

REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DE MULHERES GORDAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA

**Fabiana Oliveira Gillet¹
Luiz Cezar Silva dos Santos²**

RESUMO

O presente trabalho objetiva analisar a representação de personagens gordas em histórias em quadrinhos a partir da narrativa e desenho de personagens gordas das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, Turma da Tina e Turma da Mônica Jovem, dos estúdios de quadrinhos da Mauricio de Sousa Produções. Tendo em vista a estigmatização do corpo gordo feminino e sua estereotipização na mídia, que contribui para o reforço da gordofobia. A análise de abordagem qualitativa das personagens foi baseada em aporte teórico sobre os aspectos técnicos de desenho de personagens em quadrinhos (MCCLLOUD, 1995; BARBIERI, 2017) e sobre a estigmatização do corpo gordo (GOFFMAN, 2019; ARRUDA, 2019).

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Turma da Mônica; Gordofobia; Desenho de Personagens.

FAT WOMEN GRAPHIC REPRESENTATION IN MONICAS' GANG COMICS

ABSTRACT

The present research objective is to analyse fat characters representations in comics based on the narrative and drawing, through fat comic characters of Monica's Gang, Tina's Pals and Monica Adventures analysis. In view of the stigmatization a stereotyping of fat people that contributes to fatphobia. The character's analysis was based on theoretical studies about character design (MCCLLOUD, 1995; BARBIERI, 2017) and fat stigmatization (GOFFMAN, 2019; ARRUDA, 2019). It was concluded by the research, that there are a few fat woman characters in comics, majorly as problematic person, comic relief or villains, qualities reenforced by graphic representation and narrative. It is inferred the importance of fatphobia subject on comics, but it is suggested a punctual approach instead of being the main theme of the fat character story.

KEYWORDS: Comics; Monica's Gang; Fatphobia; Character Design.

INTRODUÇÃO

A mulher historicamente sofre com cobranças relacionadas à estética de seu corpo que se estabeleceu em nossa sociedade a partir de uma estrutura patriarcal, que

¹ Mestranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCOM/UFPA), graduada em Design pelo Centro de Ensino Superior do Amapá. Integrante do Grupo de Pesquisa em Propaganda em Publicidade (Gruppu), atua na linha de pesquisa Comunicação e HQ: consumo e convergências narrativas. E-mail: fabiana.gillet@gmail.com.

² Doutor em História PUC/SP, Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCOM/UFPA), Líder do Grupo de Pesquisa em Propaganda e Publicidade (Gruppu). E-mail: lzcezar@ufpa.br.

ganha força com o capitalismo e o consumismo, onde a magreza passa a ser relacionada a beleza e saúde (WOLF, 2020) e o corpo gordo por se distanciar deste padrão estético é atribuído, geralmente, a características e denominações negativas: a pessoa gorda é lida como desleixada, nojenta, fracassada, etc., portanto é tida como indesejável e repulsiva (JIMENEZ, 2020).

A partir disto, observa-se que na mídia há uma representação majoritária e positiva de corpos magros que pode ser observado, também, na representação gráfica das personagens femininas de quadrinhos. Não é surpreendente, portanto, que a maior parte (dos poucos) personagens gordos existentes não só em quadrinhos, mas em animações, filmes, novelas, livros e outros tipos de narrativas, estejam ligados a aspectos negativos na história, como vilões, e que frequentemente não ocupem o papel de personagem principal/herói, e aparecem como coadjuvantes, como personagens cômicos. Quando o personagem principal é gordo normalmente lhe é atribuída uma história de superação relacionada ao seu peso, não havendo um desenvolvimento mais complexo do personagem, nem da narrativa (ARRUDA, 2019).

A pesquisa parte da observação entre a falta de representatividade na mídia e a inter-relação com questões emocionais, psicológicas e físicas como a baixa autoestima, depressão e transtornos alimentares, por exemplo. Que são descritos por Wolf (2020) como constituintes do “Mito da Beleza”. Portanto, é importante que sejam desenvolvidos novos produtos midiáticos que apresentem o corpo gordo de forma natural e humanizada, onde o indivíduo, neste caso a mulher, seja inserido em atividades cotidianas do mundo real e/ou ficcional de forma que seja apoiada a acessibilidade e inclusão de pessoas gordas, garantindo assim, os seus direitos na sociedade. Desta forma, como o designer gráfico pode atuar para a representação naturalizada de mulheres gordas em narrativas gráficas?

O presente trabalho tem como objetivo analisar a representação de personagens gordas em histórias em quadrinhos a partir da narrativa e desenho de personagens, sendo os objetivos específicos: definir histórias em quadrinhos e suas características; identificar os elementos gráficos que compõem o desenho de personagens; explicar a estigmatização do corpo gordo feminino; e analisar a representação de personagens gordas em histórias em quadrinhos dos estúdios Mauricio de Sousa Produções (MSP).

Através da linguagem visual as narrativas gráficas, como as histórias em quadrinhos, são capazes de envolver o leitor através da empatia que se estabelece entre ele e os personagens e contextos da história (MCCLLOUD, 1995). Por meio das representações gráficas o designer é capaz de informar, instruir e, até mesmo, influenciar o receptor da mensagem visual. O profissional de design, além de ser responsável pelo projeto e adequação da comunicação visual (aspectos técnicos da profissão), também é responsável pelas mensagens passadas através das soluções gráficas por ele desenvolvidas (aspecto social da profissão).

