

V

O

L

U

M

E

N

I





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL



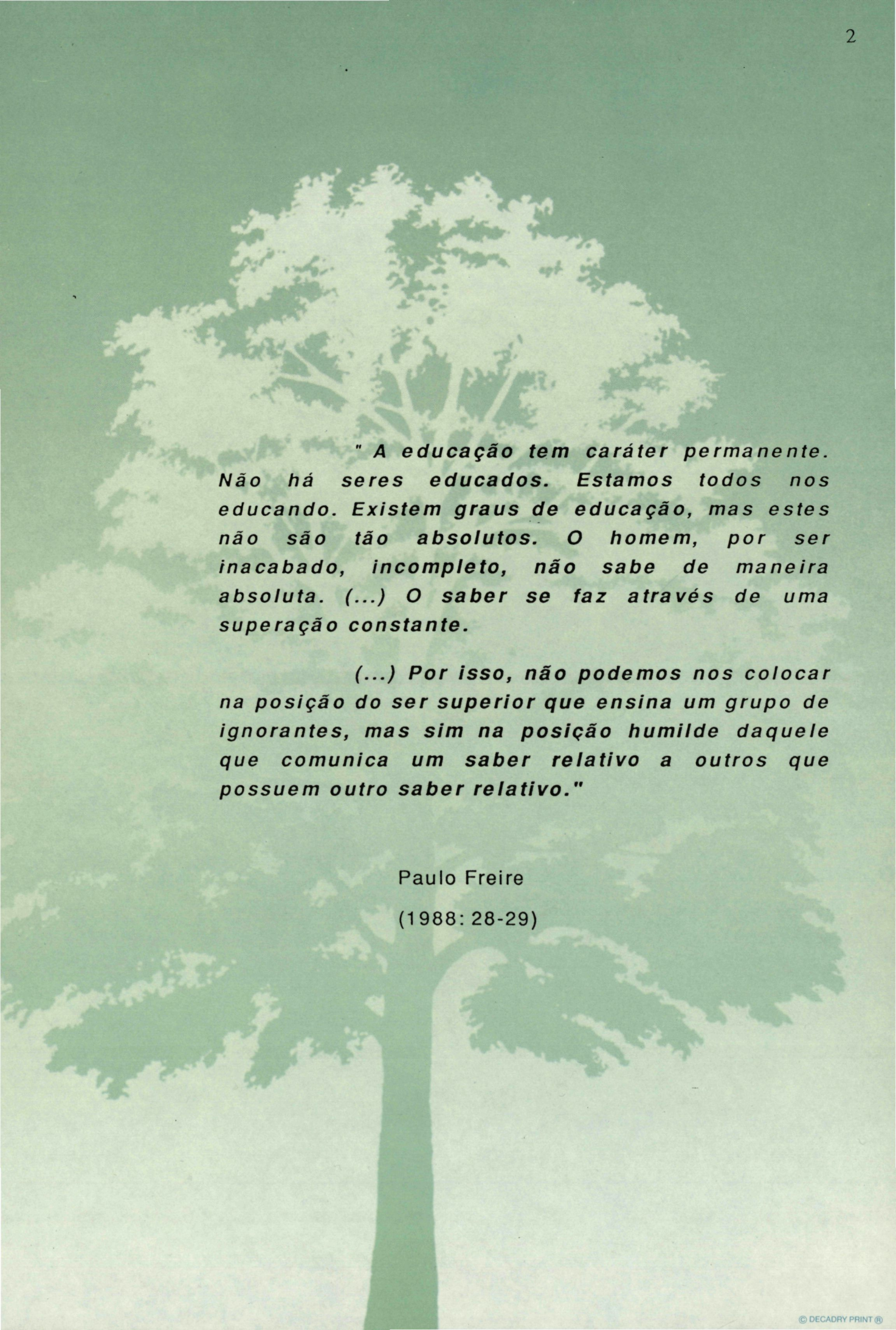
TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN

ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES

AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991





" A educação tem caráter permanente. Não há seres educados. Estamos todos nos educando. Existem graus de educação, mas estes não são tão absolutos. O homem, por ser inacabado, incompleto, não sabe de maneira absoluta. (...) O saber se faz através de uma superação constante.

(...) Por isso, não podemos nos colocar na posição do ser superior que ensina um grupo de ignorantes, mas sim na posição humilde daquele que comunica um saber relativo a outros que possuem outro saber relativo."

Paulo Freire

(1988: 28-29)



EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES

(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)

<u>INTRODUCCIÓN</u>	p. 12
I) <u>PRIMER CAPÍTULO: EL MUNDO DEL CÓMIC</u>	p. 18
A. DEFINICIONES	p. 19
B. CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES DEL MEDIO	p. 26
C. CÓMIC COMO TRANSMISOR DE IDEOLOGÍA	p. 37
D EL CÓMIC Y SU PAPEL EDUCATIVO	p. 52
II) <u>SEGUNDO CAPÍTULO: CÓMIC Y SEXISMO</u>	p. 60
A. EDUCACIÓN SEXISTA:	
ESCUELA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	p. 61
B. LOS NIÑOS Y LOS "MASS-MEDIA":	
ALGUNAS PREOCUPACIONES	p. 67
C. REVISTAS DE CÓMICS PARA NIÑOS Y PARA NIÑAS.....	p. 71
D. ALGUNAS HERONIAS DEL CÓMIC	p. 80
E. LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES	
DE HÉROES Y HEROÍNAS:	p. 85
E.1. PEDRO Y WILMA (HANNA BARBERA)	p. 87
E.2. MORTADELO Y FILEMÓN (FRANCISCO IBÁÑEZ) ...	p. 90
D.3. DONALD Y DAISY (WALT DISNEY)	p. 94
D.4. A MODO DE CONCLUSIÓN	p. 99

III) TERCER CAPÍTULO:

<u>EL MERCADO BRASILEÑO DE CÓMICS INFANTILES</u>	p. 106
A. PANORÁMICA ACTUAL	p. 107
B. QUIÉN ES MAURÍCIO DE SOUSA	
B.1. DATOS SOBRE EL DIBUJANTE	p. 113
B.2. CRONOLOGÍA DE SU TRAYECTORIA PROFESIONAL	p. 119
B.3. ENTREVISTA CON EL DIBUJANTE	p. 124
C. ACTIVIDADES DE LA EMPRESA	
"MAURÍCIO DE SOUSA PRODUCÕES"	p. 136
D. PRESENTACIÓN DE LA REVISTA "MÔNICA"	p. 143

IV) CUARTO CAPÍTULO:

<u>"MÔNICA" EN CUADROS - ANÁLISIS DE CAMPO</u> .	p. 147
A. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA ...	p. 148
B. MÔNICA Y SU PANDILLA: CARACTERIZACIÓN	
DEL PERSONAJE CENTRAL Y SECUNDARIOS	p. 153
C. RESUMEN Y ANÁLISIS DE LOS NÚMEROS ELEGIDOS	p. 170

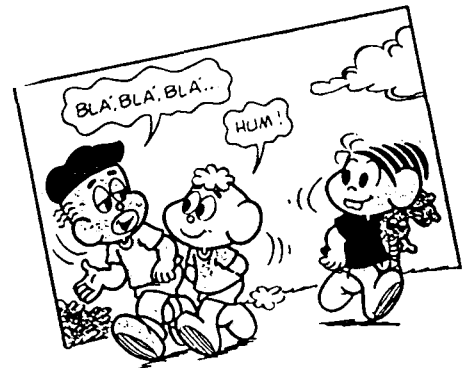
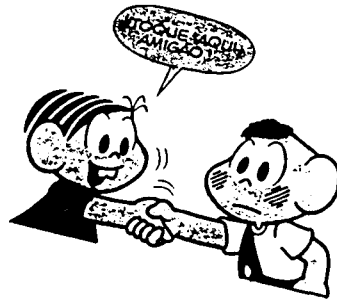
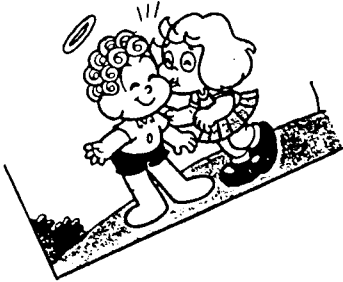
V) QUINTO CAPÍTULO: CONCLUSIONES

VI) BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

A. LIBROS	p. 421
B. REVISTAS Y PERIÓDICOS	p. 427
C. OTRAS FUENTES DE DATOS	p. 432

Este trabajo va dedicado con cariño y de forma especial a todos los niños del planeta, sea cual sea el color de su piel, edad, raza, religión, clase social o país de nacimiento. Pero sobre todo y especialmente, lo dedico al niño y a la niña que existen adormecidos o despiertos dentro de cada adulto: que maduren, pero, que no pierdan nunca la capacidad de soñar. Porque hay que enfrentarse a las duras piedras en medio del camino, *pero sin perder la ternura, jamás...*

SINCEROS AGRADECIMIENTOS



Una de las cosas más importantes que he aprendido durante la realización de esta investigación es que todo trabajo científico es fruto de una producción colectiva del conocimiento. Durante la elaboración de esta Tesis Doctoral, leí trabajos de diversos autores, escuché a profesores y profesionales de Ciencias de la Información, dibujantes, guionistas y artistas gráficos; hablé con colegas, amigos, conocidos, compañeros de trabajo, padres, madres, niños y niñas. Cada uno de ellos me aportó reflexiones, datos, ideas y sugerencias. De esta manera, poco a poco fui madurando el tema y ampliando mis inquietudes.

Por lo tanto, no puedo dejar de mostrar mis más sinceros agradecimientos a las siguientes personas que, de una manera o de otra, colaboraron en este trabajo:

A los profesores de la Facultad de Ciencias de la Información de la UAB:

Prof. Román Gubern, director de esta investigación, que con su reconocida y larga experiencia en el tema, me ha aportado la orientación básica necesaria para la realización de esta Tesis Doctoral, reconociendo, además, su sensibilización hacia la realidad de mi país (Brasil). Debo señalar que, el Prof. Gubern me ha orientado respetando mi estilo y particular manera de concebir este trabajo;

Prof. Rosa Franquet, que me ayudó a madurar el tema desde mis primeros días en el curso de doctorado y que me acompañó en toda mi trayectoria académica en la Facultad;

las **Profs. Mar Fontcubierta y Amparo Moreno**, integrantes del Seminario de Estudios sobre la Mujer y los Medios de Comunicación, cuyos trabajos y la dinámica de actuación han traído la discusión de este tema al seno de nuestra facultad;

la **Prof. Magda Alberó**, cuya orientación metodológica me ha enseñado a construir un trabajo científico;

el **Prof. Ivan Tubau**, por sus comentarios del contenido y de la forma de presentación del trabajo.

A los profesores brasileños:

Prof. Moacyr Cirne, autor de diversos libros sobre cómics y prof. del Deptº. de Comunicación Social de la Universidad Federal Fluminense y el **Prof. Silvano Bezerra da Silva** del Departamento de Comunicación Social de la Universidad Federal de Paraíba, que me han aportado informaciones y bibliografía básica, sobre los cómics en Brasil.

Al personal de la "Maurício de Sousa Produções":

Al Dibujante **Maurício de Sousa** y **Maira Cristina Silva** (del sector internacional de la empresa), que con mucha simpatía y buena voluntad me facilitaron todos los datos e informaciones necesarias para el trabajo.

A mis colegas de doctorado:

Eternos amigos, hechos desde el 1986: **Lúcia Helena González** y **Javier Lizarzburu**, que entre otras cosas, me enseñaron a comprender mejor la realidad de América Latina;

Rosa Rodríguez, **Fernando Zabaco** y **Claudette Chitolina**, que comentaron mi trabajo incentivándome a mejorarlo cada vez más;

y **Albert Sáez i Casas**, con quien compartí momentos muy agradables realizando un trabajo de investigación.

A los secretarios del curso de Doctorado:

Lluís Alonso, del Departamento de Periodismo y **Jordi Villa**, del Departamento de Comunicación Audiovisual; ambos me dedicaron mucha atención y amabilidad a la hora de resolver las múltiples burocracias y papeleos exigidos por la vida académica moderna.

Al personal de apoyo técnico:

Sabino García y Xeluca Fernández hicieron la primera corrección del castellano;

mis alumnas de Lengua Portuguesa **Eva Navas, Judith Medall, Marie-Claudine Geada, Laura Sánchez y Maria Assumpta Forteza** me ayudaron a traducir del portugués al castellano los títulos de las historietas, nombres de personajes de cómics y de juegos infantiles;

David Hernández hizo la corrección final del castellano y pasó al ordenador esta Tesis;

y la **Dirección de la Escuela Universitaria de Traductores e Intérpretes de la UAB**, que me permitió la utilización de sus ordenadores para la realización de este trabajo.

Al personal de apoyo moral y afectivo:

Gabriel Amat el meu company, còmplice de somnis i secrets, qui ha estat al meu costat al moment de la meva vida en que més ho necessitava;

Maria Lola Luque, mi amiga, vecina, confidente y compañera de viajes;

Ermenegyldo Munhoz, fiel amigo de todas las horas, con quien camino de lado a lado y mano a mano;

Natalia Ildeson, que me ayuda en mi búsqueda de vivir en armonía y que me estimuló a realizar este trabajo según mi especial forma de sentirlo;

Liberata García, que en Barcelona es quien me cuida y ayuda como si fuera mi madre;

Mis eternos amigos **Mario Angelo**, **Nora Carvalho**, **Graça Sampaio**, **Jairo**, **Leilah Braune**, **Bernardo**, **Anne-Marie Devos** y **Rui Barbosa Rocha**, **Rosalia Filizola** que en un momento de crisis de esta doctoranda, "*me deram a maior força*".



