

Tradução visual do tempo e o estilo mangá na *Turma da Mônica*¹***Time in visual translation and manga style in Turma da Mônica***Isabela Teles de Oliveira GOUVEIA²Ricardo Oliveira da Cunha LIMA³**Resumo**

Trata-se de uma pesquisa em andamento que visa investigar o fenômeno do mangá global (Brienza, 2015) e suas manifestações em território brasileiro com o mangá nacional (Braga Jr., 2005), dando ênfase para as obras publicadas pela *Mauricio de Sousa Produções (MSP)* com os personagens da *Turma da Mônica*. Sob uma perspectiva do design da informação e dos estudos em estilo, analisamos duas linhas de produtos da MSP que trabalham com o estilo mangá e, neste artigo, buscamos investigar como os conceitos de temporalidade e consumo propostos por Umberto Eco (1964) se manifestam nestas obras. Para nossa análise do estilo gráfico, trabalhamos com teóricos de história em quadrinhos como Cohn (2023) e Takekuma (1995), explorando a morfologia visual e as metáforas de forma presentes nas revistas.

Palavras-chave: Turma da Mônica. Mangá brasileiro. Estilo. Temporalidade. Design da informação.

Abstract

This is an ongoing study that aims to investigate the phenomenon of global manga (Brienza, 2015) and its manifestations in Brazil through national manga (Braga Jr., 2005), with an emphasis on works published by *Mauricio de Sousa Produções (MSP)* featuring the characters from *Monica and Friends*. From the perspective of information design and style studies, we analyze two MSP product lines that employ the manga style, and in this paper, we seek to investigate how the concepts of temporality and consumption proposed by Umberto Eco (1964) manifest themselves in these works. For our analysis of graphic style, we draw on comic book theorists such as Cohn (2023) and Takekuma (1995), exploring the visual morphology and shape metaphors present in the works.

Keywords: Turma da Mônica. Brazilian manga. Style. Temporality. Infodesign.

¹ Trabalho resultante do resumo expandido apresentado nos GT Quadrinhos, Design e Narrativas Gráficas e no GT Design de Informação e Infografia no Jornalismo, do XXVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Intercom Nordeste, realizado em julho de 2026 em Caruaru, na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Integrante do Laboratório de Visualização e Sentidos do Nordeste (VISSE) e do grupo de pesquisa Visualidade e Linguagem. E-mail: isabela.teles@ufpe.br

³ Professor do Núcleo de Design e Comunicação (CAA) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Coordenador do grupo de pesquisa Visualidade e Linguagem. E-mail: ricardo.oclima@ufpe.br

Introdução

Os estudos em mangá no Brasil se iniciam na década de 70, com ênfase no pioneirismo da formação de grupo de estudos na Escola de Comunicação e Artes da USP, liderado pela professora Sonia Luyten, e da criação da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações) em 1984 (Nagado, 2022). Porém, é apenas nos anos 90 que o campo acadêmico ganha maior aderência nacional, tendo como um de seus pilares a discussão sobre as origens do mangá como artefato literário, cultural e midiático japonês, e sua disseminação ao redor do mundo, resultando na categoria “mangá global” ou “mangá nacional”.

No âmbito brasileiro, pesquisas como a de Amaro Braga Junior (2005) e Gabriela César (2010) consolidam os estudos acadêmicos sobre produções brasileiras no “estilo mangá” e trazem à tona questões como a hibridização cultural versus a mera reprodução estética. Braga Jr. (2005), por exemplo, irá afirmar que os artistas brasileiros utilizam uma estratégia antropofágica ao “devorar” a estética estrangeira dominante e misturá-la com elementos nacionais, criando assim uma identidade negociada onde fronteiras culturais se diluem em um contexto pós-moderno e globalizado.

Já em uma esfera dos estudos globais, Zoltan Kacsuk (2018) traz em sua pesquisa a problemática do termo “mangá” e as tensões geradas pelas vertentes que defendem o mangá como um “estilo” e as que o entendem como obras “produzidas no Japão”. Enquanto a primeira posição defende uma definição formal de mangá que transcende limites nacionais e sistemas de produção e disseminação, sendo uma vertente que permite a existência do mangá global como um artefato cultural autêntico e completo; a segunda implica uma relação intrínseca ao contexto cultural e linguístico japonês, enxergando o mangá global, quando existente, subordinado à e sendo uma cópia do “original e autêntico mangá japonês”. Em nossos estudos, nos alinhamos à primeira definição por defendermos a legitimidade da cultura híbrida e ênfase no estilo gráfico.

De acordo com a pesquisadora Casey Brienza (2015), o mangá global se trata de um formato de trabalhos publicados de arte sequencial onde não há um real investimento econômico ou laboral nestas produções originárias do Japão. A autora afirma que essa definição não exclui apropriações, reinterpretações ou empréstimos simbólicos e estilísticos, sejam eles intencionais ou não, que naturalmente ocorrem em produções

criativas no mundo globalizado em que vivemos, mas que é necessário distinguir estes empréstimos visuais de reais inputs econômicos ou laborais em uma produção.

Apesar de nosso foco ser em mangás produzidos no Brasil, vale ressaltar que o termo “mangá global” é bastante abrangente e pode ser usado para se referir a produtos globais, transnacionais ou hiperlocais. Vemos então que o termo engloba fluxos ainda mais amplos da indústria cultural e deve ser utilizado de forma crítica, entendendo a cultura como algo em constante movimento, se apresentando de forma híbrida e livre de barreiras geográficas.

Neste artigo, buscamos explorar as manifestações do mangá global em território brasileiro, utilizando duas revistas da Mauricio de Sousa Produções - a *Turma da Mônica Jovem* e a *Turma da Mônica: Geração 12* - para traçar um comparativo entre abordagens possíveis nesta exploração contínua que é a hibridização. Nos emprestamos do conceito de temporalidade e consumo proposto por Eco (1964), e mesclamos as abordagens sobre a linguagem gráfica visual dos mangás propostas por Cohn (2023) e Takekuma (1995) para embasar nossa análise, fazendo um pequeno recorte para mostrar como o tempo pode ser traduzido de forma visual através do estilo gráfico e da montagem de painéis em uma página.