A escolha das histórias em quadrinhos produzidas pela MSP para a pesquisa se deve a relevância dessas narrativas no âmbito do mercado de quadrinhos nacional. No gênero infantil as produções do cartunista e empresário Mauricio de Sousa são o maior sucesso brasileiro (VERGUEIRO, 2017). Os personagens da principal série “Turma da Mônica” são reconhecidos internacionalmente e os demais personagens de outras séries como “Turma da Tina”, “Turma do Chico Bento”, “Turma da Mônica Jovem”, entre outros, tem amplo reconhecimento nacional. Por conseguinte, considera-se que as narrativas da Turma da Mônica e demais séries se apresentam como objetos de análise significativos na pesquisa em quadrinhos.

No que diz respeito a personagens gordas no âmbito de histórias em quadrinhos, destaca-se a protagonista da Turma da Mônica e símbolo dos estúdios MSP: a personagem Mônica. Descrita e reconhecida como “baixinha, gorducha e dentuça” a personagem se apresenta como ícone dos quadrinhos nacionais e de representação feminina. Buscou-se, então, fazer um levantamento de personagens gordas em quadrinhos dos estúdios MSP, onde a partir do aporte teórico realizou-se análise sobre a representação das personagens Mônica, (Turma da Mônica), Pipa (Turma da Tina) e Mônica, Isadora e Sofia (Turma da Mônica Jovem) a fim de realizar análise com base nos aportes teóricos referentes as técnicas gráficas de ilustração de quadrinhos e propor discussão quanto as representações gráficas de personagens gordas.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESENHO DE PERSONAGENS

Histórias em quadrinhos são consideradas uma “arte sequencial”, definição atribuída por Eisner (1989) para essas narrativas gráficas³. Para McCloud, é possível voltar no tempo para compreender a origem dos quadrinhos a partir dessa definição: “dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem, à pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição arte sequencial” (MCCLLOUD, 1995, p. 20). Assim, para uma compreensão mais objetiva das histórias em quadrinhos enquanto arte sequencial McCloud as define como: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 1995, p. 9). Desta forma, Eisner (1989) infere que ao se examinar as histórias em quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos lhe atribui características de uma linguagem.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial (EISNER, 1989, p. 8).

Além do uso de imagens, os quadrinhos também possuem como característica a presença do texto. Ainda que não obrigatório, visto que é possível construir uma narrativa sem palavras, a linguagem verbal é uma característica muito importante nas histórias em quadrinhos por acrescentarem detalhes importantes à composição e ação das cenas, como as onomatopeias e o recordatório⁴. Vale ressaltar que as palavras nos quadrinhos podem ser definidas como imagem, visto que são, assim como os demais símbolos, ilustrações, ícones etc. um elemento gráfico da composição dos quadrinhos e constroem o sentido da história em conjunto.

As histórias em quadrinhos surgem como um produto de entretenimento voltado para as massas devido ser acessível social e economicamente. Além disso, têm um apelo cultural por retratarem a realidade dos leitores, geralmente por meio do humor. “O gênero de humor é tão importante para as HQs que se funde com a nomenclatura em

³ Narrativas gráficas ou narrativas visuais são uma descrição genérica para qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias (EISNER, 2005)

⁴ Onomatopeias são palavras que imitam sons. Recordatório é um painel, geralmente em formato de retângulo, que aparece de vez em quando em alguns quadros de uma história em quadrinho e tem função de acrescentar informações, através de palavras, que não estão presentes no quadro.

alguns países. Por exemplo, nos EUA, chamam-se *Comics* e na Inglaterra *Funnies*” (CHAGAS, 2013, p. 64).

No Brasil, os quadrinhos têm como precursor o humor gráfico dos jornais brasileiros do século XIX, através de charges e caricaturas que tinham como características expressar o cotidiano ou criticar o governo. Mas, quem recebe os créditos de criação das histórias em quadrinhos e inaugura o gênero cômico no país é o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843-1910), o qual também é responsável pelo logotipo da revista infantil *O Tico-Tico* (publicada de 1905 a 1977), a primeira revista a publicar histórias em quadrinhos no Brasil (VERGUEIRO, 2017).

Por outro lado, se não considerarmos as atividades ligadas ao humor gráfico, é possível dizer que as histórias em quadrinhos se desenvolveram no Brasil, inicialmente, a partir da influência das revistas humorísticas e infantis europeias e, posteriormente das revistas em quadrinhos norte-americanas (os comic books). Mais recentemente, os mangás – revistas de histórias em quadrinhos de origem japonesa – passaram a representar uma influência bastante forte entre leitores e artistas (VERGUEIRO, 2017, p. 18).

É observado que até os dias atuais há uma dominação estrangeira sobre a produção nacional de HQs. As primeiras revistas com roteiro e desenhos nacionais surgem na década de 1940, mas ainda com forte influência externa. O primeiro quadrinho genuinamente brasileiro foi criado em 1960 por Ziraldo: *O Pererê*. No início da década de 1970 surgem os gibis da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, que em 1982 se transforma em um dos primeiros desenhos animados brasileiros de longa-metragem (LUYTEN, 1985).

Os mangás chegam ao Brasil a partir dos anos 2000 e começam a fazer sucesso entre o público adolescente, que se encontrava até então sem muitas opções de HQs para sua faixa etária, visto que o mercado brasileiro se dividia majoritariamente em publicações infantis e jovem-adultas.

