quadros sucessivos. Eles são também exemplos da organização de ações que seguem o princípio da simetria.

Figura 1



A inovação da forma de representação de transição do tempo se correlaciona com o estágio atual em que as pessoas se relacionam umas com as outras e com o modo ágil como que desempenham suas atividades diárias de um modo geral. A comunicação humana atualmente se dá quase que instantaneamente. O tempo que separa os indivíduos tende a diminuir ainda que o espaço físico entre eles seja grande. Isso obviamente se reflete na narrativa, pois toda história narrada, seja ela oral ou escrita, se baseia no próprio modo como os indivíduos de um dado contexto histórico, social e cultural se comportam. Isso justifica em parte o uso de construções paralelas ao longo da narrativa, que espelha em muitos aspectos as práticas interpessoais dos tempos modernos.

8. PROCEDIMENTOS LIGADOS À CRONOLOGIA

Os *procedimentos cronológicos*, obedecendo ao princípio de encadeamento, organizam o modo como as sequência se sucedem e o tipo de relação que se estabelece entre elas. Apresentamos a seguir como esses procedimentos se manifestam nas produções de Maurício de Sousa e os efeitos narrativos obtidos a partir deles.

Assim como cada uma das produções de Sousa utiliza diferentemente os tipos de encadeamentos, os processos cronológicos, por estarem a eles associados, também são utilizados de modo distinto de uma para outra. Enquanto na turma da Mônica tradicional as histórias são narradas, majoritariamente, seguindo uma ordem cronológica contínua em progressão, os seis primeiros números da revista *Jovem*, embora se organizem, de modo geral, por meio da cronologia descontínua em alternância, exploram todos os demais procedimentos cronológicos.

As histórias tradicionais são compostas por personagens que agem do início ao fim, com ações que desempenham a função de causa para a realização da seguinte. Esse tipo de sequência linear se apresenta como facilitadora da assimilação do conteúdo narrativo pelas crianças, cujo nível de desenvolvimento cognitivo ainda não é suficiente para compreenderem complexas transições entre o tempo e o espaço, resultantes dos demais procedimentos cronológicos.

O público alvo da Turma da Mônica *Jovem*, por sua vez, é capaz de lidar com formas mais complexas de representação do desencadear de sequências de ações em dado espaço de tempo. Os quatro primeiros números da revista se estruturam, nesse aspecto, principalmente por meio da *cronologia descontínua em alternância*. Esse tipo de cronologia permite ao narrador alternar entre duas sequências narrativas, regidas cada qual por personagens diferentes. Por meio desse procedimento, o narrador da *Jovem* retrata simultaneamente as aventuras dos adolescentes nas dimensões cósmicas e o comportamento e ações desenvolvidas por Yuka e seu aliado Poeira Negra na Terra. Essas duas sequências narrativas se desenvolvem paralelamente e juntas contribuem para a construção de um único desfecho.

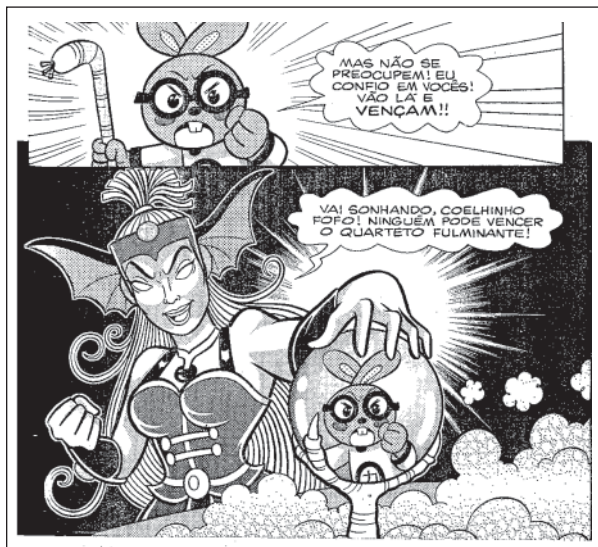
Um outro exemplo desse caso acontece também na segunda aventura dos personagens: a Mônica escreve uma mensagem de texto para seus pais dentro de uma nave espacial e eles imediatamente a leem em casa, na superfície da terra. Temos assim dois espaços e grupos de personagens representados ao mesmo tempo, sendo que, para isso, uma sequência de eventos interrompe a outra para que possa ser retratada, com a retomada da primeira logo em seguida.