Mônica Nº 22, Editora Globo, 1988

HOMENAGEM ESPECIAL

Minha homenagem e agradecimentos especiais vão dirigidos à mulher que me ensinou a ler e que tem me incentivado a viajar pelo mundo, a tocar violão, pintar, escrever e a sonhar. É a pessoa que mais assiduamente me dá ânimos para estudar, descobrir e reflexionar a vida. Ensinou-me sobretudo, que é sempre possível cruzar a linha do horizonte.

Aminha mãe,

Yolanda Saraiva



HOMENAJE ESPECIAL

Mi homenaje y agradecimientos especiales van dirigidos a la mujer que me ha enseñado a leer, y que me ha incentivado a viajar por el mundo, a tocar la guitarra, pintar, escribir y a soñar. Es la persona que más asiduamente me dio ánimos para estudiar, descubrir y reflexionar sobre la vida. Me ha enseñado, sobre todo, que es siempre posible cruzar la línea del horizonte.

A mi madre,

Yolanda Saraiva



I) INTRODUCCIÓN

De las numerosas posibilidades en el campo de la Comunicación Social, siempre tuve especial interés por la línea de investigación que centra sus estudios en los efectos y reacciones que ejercen los medios de comunicación de masas en el comportamiento y actitudes humanas. Me parece importante reflexionar sobre el papel que juegan en la construcción (o solidificación) de nuestras percepciones del mundo. ¿Hasta dónde nos influyen? ¿Hasta qué punto refuerzan antiguos valores y prejuicios? ¿O por el contrario, nos ayuda a reflexionar sobre la realidad presente y a descubrir nuevas maneras de pensar el mismo tema? En otras palabras, dentro del amplio estudio sobre los distintos procesos de la comunicación, he dedicado mi atención a cuestionar la manera cómo las personas (público receptor) reciben o "digieren" la gran cantidad de informaciones que les llega a través de los **mass-media** (descodificación del mensaje) y también, a indagar sobre las reacciones y efectos por ellos producidos en la manera de pensar o actuar de las personas.

Durante los seis años que ejercí como profesora en el Departamento de Artes y Comunicación de la **Universidad Federal da Paraíba**, dediqué mi enseñanza e investigación a reflexionar con mis alumnos sobre los contenidos clasistas, racistas y sexistas presentados sobre todo en televisión, prensa y publicidad. Esto me ha llevado a reflexionar sobre la responsabilidad de los medios de comunicación en la formación de los niños y en qué medida estos medios transmiten una visión clasista, sexista y racista al receptor

infantil. El niño, por su inocencia e inexperiencia naturales, está -al contrario del adulto- mucho más indefenso (y por lo tanto, mucho más abierto) al ataque cotidiano de una gran cantidad de informaciones que le llegan a través de los "mass-media", y esto me preocupa...

Los medios de comunicación, además de informar, formar, entretener o divertir, cumplen también una importante función de transmisor de ideologías y por lo tanto, educa. Ésta es la perspectiva que pretendo desarrollar en la presente investigación: los medios educan. ¿Pero cómo? ¿A qué concepto de mundo responden? ¿Qué visión educativa transmiten a sus consumidores infantiles? ¿Dividen sus públicos en femenino y masculino? ¿Qué criterios utilizan para ello?

El medio elegido para el presente trabajo es el cómic, por razón de gusto personal (leí muchas historietas cuando era niña y me encantaban), y otra académica (considero que aún queda mucho por investigar y descubrir con respecto a este popular medio de comunicación). El universo estudiado lo limitaré exclusivamente al de las revistas de cómics dirigidas al público infantil.

LOS OBJETIVOS DE ESTA INVESTIGACIÓN SON:

OBJETIVO GENERAL:

Hacer una reflexión teórica sobre el papel educativo de los cómics destinados al público infantil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Reflexionar sobre los estereotipos sexuales de personajes de historietas de cómics infantiles;

Analizar los estereotipos sexuales presentes en una revista brasileña de cómics para niños.

La presente investigación se basa fundamentalmente en dos partes: una teórica y otra práctica. La primera, se dedica a hacer una reflexión sobre el cómic como un medio de comunicación de masas, y como tal, transmisor de ideología y por lo tanto, afecta al proceso educativo de su público lector. La segunda parte analiza estos aspectos teóricos dentro de una realidad concreta, donde se hace el análisis en una revista de cómics brasileña, dirigida al público infantil.

★ En el primer capítulo, el tema se introduce a través de definiciones y caracterizaciones específicas del cómic. Partiendo de la base de que los tebeos son transmisores de ideología, se estudia la relación directa de este medio con el proceso de educación informal de los niños.

★ En el segundo capítulo se profundiza la discusión sobre los cuidados que deben tener los medios de comunicación especialmente dirigidos al público infantil, la educación sexista transmitida a los niños a través de ellos y la diferenciación de las revistas de cómics destinadas a un público femenino y masculino. A continuación de este apartado, se hace una reflexión inicial sobre la relación entre tres parejas de personajes conocidos en el mundo del cómic.

★ En el tercer capítulo se expone la situación del mercado brasileño de cómics infantiles y dentro de este contexto se explica quien es el dibujante autor del cómic elegido para el análisis, sus actividades profesionales como artista y empresario de cómics y dibujos animados en Brasil. En este apartado también se hace una descripción de la revista seleccionada.

★ El cuarto capítulo se compone del análisis de campo. Se explica la metodología utilizada, se describe los personajes (principal y secundarios) y se hace el resumen y análisis de los números seleccionados de la revista.

★ El quinto capítulo presenta las conclusiones obtenidas en la investigación como también se hace algunas sugerencias sobre el tema "cómic y niños", y el séptimo apunta la bibliografía utilizada para la realización del presente trabajo.

Me siento afectivamente ligada a esta investigación por el hecho de que la Pandilla de Mônica ("**A turma da Mônica**") ha sido una de las lecturas preferidas en mis tiempos de niña y adolescente, así como lo ha sido de muchos brasileños y brasileñas de mi generación.

Espero que el presente trabajo pueda aportar, a los demás interesados en el tema, algunos puntos de partida para una reflexión más profundizada. El sexismo actual puede y debe ser superado. Y la educación a través de los medios de comunicación - los cómics aquí referidos de manera especial - pueden contribuir a crear una sociedad más justa, en la que uno no encuentre limitadas sus posibilidades como individuo, por haber nacido hombre o mujer.

Esta investigación va dirigida a todos los educadores y comunicadores preocupados por la repercusión de los **mass-media** en la formación de los niños.





UNA OBSERVACIÓN ORTOGRÁFICA

Comic originalmente es una palabra inglesa que se ha incorporado en el vocabulario castellano contando con una amplia difusión. Pero para "castellanizarse", necesitaría un acento para estar de acuerdo con la regla pertinente a las palabras llanas. Consulté a algunos profesores de lengua y a algunos periodistas: ¿Qué hacer? Los libros sobre el tema están escritos indistintamente con o sin acento, algunas veces subrayado, otras no, depende de cada autor o traductor. Los más exigentes de la normativa de la lengua me aconsejaron a subrayarla o poner entre comillas todas las numerosas veces que yo escribiera la palabra "**COMICS**". Esta opción me pareció poco práctica. Decidí, pues, que para este trabajo, cómics sería utilizado y asumido como parte ya integrante del léxico español. De la misma forma que utilizamos con toda tranquilidad y sin prejuicios otras palabras anglosajonas cotidianamente: hacer **auto-stop**, rayo **laser**, **nylon**, **superman**, etc.

O sea, cómic en la presente investigación será acentuado y sin comillas. También será utilizado como sinónimo, la palabra *tebeos*. El término *historieta*, será utilizado tanto para designar el medio, como también cada una de las historias que componen una revista de cómics.

A. DEFINICIONES

PRIMER CAPÍTULO

I) EL MUNDO DEL CÓMIC

A. DEFINICIONES p. 19

B. CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES DEL MEDIO .. p. 26

C. EL CÓMIC COMO TRANSMISOR DE IDEOLOGÍA..... p. 37

D. EL CÓMIC Y SU PAPEL EDUCATIVO p. 52

A. DEFINICIONES

Este polémico medio de comunicación de masas nos muestra su complejidad a la hora de intentar definirlo. Por otra parte, y según el idioma, hay diferentes términos para expresarlo. En Francia es conocido como **bande dessinée**, en Portugal **banda desenhada** o **quadradinhos** y **fumetti** por los italianos. En Brasil se le conoce por **quadrinhos** o **gibi**. En España, por cómic o tebeo. En la mayoría de los países latinoamericanos, se le conoce por el nombre de historieta, a excepción de Puerto Rico y Costa Rica, donde son usualmente llamados "pasquines".

Veamos cómo los expertos definen el cómic:

. *"Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética..."*

(Gubern, Román, 1979: 35)

. *" Banda desenhada define-se como sendo uma narrativa visual - podendo ou não possuir narrativa verbal - formada por uma sequência de desenhos ou signos icónicos, que se sucedem cronologicamente e que, no seu conjunto, é passível de ser impressa, à semelhança das publicações periódicas. "*

(Ferro, João Pedro, 1987: 21)

. " Definir-se-á portanto a banda desenhada como uma história desenhada e impressa. "

(Renard, Jean-Bruno, 1981: 1)

. "Es una forma narrativa, cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen. La función de la imagen es - en esencia - bastante más que ilustrativa, por cuanto la acción es sustentada por palabra e imagen; de ahí que ambos sistemas se necesiten mutuamente."

(Baur, Elisabeth K., 1978: 23)

. " ... o discurso quadrinizado deve ser entendido como uma prática significante e, mais ainda, como uma prática social que se relaciona com o processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade. Para nós, portanto, os quadrinhos formam-se como um agenciamento/desencadeamento de imagens que se estruturam e se articulam a partir de cortes especiais e temporais, e gráficos, acarretando um tempo narrativo capaz de problematizar o tempo de leitura. Sua especificidade em assim sendo, é a especificidade de um discurso gráfico-narrativo que se dá através de saltos conteudísticos (os cortes). O quadrinho, narrativa gráfico-visual, pois, existe como prática significante no interior de discursos artísticos. Sua especificidade, em sendo uma linguagem carregada de bens simbólicos e/ou de elementos gráficos, implica uma história que, como já vimos, tem início no século passado. "

(Cirne, Moacy, 1982: 18)

. " ... O quadrinho é um produto de raízes populares. E mais popular ainda foi a sua difusão. (...) As histórias em quadrinhos são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. "

(Luyten, Sônia M.Bibe, 1987: 9-11)

. " ... Uma página de história em quadrinhos não é mais que um desenho, como outro qualquer, que só poderá ser visto por uma minoria de pessoas se não for mecanicamente reproduzido nos milhares de exemplares de que se compõe una edição de revista. "

(Oliveira, Reinaldo de, en el libro de Moya, Alvaro de, 1977: 261)

. "... utilizo los cómics para exteriorizar lo que llevo dentro y quiero contar a los demás. Pero más que nada, son una manera de manifestación artística, intelectual, emocional, etc. Todo esto yo lo podría difundir a través de muchos canales de comunicación. Pero elegí los cómics porque se me han presentado como el mejor vehículo para comunicarme con la gente."

(Sousa, Maurício de, en entrevista realizada en la "**Maurício de Sousa Produções**.", en São Paulo, agosto de 1989, pág. nº 124 de este trabajo.)

Las siguientes definiciones fueron recopiladas y comentadas por Rodrigues Diéguez, en su libro sobre la utilización didáctica del cómic: (Diéguez, J.L. Rodríguez, 1988: 17-22)

. " *Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas.* " (Coma, Javier, 1979)

. " *La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...). Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.* " (Eco, Umberto, 1973)

. " *Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos.* " (Dahrendorf, M., 1973)

. " *Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boom, crash, bang, etc.).* " (Rosetti, Manacorda de, 1976)



. " *Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista en su aspecto puramente literario.* "

(Laiglesia, Juan Antonio, 1969)

. " *Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al comic en cuanto a tal.* "

(Ramírez, Juan Antonio, 1975)

. " *El comic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin este requisito de difusión masiva; por otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva.* "

(Loras, F., 1976)

. " *El comic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencial inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico.* "

(Paramio, Ludolfo, 1971)

. " El comic es una expresión figurativa, una narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta ... y el globo. "

(Arizmendi, M., 1975)

. " La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza. "

(Zielinski, Manuel Muñoz, 1982)

. " La historieta o comic (...) puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan, o verbalizan. "

(Martín, Antonio, 1978)

Las anteriores definiciones no me parecieron completas (sí, tomadas aisladamente) para conceptualizar los cómics según mi punto de vista. Tras una reflexión sobre ellas, he intentado definirlos dentro de la perspectiva con la cual pretendo trabajar:

El cómic (historieta o tebeo), es un medio de comunicación de masas, cuyas historias son narradas por medio de imágenes dibujadas y texto interrelacionados. Su unidad básica es la viñeta (o cuadro), que, cuando se presentan enlazadas encadenadamente forman la estructura secuencial del relato. Puede ser publicado en almanaques, periódicos o revistas. Además de informar y entretener, tienen junto a otros medios masivos, un papel en la formación del niño. El cómic es transmisor de ideología y por lo tanto afecta a la educación de su público lector.



B. CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES DEL MEDIO



Mafalda N°9, Editorial Lumen, 1986

Según Steimberg (Steimberg, Oscar, 1977: 22-28), a las personas les gusta leer historietas sencillamente porque su lectura produce placer. Afirma que básicamente hay tres tipos de placer: en primer lugar, el placer de leer una historia en dibujos y sobre todo en color. Intercambiar texto e imagen cansa menos la vista que la lectura de diversas páginas de texto escrito. En segundo lugar, la posibilidad imaginaria que brinda la historieta con el poder imaginar y transportarse a cualquier aventura, en un paseo con distintos personajes. En la televisión o en el cine, el espectador ve la imagen en acción, en una secuencia de movimientos dinámicos. En la historieta, el lector tendrá que utilizar mucho más la imaginación una vez que la imagen es estática; el movimiento y la acción lo suplirá el lector con su imaginación. Lo mismo pasa con las voces de los personajes y los

sonidos: tendrán que ser imaginados. Otro placer será el de que a través de la lectura de las historietas, escuchemos cuentos, y esto nos resultará un acto muy gratificante. Basta recordar la imagen de nuestras madres y abuelas contándonos historias en la cama antes de dormir.

Y si leer cómics produce una agradable sensación de placer, cuando se presenta el momento de su elección en un quiosco o tienda, encontramos una gran cantidad de temas que, en una primera aproximación, se podrían clasificar en: historias sentimentales, de superhéroes, de aventuras, de ciencia-ficción, inspiradas en dibujos animados, eróticas, de **western**, de terror, de cuentos folklóricos, fábulas, de historias de la vida cotidiana, policiacas, de crítica social y política, "femeninas", pornográficas, etc.

Una peculiaridad que se observa es la diferenciación por edades del público lector de revistas de cómics: historietas infantiles, juveniles y para adultos.

Una segunda división de público se observa aún: el público femenino y el masculino. De ello hablaré más detalladamente en un posterior capítulo.

Una buena historia infantil puede no solamente pertenecer a los niños. Su valor puede extrapolar al destinatario. Hay, por ejemplo, géneros que atraen igualmente al público infantil como al adulto, como puede ser el caso de muchos héroes: *Batman y Robin*, *Superman*, *Capitán Trueno*, *Donald*, *Mickey*, etc.

Pero es fundamentalmente la temática abordada (y sobre todo la manera de cómo es expuesta) el punto determinante para definir si una revista está dirigida a un público compuesto por niños, adolescentes o adultos.

Además de la temática tratada, otra característica que define la edad del lector de tebeos es el tipo de lenguaje empleado - que será obviamente distinto, si la revista está destinada a niños, a jóvenes o a adultos.

Por convención, hay tres temas básicos que no deben aparecer en un cómic destinado a los niños: sexo explícito, drogas y violencia. Pero en lo que se refiere a este último tema, no siempre existe un cuidado especial en los contenidos de las historietas. Últimamente, la violencia se hace presente no solamente en los cómics, sino también en otros medios destinados al público infantil. Es la televisión la que más ha sido condenada por inducir a los niños a la agresividad. Pero seguramente, los cómics no escapan también a esta crítica.

También se hace una diferenciación más bien ideológica entre los llamados cómics tradicionales y los críticos. En el cómic tradicional se mantiene un código ideológico conservador, con el fin de sostener una determinada visión del mundo y su sistema de valores dominantes.



El cómic crítico, en líneas generales, sería aquel que presenta en su forma y contenido, una perspectiva crítica hacia los distintos aspectos de la sociedad. Este tipo de historietas, que modifican la estructura del discurso, y la lectura de la sociedad, han tenido un papel de sensibilización en procesos de rupturas políticas, como por ejemplo, los cómics de la Cuba castrista y la Nicaragua sandinista.

" ... la historieta crítica, cuyo papel es el de oponerse a esa ideología dominante. Surge como negación del texto tradicional y como afirmación del instrumento o medio. Y exige una lectura diferente, aunque siga siendo un producto de consumo. "

(Perez, Y. Maria, 1984: 112)

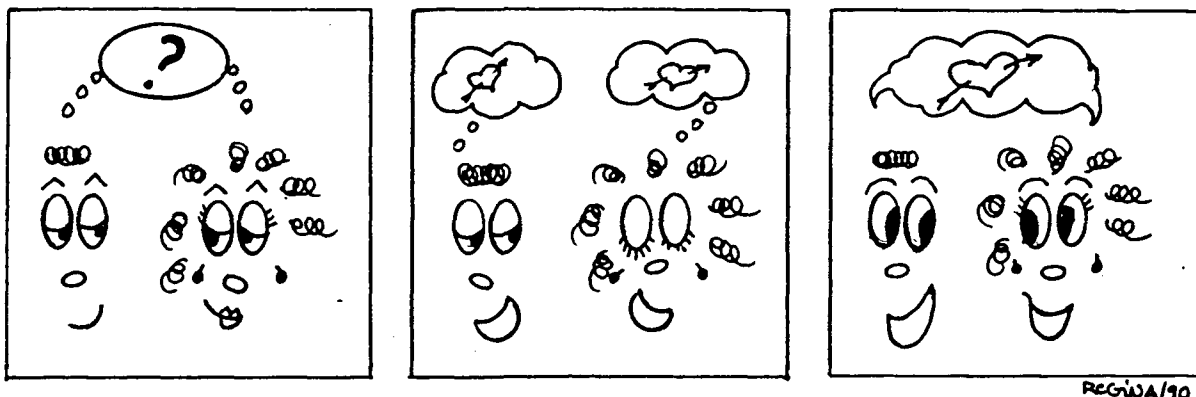
Y bajo este punto de vista, hay algunos héroes latinoamericanos que obtuvieron considerable éxito editorial en sus países: *Mafalda*, de Quino (Argentina); *Fradim y Graúna*, de Henfil (Brasil); *Los agachados*, de Rius (México) y *Pueblo*, de Pancho (Costa Rica), sólo para citar los más conocidos. Estas revistas están destinadas en su mayoría a un público adulto, que se identifica políticamente con las reivindicaciones y cuestionamientos diversos que definen la personalidad de sus protagonistas.

Mafalda Nº7, Editorial Lumen, 1984



PERO HAY ALGO IMPORTANTE QUE MERECE SER SUBRAYADO:

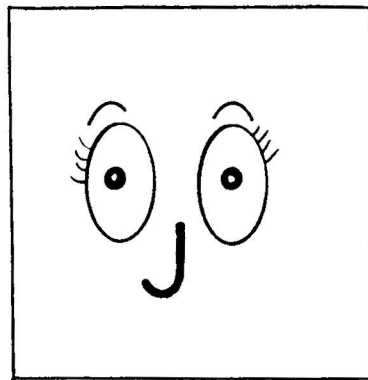
En el cómic, la imagen tiene una función de mayor peso e importancia. Los signos lingüísticos (texto de la viñeta y de los globos) y los fonéticos (onomatopeyas), hacen más bien una función de apoyo a los signos icónicos (dibujos), interrelacionándose entre ellos. Un cuadro que contiene una carga más grande de texto que de imagen no estará en armonía con la característica del medio. Veamos un ejemplo: una secuencia de tres viñetas puede emitir un mensaje sin el auxilio del texto. La decodificación no será perjudicada por esto.



Pero si sólo utilizáramos los signos lingüísticos y fonéticos representando la misma secuencia de imágenes, su lectura nos resultaría muy aburrida.



!!! OJO !!!



Aquí tenemos otro ejemplo: la cantidad de texto es más grande que la de imagen. La lectura se hace pesada al cabo de un tiempo.

MAKINAVAJA

«EL ULTIMO CHORISO»

HOLA TODOS

Y UN CHALE EN LA SIERRA, EN UNA URBANIZACIÓN GRANDE, PERO DISCRETA...

Y NO TOLVIDES DE LOS GASTOS PA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOLO...

¿ES CAN TRAO, UN PERRO O QUÉ?

¡HI DICHO HOLA EDUCADAMENTE Y NADIE MA RESPONDIÓ... CAGON DIO... ES CAQUI YA NO QUEDA EDUCACIÓN NI BUENAS MANERAS... O QUÉ?

¡VETALAMIERDA Y NON PRENES. QUESTT MOS MU OCUPAOS!

TAL COMO ESTÁ, HOY EN DÍA LALBAULIERIA, TIENES QUE CONTÁ LO MINIMO UN KILO. PAL SOLO...

Y ADENÁ, LO DO TEKIS DE DISPERSIÓN, Y LA FURGONETA PAL TRANSPORTE...

CLARO, QUE ETE E UN GASTO APARENTE MÁS QUE NA, PORQUE A POSTERIORI, SE PUEDE AMORTISAR PARTE DEL CAPITAL, REVENDIÉNDOLO OTRAS VES...

LUEGO HAY QUE INCLUI TAMBIEN LOS GASTOS DE AVITUALLAMIENTO Y MANUTENCIÓN DE LO MENOS TRENTA DIAS...

¿O CHE PIRATA... ¿DE QUÉ VAN ETOS?

SI, Y QUE TIENEN QUE SE LEGALES, CUIDAOS... QUE POR UNA TONTERIA DE QUERE AHORRAR NOS CUATRO CHAVO, NO VAYAMO A PONER EN PELIGRO TODA LA OPERACIÓN...

¿O MANTENIÉNDOLO COMO BIENES PATRIMONIALE DE LA EMPRESA, QUE SE PUEDE AMORTISAR, USÁNDOLO EN FUTURA OPERACIÓN...

NAAA QUESTAN PLANEANDO UN SEQUESTRERO O NO SE QUÉ

SI

AH, Y NO TOLVIDES DE INCLUI UNA PREVISIÓN DE GASTOS PA LA INFRAESTRUTURA DE APOYO...

PUE COMO MINIMO HABRIA QUE PENSA EN DOSE O TRESE KILO, YA QUE TIENE QUE SE, UN PISO ELEVADO, Y LO SUFICIENTEMENTE PROXIMO, QUE PERMITA EL CONTROL VISUAL DE LA BASE OPERACIONES PRIMIPAS, Y PODER DAR LA ALARMA CON RAPIDEZ, EN CASO DE PELIGRO...

QUE TE CALLE YA JODEEE ¿NO TEMO DICHO QUE TAMOS CURRANDO?

¿TU CREEES QUE SERÁ NESESARIO?

HOMBREEEE... ESTAS COSAS SE HASEN BIEN, O NO SE HASEN

HOMBRE... YO SOLO QUERIA AYUDA...

¿AYUDA?

SI

¿FALE CUANTO?

OCHE... PCHST... YO CREO QUEEE...

PO SAGRADEJE, CONO... PERO ESO SE TRATA DE UN TRABAJO MU SIENFIFICO Y ESPECIALISAO

¿Y A QUIEN DESNE PETQUEROS CA...

ADENÁ, QUE NO IBAMO CON TANTA FLORITURAS Y MANANGAS COMO VOSOTROS

LA IMAGEN, SEGUN ROLAND BARTHES

En su clásico texto sobre "La retórica de la imagen" (1986:29-47), Roland Barthes hace un estudio sobre la imagen, donde a partir del análisis de un anuncio publicitario, define en tres los tipos de mensajes (y la relación que éstos establecen entre sí) que puede contener la imagen: un mensaje lingüístico y dos de naturaleza icónica (el mensaje codificado y el no codificado).

1. EL MENSAJE LINGÜÍSTICO

Para descifrar este nivel del mensaje, el saber necesario es el conocimiento de la escritura y de la lengua en la cual está escrito el texto. En el cómic, generalmente, hay un texto arriba o alrededor de la imagen., existiendo una relación complementaria entre ella y el texto.

Según el autor, en la actual comunicación de masas, el mensaje lingüístico está presente en todas las imágenes, y por ello afirma que no constituimos -como se ha dicho- una "civilización de la imagen", en la medida en que la escritura y la palabra siguen siendo elementos fundamentales en la estructura de la información.

A nivel del mensaje literal, la palabra ayuda a identificar los elementos de la escena y la escena misma, constituyéndose en una descripción (generalmente parcial) denotada de la imagen.

" ... Toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados, de la cual el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás."

(Barthes, Roland, 1986:35)

A través de distintos significados de la imagen, el lector se ve obligado a hacer una selección en un sentido escogido de antemano. En estos casos, el lenguaje tiene una función selectiva, pero elucidatoria.

En el cómic y en el humor gráfico, la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen se complementan entre sí.

" ... En estos casos (...), la palabra y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y la unidad del mensaje tiene ligar a un nivel superior."

(Barthes, Roland, 1986:37)

Estas dos funciones del mensaje lingüístico pueden coexistir en un mismo conjunto icónico. Cuando la palabra tiene un valor sustitutivo, la imagen es la que soporta la carga informativa. En este caso, en cierto sentido, la imagen es más "perezosa". Barthes, una vez más, ejemplifica su afirmación refiriéndose a los cómics:

" ... En ciertos cómics destinados a una lectura "acelerada", la diégesis aparece confiada en su mayor parte a la palabra, mientras que la imagen recoge las informaciones atributivas, de orden paradigmático (status estereotipado de los personajes): se hace coincidir el mensaje más trabajoso con el mensaje discursivo, para evitar al lector apresurado el aburrimiento de las "descripciones" verbales que, por el contrario, se confían a la imagen, es decir, a un sistema menos "trabajoso".

(Barthes, Roland, 1986: 38)

2. EL MENSAJE ICÓNICO CODIFICADO

Es la imagen pura, literal, o sea, la imagen denotada. Para Barthes, la fotografía (sin trucajes) es, entre todos los tipos de imágenes, la única capaz de transmitir la información literal. El autor opone la fotografía (mensaje sin código) al dibujo (aunque denotado, es un mensaje codificado). La naturaleza codificada del dibujo se pone en manifiesto a tres niveles:

- a. La reproducción de un objeto o escena a través del dibujo obliga a realizar un conjunto de transposiciones reglamentadas; no existe nada como un estado natural de la copia pictórica, y todos los códigos de transposición son históricos.
- b. La operación de dibujar (la codificación) provoca una separación entre significado y significante: el dibujo no reproduce todo -sin por ello dejar de ser un mensaje potente, La denotación del dibujo es menos pura que la denotación fotográfica, pues no hay dibujo sin estilo.

c. De la misma manera que el resto de los códigos, el dibujo exige un aprendizaje.