Para Vergueiro (2017), a história dos quadrinhos no Brasil, de certa maneira, representa uma permanente tensão entre a necessidade dos artistas de se expressarem através da linguagem dos quadrinhos e as imposições da indústria de entretenimento que visa, principalmente, o lucro. Neste contexto, o design gráfico é inserido no universo das HQs, podendo atuar tanto no processo técnico voltado para a comunicação e criação, quanto como ferramenta mercadológica.

Com relação ao desenho das personagens, Maciel e Kuroki (2017) a fim de descrever o papel do design dentro das histórias em quadrinhos, destacam os elementos gráficos de tipografia, layout e imagem, que comumente compõem trabalhos visuais (AMBROSE; HARRIS, 2012).

A imagem, por sua vez, é capaz de fornecer informações detalhadas e facilita a compreensão e transmissão de emoções ao leitor. Segundo Barbieri (2017) a imagem reproduz o objeto real com características que nós normalmente percebemos. Apesar do uso de outras técnicas como colagem, fotografia e outros, nos quadrinhos em geral a imagem é feita por meio de desenhos (MACIEL; KUROKI, 2017).

O desenho é a parte dos quadrinhos que estabelece uma ligação estreita com a percepção do leitor e a técnica utilizada no desenho da arte sequencial influencia diretamente a forma como o leitor se conecta com a história e com o personagem. McCloud diz que “todo criador sabe que um indicador infalível de envolvimento do público é o grau que este se identifica com os personagens da história” (MCCLOUD, 1995, p. 42), assim, o autor infere que quanto mais realista o desenho mais o leitor demora admirando os detalhes ao enxergar outra pessoa, se distanciando da narrativa; já em um cartum o leitor vê a si mesmo e, portanto, cria empatia com o personagem. Como não se espera uma identificação das pessoas com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas.

Barbieri (2017) afirma que no desenho devem ser escolhidas as características mais importantes para a representação do objeto. O autor diz ainda que fazer esta seleção de características e destacar determinados elementos pode ser realizado de diferentes maneiras, como através do tipo de linha do desenho, do enquadramento, com exagero caricaturesco, com a ambientação etc. Barbieri (2017) considera que o problema do desenho consiste em criar imagens eficazes, não necessariamente semelhantes ao objeto que se deseja representar, mas que seja justo com as características do objeto e no momento justo, desta forma, destacar os aspectos justos no desenho dos personagens.

REPRESENTAÇÃO DE MULHERES GORDAS

O corpo é o meio que possibilita a nossa relação com o mundo, o qual é moldado pelo contexto sociocultural em que estamos inseridos (LE BRETON, 2007). Pode-se inferir que o corpo é moldado por questões ligadas a cultura alimentar e pelo padrão estético de determinada sociedade, por exemplo. No que se refere aos padrões estéticos do corpo feminino no ocidente, há uma grande influência por parte do consumismo, o qual se relaciona de forma estreita com a estrutura patriarcal e machista. Segundo Wolf este padrão estético é “uma violenta reação contra o feminismo que emprega imagens da beleza feminina como uma arma política contra a evolução da mulher: o mito da beleza” (WOLF, 2020, p. 26). Para a autora, o mito seria uma versão moderna da Mística Feminina⁵ que foi sendo superada pelas mulheres desde a Revolução Industrial. Assim, o Mito da Beleza assumiria o papel de controle e coerção social que antes era ocupado pelos mitos da domesticidade, castidade e passividade.

O mito da beleza tem a seguinte história a contar. A qualidade chamada “beleza” existe de forma objetiva e universal. As mulheres devem querer encarná-la, e os homens devem querer possuir mulheres que a encarnem. Encarnar a beleza é uma obrigação para as mulheres, não para os homens, situação esta necessária e natural por ser biológica, sexual e evolutiva. Os homens fortes lutam pelas mulheres belas, e as mulheres belas têm maior sucesso na reprodução. A beleza da mulher precisa corresponder à sua fertilidade; e, como esse sistema se baseia na seleção sexual, ele é inevitável e imutável. Nada disso é verdade. (WOLF, 2020, p. 29)

Wolf (2020) diz que a forma atual do mito da beleza se estabelece a partir da Revolução Industrial (1760) quando há a expansão da classe média e um progresso no estilo de vida, onde surge também uma nova classe de mulheres alfabetizadas e ociosas. Assim, ela infere que a submissão dessas mulheres à domesticidade dependia da evolução do capitalismo industrial que traz em seu bojo o surgimento, então, do código da beleza.

Este código ou norma, também chamado de padrão de beleza ou padrão estético, influencia mulheres de todas as idades e classes. Há um destaque para as mais jovens, que sofrem com a pressão imposta por este padrão durante um período de mudanças e amadurecimento (WOLF, 2020). A pressão para atender esses requisitos de beleza traz

⁵ Termo cunhado pelo livro “Mística Feminina”, escrito por Betty Friedan, em 1963, e que é reconhecido como teoria fundadora da segunda onda do movimento feminista.

como consequência às mulheres diversos problemas que variam desde a inserção no mercado de trabalho até distúrbios alimentares, depressão, disfunção sexual, baixa autoestima, entre outros. “A ‘beleza’ é um sistema monetário semelhante ao padrão-ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino” (WOLF, 2020, p. 29). E expressa, portanto, relações de poder.