Temporalidade, causalidade e tropos

Em “Apocalípticos e integrados”, Umberto Eco (1964) analisa o contraste entre a tradição clássica e a moderna com o advento da cultura de massa. Nessa mudança, a história deixa o ritmo previsível da narrativa clássica, focado em recontar o passado, e passa a ser uma experiência de imprevisibilidade e surpresa na modernidade, como veremos em detalhes a seguir.

Tropos

O conceito de tropo (narrativo) tem ganhado crescente relevância nos estudos de narrativa contemporâneos. Se na tradição retórica clássica o termo opera de forma ampla e genérica, restrito às figuras de linguagem e aos desvios microestruturais do discurso, em Umberto Eco (1964) ele ganha dimensão narrativa estrutural. Ao empregar a noção de *topos* no sentido de tropo narrativo, o autor desloca o foco do estilo individual para a

própria arquitetura do enredo, investigando como esquemas recorrentes moldam a expectativa do leitor na cultura de massa.

Ao longo de sua obra, Eco (1964) estabelece a distinção entre o *tipo* e o *topos*. O *tipo* caracteriza o personagem complexo, orgânico e denso, cuja assimilação exige do leitor uma interpretação aprofundada. Já o *topos* (no plural, *topoi*) opera como uma estrutura narrativa padrão. Quando reduzido a um mero recurso alegórico, o *topos* converte-se em clichê, promovendo uma identificação superficial e o que Eco denomina "imaginar com imagens alheias". Contudo, quando articulado de forma criativa, o tropo funciona como uma porta de entrada para o universo fictício, guiando a expectativa do leitor sem empobrecer a narrativa.

Embora formuladas originalmente para a literatura, essas categorias ganham contornos específicos nas histórias em quadrinhos, produto consolidado da cultura de massa. O personagem de HQ fundamenta-se no arquétipo e na fixidez para garantir o reconhecimento imediato do público; simultaneamente, a dinâmica da publicação exige um desenvolvimento contínuo dos eventos. A partir dessa tensão, o subtópico a seguir examina a premissa de Eco sobre o mito do Super-Homem, analisando como o tempo e o consumo estruturam a narrativa norte-americana em paralelo com o modelo dos mangás.

Heróis clássicos e modernos

Ao discorrer sobre o herói clássico, como nas mitologias grega e nórdica, Eco (1964) observa que a narrativa opera pela previsibilidade. Por compartilharem o mesmo universo cultural, narrador e público partem de um repertório já conhecido, no qual o personagem mítico encarna valores e leis universais. Assim, o valor da história não está em descobrir um desfecho inédito, mas na experiência ritual de recontar o que já é sabido, gerando um sentimento de familiaridade. Nesse sentido, o modo que a história é contada e as emoções que ela provoca são o mais importante.

Já o herói do romance moderno (ou civilizado) protagoniza um evento que não ocorre antes da história, mas enquanto ela é contada, deste modo a narrativa torna-se menos previsível, onde, muitas vezes, o espectador não sabe onde a história irá parar. O foco, então, passa a ser na surpresa e na sensação de descoberta de um novo mundo. Este tipo de personagem é bastante presente em novelas e romances.

Duas Temporalidades: O Quadrinho Ocidental e o Mangá

Eco (1964) apresenta dois conceitos de temporalidade que servirão como base para a nossa análise. A diferença central entre as duas tradições está na relação entre a temporalidade da narrativa e a sua lógica comercial.

A primeira adota um tempo cíclico e infinito, como na narrativa mitológica: o Super-Homem pega emprestado uma temporalidade mítica, cujos feitos se encerram a cada história, ou seja, a cada nova aventura o herói não muda substancialmente.

A segunda adota um tempo linear e finito, como nos romances modernos: a narrativa caminha de forma progressiva em direção a um desfecho, fazendo do consumo da própria transformação e do fim do personagem o seu valor comercial (como ocorre na maioria dos mangás).

As aventuras vividas pelo Super Homem alimentam um loop infinito, que começam e terminam em si, sendo resetadas para dar início a uma nova aventura na próxima edição. Premissas irreversíveis (como morte, casamento, nascimento, envelhecimento etc) são enxergadas como um passo em direção à morte do personagem, e portanto são evitadas ou prontamente revertidas nas próximas edições. Os feitos alcançados em uma edição logo são esquecidos na seguinte, os personagens não envelhecem, criando assim uma realidade onírica.

O herói deve permanecer “inconsumível”, como um mito atemporal, para que ele possa ser continuamente consumido pela audiência em novas edições (Eco, 1964). O leitor encontra conforto e prazer na repetição de uma fórmula ao invés de lidar com surpresas inesperadas.

Usualmente, mangás seguem o destino contrário, com arcos narrativos que, por maiores que sejam, caminham para um fim. Cada edição é uma continuação da história anterior, e ao acompanhá-las, o leitor tem a sensação de progredir na jornada junto ao personagem, muitas vezes vendo-o crescer e envelhecer ao longo da narrativa. As ações, nos mangás, têm consequências, sendo bastante comum ocorrerem mortes e sacrifícios marcantes nestas histórias, que, ao contrário da tipologia de mito do Super Homem, estas não têm retorno.

Os personagens de mangás são, de fato consumidos inteiramente pelo público, onde a relação temporal de causa e consequência, resultante das escolhas do personagem (e do autor), é evidente na progressão narrativa.

Esta diferenciação entre a temporalidade do mangá e do quadrinho americano aparenta ser resultante das estruturas herdadas. Como afirma Luyten (2012), “diferente do modelo americano de suspensão temporal, o mangá moderno estruturou-se historicamente sobre uma narrativa romanesca e sequencial, onde a linearidade temporal é fundamental para a progressão do drama”. Enquanto o mangá segue uma aparente estrutura de folhetim, com ênfase na continuidade dos fatos e uma progressão narrativa a cada volume, os quadrinhos americanos têm origem nas tirinhas de jornal, portanto há uma ênfase em uma renovação constante da narrativa, onde cada bloco de história funciona de forma independente.

A temporalidade no universo da Turma da Mônica

O quadrinista Mauricio de Sousa aparenta seguir uma temporalidade cíclica similar à proposta por Eco (1964) em relação ao Super Homem, já que na Turma da Mônica clássica os personagens eternamente têm 7 anos e vivem aventuras no Bairro do Limoeiro que se encerram em si. Cada história nova, mesmo que faça alusão a algum evento anterior, é independente e até o que parecia ser impossível, é contornado. A realidade também apresenta uma característica onírica, com suspensão temporal, e o universo habitado pela turminha está em constante estado de recomeço, fato este evidenciado ainda mais pelos próprios números das edições, que, de tempos em tempos, são reiniciados e voltam ao zero.