É interessante notar, no entanto, que embora se fale em simultaneidade, apenas uma das sequências de eventos é expressa graficamente no espaço dos quadros, enquanto há, presume-se, uma progressão em ambas. Algumas vezes, entretanto, o narrador se utiliza do recurso de colocar um pequeno quadro dentro de um outro maior para representar dois lugares diferentes, onde agem também personagens distintos, mas simultaneamente. Quadros sobrepostos também são utilizados para esse fim. Veja como isso ocorre na Figura 2.

No início do quinto número da revista, temos um exemplo claro da

cronologia contínua em inversão em que narrador apresenta na primeira página a personagem Mônica chorando para nas páginas seguintes apresentar o que provocou seu atual estado de emoção. Esse tipo de procedimento é amplamente adotado no cinema e serve para aguçá a curiosidade do expectador/leitor, fazendo com que

Figura 2



ele inicie um processo de pressuposições que se atestam ou não com o revelar da leitura. Mas, diferentemente do que ocorre no cinema, na história da turma da Mônica Jovem esse procedimento é utilizado para retomar apenas um dos eventos narrativos e não para contar toda a história do seu fim ao seu início, com o desenvolvimento de um retrocesso no tempo e no espaço.

Essa estratégia, típica do gênero romance policial, em que se apresenta primeiro a culminação de uma ação, de um acontecimento ou um fato para depois narrar a sequência de eventos que orientaram para aquele dado resultado, torna-se possível a partir de um retrocesso no tempo (ficcional). E simultaneamente ocorre a progressão do tempo em que o leitor continua com a atividade de atribuição de sentido do que lê, postulando hipóteses, confirmando-as ou negando-as. Essa é técnica que, dentre outras funções, faz com que o leitor se envolva com a história, considerando que a sequência de ações disposta dessa forma aguça sua curiosidade em descobrir o porquê daquele desfecho.

As histórias da Jovem são permeadas ainda pelo procedimento da *cronologia descontínua em expectativa*. O narrador faz uso desse procedimento para “encaixar” algumas sequências narrativas na principal a fim de explicar algo ao seu leitor, para criar um suspense, para retomar eventos passados. A História contada pelo Seu Ce-

bola trata desse segundo tipo de cronologia. Para explicar a lenda sobre os heróis do imperador, que na história não se trata de uma lenda, mas de uma realidade passada, o personagem Seu Cebola relembra a experiência vivida por ele, sua esposa, Lina, Atenor e Dona Luíza. Nessa parte, o autor encaixa uma sequência narrativa na sequência principal para contar algo vivido pelos quatro adultos em um tempo passado.

Um exemplo interessante do uso da *cronologia descontínua em expectativa* trata da luta travada entre o personagem Céu Boy e o dragão de poeira. Esta luta se inicia no primeiro número da revista e só termina no quarto, sem que o narrador represente nenhuma das ações desenvolvidas por eles no segundo ou no terceiro número. Entre o início e o fim dessa luta há um grande espaço de tempo decorrido. O preenchimento da possível sequência de ações desenvolvidas entre o que ele representou como o início e o fim dessa luta é uma tarefa que o narrador incumbiu o leitor de fazer.

Essa nova forma de retratar as ações desenvolvidas dentro de um determinado espaço de tempo, na revista *Jovem* se aproxima mais da realidade vivida pelo leitor também real, pois “condicionados por outras mídias e pelo ‘tempo real’ da vida diária, o leitor dificilmente espera uma *progressão* muito *linear*. Mas essa questão, como afirma MaCcloud, tem a ver com as experiências que cada indivíduo ou grupos de indivíduos possuem. É compreensível que as histórias da Turma da Mônica tradicional, destinadas às crianças, se desenvolvam de forma linear, enquanto a *Jovem* se desenvolva por meio de encaixes, sequências paralelas, em expectativas, regressão, dentre outros. O acúmulo de experiências do público adolescente é muito maior que o das crianças. Por isso os adolescentes têm maior capacidade para compreender as complexidades temporais que o público da revista tradicional.

9. PROCEDIMENTOS LIGADOS AO RITMO

Os procedimentos ligados ao ritmo, como os procedimentos cronológicos, também obedecem ao princípio de encadeamento. Esse tipo de procedimento pode organizar as sequências de ações de uma narrativa de modo condensado ou em expansão. De acordo com o primeiro deles, eventos narrativos são contados de modo bem resumido. No segundo, por outro lado, o desenvolvimento de uma dada sequência se detém para que, por meio de uma descrição, ou sucessão encaixada de ações, se construa um efeito de *cena*, de *atmosfera*, de *detalhe*. (CHARAUDEAU, 2008: 181)

Na narrativa da Turma da Mônica *Jovem*, esse último tipo de ritmo, ou seja, o *ritmo em expansão*, se associa à sequência cronológica descontínua em expectativa para tornar possível e aceitável a representação de recordações dos personagens, as quais retratam geralmente alguma experiência passada. Nesse tipo de sequência cronológica, uma sucessão encaixada de ações breves e rápidas é introduzida na sequência da narrativa principal. A título de exemplificação, temos as recordações do Arkanum, o feiticeiro, sobre quando ele se apaixonou por Yuka e foi por ela enfeitado e as histórias do mestre Caolho sobre os antepassados dos adolescentes, que foram também heróis do imperador.