A norma regulatória do padrão de beleza, assim como outras dinâmicas de poder, conforme Butler (2019), está pautada na heteronormatividade⁶, na questão racial, na supressão do feminino pelo masculino e, no que diz respeito a presente discussão, na exaltação da magreza e detrimento do corpo gordo. Desta forma, o padrão de beleza feminino ocidental consiste no corpo magro, por vezes até curvilíneo, pertencente a uma mulher que, geralmente, segue características eurocêntricas de pele branca, cabelos loiros, olhos claros e que siga um padrão heteronormativo na sua forma de portar e vestir. Por conseguinte, quanto mais distante destas características, mais marginalizado é o indivíduo.

O corpo gordo se encontra, portanto, no lugar do abjeto por se distanciar da norma. O corpo abjeto, segundo Butler (2019) sequer atingiu o estatuto de sujeito. Por se distanciar explicitamente da norma, vai ser repudiado e excluído. Para que o sujeito gordo possa emergir ele precisa do fundante repúdio em si mesmo, ou seja, para tornar-se sujeito a busca pelo emagrecimento demonstra que o abjeto é aquilo que deve ser expulso do corpo (a gordura) para que este se torne “normal”.

Esta norma diz respeito ao que a sociedade estabelece como as características efetivas que configuram o que Goffman (2019) denomina identidade social virtual. Já a identidade social real está relacionada ao modo como o indivíduo será lido de fato em sociedade. A incongruência com os estereótipos definidos para a identidade social virtual leva a estigmatização dos indivíduos. Goffman (2019) descreve três tipos de estigma: as abominações do corpo; culpas de caráter individual; e estigmas de raça, nacionalidade e religião. O corpo gordo feminino, por sua vez, transitará por todos os três tipos, visto que é considerado repulsivo; onde se atribui a “não magreza” a falta de

⁶ Heteronormatividade tem a ver com uma idealização de expressão de gênero. É a obrigação de que todos se comportem como heterossexuais, tendo ou não práticas heterossexuais. Nessa ordem social, entende-se que homem tem que ser másculo, viril e a mulher tem que ser feminina.

força de vontade da mulher, reforçando o sentimento de culpa que irá alimentar e fortalecer o mito da beleza (WOLF, 2020); e que estará inserido em um determinado contexto social, cultural e político permeado por uma estrutura machista, racista, lgbtfóbica, capacitista etc.

A estigmatização do corpo gordo, portanto, se traduz com a gordofobia, que é definida pela Academia Brasileira de Letras⁷ como “o repúdio ou aversão preconceituosa a pessoas gordas, que ocorre nas esferas afetiva, social e profissional”.

Para Jimenez:

A gordofobia está em todos os lugares e é, muitas vezes, disfarçada de preocupação com a saúde, dificultando, dessa forma, seu entendimento e embate. Sustentada por discursos de poder, de saúde e beleza como geradores de exclusão, existem comportamentos diários que reforçam o preconceito/estigma em relação às pessoas gordas, corroborando os estereótipos que estabelecem situações degradantes, constrangedoras, marginalizando essas pessoas e as excluindo socialmente (JIMENEZ, 2020, p. 18).

A gordofobia contribui também para a desumanização do corpo gordo, através da comparação com os animais e no seu reconhecimento como asqueroso e anormal, isto implica na desumanização do corpo gordo (abominação do corpo), o qual tem capacidade de se reumanizar através do emagrecimento (culpa de caráter individual).

Essa visão gordofóbica é reforçada pela mídia, seja impressa ou audiovisual. Arruda (2019) a respeito da transformação de corpos em imagem descreve alguns propósitos midiáticos (representações) a que se atribuem às personagens gordas: servir de alívio cômico; servir de estepe para o personagem principal (branco e magro); ser apresentado como feio, repulsivo e patético. Essa representação deturpada contribui para a disseminação de princípios que fomentam o estigma contra o corpo gordo. Por conseguinte, infere-se que a mulher gorda está sujeita a uma frequente deslegitimação da sua autonomia por não atender as expectativas da sociedade ocidental de uma feminilidade bem-sucedida, o que impacta diretamente na inclusão e acessibilidade de mulheres gordas e na garantia de seus direitos como pessoa humana.

⁷ Disponível em: [gordofobia | Academia Brasileira de Letras](https://www.academia.br/pt-br/verbetes/gordofobia). Acesso em: 12 abr. 2021.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA

As histórias em quadrinhos e personagens da Turma da Mônica criados pelo cartunista e empresário Mauricio de Sousa constituem o maior sucesso brasileiro no âmbito de quadrinhos nacionais. Este sucesso se justifica em parte pela quantidade limitada de opções do gênero infantil ofertadas com o cancelamento das revistas da Editora Globo em 2008 e pelas características das produções do quadrinista (VERGUEIRO, 2017).

(...) os pontos fundamentais de identificação com a cultura brasileira foram sutilmente omitidos de forma a favorecer que os atributos e preocupações de caráter mais universal se tornassem predominantes nas histórias, tornando possível que esses personagens pudessem ser comparados a qualquer criança no mundo. (VERGUEIRO, 2017, p. 72)

As narrativas criadas por Mauricio de Sousa são, ainda, apoiadas por certo apelo educativo e pelo humor, presente também em narrativas com personagens gordas produzidas por ele.

Atualmente, os gibis são produzidos pela empresa criada pelo quadrinista, os estúdios Mauricio de Sousa Produções (MSP), a qual além dos gibis também desenvolve diversos produtos como brinquedos, produtos alimentícios, desenhos animados, peças teatrais, filmes e parques temáticos (VERGUEIRO, 2017). Vale ressaltar que a referência a Turma da Mônica pode ser estendida a todo o universo MSP que engloba diversas outras séries e “Turmas” com diversos personagens.