Apesar destes aparentes recomeços, estratégias narrativas introduzidas pelo roteirista Emerson de Abreu nos anos 2000 e adotadas pelo estúdio MSP garantem que as histórias estejam interligadas entre si. Algumas destas estratégias (ilustradas na Figura 1), como o uso de metalinguagem, o desenvolvimento significativo de personagens secundários, a adoção de gírias do cotidiano e alusão a fatos da cultura pop são essenciais para moldar a linguagem dos quadrinhos nacionais a partir da década de 90, afirmam Paiva, Lins & Ferreira (2021).

Figura 1 - Metalinguagem presente na história “O Concurso das Denises” de autoria de Emerson de Abreu



Fonte: Mônica nº 160 - Editora Globo (2000)⁴.

Este formato é replicado na revista *Turma da Mônica Jovem* (TMJ), que atualmente conta com três séries. A cada série a estrutura cíclica é reforçada, o “cronômetro é reiniciado” e a contagem dos volumes recomeça do zero, com novas histórias que, mesmo que durem mais de uma edição, como ocorrem com as sagas “Monstros ID” e “As 4 Dimensões Mágicas”, são independentes entre si. Novamente a estratégia narrativa de desenvolver histórias interligadas é utilizada na TMJ, atingindo seu ápice com o maior arco até então, a “Super Saga do Fim do Mundo” (Figura 2), que conta com catorze edições publicadas entre 2012 e 2016 de forma intermitente.

Figura 2 – capas da “Super Saga do Fim do Mundo” de Emerson de Abreu



Fonte: Super Saga do Fim do Mundo Wiki (2016).⁵

⁴ Disponível em:
https://www.reddit.com/r/porramauricio/comments/1di19na/o_concurso_das_denises_hist%C3%B3ria_completa/?tl=pt-br

⁵ Disponível em https://super-saga-do-fim-do-mundo-tmj.fandom.com/pt-br/wiki/P%C3%A1gina_principal

Atualmente, na terceira série da revista, a TMJ tem se assemelhado ainda mais à *Turma da Mônica Clássica* com relação a escolhas narrativas, pois, desde o seu início em 2021 aos dias atuais, cada edição traz três histórias curtas independentes entre si, com ênfase em diferentes protagonistas em cada uma. Este *modus operandi* destoa da primeira série da revista, de publicação entre 2008 e 2016, onde as edições eram majoritariamente compostas por histórias únicas, que muitas vezes se estendiam em arcos com dois, três ou quatro volumes de aproximadamente 130 páginas cada um. Enquanto isso, as revistas da *Turma da Mônica Clássica* possuem entre 80 e 100 páginas, chegando a até dez histórias de extensões variadas por edição, tornando a narrativa mais “recortada”.

A revista *Turma da Mônica: Geração 12* (G12), no entanto, aparenta seguir um encadeamento narrativo diferente, mais próximo aos que encontramos tradicionalmente nos mangás. Apesar de desde 2023 não haver novos lançamentos de volumes, contando com apenas 9 edições divididas em duas temporadas, podemos perceber que os volumes possuem arcos narrativos encadeados, onde há uma progressão do roteiro e desenvolvimento das personagens, com espaçamento entre os volumes para a aquisição e domínio dos poderes trabalhados nas obras que constam com aproximadamente 100 páginas cada uma. O volume seguinte inicia no mesmo local em que o anterior terminou, frequentemente usando o recurso narrativo do gancho⁶ para encerrar uma edição, permitindo um maior engajamento emocional do leitor com a história trabalhada.

O ambiente também afeta muito para a criação de uma atmosfera de tempo em suspensão x tempo em movimento. Enquanto em G12 a narrativa acontece principalmente no ambiente escolar do Instituto Astro ou em expedições desta escola para a Terra, na TMJ as histórias se passam no Bairro do Limoeiro, mas não se restringem a ele, havendo universos fantásticos a serem desbravados a cada nova saga.

A tradução visual do tempo no estilo gráfico

Para estabelecer uma dicotomia entre uma narrativa temporalmente mais “estática” e outra mais “dinâmica”, como vimos na seção anterior, o estilo gráfico e a montagem de painéis na página tornam-se elementos fundamentais. Como afirma Braga Jr. (2005), o layout verticalizado e a perspectiva intuitiva dos mangás japoneses destoam

⁶ De acordo com Serelle (2024), o gancho ou *cliffhanger* caracteriza um clímax “partido ao meio”, uma cena dramática que é intencionalmente cortada no auge da ação para gerar tensão no espectador.

completamente da horizontalidade e layout tradicional de nove quadros dos quadrinhos ocidentais, trazendo uma sinestesia e movimento distintos para as páginas. Existe ainda uma preponderância do primeiro plano, do close-up no rosto da personagem e da imagem de ação nos mangás, sendo a técnica de sobreposição de painéis uma das principais ferramentas para a segmentação do tempo, como afirmam Natsume, Holt e Fukuda (2021).

Na Figura 3 abaixo, vemos as páginas de abertura do primeiro volume de ambas as revistas, que coincidentemente iniciam com a mesma situação: a personagem principal Mônica se preparando para ir para o primeiro dia de aula na escola. O tropo narrativo de iniciar uma história com a rotina matinal do protagonista é bastante utilizado para indicar o estado mental da personagem, se ela está com pressa, ansiedade, apatia, etc. Além disso, através dos detalhes do ambiente e das vestimentas, temos um vislumbre da personalidade da nossa protagonista.

Enquanto TMJ abre a narrativa com uma página dupla mostrando um único painel da cena, G12 escolhe uma montagem de três painéis dinâmica, verticalizada, assimétrica e em diagonal, com o painel inferior direito sangrando a página.

Figura 3 - Páginas de abertura da edição nº1 de *Turma da Mônica Jovem* e *Turma da Mônica: Geração*



TMJ



G12

Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2008) (2019).