" ... La "hechura" de un dibujo es ya en si misma una connotación; pero, al mismo tiempo, y en la medida en que el dibujo exhibe su codificación, la relación entre ambos mensajes resulta profundamente modificada; ya no se trata de la relación entre naturaleza y cultura (como en el caso de la fotografía), sino de la relación entre dos culturas: la "moral" del dibujo no es la de la fotografía."

(Barthes, Roland, 1986:40)

3. EL MENSAJE ICÓNICO NO CODIFICADO

En este caso la relación entre significantes es casi tautológica. Los signos de este mensaje no están codificados. Para descifrar este nivel de la imagen, no se necesita otro saber que el que depende de nuestra percepción; se trata, por tanto, de un saber casi antropológico. Para Barthes, en este nivel del mensaje, cuanto más se desarrollan las técnicas de difusión de la información (especialmente de las imágenes), más medios proporciona para enmascarar el sentido construido bajo la apariencia del sentido dado.

La originalidad de este sistema reside en el hecho de que el número de "lectores de una misma imagen varía según los individuos".

"... No obstante, la variación de las lecturas no es anárquica, sino que depende de los diferentes saberes utilizados en la imagen (un saber práctico, o nacional, o cultural, o estético) y tales saberes pueden clasificarse, entrar en una tipología."

(Barthes, Roland, 1986:42)



C. EL CÓMIC COMO TRANSMISOR DE IDEOLOGÍA



" ... os quadrinhos são a mensagem
ou a massagem? "

" ... los cómics son el mensaje
o el masaje? "

(Cirne, Moacy, 1970: 12)

Los medios de comunicación de masas en general, los cómics aquí referidos especialmente, no son buenos o malos por sí solos. Reducir su capacidad como instrumento de comunicación y poder sería una actitud poco científica. Pero lo que me parece realmente importante observar son los aspectos más destacados de sus contenidos: personajes que se presentan y cómo son presentados, modelos de vida y de sociedad que reproducen o cómo son reflejadas las relaciones entre las personas. Es decir, verificar a qué tipo de intereses responden y a qué tipo de ideología sirven. Estos cuestionamientos podrían ser mejor explicitados a partir de la formulación de algunas preguntas:

- ¿POR QUÉ NO EXISTEN HÉROES OBREROS?
- ¿CUÁLES SON LAS CLASES SOCIALES QUE MÁS APARECEN EN LAS HISTORIETAS?

- ¿CUÁNTOS HÉROES NEGROS EXISTIERON O SOBREVIVIERON EN EL MUNDO DEL CÓMIC?
- ¿DÓNDE ESTÁN LAS HEROÍNAS BLANCAS Y/O NEGRAS?
- ¿CÓMO REFLEJAN LAS HISTORIETAS PROBLEMAS CONCRETOS COMO LAS DIFERENCIAS DE CLASE, RAZA Y SEXO EXISTENTES EN LA SOCIEDAD?

Los cómics son producidos por grupos de prensa y autores que comparten hábitos, ideas y costumbres de la sociedad donde viven. Es decir, su producción es fruto de un contexto social, político, económico, etc. La Prof. Elizabeth K. Baur, en su libro titulado "La historieta como experiencia didáctica" (Baur, Elizabeth, 1978: 71), al hacer un análisis marxista de la producción de cómics, se remite al concepto de Marx y Engels para definir ideología, y ve la historieta como parte de un sistema ideológico bien definido. También me remitiré a este mismo concepto, cuando sea utilizado en el presente trabajo.

" ... Ideología, en el sentido de Marx y Engels, significa un sistema de creencias sociales (políticas, económicas, jurídicas, pedagógicas, morales, filosóficas, etc.) que expresa determinados intereses de clase y que encierra correspondientes normas de conducta, actitudes y valoraciones."

(Baur, Elizabeth K., 1978: 71)

El Prof. Moacy Cirne en sus trabajos publicados, también analiza críticamente a los cómics a partir de una lectura marxista: para él, los cómics de una manera general están a servicio de la ideología de la clase dominante.

Veamos lo que dice:

" ... Como prática significativa, o quadrinho - assim como qualquer discurso artístico - assume, por outro lado, a prática ideológica em sua concretude temático-gráfico-estrutural. Diga-se de passagem: entendemos a ideologia a partir de uma leitura althusseruana. Desse modo, os quadrinhos seriam aparelhos ideológicos de Estado culturais. Esta discussão remete-nos, sem dúvida, para uma discussão política. "

(Cirne, Moacy, 1982: 19)

Según el autor, los medios de comunicación serían también aparatos ideológicos como el Estado, la iglesia y la escuela, utilizados con el objetivo de mantener los intereses de la clase dominante. Para el Prof. Moacy Cirne, la ideología en los cómics aparece en todos los niveles y de forma supuestamente inocente. Y es tajante al decir que "todo cómic es político", sea liberal o conservador. Los cómics serían, en realidad, una producción de bienes simbólicos organizados ideológicamente.

En toda su trayectoria y existencia, los cómics, así como otros medios de comunicación de masas, estuvieron concebidos bajo una determinada ideología, sea de derecha o de izquierda. Cualquier estudio serio sobre los superhéroes establece un ligamen directo de este producto con la realidad social del momento.

" ... Os quadrinhos estão impregnados da ideologia pequeno-burguesa, individualista, visto que nascidos sob os signos do capitalismo e da 2ª Revolução Industrial, marcados, como o cinema, pelos instrumentos tecnológicos. "

(Cirne, Moacy, 1970: 9)

La recesión y la depresión de la economía norteamericana generaron un ciclo de ciencia-ficción (*Buck Rogers*, *Flash Gordon*, etc.). Los héroes del cómic publicados entre 1929 y 1945 nos muestran que ellos desempeñaron un papel compensador en las crisis por las cuales pasaba el país. La aparición del famoso marino *Popeye* coincide con la gran depresión económica del 29, inaugurando una serie de héroes de "brazos fuertes". La ascensión del nazismo y el aumento de la tensión internacional se ha reflejado en el cómic a través de la creación de nuevos superhéroes: *Superman* en 1938 y *Batman* en 1939, son de los primeros de una serie interminable en la galería de personajes de cómics. Cuando terminó la Segunda Guerra Mundial, cerca de cuatrocientos héroes poblaban el mundo de las historietas.

En el apogeo de este proceso de amplificación de héroes y mitos "infalibles" e "invencibles", algunos superhéroes constituyeron la propia personificación de la nación norteamericana, como el *Capitán América* o la *Mujer Maravilla*, entre otros tantos.



Mônica Nº 4, Editora Globo, 1987

La política colonialista en África abre espacio para la creación de aventuras como la de *Tarzán* o *El Enmascarado*, donde las culturas pertenecientes a los llamados "países del tercer mundo" son reflejadas desde el punto de vista del colonizador blanco. La contra-cultura y las protestas sociales de los años 60 influyeron en el nuevo cómic europeo y los cómics **underground**.

La penetración internacional de la producción infantil de Walt Disney puede ser vista como el símbolo del imperialismo del cómic y dibujos animados norteamericanos, frente a otros países del "tercer mundo". Sus historietas son publicadas en cinco mil diarios, traducidas a más de treinta idiomas y leídas en más de cien países. Algunos estudios fueron realizados sobre sus personajes y su modo de vida. En uno de los clásicos, "Para leer el Pato Donald", de Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1987), los autores hacen una interesante reflexión sobre los aspectos colonialistas difundidos a través de la obra de Walt Disney.



" ... No es novedad el ataque a Disney. Siempre se lo ha rechazado como propagandista del **american way of life**, como un vendedor viajero de la fantasía, como un portavoz de la **irrealidad**. Sin embargo, aunque todo esto es cierto, no parece ser ésta la catapulta vértebra que inspira la manufactura de sus personajes, el verdadero peligro que representa para países como el nuestro. La amenaza no es por ser portavoz del **american way of life**, el modo de vida del norteamericano, sino porque representa el **american dream of life**, el modo en que en los EE.UU. se sueña a sí mismo, se redime, el modo en que la metrópoli nos exige que nos representemos nuestra propia realidad, para su propia salvación. (...). Desde el momento en que un ser humano se halla inserto en un sistema social determinado - y por lo tanto desde su gestación y nacimiento - es imposible evadir esta necesidad de hacer y ser conciencia de su materialidad. En toda sociedad, donde una clase social es dueña de los medios de producir la vida, también esa misma clase es la propietaria del modo de producir las ideas, los sentimientos, las intuiciones, en una palabra el sentido del mundo. "

(Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand, 1987: 151-152)

Ariel Dorfman y Manuel Jofre, autores del conocido libro sobre cómics e ideología - "**Super Homem e seus amigos do peito**" (1978), opinan que los cómics tradicionales - así como ocurre a otros

medios masivos - son un instrumento de reproducción de la ideología del sistema capitalista. Y esto ocurre no porque sus productores y autores tengan una determinada militancia o posición política. El modo de producción capitalista se reproduce en cada acto, objeto o voz que lo integra. Así , tenemos que la ideología burguesa tiene la función de invertir la realidad. En las siguientes líneas, los citados autores hacen un comentario detallado de cómo se transmite la ideología dominante de forma "inocente" e "imperceptible" a través de los cómics.

" ... A ideologia burguesa tem como função objetiva inverter a realidade. Nega a existência de classes sociais, definindo os homens como um todo coerente e unido, por exemplo. Ou, em outro momento histórico, não se preocupa em negar as classes sociais, as quais aceita, senão que nega a luta de classes e propõe, em troca, a possibilidade de ascensão social para alguns (arrivismo). Também pode propor soluções universais para os conflitos: o amor (assexuado evidentemente). O papel da ideologia é eliminar as contradições que os homens e o sistema social captalista possuem. Nega ou deforma o fato histórico de que existem países desenvolvidos e subdesenvolvidos (fixando o espaço das histórias) em quadrinhos numa terra de ninguém, como, por exemplo, nos casos do Oeste, da selva ou da Cidade Gótica de Batman), nega a existência da burguesia e do proletariado (colocando o rico como paternalista e o pobre como delinqüente), nega a transformação social

(propondo um mudo circular onde sempre triunfam os super-heróis, seja Batman ou o Zorro), nega a propriedade privada dos meios de produção (mostrando nos quadrinhos apenas economias artesanais e primitivas), nega o trabalho explorado (fala-nos sempre de aventuras), nega o sistema capitalista (colocando-nos sempre diante do fruto do Bem), nega as contradições históricas e sociais (convertendo-as em problemas psicológicos de um indivíduo), nega a sexualidade (propõe dois tipos de amor: um, prazeroso, erotizado e quase bestial, e o outro, legalizado, procriador, inocente), nega a lei da livre concorrência (sobrepondo um esquema moral do mundo, ou o predomínio do acaso), nega a dinâmica da dialética (propondo simples conflitos), nega as contradições insuperáveis do capitalismo (com o super-herói superando os problemas de justiça), nega a história (mostrando um simples jogo de ações), nega o poder nefasto do capital (assinalando que o dinheiro é uma recompensa), nega os seres humanos (personificando o dinheiro), nega o social (ao mostrar os bons sempre sozinhos), nega a humanidade (colocando o super-herói como um Messias que impõe a justiça a a ordem, convertendo-o em um ser supratemporal dotado de poderes eternos), nega a justiça de classes (fazendo com que o super-herói solucione os problemas que a justiça não pode resolver), nega a

verdade (construindo o verossímil), nega a realidade (o super-herói castiga os que se rebelam, prendendo-os, ou recapturando-os para o sistema), nega a igualdade entre os seres humanos (construindo um mundo baseado em relações de domínio), nega o trabalho (os personagens estão sempre ociosos), nega a criação (originando um mundo repetitivo) e claro que, além de negar muitíssimas coisas mais, a ideologia das histórias em quadrinhos nega a si própria. "

(Dorfman, Ariel y Jofré, Manuel, 1978: 94-96)

En resumen, los medios de comunicación ante las contradicciones del sistema, confirman los valores burgueses como solución a los conflictos. La propia ideología surge de las contradicciones del sistema, y tiene como función, ocultar o deformar estas mismas contradicciones. Vale recordar lo que dicen estos mismos autores sobre la actuación de los superhéroes:

"... Em um mundo protegido pelo Super-Homem, Marx e Che Guevara são desnecessários. "

(Dorfman, Ariel y Jofré, Manuel, 1978: 96)

En el libro titulado "A banda desenhada" (1978), Jean Bruno Renard llama la atención para un punto que me parece muy importante: el papel que desempeñan en los cómics los estereotipos, en la medida en que son ellos, de algún modo, los elementos constitutivos de las ideologías.

En este sentido, me parece oportuno discutir algunos puntos con respecto a los estereotipos producidos por la sociedad.

ESTEREOTIPOS

Según el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia, ESTEREOTIPADO (no existe la definición de estereotipo) se define como algo que " ... *dícese de los gestos, fórmulas, expresiones, etc., que se repite sin variaciones.*" (1970:583), Los estereotipos se traducen en representaciones, actitudes, sentimientos, etc., y pueden hacer referencias a determinados grupos humanos, diferenciados por sexo (hombres, mujeres), raza (negros, indígenas), clase social (pobres, ricos), etc.