O ritmo em expansão pode também assumir outras funções além daquelas acima mencionadas. No primeiro número da *Jovem*, na parte em que o professor Falconi diz ao seu assistente Franja o que era um dos artefatos contido em uma das caixas, é introduzida uma sequência encaixada brevemente para o ele e o Céu Boy pudesse explicar ao jovem que aquela era uma pedra lunar, onde bravos samurais haviam aprisionado Yuka. A narrativa em expansão contribui para preparar o leitor para a introdução de um novo personagem, o Poeira Negra, e seu papel e função na narrativa, uma vez ele estava relacionado à rainha de quem falavam.

No entanto, quando consideramos a narrativa como um todo, seja ela da revista tradicional o *Jovem*, percebemos que elas se organizam, de forma geral, condensadamente. A sociedade em que são produzidas e para a qual são produzidas, que se priva pelo objetivismo, orienta, ou pelo menos influencia o modo como essas histórias são estruturadas. As mensagens são passadas de forma mais direta sem muitos quadros e imagens para expressar uma emoção e ideia, ou representar uma ação. Elas são transmitidas ao leitor por meio do que se chama *congelamento* de uma imagem, que mais se aproxima de um protótipo compartilhado socialmente e construído a partir de experiências individuais, mas suscetível de acontecer com o coletivo.

Podemos dizer assim que, o que é expresso e como é expresso não só nas produções de Sousa, como também em muitas outras, reflete os hábitos e práticas sociais, o modo de vida da sociedade nelas representado e para a qual elas são produzidas. Somos uma sociedade em que os indivíduos tendem a cronometrar todas suas atividades diárias: “Tenho que marcar um horário com minha cabeleireira”; “Duas horas não posso, pois tenho dentista marcado”. Esses são exemplos de falas recorrentes em nosso dia a dia que mostram como os indivíduos organizam sua rotina com base na demarcação do tempo.

10. O TEMPO DOS QUADRINHOS E O TEMPO DO LEITOR

O tempo representado nos quadrinhos não é o mesmo que o leitor depende para significar o conjunto de quadros que formam uma ideia, expressa uma emoção, um clima, ou representa prototipicamente uma ação ou ato. Isso acontece porque apesar de o olho humano levar tempo para se mover pelas cenas da vida real, somos condicionados a ver imagens únicas como momentos únicos.

A linguagem dá suporte ao modo como o tempo se constitui como elemento da narrativa. Esse tempo, embora ligado à noção de tempo “físico” mensurado pelo relógio (tempo real), é uma outra instância, em que a transição do tempo é em grande parte determinada pelo sujeito leitor, conforme seu próprio ritmo de leitura e capacidade de assimilar as informações transferidas pelos quadrinhos dispostos sequencialmente. Essa forma de disposição, no entanto, pode não ser lida pelo leitor da mesma forma em que aparece. Desse modo, o tempo narrativo difere daquele aferido pelo leitor. O aspecto gráfico desse meio influencia consideravelmente o tempo que o leitor leva para construir sentido para uma determinada página e seus respectivos quadros. Tomemos como exemplo o uso da perspectiva. Um mesmo

momento pode ser configurado sob diferentes ângulos, que pode se dar em três quadros consecutivos. O decorrer do tempo ficcional não é o mesmo que o leitor leva para ler as partes, ou seja, os quadros, atribuindo-lhes um único sentido, coerente com o que foi apresentado nos demais quadros, anteriores e posteriores. A Figura 3 mostra um exemplo em que uma mesma cena é vista sob diferentes perspectivas.

Essa característica cria uma ilusão de atualidade e momentaneidade. O leitor tem a impressão de que as ações se desenvolvem no tempo presente, no exato momento em que ele codifica imagens e palavras e a elas atribui significado. Além

Figura 3



desses fatores, o uso da maioria dos verbos no tempo presente é outra estratégia para produzir esse efeito. Esse modo de narrar torna o leitor mais próximo da história e por isso mais envolvido no processo de sua construção.