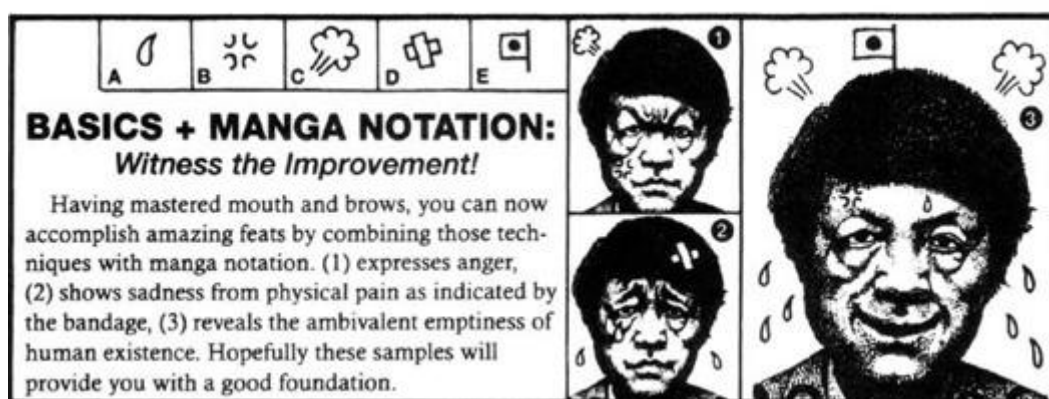
A disparidade visual entre as aberturas de TMJ e G12 (Figura 3) evidencia estratégias opostas de controle temporal. Enquanto TMJ ancora a cena em um painel horizontalizado, único e contemplativo, estrutura vinculada à linguagem do cartum tradicional e ao que Eisner (2010) descreve como um tempo enclausurado no retângulo estático, a montagem de G12 opera pela fragmentação da ação.

Essa decomposição rítmica em G12 utiliza a transição momento a momento (McCloud, 2005) para fatiar o movimento em instantes sucessivos. Não se trata apenas de informar o deslocamento, mas de construir um fluxo de consciência visual (Natsume, 2021). Nele, o layout verticalizado, as molduras diagonais e a sucessão de quadros eliminam a inércia do quadro estático, substituindo-a pela fluidez e pela aceleração subjetiva da gramática do mangá. Enquanto a página de TMJ resume a situação, a de G12 a performa.

Uso da notação de mangá em *Turma da Mônica*

Para além do layout, outro elemento fundamental que caracteriza e distingue os mangás japoneses dos quadrinhos ocidentais é o uso da notação, ou seja, símbolos que indicam sensações e emoções, como gotas de suor indicando nervosismo e veias aparentes que expressam raiva, dentre outros diversos símbolos (Aihara & Takekuma, 1990). Na Figura 4 abaixo, os autores afirmam que as expressões faciais são cruciais para o sucesso de um mangá, e para conseguir representar uma gama de emoções distintas, o uso da notação aliado a mudanças no desenho da boca e sobrancelhas é essencial.

Figura 4 – Exemplo de aplicação da notação de mangá



Fonte: Aihara; Takekuma (2002)[1990].

Por se tratar de um fenômeno particular dos mangás que influenciou obras mundialmente, a notação é um tópico frequentemente estudado por diversos teóricos, sendo Neil Cohn (2023) um dos mais renomados com sua obra *“The Pattern of Comics”*. No livro, o autor traz uma abordagem com raízes na linguística, tratando a notação como uma parte da morfologia da linguagem visual dos mangás, ou como ele chama, *“japanese visual language” (JVL)*. Os padrões gráficos observados por ele em diferentes histórias em quadrinhos, sejam os elementos do estilo gráfico ou signos visuais presentes nas histórias, são parte do vocabulário das linguagens visuais pertencentes à cada cultura.

Deste modo, Cohn (2023) adota um sistema de morfemas livres e presos para descrever estruturas que funcionam por meio de estratégias combinatórias, como afixação, supleção e reduplicação. Na figura 5 abaixo, podemos ver a distinção que o autor faz entre radicais (o morfema livre e dominante, ou seja, o personagem ou objeto

que está desempenhando a ação) e afixos (o morfema preso, que está atrelado ao radical, ou seja, um balão de fala ou um símbolo que indica emoção). O que Aihara & Takekuma (1990) chamam de notação, Cohn (2023) irá descrever como um sistema complexo de afixos que “flutuam” acima do personagem/objeto (os *upfixes* ou sobre-fixos) ou aparecem no fundo dos cenários, atrás dos personagens (os *backfixes* ou trás-fixos).

Figura 5 – Apresentação da morfologia visual: afixos, radicais, “sobre-fixos” e “trás-fixos”⁷

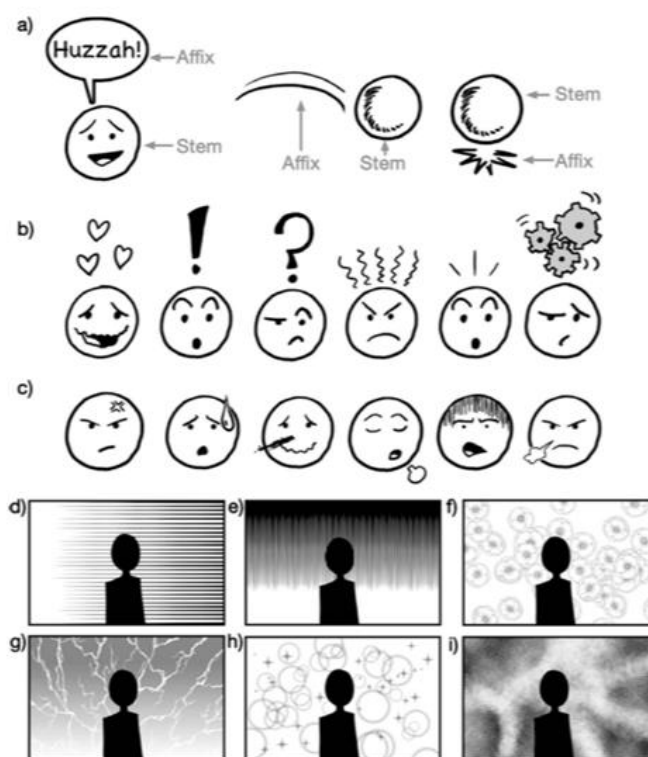


FIGURE 3.1 Various visual affixes a) highlighting their stems and affixes, b) upfixes that float above character's heads, c) various affixes from the JVL used in manga, and example backfixes showing both d) motion and e) to i) emotion.

Fonte: Neil Cohn (2023).