Para identificar as personagens femininas e gordas da Turma da Mônica e das outras séries da MSP, buscou-se encontrar bancos de dados com informações de personagens. Primeiro foram consultadas as plataformas oficiais da MSP: o site⁸ e a página na rede social Facebook⁹. Todavia, as informações disponíveis não possibilitavam a identificação de personagens. Portanto, optou-se por utilizar plataforma *wiki* de *fandom* da Turma da Mônica para realizar o levantamento das personagens. Neste sentido, considera-se pertinente conceituar plataformas *wiki* e conceituar *fandom*.

⁸ Disponível em: [MSP - Mauricio de Sousa Produções \(uol.com.br\)](http://MSP - Mauricio de Sousa Produções (uol.com.br)).

⁹ Disponível em: [\(20+\) Turma da Mônica | Facebook](https://www.facebook.com/20+Turma-da-Monica/).

Plataformas *wiki* são espaços online abertos para edição e adição de dados de forma colaborativa entre um grupo restrito ou o público da internet em geral. A plataforma pode ser utilizada para diversos objetivos que englobam a criação de enciclopédias online. As *wikis* também são comumente utilizadas para ampliar ou alcançar mais participantes em *fandoms* (MITELL, 2013). O *fandom* é uma comunidade formada por indivíduos que compartilham interesse e relacionamento com objetos de fã em comum (uma celebridade, uma marca, passatempo, mídia etc.), estes indivíduos – os fãs – dedicam tempo, energia, dinheiro e criatividade para o objeto de fã (FRADE-BLANAR; GLAZER, 2018. MITELL, 2013).

A plataforma utilizada para identificar as personagens foi o site Fandom¹⁰, da empresa Fandom Productions com base na cidade de São Francisco, na Califórnia (Estados Unidos). É uma plataforma reconhecida mundialmente, com amplo alcance em vários perfis de *fandoms*. Dentro da plataforma os fãs, usuários do site, podem criar *wikis* e contribuir acrescentando dados às existentes. A *wiki* da Turma da Mônica¹¹ foi criada em 2007 e possui, atualmente, 2.436 artigos e 7.997 imagens registradas que englobam dados sobre as séries de gibis e sua mídia relacionada, bem como demais obras da MSP, organizados em menus distintos e com descrição das referências utilizadas.

A página permite, assim, acessar o banco de dados de personagens cadastrados na plataforma, divididos em: principais, secundários, clássicos, vilões e de outras Turmas do universo MSP, o que permitiu identificar e selecionar as personagens gordas da MSP para constituição do *corpus* da pesquisa: Mônica, Pipa, Isadora e Sofia, as quais fazem parte das séries Turma da Mônica, Turma da Tina e Turma da Mônica Jovem respectivamente, que são séries de amplo reconhecimento pelo público. A análise de abordagem qualitativa foi pautada nos aspectos de desenhos de personagens e nos papéis midiáticos descritos por Arruda (2019).

MULHERES GORDAS NOS QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA

¹⁰ Disponível em: [Fandom.com](https://www.fandom.com).

¹¹ Disponível em: [Turma da Mônica Wiki | Fandom](https://pt-br.fandom.com/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica_Wiki).

A personagem mais representativa e conhecida da MSP é a Mônica. Ela foi criada em 1963 e inspirada na filha de Mauricio de Sousa (BOFF, 2014) e, como aponta Chagas (2013), apesar de apresentar características que iam de encontro aos estereótipos de feminilidade da época (que tinham como intuito agregar comicidade à narrativa) rapidamente ganhou o gosto do público e se tornou a personagem principal do cartunista (SANTOS; SANTOS; RODRIGUES, 2016).

Chagas (2013) a descreve como a personificação de uma verdadeira super-heroína de HQs.

Tem superforça, luta sempre pelo bem e salva o mundo algumas vezes de vilões como o Capitão Sujo. Dona de uma ética interminável e de uma bondade implacável, ela está sempre tentando ajudar seus amigos e é líder de sua turma. Ainda assim, Mônica possui um lado de desvio: é descrita como *baixinha, gorducha e dentuça*, atributos que claramente não fazem parte do rol de adjetivos dos corpos esculturais das super-heroínas. Sua liderança também é exercida muitas vezes, pela força e pela violência. Ela bate em meninos com um coelho de pelúcia azul, o Sansão (...). Ela também é descrita e desenhada como dona de um “gênio forte” o que pode ser traduzido como um comportamento raivoso e agressivo (...) Em outros momentos, ela é retratada com muita delicadeza e feminilidade, quando está calma e feliz (CHAGAS, 2013, p. 71).

O sucesso de Mônica leva a criação de outras personagens femininas como a Magali, Rosinha, Marina, entre outras, todas personagens que até os dias atuais conquistam um público do infantil ao adulto. Esse alcance abrangente propicia a reflexão de diversos leitores sobre os comportamentos designados a meninas e meninos e fomenta uma quebra de padrões (SANTOS; SANTOS; RODRIGUES, 2016). Todavia, apesar de ser bastante representativa para muitas meninas e mulheres por seu jeito determinado e pela forma como lida com as provocações de seus amigos por não atender a um padrão de feminilidade e de beleza, o desenho da personagem Mônica apenas difere dos outros personagens principais (Cebolinha, Magali e Cascão) pelos dentes, mesmo sendo descrita como baixinha e gorducha, como mostra a Figura 1. Apesar da característica de desenho em cartum que poderia explicar essa diferenciação mínima entre os desenhos, afastando-se de características realistas, outros personagens que também são descritos como gordos apresentam essas particularidades em seu desenho, como será observado mais adiante no desenho da personagem Sofia.