Andrée Michel, autora de una investigación realizada por la UNESCO sobre la presencia del sexismo en los libros infantiles y escolares (Michel, Andrée, 1987), discute con profundidad en su libro titulado "Fuera Mueles", la creación y reproducción de los estereotipos sexistas y racistas en la sociedad. Según la autora, el estereotipo puede considerarse como un fenómeno que da lugar a una distorsión de la realidad, porque supone una generalización un tanto abusiva y una simplificación desmesurada, atribuyendo a una etnia o a un sexo, una supuesta diferencia "natural". Y así define el concepto de estereotipo:



" ... Es muy corta la distancia que separa el prejuicio -definido como una creencia, una opinión preconcebida, impuesta por el medio, la época o la educación -del estereotipo, definido como algo que se repite y se reproduce sin variación, que se adapta a un modelo fijo y general, y que no presta atención a las cualidades individuales; se trata de una imagen mental uniformizada, común a los miembros de un grupo y que representa una opinión exageradamente simplificada, una actitud afectiva o un juicio no meditado. El estereotipo, sea racista o sexista, puede expresarse a través de un juicio de opinión, un sentimiento o una imagen."

(Michel, Andrée, 1987:17)

Según la autora, los estereotipos sexistas -de la misma manera que los racistas y los de clase social- tienen una función social e ideológica. Los prejuicios racistas con respecto a la raza negra, por ejemplo, son fruto de una opresión y explotación por parte de la raza blanca dominante en varios siglos de historia. Su función es justificar el mantenimiento de esta etnia en una eterna situación de inferioridad. Los libros clásicos de historia de Brasil suelen reafirmar la idea del indígena como un ser "perezoso", y por lo tanto inadecuado para el trabajo esclavo, justificando de esta forma, la casi total destrucción de esta raza. Los estereotipos sexistas se formaron y se han reproducido siguiendo la misma lógica. Tratan de legitimar, apoyar y justificar la situación de dependencia y subordinación de la mujer al hombre en la sociedad. En diversas sociedades contemporáneas podemos observar la presencia de acciones destinadas a estereotipar los comportamientos

respecto a los hombres y a las mujeres, de manera que diferencie de forma discriminatoria a unos y a otros. En nuestra sociedad, es común la referencia como modelo a ser perseguido por el hombre, los estereotipos de fuerza, poder y virilidad ("los hombres no lloran"); la mujer, deberá ser educada de forma que reproduzca los estereotipos del modelo que a ella le toca representar: fragilidad, pureza y sumisión al hombre.

"... En la medida en que aplica estereotipos sexistas, el espíritu humano opera de forma binaria, atribuyendo a las mujeres unas cualidades y debilidades que se niegan a los hombres, al mismo tiempo que se otorgan a éstos unas cualidades y defectos que se niegan a las mujeres. Es innecesario añadir que, en esta distribución de los estereotipos sexistas entre ambos sexos, el reparto no es equitativo. En efecto, se atribuyen a los hombres muchos más valores positivos (coraje, inteligencia, afirmación personal, competencia profesional, amor al riesgo y a la aventura, espíritu de iniciativa y eficacia) que a las mujeres, a quienes se presenta sobre todo desprovistas de esas cualidades llamadas "viriles", y dotadas de otras cualidades, llamadas "femeninas", de las que se supone que carecen los hombres. "

(Michel, Andrée, 1987:20)



Así tenemos que el sexismo se constituye en una idea, o un comportamiento que discrimina, estereotipa y subvalora a una persona en función de su sexo.

Román Gubern y Luis Gasca, en su libro titulado "El discurso del Comic", señalan que los cómics -así como también otros medios de la cultura de masas- han generado familias de estereotipos y de personajes arquetípicos que se han convertido en señas permanentes de identidad.

" ... Desde el borracho al héroe, pasando por el vagabundo, el sabio, el rico y el arruinado, la galería de estereotipos codificado por los comics forma una legión transnacional, sólidamente implantada en la industria editorial de los más variados países. Pero junto a esta colección de estereotipos humanos severamente codificados, y que resultan inequívocos para el lector, se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo (el asombro, el dolor, el terror) u objetos tan comunes como la tarta, el rodillo de amasar o las colillas del fumador. La tenaz estabilidad de estas representaciones icónicas inequívocas a través del tiempo y más allá de las mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales, constituye toda una lección de antropología cultural en la era massmediática."

(Gasca, Luis y Gubern, Román, 1988:32)

Con respecto a los medios de comunicación, algunos estudios van siendo realizados en el sentido de analizar los estereotipos más frecuentemente vinculados. Así, la ideología se reproduce a través de los estereotipos de CLASE (son ricos aquellos que tienen suerte y simpatía y pobres los que son perezosos, los malos y los desafortunados), estereotipos de SEXO (los personajes femeninos generalmente están en segundo plano, reproduciendo papeles de la sociedad tradicional), y estereotipos de RAZA (la relación con indígenas y negros se presenta deformada y bajo la óptica del dominador blanco. Por lo general predominan las actitudes maniqueístas del blanco-aventurero y bueno, en contraste con el indígena-perezoso y malo).

Con respecto a este punto - los estereotipos creados a partir de la cuestión ideológica del racismo, vale la pena destacar que la mayoría de los héroes de cómics y dibujos animados son blancos. ¿Cuántos son los héroes negros o indígenas existentes en cómics nacionales o extranjeros? Existe una forma de racismo explícita tanto por la inexistencia de héroes de otras razas, como también por el paternalismo de los "Tintines", "Tarzanes" y "Enmascarados" en África, o en los viajes del *Tio Rico* (representando el Imperio Disney) a los países latinoamericanos.



Zé Carioca Nº1838, Editora Abril, 1985

Es oportuno recordar aquí un personaje poco conocido en Europa, creado por Walt Disney en los años 60, cuando estuvo visitando Brasil. Según su autor, **Zé Carioca** fue concebido e inspirado en el

"carácter y costumbres del pueblo brasileño": **Zé Carioca** es un holgazán muy simpático, al cual no le gusta nada trabajar. Debe dinero a toda la gente, está siempre bailando, durmiendo bajo un árbol o haciendo trampas a la gente para sobrevivir. El alegre loro **Zé Carioca** representa la visión "disneylandiana" de los brasileños.

Por lo general, los cómics norteamericanos o europeos ven al hombre de otras razas desde el punto de vista del colonizador-blanco. Es particularmente curioso el caso de Brasil, país cuya población está compuesta en su mayoría por negros, mulatos y mestizos, no haya ningún héroe nacional con estas características étnicas. Hay algunas pocas excepciones que confirman la regla: el **Saci-Pererê**, del dibujante Ziraldo obtuvo mucho éxito sobre todo en los años 60. Este personaje fue inspirado en leyendas brasileñas de la zona rural del país. **Pelezinho** (de Maurício de Sousa) fue inspirado en el mítico jugador de fútbol - Pelé. Su revista fue publicada durante un tiempo y como no obtuvo éxito entre el público, su edición fue cancelada. **Jeremias** - también de Maurício - es un personaje secundario que aparece de vez en cuando en las historietas de **Mônica**.

El racismo en los cómics brasileños se presenta a través de la casi total inexistencia de personajes negros en las revistas de cómics nacionales, tanto en las destinadas a los niños, como también en las que van dirigidas al público joven y adulto.



☆ ☆
☆
☆

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

☆

TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN
ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES
AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991





D. EL CÓMIC Y SU PAPEL EDUCATIVO



" ¿Cómo puede decirse que no es posible enseñar a los niños haciendo hablar a los animales? "

(Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand, 1987: 14)



El proceso de educación de cada individuo no es algo estático, sino al contrario. Intensamente dinámico y continuo. Nadie es tan sabio que no le quede algo por aprender. Vivimos en un eterno proceso de aprendizaje, mucho más intenso hoy día, por la velocidad con que nos llegan las informaciones a través de las más modernas tecnologías de la información. Y también es verdad que es en los primeros años de vida de la persona cuando se construye la base de su carácter. Además de la educación formal de una persona (familiar, religiosa, escolar y académica), todos aprendemos también a través de las formas más diversas: leyendo un libro, viendo una película, en un viaje, con un programa en la televisión, escuchando una conferencia, y por supuesto, también leyendo cómics.



Si por un lado el libro infantil y la escuela caminaron siempre juntos y complementándose entre sí, no pasó lo mismo con el cómic. Al contrario, las historietas normalmente suelen ser leídas a escondidas del profesor, entre una clase y otra. A pesar de sus extraordinarias posibilidades como medio educativo, se han marginado exaltando solamente su facultad de entretenimiento.

" ... la literatura infantil es quizás el foco donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar... "

(Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand, 1987: 19)

El cómic - considerado por Javier Coma como "El arte del siglo XX": (Coma, Javier, 1978), es uno de los medios de masas que ha sido objeto de las críticas más acaloradas por su labor como reproductor de mitos, estereotipos y modelos de comportamiento. Sus contenidos ideológicos la mayoría de las veces son transmitidos de manera sutil e inconsciente, principalmente tratándose del público infantil.



CÓMIC - ¿ LA SEDUCCIÓN DE LOS INOCENTES ?

Oscar Steimberg comenta en su libro "Leyendo historietas" (1977: 43) sobre un mítico psiquiatra norteamericano - Dr. Wertham - conocido como el "abogado del diablo" de los cómics y en defensa de los niños. Asumió el papel de acusador contumaz en su libro "La seducción de los inocentes", atacando duramente las revistas de cómics infantiles con contenidos de horror y violencia. El Dr. Wertham insistía sobre los efectos desastrosos que la lectura de los tebeos podrían provocar sobre todo en los niños. Pero también creo que no sólo los tebeos infantiles están cargados de violencia y horror. Tendríamos que reflexionar si los demás medios de comunicación se preocupan realmente del contenido de sus mensajes dirigidos especialmente a los niños.



Capitán América Nº 27, Editorial Planeta-
De Agostini, 1982

Los cómics podrían constituirse en una posibilidad educativa y desmitificadora. Es necesario tomar una actitud crítica hacia ellos, reflexionando (junto a los niños, principalmente) sobre cómo presentan la realidad, qué percepciones de la vida les explican las historietas y si están colaborando a crear prejuicios o a erradicarlos.

Los modernos medios de comunicación exigen un cierto nivel tecnológico (además del económico) que requieren la utilización de mediadores para la decodificación del mensaje: vídeos, ordenadores, aparatos electrónicos, etc., que no siempre existen en las casas o no están disponibles en la escuela. El cómic es un medio sencillo, de fácil acceso y no exige mediadores técnicos para su lectura.

" ... El sujeto que lo lee, puede adaptar el ritmo de lectura - y por tanto de análisis - a su propio ritmo de decodificación, sin sentirse condicionado por una imposición temporal exterior, como puede ser el caso del cine o la televisión. "

(Diéguez, J.L. Rodríguez, 1988: 7)

El cómic permite una serie de libres recreaciones iconográficas más insólitas e imaginativas, que llegan a la distorsión grotesca propia del lenguaje de las caricaturas. Su utilización en la escuela puede ser un estímulo pedagógico para los niños, en la medida en que permite ejercitar y estimular el desarrollo de su pensamiento y la capacidad de creación. La imagen se coloca como uno de los principales elementos

en un medio destinado al público infantil. Propicia el intercambio e interacción de las dos lecturas - palabras e imagen -, ideal para el aprendizaje de los niños. Los cómics, sin ninguna duda, influyen y utilizan su fuerza de comunicación con su público lector.

*" ... Por su calidad de medios de comunicación de masas, los cómics han influido sobre las colectividades. Es éste un principio dialéctico al que ningún medio de comunicación puede sustraerse, sujetos como están a un proceso similar al que en cibernética se denomina **feed-back**. "*

(Gubern, Román, 1979: 83)

Otro uso que se puede hacer del cómic como medio educativo es en el proceso de concienciación política por parte de grupos oprimidos en la sociedad; como pueden ser: obreros, grupos homosexuales, de mujeres, de ecologistas, antirracistas, etc. Es en los países latinoamericanos donde encontramos numerosas experiencias en este sentido. En Brasil además es frecuente la utilización del cómic por órganos oficiales para campañas de salud públicas, como también entre poblaciones semialfabetizadas del área rural.

*- AVANZA Y PERFECCIONA POR FIN
TU INGLÉS O FRANCÉS CON ASTÉRIX Y TINTIN -*

STUDY COMICS MÉTODO AUDIOVISUAL Y PROGRAMADO EN 36 SEMANAS.

El método para que te rías del Inglés o Francés.

Si te quieres perfeccionar en inglés o en francés, aprende de los mejores alumnos y expertos con los mejores profesores de América y Europa. Study Comics es un método revolucionario que, cada semana y diariamente, te ofrece una combinación de lectura y vídeo con el mayor nivel didáctico complementario y todo ello sumado a un curso con diálogos, lecturas y ejercicios.

Como ves, un divertido método elaborado para ti por un reconocido experto en profesiones. Study Comics es todo lo que necesitas para avanzar en los idiomas. Desarrolla tu...

El primer libro es gratis en su versión Consultar y suscripciones: 91/308 10 25

ediciones del Prado

*" ... Ningún libro de texto, ningún **comic**, ningún programa de televisión, ninguna película, le dice al niño abiertamente que debe ser agresivo, pero no por ello creemos que no tienen ninguna influencia en su conducta agresiva. Cada uno de ellos, de diferentes maneras, está alentando la agresividad en el niño y reprimiéndola en la niña, no de forma explícita y declarada, sino con la hipocresía cómplice de quien incita a hacer algo de lo que no quiere que se le acuse. "*

(Moreno, Montserrat, 1986: 25)

El cómic posibilita su utilización bajo tres importantes puntos de vista:

. El primero sería el análisis crítico hecho en conjunto con los niños, de las revistas ya existentes en el mercado. Esta actitud podría partir de la escuela: el profesor orientando y cuestionando junto a los alumnos los contenidos de las historietas que leen. Respecto a esto, encontré en J. L. Rodríguez Diéguez la más clara y detallada exposición del tema, en su libro "El comic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza" (1988).