Para além da estratégia de afixação, a supleção, onde um morfema substitui o outro, também é bastante utilizada na linguagem dos mangás, funcionando como uma metáfora visual. Tal como as metáforas visuais, a supleção se apresenta de várias formas, expressando hipérboles, símiles, metonímias e repetição. A “super deformação” é uma das apresentações de supleção mais comuns na linguagem dos mangás, onde um

⁷ Optamos por traduzir os termos “*upfixes*” e “*backfixes*”, cunhados por Cohn (2023), como “sobre-fixos” e “trás-fixos” respectivamente, por se tratarem da localização dos afixos acima e atrás da personagem ou objeto mencionados.

personagem é desenhado em estilo *chibi*⁸ para expressar emoções de forma exagerada. Por fim, a reduplicação, ou seja, a repetição de morfemas, é outra estratégia adotada na JVL, com a aparição de membros do corpo ou a figura inteira sobrepostos para representar movimento, como braços se movendo.

Figura 6 – Exemplos das operações de supleção (a-e) e reduplicação (f-g)

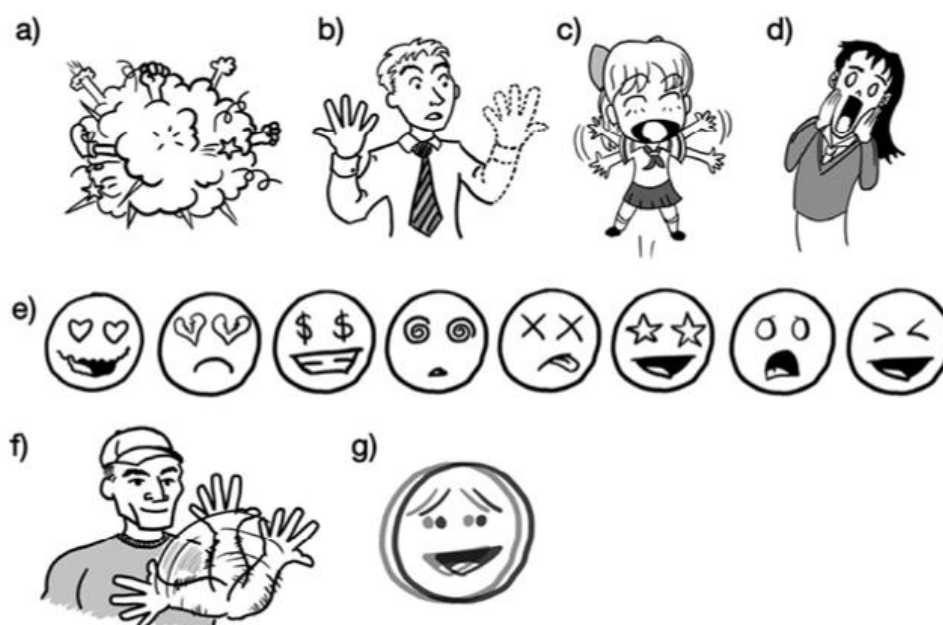


FIGURE 3.2 Examples of visual suppletion (a–e) and reduplication (f–g). These include a) a fight cloud, b) invisibility lines, c) chibi deformation, d) Munch's Scream suppletion, e) eye-umlauts, f) polymorphism, and g) offset reduplication.

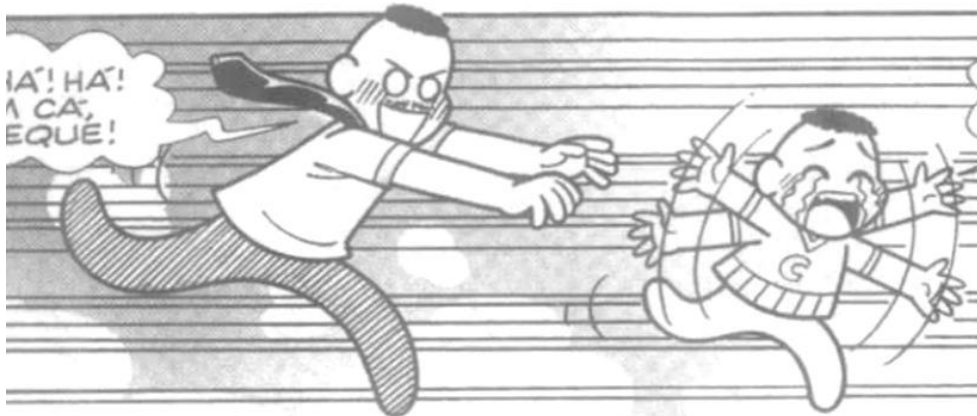
Fonte: Neil Cohn (2023).

Por trazerem uma proposta de mangá brasileiro, tanto a *Turma da Mônica Jovem* quanto a *Turma da Mônica: Geração 12* adotam os elementos da notação do mangá (Aihara & Takekuma, 1990) e da JVL de Cohn (2023), como podemos ver nas Figuras 7 e 8 abaixo. Em ambas as imagens, vemos a representação dos personagens em estilo *chibi* e as diferenças de abordagem de uma revista para outra. Enquanto TMJ adota um estilo *chibi* mais alongado e amadurecido, próximo da proporção de 2.5-3 cabeças de altura, com simplificação dos membros inferiores em cilindros, a revista G12 adota uma

⁸ O estilo *chibi* busca emular as proporções de uma criança ou bebê em um personagem, representando-o de forma cartunizada e fofa (Cohn, 2023).

proporção de 1.75-2 cabeças, mais achatada e infantilizada, com alto nível de detalhes nas roupas e nos membros do corpo. No geral, percebe-se que a abordagem do estilo mangá em G12 é bem mais dinâmica do que na TMJ, com expressões faciais utilizando diversos símbolos de notação para representar emoções extremas.

Figura 7 – Deformação dos personagens no estilo *chibi* presente no volume 1 de Turma da Mônica Jovem (TMJ).



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2008).

Figura 8 – Deformação dos personagens no estilo *chibi* presente no volume 4 de Turma da Mônica: Geração 12 (G12).



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2019).

Metáforas de forma em Turma da Mônica

Uma das grandes inovações propostas por Takekuma após a publicação de “*Even a Monkey Can Draw Manga*” com Aihara em 1990 foi a sua conceituação das metáforas de forma, proposta em 1995 na sua obra “*How to Read Manga*”. Ao contrário de Cohn (2023), que apresenta os símbolos da linguagem visual do mangá (afixos) pelos seus significados atrelados às emoções, Takekuma (1995) apresenta uma metodologia inovadora ao organizar essa tipologia através da forma que esses símbolos são representados e não pelas diferentes emoções com seus respectivos símbolos.