Figura 1 - Turma da Mônica. Fonte: Veja São Paulo¹²

Na Turma da Tina também há forte representatividade feminina por parte da personagem principal e sua melhor amiga Pipa. Inicialmente hippies, criadas em 1964, têm narrativas mais voltadas para jovens como estudos, namoro, carreira e, também, a preocupação com a aparência. Este último tópico pode ser mais observado nas narrativas que têm ênfase na Pipa que é uma personagem gorda. Durante a adolescência Pipa sentia vergonha de seu próprio corpo e ocasionalmente sofria bullying e se sentia menosprezada. Quando aparece nas histórias protagonizadas pela Tina, acaba cumprindo o modelo midiático de estepe para a personagem principal, que é magra (ARRUDA, 2019). A personagem Pipa (Figura 2) é o par romântico de Zecão, e suas histórias geralmente têm relação com seu namoro e seu peso. Ela muitas vezes é retratada fazendo dietas com intuito de perder peso e enfrentando algumas vezes baixa autoestima, o que interfere no seu relacionamento com Zecão e amigos, onde algumas vezes se sente mal por não caber em alguma roupa etc. Entretanto, sempre há uma reviravolta na narrativa onde ela consegue superar suas inseguranças e se demonstra uma mulher mais confiante e segura com seu jeito de ser e com sua aparência.



¹² Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/miguel-barbieri/turma-da-monica-primeiras-fotos-do-filme-com-atores-sao-divulgadas/>. Acesso em 21 jul. 2020.



Figura 2 - Personagem Pipa da Turma da Tina. Fonte: (Em)Cena¹³

Como demonstrado nesse estudo, é possível observar que há uma relação entre os gibis e a vida real, criando uma identificação com as leitoras, e por fim, um apelo à aceitação.

Nas personagens da Turma da Mônica se percebe, ainda, que no desenho de Mônica e Pipa os recursos gráficos não são utilizados para enfatizar seu tamanho ou atribuir características negativas, diferente de como será visto a seguir no caso das personagens da Turma da Mônica Jovem.

No ano de 2008, a MSP lança a Turma da Mônica Jovem (TMJ), trazendo uma proposta de história em quadrinhos sincretizando características dos tradicionais gibis com características dos mangás japoneses, onde os personagens infantis da turma clássica cresceram e agora estão na transição entre adolescência e vida adulta (VERGUEIRO, 2017). A ‘revista em estilo mangá’ encontra-se atualmente em sua terceira série, já tendo lançado 100 edições da primeira série, publicada de agosto de 2008 a novembro de 2016 e 52 edições da segunda série, de janeiro de 2017 a abril de 2021. Os quadrinhos também originaram a animação homônima que estreou em novembro de 2019 na *Cartoon Network* Brasil¹⁴.

A personagem Mônica na TMJ é uma adolescente de 15 anos e, diferentemente de como era na infância, agora é uma jovem magra, apesar de ainda ‘dentuça’. Por conta desta mudança na sua aparência, a personagem passa a ser retratada como uma garota atraente até para o personagem Cebola que na infância era quem mais praticava bullying com ela devido a sua aparência e a sua personalidade, o qual vem a ser par romântico da líder da turma. Entretanto, apesar de seguir a tendência narrativa da ‘menina gorda’ que emagreceu e se torna bonita, portanto, feliz, em vários momentos nos ‘mangás’ a personagem é retratada como uma jovem ainda insegura com sua aparência e seu peso, como exposto na Figura 3 com a fala “gente! Eu tô uma baleia!

¹³ Disponível em: <https://encenasaudemental.com/personagens/pipa-um-olhar-plus-size/>. Acesso em 21 jul. 2020

¹⁴ Cartoon Network Brasil é um canal de televisão por assinatura brasileiro, pertencente a empresa *Warner Bros* e que tem em sua programação majoritariamente desenhos animados para diversas faixas etárias.

(...) sabia que não devia ter comido aquela pizza ontem à noite!”, o que continua a ser utilizado para agregar comicidade à narrativa.



Figura 3 - Mônica Jovem. Fonte: Turma da Mônica Jovem, edição 5, primeira série.

Fazem parte da série as personagens gordas Isadora, que aparece pela primeira vez na edição 33 da primeira série “O Peso de Um Problema”; e a Sofia, que faz parte das Meninas do Bairro das Pitangueiras e são as antagonistas do arco Sombras do Passado (edições 51 e 52) (Figura 4).