. El segundo posible punto de vista sería incentivar la creación de historietas por los propios niños, expresando su particular visión del mundo. Este trabajo didáctico también podría partir de la escuela, reuniendo de manera interdisciplinaria a los profesores de lengua, arte e historia. En este sentido, hay una experiencia muy interesante desarrollada por un colectivo alemán en una escuela primaria. El libro, que relata la experiencia paso a paso, se titula "Como hacemos nuestros comics" (Colectivo, 1980).

. La tercera posibilidad de utilización educativa de los tebeos nos muestra Juan Acevedo, en su libro "Para hacer historietas" (1987), dirigidos a niños, jóvenes y adultos interesados en aprender la técnica del cómic. El autor con su método, propone la utilización de la historieta desde el punto de vista de la educación popular, sistematizando una

experiencia en un taller de historieta realizado en Perú y que posteriormente ha sido repetida en varios países.

El libro resulta muy didáctico en su contenido, posibilitando la creación de cómics por parte de personas no profesionales. Además propone la utilización de las historietas como un medio de expresión y concienciación política.



SEGUNDO CAPÍTULO

II) CÓMIC Y SEXISMO

A. EDUCACIÓN SEXISTA:

ESCUELA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN p. 61

B. LOS NIÑOS Y LOS "MASS-MEDIA":

ALGUNAS PREOCUPACIONES p.67

C. REVISTAS DE CÓMICS PARA NIÑOS Y PARA NIÑAS p. 71

D. ALGUNAS HEROÍNAS DEL CÓMIC p. 80

E. ESTEREOTIPOS SEXUALES DE HÉROES Y HEROÍNAS p. 85

E.1. PEDRO Y WILMA (LOS PICAPIEDRA)..... p. 87

E.2. MORTADELO Y FILEMÓN..... p. 90

E.3. DONALD Y DAISY..... p. 94

E.4. A MODO DE CONCLUSIÓN..... p. 99

A. EDUCACIÓN SEXISTA: ESCUELA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Nosotros no organizamos el mundo de la manera más original que se nos ocurre. Al contrario, la mayoría de las veces nos limitamos a reproducir lo que ya estaba anteriormente establecido. Las formas de comportamiento elegidas por nuestra sociedad y transmitidas a los individuos a través de distintos procesos de educación, son el reflejo de la ideología que las domina. Tienen muy poco de universales y de inherentes al ser humano. Son, por lo tanto, modificables.

Diversas investigaciones, sobre todo en las dos últimas décadas, han demostrado que en las sociedades occidentales la educación de hombres y mujeres está orientada para que cada cual desempeñe distintas funciones previamente determinadas.

Entre otros, dos importantes trabajos publicados me hicieron reflexionar y dedicarme a investigar este tema. El primero, "A favor de las niñas" (1976), la autora, Elena G. Belotti, hace un estudio sobre la influencia de los condicionamientos sociales en la formación del rol femenino en los primeros años de vida. Principalmente, analiza los condicionamientos transmitidos a través de la familia, de los juegos, juguetes y de la literatura infantil, así como reflexiona sobre la educación sexista transmitida a niños y a niñas a través de las

instituciones escolares. El segundo trabajo que me ha hecho reflexionar aún más sobre el tema fue escrito por Montserrat Moreno - "Cómo se enseña a ser niña: el sexismo en la escuela" (1986). La autora analiza la discriminación sexual a través de la enseñanza básica de la lengua, de las ciencias sociales, matemáticas y experimentales. Según su punto de vista, la discriminación de la mujer empieza en sus primeros días de existencia, y que cuando los niños se encuentran en la edad escolar, ya han interiorizado muchas de las pautas de conducta diferenciada. La escuela seguirá haciendo esta discriminación de forma solapada, de la misma manera que la propaganda subliminal. En las sociedades patriarcales todos los medios educativos posibles son utilizados para obtener de hombres y mujeres el comportamiento más adecuado que les interese transmitir y conservar. El objetivo de la identificación de un niño (o una niña) con el rol para el cual lo designaron socialmente, es conseguido con mucha rapidez; y no existen elementos científicos para deducir que este fenómeno tenga raíces biológicas.

Dumbo Nº 8, Editorial Montena, 1979



Esther Nº 9, Editorial Bruguera S.A. 1978

Los Picapiedra Nº 41, Editora Valenciana, 1979



Olaf Nº 1

Editorial La Oveja Negra Ltda, 1987

Básicamente existen dos papeles considerados por la sociedad como modelos a seguir: el del dominador, determinado al varón, del cual se espera un comportamiento agresivo, fuerte, independiente, valeroso y viril. A la mujer se le ha determinado un papel secundario: de ella se espera la sumisión, la paciencia, la dulzura, el espíritu de sacrificio y la fidelidad - requisitos "indispensables" para ejercer su más importante y sublime papel en la sociedad: el de esposa y madre.

La Pequeña Lulu, selección 4, Parramón Ediciones, 1984



A partir de esta rígida tabla de mandamientos, niñas y niños desde el primer día de vida, reciben de los padres, tíos y abuelas, una orientación claramente diferenciada. En muchos países occidentales, los recién nacidos varones llevan ropitas de color azul; mientras que a las niñas se las adorna con lacitos de color rosa - los primeros símbolos que marcan la diferenciación social entre ser un varón o una hembra. La escuela tradicional, a partir de los seis años de edad, también seguirá manteniendo y reproduciendo este modelo de comportamiento.

Los picapietra Nº3, Editorial Planeta-De Agostini, 1986



" ... La escuela colaborará eficazmente en la clarificación conceptual del significado de ser niña y hará lo propio con el niño. Pero no lo hará siempre de una manera clara y abierta, sino la mayoría de las veces, de forma solapada y con la seguridad arrogante de aquello que, por ser tan evidente, no necesita siquiera ser mencionado ni mucho menos explicado. Las actitudes, los implícitos, los gestos, actúan de la misma manera que la propaganda subliminal, usada a veces de manera subrepticia en el cine y la televisión, emitiendo mensajes de los que somos conscientes pero que son mucho más eficaces que los explicitados y tienen la ventaja de que no necesitan ser razonados ni justificados. "

(Moreno, Montserrat, 1986: 10)

En España, además de las instituciones universitarias que han realizado estudios sobre el tema, otro importante centro de investigación es el Instituto de la Mujer, del Ministerio de Cultura. En los últimos años, dos importantes trabajos fueron publicados detallando este enfoque: el primero, titulado "Rosa y azul: la transmisión de los géneros en la escuela mixta" (Subirats, Marina; Brullet, Cristina, 1988), donde hacen un estudio sobre la transmisión del sexismo en la vida escolar. Las autoras analizaron las relaciones entre niños y niñas y entre ellos y sus profesores, en distintas escuelas mixtas de Cataluña. Concluyen que, aunque la diferenciación sexual haya desaparecido del sistema de normas explícitas vigentes en la enseñanza primaria, el análisis realizado sobre comportamientos verbales en clase, la mayoría de las veces escapan del control consciente del profesorado y de los alumnos. Detectan que la participación general de las niñas en las aulas tiene un menor grado en comparación con la de los niños.

Un segundo e importante trabajo fue publicado por el mismo instituto sobre los "Modelos masculino y femenino en los textos de E.G.B." (Garreta, Nuria y Careaga, Pilar, 1987) Este libro hace un estudio sobre el contenido de los textos utilizados en las escuelas de E.G.B., y analiza conjuntamente la imagen de la mujer y la del hombre por ellos representados. Averigua cuál es el rol genérico que estos textos definen para cada uno de los sexos. El resultado de la investigación indica una presencia masiva del 75% de personajes masculinos, en contraste con el 25% de la presencia femenina en los textos escolares de Lengua Española y de Ciencias Sociales. Incluso la presencia de personajes femeninos adultos es inferior a la de personajes infantiles masculinos.



Pato Donald Nº 6, Ediciones Recreativas S.A., 1965

En los cuentos de hadas tradicionales también hay una reproducción repetitiva de los roles masculinos y femeninos representados a través de los héroes y de las heroínas: o la mujer es la débil cenicienta que sólo se salva gracias al apoyo y fuerza del príncipe azul, o entonces es la madrastra perversa y envidiosa, y viven bajo un eterno y maniqueísta drama entre ser muy buena o muy mala.

" A la mujer se le concede dos alternativas (que no son tales): ser Blancanieves o ser la Bruja, la doncella ama de casa o la madrastra perversa. Hay que elegir dos tipos de olla: la cazuela hogareña o la

poción mágica horrenda. Y siempre cocinan para el hombre, su fin último es atraparlo de una u otra manera. "

(Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand, 1987: 35-36)

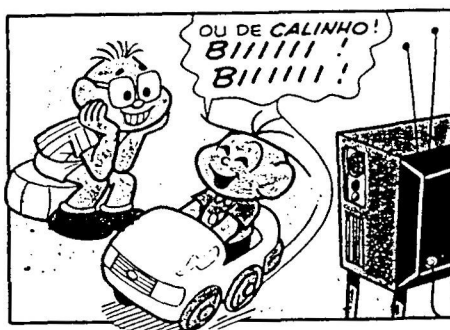
Muchos de los juegos de diversión contienen una sutil separación entre los roles masculinos y femeninos. Existe una infinidad de juguetes infantiles que podrían ser regalados indistintamente a chicas y a chicos. Pero la gran mayoría de ellos están pensados de forma diferenciada para el niño y para la niña. Los grandes almacenes suelen hacer una división (sexual) en las secciones de ventas de juguetes. Para las chicas, están los aparatos que van a prepararlas para su futuro papel en la sociedad: casitas, utensilios domésticos, muñecas que hacen pipí, cantan, bailan y dicen "mamá", cocinas y otras tantas e inimaginables reproducciones del "hogar, dulce hogar". Para los chicos, una infinidad de juguetes que les conducirán a la aventura, el riesgo y la acción: coches, trenes, aviones, juegos electrónicos, de guerra, armas, naves espaciales, etc.

" ... En la publicidad de venta de los instrumentos informáticos hay más hombres que mujeres, pero es sobre todo en todas las campañas de ventas de los juguetes electrónicos, ordenadores domésticos y pequeñas máquinas, donde se hace más presente la imagen de los niños que de las niñas. "

(Alberdi, Inés y Escario, Pilar, 1986)

En la propaganda en general de productos destinados a consumidores infantiles, cuando el producto está relacionado con la fuerza, el valor, y la acción, estará protagonizada por chicos.

B. LOS NIÑOS Y LOS "MASS-MEDIA": ALGUNAS PREOCUPACIONES



Mônica Nº 30, Editora Globo, 1989

¿Y qué tratamiento deberían dar los medios de comunicación de masas a los mensajes dirigidos al público infantil? ¿Qué cuidados han de tener en cuenta? ¿Cuál sería el perfil de la comunicación destinada a los niños?

Durante la revisión bibliográfica para este trabajo, encontré un estudio que intentaba establecer algunos puntos de partida para tal reflexión. El documento, titulado "Comunicación para niños: conclusiones y sugerencias" (Revista Chasqui, nº 16, 1985), fue elaborado por una comisión de estudiosos del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL), Organización de los Estados Americanos (OEA), Radio Nederland y la Fundación Ebert. Los criterios básicos ahí establecidos coinciden con las conclusiones del Segundo Congreso de la Asociación de Literatura Infantil en España, realizado en 1979. El documento final, además de ampliar los puntos de reflexión sobre el tema, abre camino a posibles acciones. Seleccioné algunos ítems que me parecieron de gran importancia para nosotros - educadores, investigadores y profesionales de la Comunicación Social, preocupados por la repercusión de los **mass-media** en el público infantil.

La Comisión parte del principio - y coincidiendo con mi punto de partida en esta investigación - que los medios de comunicación de masas se han convertido en factores determinantes del desarrollo intelectual y emocional del niño.

Por lo tanto, deben observar con cuidado su responsabilidad en crear y establecer patrones y valoraciones del mundo y de la vida. En este punto encontramos diversos ejemplos de la actuación de los medios con respecto a los mensajes sexistas sin tener muchas veces la conciencia de ello. Se sugiere la organización e incentivo a la formación de comunicadores especializados en el público infantil, que conozcan a fondo todas las implicaciones sociales, psicológicas y educativas del trabajo con niños. Por otro lado, los medios deberían también propiciar la participación creativa y crítica de los niños en la elaboración de sus mensajes. Dorfman y Mattelart hacen una vez más una importante observación respecto a la influencia de la literatura destinada a los niños:

" ... Los niños han sido gestados por esta literatura y por las representaciones colectivas colectivas que las permiten y fabrican, y ellos - para integrarse en la sociedad, recibir recompensas y cariño, ser aceptados, crecer rectamente - deben reproducir a diario todas las características que la literatura infantil jura que ellos poseen. "

(Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand: 1987: 17)



Otro punto que se analiza con seriedad, es la frecuencia con que los **mass-media** toman a los niños como posibles consumidores. En las últimas décadas, una infinidad de productos fueron lanzados al mercado teniendo en cuenta al ingenuo público infantil: libros, programas, revistas, moda infantil, juguetes (sobre todo electrónicos), dibujos animados, **video-clips**, grupos musicales, discos, línea de productos infantiles, etc.