Por exemplo, na Figura 9 abaixo, Takekuma (1995) organiza a tipologia dos ícones de mangá (*manpu*), ou seja, ícones independentes ou autônomos utilizados para expressar sensações e emoções nos mangás que possam ser compreendidos mesmo sem um contexto, como gotas de água, veias saltadas, bolhas, etc. Normalmente são acrescentados em cima de um personagem ou de um artefato.

Figura 9 – Metáfora de forma (*keiyu*) da tipologia ícones de mangá (*manpu*)

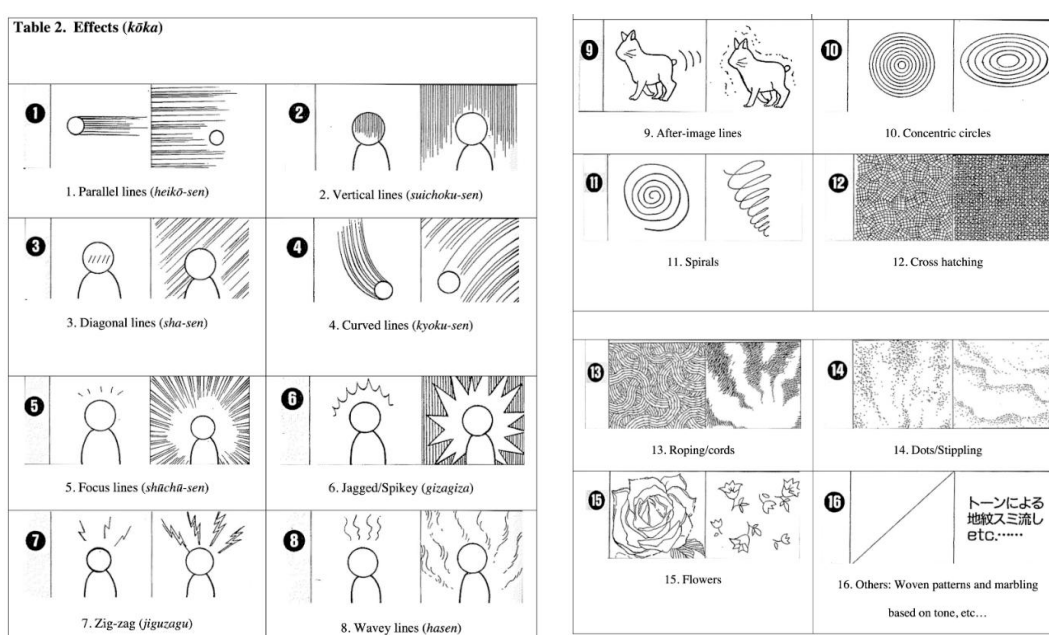
Table 1. Manga Icons (<i>manpu</i>)			
A. Standard Manga Icons			
1. Water droplets			2. Bubbles
3. Kick-ups and Blow-outs			4. Sparkles
5. Blood veins			6. X marks
7. Lumps and bumps			8. Patches
9. Black smoke			10. Rings of light
B. Other uses of generic symbols			
1. Character symbols [e.g., punctuation]			2. Heart
3. Music symbols			4. Arrows

Fonte: Takekuma Kentarō (1995)⁹.

⁹ Disponível em: <https://www.japanesestudies.org.uk/ejcjs/vol24/iss3/curtin.html>. Acesso em: 09 de julho de 2026

Já na Figura 10 abaixo, estão representados a segunda categoria das metáforas de forma: os efeitos (*kōka*). Eles representam metáforas que são incompreensíveis de significado sem um contexto que complemente a informação. Por exemplo, sem a presença de uma bola ou uma personagem correndo desenhada no quadro, não conseguimos compreender que linhas paralelas indicam movimento. Normalmente os efeitos estão presentes nos planos de fundo dos painéis, acima, ao redor, ou atrás dos personagens ou objetos representados.

Figura 10 – Metáfora de forma (*keiyu*) da tipologia efeitos (*kōka*)



Fonte: Takekuma Kentarō (1995)¹⁰.

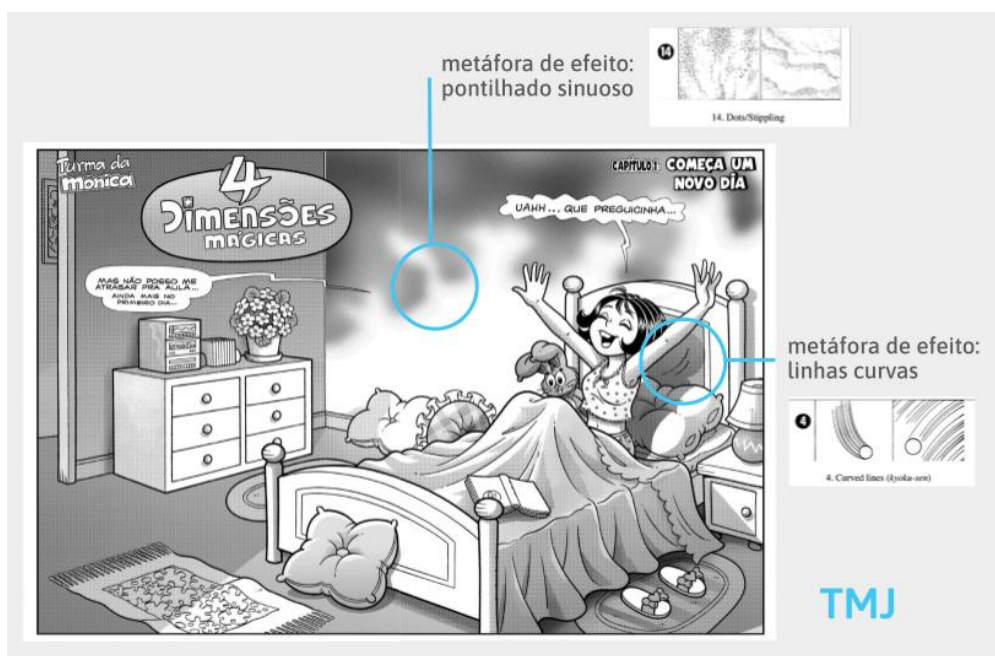
Para nossa análise, trazemos nas Figuras 11 e 12 abaixo as páginas iniciais de abertura da primeira edição da revista *Turma da Mônica Jovem* em 2008 e *Turma da Mônica: Geração 12* em 2019, e nelas avaliamos a incidência das metáforas de forma (Takekuma, 1995) para observar como a linguagem visual dos mangás é trabalhada nestas obras.