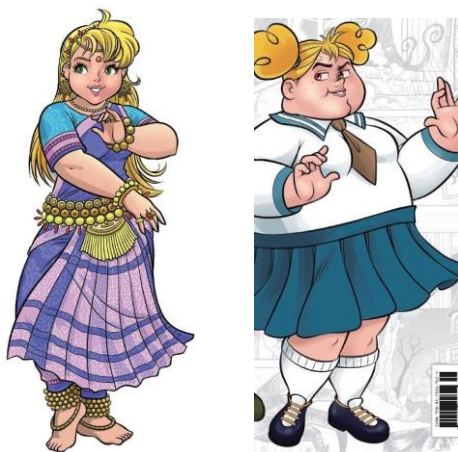


Figura 4 – Personagens Isadora e Sofia. Fonte: Mônica Fandom¹⁵

¹⁵ Disponível em: [Isadora | Turma da Mônica Wiki | Fandom](#). Acesso em: 12 abr 2021 e Disponível em: [Sombras do Passado, Parte 1 | Wikia Super Saga do Fim do Mundo TMJ | Fandom](#). Acesso em: 12 abr 2021

Isadora aparece somente na Turma da Mônica Jovem e é apresentada como a nova amiga da turma. Aparece em destaque na edição 33, cujo tema é voltado para a relação do peso com saúde e autoestima. A personagem é antítese de Maria Mello, uma adolescente que sofre de disfunção de imagem e de anorexia, embora o segundo não seja explícito na HQ.

Desta forma, Isa, como é chamada, demonstra ser uma jovem que possui boa autoestima, é extrovertida, amigável e aparece realizando diversas atividades com os demais personagens, como demonstra a Figura 5, entretanto, sempre sendo alvo de piadas e críticas relacionados ao seu peso, como representam as falas nos balões: “não sabia que o churrasco ia ser assim tão engraçado”, “pra quem comeu cinco pratos até que ela é bem ágil”, “se ela cair em cima do [personagem] Xaveco?”, “alguém vai ter que raspar ele do chão”. No final da história a personagem surpreende os demais por declarar se aceitar e ter um bom relacionamento com seu peso, o qual é justificado por a personagem ter hipotireoidismo¹⁶. Por sofrer críticas dos outros personagens é criada empatia da protagonista Mônica que acaba recebendo ajuda da Isadora para melhorar sua confiança.

¹⁶ Causado por uma queda na produção dos hormônios T3 (triiodotironina) e T4 (tiroxina) pela tireoide, o hipotireoidismo pode provocar fadiga, aumento de peso, intolerância ao frio, ressecamento da pele, queda dos cabelos, aumento das taxas de colesterol e do fluxo menstrual, além de infertilidade e depressão. Disponível em: <https://www.endocrino.org.br/hipotireoidismo-sintomas-e-causas/>. Acesso em 21 jul 2020.



Figura 5 - Isadora e Xaveco dançando. Fonte: Turma da Mônica Jovem, edição 33, primeira série.

A personagem Isa também aparece brevemente em outras edições, voltando a ter um pouco mais de destaque na edição 37 “Peso Perigoso” da segunda série que tem como protagonista o personagem gordo Quim, namorado da Magali. Nesta edição Isadora posa para uma revista de moda plus-size e faz parte de um desfile no Spa do Limoeiro.

A personagem Sofia também faz parte da *Turma da Mônica* clássica, onde já era desenhada como uma menina gorda, diferentemente de Mônica, apresentada anteriormente. Era conhecida como “Sofia – a terrível” e junto de Penha e Agnes formavam o grupo de meninas inimigas da Turma da Mônica: as meninas do Bairro das Pitangueiras (Figura 6). Na Turma da Mônica Jovem, Sofia aparece como uma nova aluna do Colégio do Limoeiro e se aproxima da turma, posteriormente é descoberto que a antagonista estava ajudando Penha com um plano contra a turma da Mônica, porém se arrepende e ao final se torna amiga de todos.

O que chama atenção na introdução da personagem Sofia na TMJ são os traços, enquadramentos, exageros caricaturescos e outros elementos em seu desenho que reforçam sua identidade “terrível” enfatizando o seu tamanho e peso, o que fica evidente já em sua primeira aparição chegando à sala de aula.



Figura 6 - Meninas do Bairro das Pitangueiras Turma Clássica. Fonte: Revista Mônica, nº14.

Na narrativa (Figura 7) é possível observar o uso de onomatopéias representando passos muito pesados, o enquadramento reforçando o tamanho da personagem e os traços exagerados em sua expressão, além da reação de medo dos outros personagens quando a Sofia adentra a sala e saírem do lugar conforme ela caminha como se seu peso causasse um terremoto – modelo feio, repulsivo e patético (ARRUDA, 2019). Há ainda as falas “é a Sofia! O trator! O dragão! A bucha de canhão!”.



Figura 7 - Primeira aparição Sofia Jovem. Fonte: Turma da Mônica Jovem, ed. 51, Primeira Série.

Apesar de a reação de medo dos personagens e o exagero no enquadramento e expressões da personagem serem justificados por ela ser vista como uma antiga inimiga, há um desacordo entre a sua representação e as das demais antagonistas, onde a Agnes, por exemplo, é um espírito maligno, mas ainda assim é apresentada como uma adolescente bonita e estilosa. Essa diferença na representação de ambas é reforçada pela fala das demais personagens (Figuras 8 e 9), “afe! Também não precisa jogar a arquibancada inteira na minha cabeça!” (Denise ao dar de encontro com Sofia), “amei o modelito, aprende a se vestir com ela, amiga!” (Denise ao se deparar o espírito maligno de Agnes).



Figura 8 - Denise batendo em Sofia. Fonte: Turma da Mônica Jovem, ed. 51, Primeira Série.



Figura 9 - Fala de Denise sobre Agnes. Fonte: Turma da Mônica Jovem, ed. 51, Primeira Série.