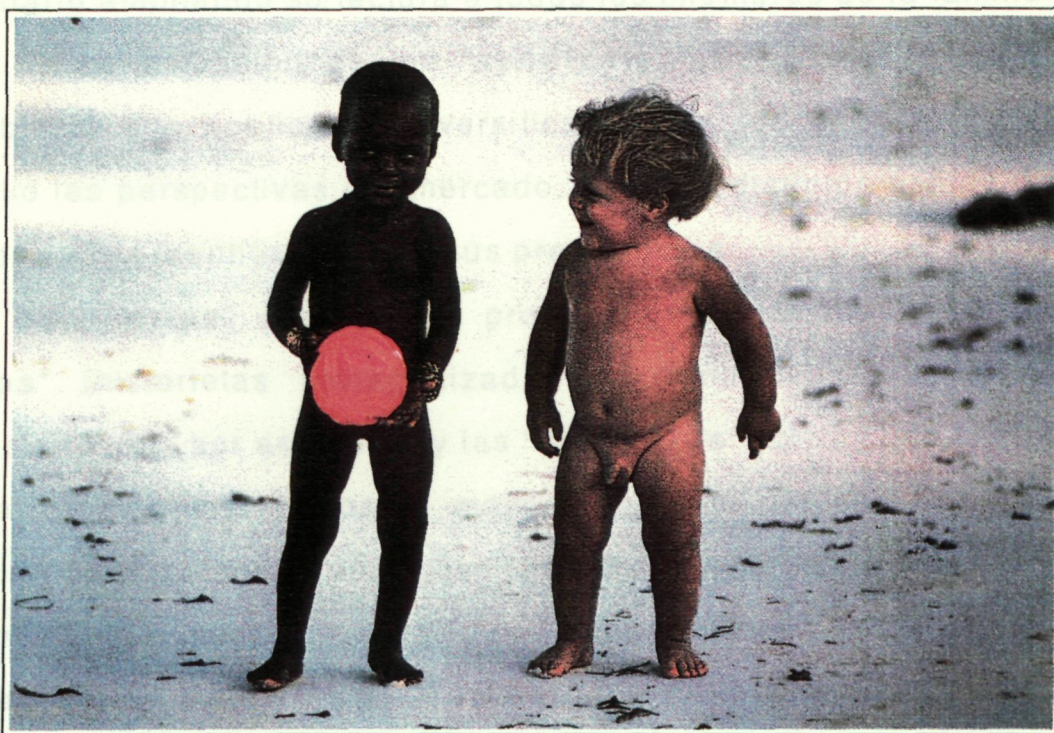
La Comisión finaliza el documento sugiriendo lo que deberían ser las bases de un perfil de la comunicación dirigida a los niños. Ésta, debería tener en cuenta los siguientes aspectos:

. La situación del receptor infantil como tal y su condición de un ser que interactúa con su medio sociocultural; observar las verdaderas y objetivas necesidades del desarrollo bio-psico-social del niño, así como sus gustos y expectativas, a fin de ofrecer al receptor infantil aquello que realmente necesita. Debe tener aún en cuenta la dignidad e integridad del niño como ser humano, como también capacitarlo para que pueda actuar a su vez como emisor de sus propios mensajes. En resumen, debe estar orientada al desarrollo de niños creativos, críticos y participativos.



Este documento trae consigo un fallo, por omisión: en ningún momento hace referencia al papel y responsabilidad de los medios en la creación de estereotipos y patrones discriminatorios de comportamiento sexual. Me gustaría por lo tanto, añadir este punto al perfil que debería tener la comunicación destinada a los niños:

Los medios especialmente dirigidos al público infantil no deberán transmitir en sus mensajes ningún contenido que induzca a una discriminación hacia las personas por razones de raza, sexo, clase o religión.



C. REVISTAS DE CÓMICS PARA NIÑOS Y PARA NIÑAS

C.1. ORÍGENES DE LA DIFERENCIACIÓN DEL LECTOR DE CÓMIC POR SEXO

En los primeros años de este siglo, se generalizó en la prensa norteamericana, la utilización de suplementos que acompañaban principalmente a las ediciones dominicales. Estos suplementos contenían distintas secciones, una de las cuales dedicaba sus páginas a la publicación de historietas. Con esto se intentaba aumentar la venta del diario ampliando su lectura a todos los miembros de la familia.

La actuación de los "syndicates" en Estados Unidos -que estableció una política de diversificación de los géneros de cómics- amplió las perspectivas del mercado, creando distintos estilos donde el lector podría identificarse con sus preferencias.

Las "**Kid strips**" (series con protagonistas infantiles), las "**Animal strips**" (historietas protagonizadas por una fauna de personajes caracterizados por animales) y las "**Boy strips**" (series que tenían en el papel protagonista chicos de mayor edad) van poco a poco abriendo camino para un nuevo estilo: las "**Family strips**". Este popular género centraba sus narraciones y acontecimientos en la vida cotidiana, generalmente urbana. Las "**Family strips**" se basaban en episodios jocosos, sátira de las costumbres sociales, aunque siempre respetuosas con la institución familiar.

Tras la Primera Guerra Mundial, el hogar se convertía en un importante centro de recepción y lectura de la prensa, especialmente en su edición dominical. La vida cotidiana y hogareña se tornó un centro de atención en las narraciones de las historietas, donde se enaltecía la estructura familiar sacralizada por la concepción y difusión del **"american way of life"**. El interés del público femenino fue decisivo en la aceptación de las tiras familiares.

Las **"Family strips"** abren paso a un nuevo género: las tiras protagonizadas por personajes femeninos, o **"Girl strips"**. Ellas inauguran la aparición de una serie de heroínas. Esta fase de la historia de los cómics está considerada por Javier Coma como un momento de liberación de las heroínas del cómic:

"... En efecto, desde una perspectiva de protagonismo e, incluso, de un mínimo de emancipación respecto a su tradicional destino objeto sexual-ama de casa, puede hablarse de una primera liberación de las heroínas en los cómics a través de las "girl-strips" puestas de moda con el amanecer de los años 20. Se trataba, evidentemente, de una nueva operación comercial: multitud de chicas trabajaban y una parte considerable leía el periódico a diario; había que darles, por tanto, comics a su medida, reflejando un prototipo de "girl" más liberal e independiente que la de generaciones anteriores."

(Coma, Javier, 1978:151)

Ante el nuevo mercado consumidor que se abría, los periódicos inundaron de "**Girl strips**" sus secciones de cómics con heroínas de la vida cotidiana, pero emancipadas económicamente por el trabajo y con deseo de liberación sexual. La incorporación de la mujer a la vida laboral fuera del mundo doméstico consolidó un mercado femenino con características muy propias.

El prof. Gubern nos apunta dos importantes razones para la aparición de las "**Girl strips**":

*"... Una de las razones del origen de las **girl strips** norteamericanas radica en el gran número de dibujantes femeninas contratadas por los **syndicates** en sus primeros años. La otra se basa en la consolidación de un mercado lector femenino con creciente personalidad específica, asociado a la mayor capacidad adquisitiva y al **status** sociolaboral de la mujer, que dio un vuelco durante la Primera Guerra Mundial al ocupar masivamente los puestos de trabajo de muchos hombres que estaban en el frente."*

(Gubern, Román, 1987:241)

El prof. Gubern aporta un nuevo e importante dato respecto a la aparición de este género de historietas. No sólo la ampliación del mercado con la descubierta de un nuevo público lector ha sido el factor que impulsó la aparición y éxito de las "**Girl strips**". Durante los años de la Primera Guerra Mundial, la mano de obra femenina fue solicitada

para el trabajo en distintas áreas profesionales. Como parte de este proceso, muchas mujeres fueron contratadas por los "**syndicates**" como dibujantes de cómics, abriendo espacio a un campo de trabajo anteriormente ocupado por hombres mayoritariamente. En este sentido, la presencia de la mujer dibujante de cómic fue también un factor importante en la aparición de las "**Girl strips**".

Este hecho es curioso si lo comparamos con la realidad actual en este campo de trabajo. A pesar de los distintos cambios y evoluciones por los cuales pasó el rol de la mujer en la sociedad, a pesar de su incorporación (en muchos países) en la vida profesional, la mayoría de los dibujantes conocidos de cómics en Europa y en el continente americano son hombres. Gran parte de los personajes de cómics conocidos y publicados mundialmente fueron creados por manos masculinas.

Pero, ¿qué pasaría si supuestamente existiera la misma proporción de dibujantes de los dos sexos? ¿Serían acaso las historietas menos sexistas? Yo pienso que no. Tanto el hombre como la mujer reproducen el sexismo existente en la sociedad tradicional. El sencillo hecho de que sea una mujer la que crea una historieta no significa ni garantiza un producto exento de discriminaciones por sexo, raza, o clase social.

Las "**Girl strips**" generaron en los años 60 la aparición de los cómics eróticos. Este género acentuaba el cultivo al desnudo femenino, produciendo personajes que tenían fácil aceptación por su erotismo visual. Pero este género ha tenido sobre todo un público lector masculino.

En principio, un coche de juguete puede ser perfectamente utilizado por cualquier niño, independientemente de que sea una mujer o un varón. ¿Pero a quién se le ocurriría regalar por el cumpleaños de una niña de cinco años, un cochecito electrónico?

El mismo raciocinio vale cuando pensamos en las revistas de cómics infantiles. En teoría, son editadas al público infantil en general, pero en la práctica hay una diferenciación del lector femenino del masculino. Si la primera división del lector de tebeos se hace por la edad, la posterior se hará por el sexo, aunque esta separación no sea tan evidente. Al contrario, se nos presenta de modo más sutil y muchas veces inconsciente. Normalmente, el cómic infantil es comprado en el quiosco, tiendas o papelerías directamente por el niño o por los padres (o aún parientes próximos). En este momento, los consumidores ya tienen más o menos claro en sus mentes, el tipo de revista que teóricamente deba leer un chico o una chica.

*" ... Los cómics épicos de aventuras gozaron de mayor aceptación entre el público masculino que entre el femenino, al contrario de lo que sucedía con la mayoría de **girls strips** y del mismo modo que las fotonovelas contemporáneas sádico-eróticas se dirigen a un público lector predominantemente masculino y netamente diferenciado. "*

(Gubern, Román, 1974: 43)

Los padres, o los propios niños, al elegir una historieta a comprar, lo hacen obedeciendo a la visión sexista corriente en nuestra sociedad. Veamos la opinión sobre el tema de una de las pocas mujeres dibujantes de cómics en España:

" ... los comics vehiculan valores masculinos; a las mujeres les toca, en el mejor de los casos, el papel de arpía, o bien se desnudan en todas las páginas para desempeñar la función, vieja como el mundo, de aliviar las fantasmagorías masculinas. (...). Un dibujante siempre tiene una esposa o una concubina, una fan, una criada o una vieja mamá, o una tiíta, para hacerle la maleta cuando se va a un festival de comics. "

(Goetzinger, Annie, 1987: 336)

En realidad, lo que define si una revista de cómics está destinada a un público femenino o masculino es la temática central de la historieta, en relación a lo que la sociedad sancionó previamente como temas propios de hombres y de mujeres. A excepción de algunas revistas femeninas para jóvenes, las revistas no suelen distinguir en la portada, el sexo del público destinatario. Pero a la hora de elegir un tebeo a comprar, la elección se rige por la siguiente división: temas de aventuras, acción, peligro, guerra, fuerza o ciencia-ficción serán identificados como lectura propia para los chicos. Y los tebeos cuya temática central sea la reproducción del mundo doméstico, maternidad, casamiento, romances, o moda, belleza, o cuestiones relativas a los sentimientos humanos, serán los más indicados para la lectura de las chicas.

C.2. CÓMICS PARA NIÑOS Y NIÑAS: DIFERENCIAS

Por una parte, hemos visto que existen revistas que diferencian a su público lector por edad y por sexo. Por otro lado, también es verdad que existen historietas que despiertan a la vez un gran interés en el público infantil, joven y adulto, sea del sexo masculino o femenino.

¿Por qué hay revistas de cómics cuyos personajes tienen aceptación tanto por el público masculino como por el femenino?

Para responder esta pregunta intenté acordarme de personajes de éxito y proyección mundial, que obtuvieron aceptación por públicos sexualmente distintos. En el cine, tenemos el inolvidable e histórico ejemplo de *Charlot*, obra maestra de Charles Chaplin, que llenó las salas de diversos países del mundo con el más variado público. Igual éxito también ha obtenido -en el cine y en las revistas de cómics- la obra de Walt Disney, que encantó a un público de todas las edades, tanto del sexo masculino como del femenino. La mayoría de sus personajes son caracterizados por animales: una simpática fauna de patos, gansos, ratones, etc., pero que se comportan como seres humanos. Todo forma parte del juego imaginario de la fantasía (sabemos que los animales en realidad no hablan). Esto me lleva a suponer que esta identificación del lector con el personaje caracterizado por un animal se da con menos barreras.

También suelen tener éxito indistintamente entre el lector o lectora de cómics, los personajes agrupados en familias (*Los Picapiedra*, por ejemplo), como también los personajes caracterizados por niños. La identificación del lector con un personaje infantil se hará con menos prejuicios. Tenemos varios ejemplos en este sentido: *Charlie Brown*, *Zipi y Zape*, la pandilla de **Mónica**, etc.

De la misma forma, los superhéroes también despertaron atracción entre un público heterogéneo. Para los lectores masculinos, esta atracción se da con la identificación de ellos con estos "superseres", en la medida en que representan un modelo de hombre a ser copiado. Los superhéroes no demuestran la fragilidad y el miedo tan común entre los mortales corrientes. A los superhéroes todo les sale bien, no hay fracasos ni acciones imposibles. El mundo entero - especialmente las mujeres- les admiran. Por otro lado, y por las mismas razones, los superhéroes atraen al público femenino en la medida en que son hombres con mucha fuerza, valor, masculinidad y sus superpoderes les permiten ser eternamente jóvenes. Es decir, son la personificación del "marido ideal", representando la protección adecuada y necesaria para la vida del llamado "sexo débil".