Na figura 11 abaixo, inicialmente notamos a incidência de apenas duas metáforas de forma, do tipo efeito: uma é a presença de linhas curvas localizadas próximo ao braço

¹⁰ Disponível em: <https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol24/iss3/curtin.html>. Acesso em: 09 de julho de 2026

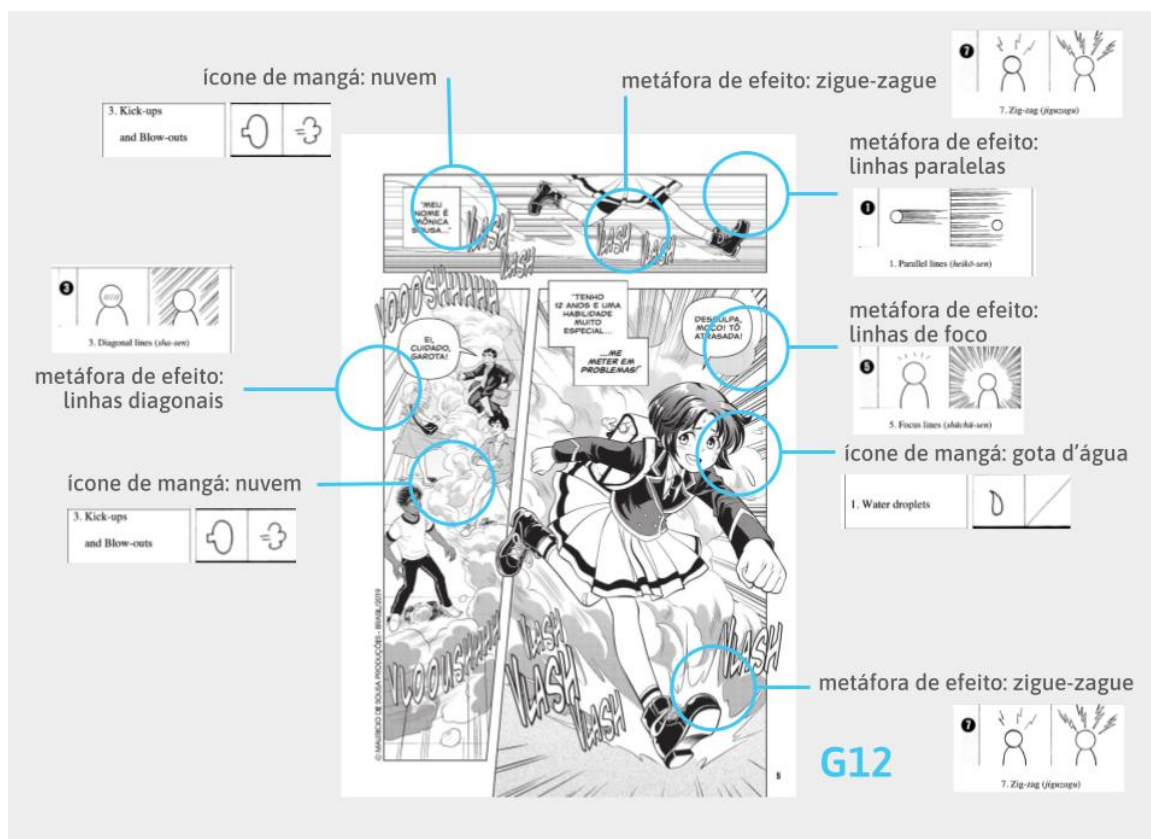
da Mônica para indicar movimento, e a outra é um efeito de pontilhado sinuoso aplicado ao fundo do painel, indicando um estado onírico ao acordar. A baixa ocorrência de metáforas de forma, atrelada ao layout horizontalizado da página, passam uma sensação de estagnação, repouso e contemplação, uma narrativa que se apresenta de forma lenta para o leitor.

Figura 11 – Análise das metáforas de forma presentes na pág. 1 do vol.1 de TMJ



Fonte: Autoria própria baseado em Takekuma (1995).

Figura 12 – Análise das metáforas de forma presentes na pág. 1 do vol.1 de G12



Fonte: Autoria própria baseado em Takekuma (1995).

Já na Figura 12 acima, inicialmente foi percebido a presença de dois ícones de mangá, da nuvem e da gota de água, e de quatro metáforas de efeito, as linhas diagonais, linhas de foco, linhas paralelas e os zigue-zagues. Todas as metáforas de forma têm múltiplas incidências, aparecendo mais de uma vez na página e trazendo um maior dinamismo, sensação de movimento e urgência enquanto a personagem Mônica corta a página. Como vimos no subtópico sobre a tradução visual do tempo, o layout verticalizado também exerce um papel fundamental para transmitir essas sensações ao leitor, apresentando uma narrativa bem mais ritmada e cinética.

Devemos pontuar que, apesar das metáforas de forma serem características dos mangás japoneses e seus irmãos híbridos mangás nacionais, elas estão presentes em diversas histórias em quadrinhos de diferentes origens, bem como a presença de estratégias comunicacionais combinatórias de afixação, supleção e reduplicação. Portanto, elementos como linhas curvas, linhas paralelas, gotas de suor ou saliva, olhos

de coração, zigue-zagues e diversos outros, já apareciam nas histórias da *Turma da Mônica clássica*, como na Figura 13 abaixo.

Figura 13 - caretas e layout de página roteirizada por Emerson de Abreu



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2020)¹¹.

A diferença, no entanto, para a linguagem do mangá não pode ser apontada pela presença ou ausência de um elemento, sendo uma junção de fatores. A *Turma da Mônica clássica* opta por um layout bem mais horizontal e tradicional, com páginas coloridas em cores chapadas, ausência de sombras e o estilo estabelecido por Mauricio de Sousa sofre poucas deformações, seguindo um rígido manual de marca. Já as revistas que se apresentam como “em estilo mangá”, TMJ e G12 buscam quebrar esses padrões visuais e trazer experimentações de uma linguagem híbrida.