A forma como o narrador se apresenta ao seu leitor imaginário, com o qual o leitor real se identifica, interfere também no modo como esse leitor real percebe a narrativa. Nas produções de Maurício de Sousa é recorrente o diálogo que o narrador estabelece com o seu leitor imaginário. Devido ao fato de o leitor real se identificar com o leitor imaginário, é criada a ilusão de que quem conta a história se

encontra no mesmo espaço físico e temporal de quem a lê, como ocorreria com a narrativa oral. No entanto, leitor real e autor-narrador se encontram distantes um do outro. A estratégia de aproximação do leitor assume a função de envolver mais o leitor na sequência narrativa, tornando-o seu cúmplice, que só passa a assumir sentidos quando lida e significada por ele.

Percebemos assim que o tempo é uma instância que vai além daquele representado na sequência de eventos expressos nas histórias, ou seja, do tempo narrativo. Há uma transição entre o momento de construção do autor e de continuação por parte do leitor real. No entanto, cria-se a ilusão de que eles são uma única instância. É essa ilusão que faz com que o leitor se identifique com a história e dela queira ser “coautor”.

No entanto, quando abordamos o aspecto temático, percebemos que essa ilusão se configura de forma diferente entre a revista tradicional e *Jovem*. Na primeira, apesar de o narrador também se dirigir, algumas vezes, a um leitor possível, imaginário, o mundo infantil representado difere daquele onde vivem as crianças na contemporaneidade. A turminha é quase sempre representada como se todo o tempo que possui fosse destinado a brincadeiras e diversões. No entanto, sabe-se que as crianças, atualmente, desenvolvem desde muito cedo inúmeras atividades diárias e não se dedicam exclusivamente ao lazer. Cria-se assim um paradoxo entre a concepção de tempo real dos leitores, seres sociais, com a concepção de tempo, ou antes, a forma como ele é representado nos quadrinhos. Na revista *Jovem*, essa aproximação com o real se dá em diferentes níveis. Nos quatro primeiros números, os personagens vivem aventuras em dimensões mágicas, situados em outro lugar que não a Terra. A noção de quanto tempo se passa em cada uma dessas dimensões não pode ser exatamente determinada. Já no quinto número, ela pode ser inferida uma vez que é a rotina diária de adolescentes que é retratada. O leitor, tendo seu próprio universo representado, em maior ou menor grau de verossimilhança, torna-se capaz de compreender melhor a noção de tempo expressa nos quadros. No entanto, no sexto número da revista isso se torna novamente uma tarefa difícil para o leitor, pois os personagens vão viver uma aventura no espaço sideral, o que é algo que se distancia outra vez da realidade de quem lê a revista.

O distanciamento do mundo do leitor é consequência também do modo como são organizadas as histórias em cada uma das revistas. Na tradicional, várias pequenas histórias são contadas sem nenhuma relação de sequência entre elas. Elas não constituem, pois, um continuum como é a vida dos indivíduos sociais. Na revista *Jovem*, os quatro primeiros números são construídos de forma que um é continuação do outro. No quinto e sexto números, essa relação não é diretamente estabelecida. É o leitor que deve completar essas lacunas, estabelecendo relação entre os números.

II. CONCLUSÃO

Neste artigo discutimos que a noção de tempo representado nas produções de Sousa é construída a partir do conteúdo da narrativa, sendo, pois, uma

extensão do mundo dos personagens representados, de suas ações, bem como o espaço físico ocupado por eles em diferentes momentos. Ressaltamos que o gênero no qual uma história é narrada influencia diretamente o modo como são configuradas a relação tempo, a ação, a caracterização dos personagens, bem como o meio em que vivem. Além disso, os valores e práticas sociais, bem como as características do próprio leitor, implicam diretamente no modo como o tempo é concebido nos quadrinhos e interfere, portanto, na sua representação no espaço gráfico e nos princípios de encadeamento, nos procedimentos cronológicos e rítmicos.

Finalmente, argumentamos que o tempo narrativo não corresponde à concepção de tempo real, ou seja, o momento em que o leitor significa a história, havendo, portanto, uma distinção entre tempo real e tempo ficcional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARAUDEAU, P. *Linguagem e Discurso: Modos de Organização*. São Paulo: Contexto, 2008.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1985.
- _____. *Narrativas Gráficas*. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.
- MACCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, Makron Books, 1995.
- _____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA., 2006.
- NUNES, B. *O tempo na Narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.
- SILVA, A. L. S da. *Estudo Comparativo entre Mangás e Comics. A Estruturação das Páginas como Efeito de Narratividade*. Disponível em <www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/R0086-1.pdf>. Acesso em 18 dez. 2009.