É possível observar também um contrassenso entre a representação de Isadora e da Sofia, pois ambas fazem parte do mesmo universo, porém são personagens gordas retratadas de maneiras diferentes: a primeira mais humanizada graficamente do que a segunda, porém ambas sendo alvo de preconceito nas narrativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da compreensão da linguagem dos quadrinhos e dos elementos gráficos que a compõem é possível observar que estes são utilizados na representação gráfica de mulheres gordas a fim de enfatizar seu peso e tamanho, atribuindo características grotescas que desumanizam o corpo gordo feminino através de traços, enquadramentos, falas e onomatopeias, como pôde ser observado no desenho da personagem Sofia, que também se encaixa no modelo midiático de personagem feio e patético.

Sendo os quadrinhos um produto de entretenimento para as massas é possível relacionar a influência exercida pelos leitores nas narrativas e vice-versa, visto que existe uma tensão entre a expressão do artista e as exigências do mercado. Com relação a representação das personagens gordas aponta-se a expressão do artista ou designer como um reflexo do modo como a sociedade lê o corpo gordo. Portanto, há uma reprodução de como ele é visto, no desenho e na narrativa. Esta visão e as exigências do mercado editorial também são influenciadas pela imposição de um padrão estético que

tem como norma o corpo magro e que tem como desviante o corpo gordo, o qual é marginalizado. Essa marginalização é refletida nas HQs, o que por conseguinte, reproduz e reforça a repulsa pelo corpo gordo para os leitores.

Entretanto, é possível observar que com as discussões acerca de representatividade, pressão estética e gordofobia começam a surgir novas personagens, mais naturalizadas e humanizadas, mas com narrativas ainda apoiadas na problematização de seus corpos e da intolerância a que estão expostos na vida real, como é o caso de Pipa da Turma da Tina e Isadora da Turma da Mônica Jovem (TMJ).

Na pesquisa é observado que existem poucas personagens gordas em quadrinhos, em sua maioria em papéis cômicos, problematizados ou de vilãs. Levando-se em consideração as atuais discussões sobre gordofobia é importante a problematização da intolerância nas histórias em quadrinhos, todavia, sugere-se uma abordagem pontual e não a atribuição deste tema como fator principal nas narrativas de personagens gordas, as quais podem ser retratadas de forma naturalizada realizando atividades comuns no contexto em que são inseridas como dançar, praticar esportes, trabalhar, etc. E, ainda, representarem características positivas como inteligência, beleza, talento, habilidades etc. a fim de desconstruir e ressignificar a imagem do corpo gordo feminino na sociedade.

Sugere-se, ainda, uma análise mais aprofundada sobre a representação gráfica de mulheres gordas, a fim de identificar caminhos possíveis para a naturalização do corpo gordo com intuito de alcançar uma representatividade coerente com as necessidades e vivências de mulheres gordas que apoie a acessibilidade e inclusão. Fomentando pesquisas e projetos que coloquem a mulher gorda como protagonista, mas como heroínas também e não só como vilãs, ou problematizadas, como forma de identificar todo o potencial representativo dessas personagens gordas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Fundamentos de design criativo**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ARRUDA, Agnes de Sousa. **O Peso e a Mídia:** uma autoetnografia da gordofobia sob o olhar da complexidade. 2019. 116 f., Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Paulista, 2019.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos.** Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BOFF, Ediliane de Oliveira. **De Maria a Madalena:** representações femininas nas histórias em quadrinhos. Tese (Ciências da Comunicação). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

BUTLER, Judith. Introdução. *In:* **Corpos que importam: os limites discursivos do “sexo”.** São Paulo: N-1 Edições, 2019, p. 15-53.

CHAGAS, Luciana Zamprogne. **Agora nós crescemos:** a construção social da adolescência nos quadrinhos Turma da Mônica Jovem. 2013. 177 f., Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Universidade Federal do Espírito Santo, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas Gráficas.** Trad. Leandro Luigi. São Paulo: Devir, 2005.

FRADE-BLANAR, Zoe; GLAZER, Aaron M. **Superfandom:** como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2018

GOFFMAN, Erving. **Estigma:** notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Trad. Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

JIMENEZ, Maria Luisa Jimenez. **Lute como uma gorda:** gordofobia, resistências e ativismo. 2020. 237 f., Tese (Doutorado em Estudos de Cultura Contemporânea – Comunicação e Mediações culturais) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2020.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo.** Trad. Sonia M. S. Fuhrmann. Petrópolis: Vozes 2007.

LUYTEN, Sonia Bibe (org.) **Histórias em Quadrinhos. Leitura crítica.** São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

MACIEL, Felipe Tessarolo; KUROKI, William Shigeto Rocha. Usos do design gráfico nas histórias em quadrinhos. **Revista Científica Faesa**, Vitória, ES, v. 13, n. 1, p. 28-32, 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** Trad. Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MITELL, Jason. Wikis and participatory fandom. *In:* DELWICHE, Aaron; HENDERSON, Jennifer Jacobs. **The Participatory Cultures Handbook**. Nova Iorque: Routledge, 2013.

SANTOS, Fernanda Simplicio dos; SANTOS, Maria Andreia dos; RODRIGUES, Isadora Meneses. Baixinha, Gordunha e Dentuça: análise do projeto Donas da Rua da Turma da Mônica. *In:* **XXXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM**, 39, 2016, São Paulo. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016>. Acesso em: 21 jun 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza**: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Trad. Waldea Barcellos. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

Recebido em: 13 de abril de 2021.

Aprovado em 06 de maio de 2021.