A partir dos dados apresentados no artigo, formulamos a hipótese de que a evolução entre a *Turma da Mônica clássica*, a *Turma da Mônica Jovem* e *Turma da Mônica Geração 12* não ocorreu por meio de uma ruptura abrupta, mas sim por uma transição gradual de estilos gráficos. Nesse cenário, a TMJ atua como um elo híbrido: embora adote a iconografia e o estilo visual japonês, sua estrutura narrativa permanece ancorada na imobilidade e na autonomia do quadro tradicional do estilo consagrado de

¹¹ Disponível em:

https://www.reddit.com/r/porramauricio/comments/1di19na/o_concurso_das_denises_hist%C3%B3ria_completa/?tl=pt-br

Maurício de Sousa. Essa permanência é evidenciada pelo uso de painéis únicos e estáticos que mantêm o tempo enclausurado no retângulo.

Já em G12, observa-se o abandono desse modelo em favor do dinamismo fragmentado e do fluxo temporal típicos das produções japonesas contemporâneas. Ao utilizar transições momento a momento e molduras diagonais, a obra reconfigura a página para construir um fluxo de consciência visual, substituindo a função de apenas resumir a situação pela capacidade de performá-la visualmente.

Considerações finais

Conclui-se que a incursão da MSP no mangá global atinge, em *Turma da Mônica: Geração 12*, uma maturidade que integra forma e conteúdo em direção ao mangá contemporâneo. Apesar de ambas compartilharem o mesmo tropo narrativo da rotina matinal da protagonista se arrumando para abrir a edição, a abordagem das revistas é completamente diferente: TMJ oferece um momento de contemplação e tranquilidade para que o leitor se acomode à narrativa, enquanto G12 o joga direto na ação, colocando-o a par da situação por meio dos recordatórios onde a narradora Mônica fala direto com o leitor.

No estilo gráfico, a obra supera os resquícios da composição clássica da marca vistos em *Turma da Mônica Jovem*, adotando uma fragmentação de painéis e um "tempo fatiado" que conferem o dinamismo e a fluidez visual típicos da tradição nipônica. Essa evolução reflete-se simultaneamente na narrativa da história: ao se distanciar da estrutura episódica e autocontida de Mauricio de Sousa, G12 adota a serialização contínua e o encadeamento de macro-arcos. Assim, a obra deixa de apenas emular um estilo gráfico para operar plenamente sob a lógica temporal e estrutural do mangá.

Deste modo, ao analisar obras de mangás brasileiros, como TMJ e G12, devemos observar as mensagens comunicadas através do estilo gráfico. Para este artigo, buscamos focar em um pequeno aspecto da temporalidade, enfatizando como metáforas visuais comunicam um tempo dinâmico ou um tempo em suspensão. Consideramos que pesquisas como essa visam ampliar o foco dos estudos em design da informação, para que haja uma maior aproximação com o campo da comunicação, já que compartilhamos do interesse pela visualidade e suas narrativas. Acreditamos que os produtos e fenômenos de cultura de massa - como é o caso dos mangás, sejam eles japoneses, globais ou

brasileiros - sejam campos férteis para esta exploração, onde as imagens apresentadas são particularmente vivas.

Referências

AIHARA, Koji; TAKEKUMA, Kentaro. **Even a monkey can draw manga**. Vol. 1. Tradução de Yuji Oniki. San Francisco: VIZ Media LLC, 2002. Título original: *Saru demo kakeru manga kyoushitsu*, 1990.

BRAGA JR, Amaro. **Desvendando o mangá nacional**: Reprodução ou Hibridização? Uma Abordagem Sociológica sobre o Fenômeno das Histórias em Quadrinhos Japonesas no Brasil. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

BRIENZA, Casey. “Did Manga Conquer America? Implications for the Cultural Policy of ‘Cool Japan.’” **International Journal of Cultural Policy** 20 (4): p.383–98, 2014. doi:10.1080/10286632.2013.856893.

BRIENZA, Casey. **Global manga**: 'japanese' comics without Japan? Londres: Routledge, 2015.

CÉSAR, Gabriela Ribeiro. Estudo de Recepção da História em Quadrinhos “Turma da Mônica Jovem” por Leitores de Mangás. In: **I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 1., 2011, São Paulo. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011. Disponível em:
<https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais1asjornadas/q_cultura/gabriela_ribeiro_cesar.pdf>

ECO, Umberto. The Myth of Superman. In: **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Natalie Chilton (1972 [1964]). Diacritics, Vol. 2, No. 1 (Spring, 1972), pp. 14-22. Baltimore: The Johns Hopkins University.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Mônica Stahel. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

KACSUK, Zoltan. **Re-examining the “what is manga” problematic**: the tension and interrelationship between the “style” versus “Made in Japan” positions. Arts. 7(3):26, 2018. <https://doi.org/10.3390/arts7030026>

LUYTEN, Sonia. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Editora Hedra, 2012.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

NATSUME Fusanosuke; HOLT, Jon; FUKUDA, Teppei. **The construction of panels (Koma) in manga**: By Natsume Fusanosuke from Why Is Manga So Interesting? Its

Grammar and Expression (Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō, 1997). World Languages and Literatures Faculty Publications and Presentations, p. 153, 2021.

NAGADO, Ale. **Sonia Luyten**: mangá na universidade. *Blog Sushi Pop*, São Paulo, 18 abr. 2022 Disponível em: <https://www.blogsushipop.com/post/sonia-luyten>

PAIVA, Rodrigo; LINS, Aline; FERREIRA, Alexandre. Radicalismo e Inovação: As Contribuições Criativas de Emerson Abreu nas Estratégias Narrativas do Universo Turma da Mônica. In: **Caderno de Letras**, Pelotas, n. 40, maio-agosto. 2021.

SERELLE, Márcio. Variações sobre o cliffhanger: narrativa seriada e consumo. In: **Comunicação Mídia Consumo**, São Paulo, v. 21, n. 60 p. 151-169, jan./abr. 2024.

TAKEKUMA, Kentaro. "Hito me de wakarū "keiyū" zukan" [Pictorial guide of "keiyū" understandable at a glance]. In: **Manga no yomikata** [How to read manga] 78-105. Tokyo: Takarajimasha EX, 1995.