En uno de los pocos estudios existentes sobre los personajes femeninos en los cómics, Juan Antonio Ramírez, en su libro titulado "El comic femenino en España" (1975), caracteriza lo que considera como historietas dedicadas especialmente a un público femenino (niñas, adolescentes o adultas):

" ... ¿ Qué hay de distinto en la historieta femenina española respecto a otros géneros de la historieta universal?

No se trata de historietas cuyos protagonistas principales sean mujeres, ni tampoco se caracterizan por una temática determinada (algo de eso hay y ya lo veremos más adelante). En la historieta femenina española todos los supuestos estéticos, ideológicos e industriales se apoyan en una atención predominante a la mujer como público consumidor. La primera caracterización de nuestro corpus de estudio viene, pues, determinada por el sexo de las lectoras. "

(Ramírez, Juan Antonio, 1975: 19)

El autor aporta un dato nuevo a este tema: que el tebeo femenino también se caracteriza por tratar a su público principalmente como consumidor. Es verdad que los cómics dedicados a las niñas y jovencitas están llenos de anuncios publicitarios de innumerables productos. Muchos personajes femeninos tienen como característica propia al hecho de ser consumistas. Pero en los cómics destinados a niños y jóvenes varones también incentivan una actitud consumista. Normalmente lo que los diferencia son los productos anunciados y el tipo de argumentación publicitaria utilizada distintamente para los lectores femeninos y masculinos.

D. ALGUNAS HEROÍNAS DEL CÓMIC



Tanto el cine como los cómics generaron familias de héroes propios, en quienes sus espectadores y lectores proyectaban sus más íntimas aspiraciones. Han aparecido diversos personajes salidos de la literatura, del cine o creados especialmente para las tiras y revistas de cómics. Es este medio, los personajes masculinos eran mucho más frecuentes. En un intento de conquistar un nuevo público lector, a la vez que incentivar el consumo del diario para todo el núcleo familiar, se introdujeron poco a poco en las **Girl Strips** la participación de heroínas que intentaban reflejar un sector femenino emergente y económicamente activo. Las heroínas eran normalmente mujeres jóvenes, solteras, independientes y atractivas. Empezaron a aparecer en papeles secundarios, a la sombra del héroe, como muy bien nos explica Xavier Gassió:

"(...) La figura de la mujer ha aparecido en pocas ocasiones como heroína en una serie de historietas. A menudo ha sido la compañera del héroe, protagonista ocasional, pero siempre sometida a la gloria del hombre. Ha sido el cómic americano el que ha dado las más espléndidas mujeres: bellas, activas, seductoras e inteligentes como cualquiera de los mitos masculinos, tanto en el papel de actor principal como en el secundario".

(Gassió, Xavier, 1989: 70)

En los años 20, tras la Primera Guerra Mundial, este estereotipo de mujer aparece no sólo en las revistas, sino también en las pantallas de cine. Una de las primeras heroínas de papel que obtuvo éxito inicialmente en los dibujos animados fue **Betty Boop** (1930), inspirada en el físico de una popular cantante de la época (**Helen Kane**). Tenía la boca en forma de corazón, llevaba faldas cortas, escote y sus gestos eran insinuantes. **Betty Boop** por eso tuvo algunos problemas con la censura moral de su tiempo. Así nos explica Javier Coma y Román Gubern:

" (...) Los efectos de la nueva política puritana en la industria no se hicieron esperar. La imagen de **Betty Boop** tuvo que ser retocada, especialmente sus faldas, sus escotes y sus actitudes juzgadas demasiado provocativas. Para protegerla, se la rodeó en sus cortos de personajes más inocentes, como un anciano inventor de barbas blancas llamado **Grampy**".

(Coma, Javier y Gubern, Román, 1988: 97)

Según estos mismos, **Betty Boop** debería figurar en una antología de lo mejor que ha dado el cine de animación desde el punto de vista creativo.

La orfandad también generó una concida protagonista del cómic que pasó posteriormente a la radio, al cine y al teatro musical. Tratábase de la tierna *Little Orphan Annie* (1924). Representaba el estereotipo de la niña huérfana y desamparada familiarmente. *Annie*, que tenía como fiel amigo al perro *Zero*, defendía las tradiciones y la moral conservadora norteamericana, simbolizando el consuelo a los oprimidos y el paternalismo como forma de calmar a las inquietudes sociales.

En 1937 surge la glamurosa *Sheena*, una de las más conocidas versiones femeninas de *Tarzán*. Tenía fuerza y habilidades físicas para enfrentarse a todos los peligros de la selva. Se vestía con un atractivo traje de piel de leopardo. Era una mezcla de "justiciera y mujer fatal", como señalan los estudiosos del tema:

" (...) El impacto más detonante de *Sheena* no residió en sus asombrosas cualidades atléticas, sino en sus atractivos eróticos (relativamente exhibidos) y en la malicia de los dibujantes de sus cómics para insertar en la puesta en escena los más ocurrentes simbolismos sexuales: un descomunal y fálico totem entre las piernas de la reina de la selva, cuya mano agarraba la cabeza del poste."

(Coma, Javier y Gubern, Román, 1989: 134)

Igual que *Tarzán*, *Sheena* poseía un chimpancé (*Chim*) y el joven *Bob*, objeto de su protección. Esta heroína obtuvo igual éxito también en la televisión y en el cine.

A partir de los años 20, empezaron a aparecer diversas **partners** de considerable éxito en el mundo del cómic, que participaban en las aventuras al lado de sus novios, maridos (casos más raros) o prometidos. **Tess Truheart** fue la compañera del conocido detective **Dick Tracy** (1931), **Wilma Deering** era la novia del viajante espacial **Buck Rogers** (1929); **Jane**, la conocida novia del hombre-mono **Tarzán** (1929) en sus aventuras por la selva africana; **Aleta**, la bella y adorada esposa del **Príncipe Valiente** (1937), uno de los raros casos del héroe que se casa y tiene hijos; la exótica princesa **Narda**, fiel compañera del mago **Mandrake**; **Olivia**, la eterna prometida del marino **Popeye** (1928); **Dale Arden**, la compañera en las aventuras espaciales de **Flash Gordon**; **Diana Palmer**, la novia del misterioso hombre enmascarado **El Fantasma** (1936) y **Lois Lane**, la chica fascinada por **Superman** que trataba con indiferencia al reportero **Clark Kent**.

En los años 40, el éxito de **Superman** generó la creación de una serie de heroínas que en realidad eran las versiones femeninas de algunos conocidos superhéroes: **Supergirl** (prima de **Superman**), las inspiradas en **Batman** (**Batwoman** y **Batgirl**), en **Spiderman** (**Spiderwoman**), etc. Pero hay que hacer una referencia especial a **Wonder Woman** (1941), la respuesta femenina de **Superman**. **Diana** vino a la Tierra para trabajar por la paz y contra los conflictos bélicos. Ha sido muy bien descrita por Javier Coma y Román Gubern como una "Superfémica en el Pentágono" (1988: 226). Su vestimenta hacía claramente alusión a los colores de la bandera de los Estados Unidos. Igual que **Superman**, **Wonder Woman** tenía una doble personalidad secreta y se transformaba gracias a un espejo mágico de bolsillo. Respecto a este perfil de las heroínas, Javier Coma hace un comentario bastante oportuno:

"Sería exagerado tildar a estos cómics de progresismo feminista, en cuanto se limitaban, al fin y al cabo, a introducir un cuerpo femenino en un personaje tradicionalmente masculino, sobre la clásica acompañante del héroe, frecuentemente reducida a un atontado raposo del guerrero."

(Coma, Javier, 1978: 156)

Algunos personajes infantiles femeninos también obtuvieron una cierta proyección en la galería de heroínas del cómic. Entre ellos podemos recordad a la *Little Lodine* (1929), *Nancy* (1933), la *Pequeña Lulú* (1935) y *Lucy Van Pelt* (1950).

En los agitados años 60 aparecieron una serie de personajes con una gran carga de erotismo visual y cultivo a la nudez femenina, originarios sobre todo del continente europeo. En Francia, la conocida *Barbarella* (1964), una aventurera de las galaxias, abrió camino para la creación de otras heroínas como *Valentina* (1965), *Jodele* (1966), *Pravda* (1967) y *Vampirella* (1969) en Estados Unidos.

En los años 70, una niña pequeñita y con la cabeza grande se transformó en uno de los raros personajes latinoamericanos conocidos mundialmente. *Mafalda*, con su supuesta inocencia infantil, cuestionaba los distintos aspectos de la sociedad en que vivía.

Es evidente que el presente texto no agota (ni tiene esta intención) la descripción de una serie de personajes femeninos creados a lo largo de la historia del cómic. Mi intención es recordad los principales arquetipos de algunas heroínas del tebeo.

E. ESTEREOTIPOS SEXUALES DE HÉROES Y HEROÍNAS DE CÓMICS

En un primer acercamiento a mi tema de estudios, realicé una investigación preliminar y de carácter más genérico sobre los estereotipos más comunes en personajes conocidos mundialmente a través de las historietas y posteriormente, por dibujos animados. Quise observar y reflexionar sobre la concepción de personajes masculinos y femeninos producidos en distintos países a la vez que estudiar los puntos que se repetían en sus comportamientos.

Durante el proceso de búsqueda y selección de personajes, la primera constatación con la cual me encontré fue la dificultad de seleccionar personajes femeninos que fuesen protagonistas en las revistas o en las historietas. Cualquier estudioso de los cómics, sería capaz de enumerar rápidamente una serie de héroes varones como protagonistas principales en un tebeo y que sean conocidos internacionalmente. ¿Pero cuántos son los personajes femeninos existentes en las historietas infantiles? Todavía no se ha hecho un estudio cuantificándolos, pero seguramente será un número inferior a los masculinos. Al revisar la bibliografía histórica de los cómics, podremos constatar que existen mucho más personajes masculinos (protagonistas o no) que femeninos (la mayoría de las veces, secundarios). En el conocido mundo de Walt Disney, por ejemplo, no hay ningún personaje femenino que protagonice una revista, a excepción de *Daisy*, más recientemente. Casi todos son varones: *Tío Rico*, *Pato Donald*, *Mickey* o *Zé Carioca* (personaje de Disney inspirado en el carácter brasileño).

En el proceso de selección, pensé que sería interesante observar héroes y heroínas que formasen pareja, para así poder reflexionar sobre la relación entre ellos. Pero parejas heterosexuales no son difíciles de encontrar. Mas en estos casos, el protagonista es casi siempre el personaje masculino, y la heroína es, muchas veces, la eterna novia, esposa fiel o madre del héroe. Como pasa con *Donald y Daisy*, *Tarzán y Jane*, *Popeye el marino y Olivia*, *Pedro y Wilma* (de los Picapiedra), *Mickey y Minnie*, etc. Lo que sí es difícil de encontrar son las parejas femeninas actuando como protagonistas principales en una historieta infantil o juvenil. No pretendo afirmar con esto que no existan. Pero no han obtenido éxito en el mercado editorial de cómics similar al de las parejas masculinas. Encontrar parejas masculinas es más común: los varones suelen trabajar o aventurarse en conjunto. Como lo hacen *Mortadelo y Filemón*, *Batman y Robin*, *Zipi y Zape*, *Tom y Jerry*, etc.

En las siguientes páginas, haré un breve comentario sobre el comportamiento y estereotipos sexuales de seis personajes conocidos internacionalmente: *Pato Donald y Daisy* (Walt Disney - EUA), *Mortadelo y Filemón* (Francisco Ibáñez - España) y *Pedro y Wilma* (Hanna-Barbera - EUA).

E.1. ANÁLISIS DE PEDRO Y WILMA (LOS PICAPIEDRA)

Los picapietra Nº3, Editorial Planeta-De Agostini, 1986



Pedro es un hombre de aproximadamente cuarenta años, típico padre de familia, perteneciente a una clase media baja y mantiene a su familia retirando piedras en una cantera con una excavadora. Es un personaje muy humano: se equivoca, se enfurece, tiene miedo y muchas veces deja traslucir sus limitaciones y dificultades como persona. Intenta ser duro y valiente, pero no siempre lo consigue.

Pedro está casado con *Wilma*. Es un esposo solícito, fiel, honesto y trabajador. A pesar de sus modos bastos y groseros, también demuestra su lado tierno y cariñoso. Sobre todo con sus familiares, con su dinosaurio y con sus amigos.

Wilma es una mujer treintañera, típica ama de casa que se ocupa exclusivamente de sus labores y de las funciones de esposa y madre. No tiene (ni tuvo nunca) trabajo fuera del hogar. Su marido la mantiene. No es inteligente ni una mujer de iniciativas. Su vida se reproduce casi exclusivamente en el mundo del hogar. No tiene aspiraciones propias, con excepción a que su marido se promocioe para que así pueda ascender socialmente. Está insatisfecha con la situación económica que tiene por lo que exige constantemente al marido que consiga un aumento de salario, o que busque un empleo más rentable. *Wilma* presiona mucho a *Pedro* en este sentido y nunca se

le ocurre ir a trabajar fuera de casa como forma de contribuir a la economía familiar. A ella le encanta ir de compras, no se pierde ningunas rebajas, para volver a casa llena de paquetes.

Wilma aparece poco en la historieta: solamente cuando ésta se desarrolla en el espacio del hogar. El segundo personaje más importante es *Pablo*, el amigo de *Pedro*. Juntos protagonizan las principales aventuras.

Wilma y *Pedro* pueden ser considerados en el contexto como una pareja que se relaciona bien entre sí. Los dos son fieles el uno al otro y cariñosos. *Pedro* intenta proteger a su esposa y a su hija. El único punto de conflicto entre ambos es la cuestión económica, provocada por las exigencias de *Wilma* a una vida más cómoda y con más dinero.

Wilma se mueve poco por los lugares públicos de la ciudad. Normalmente está en casa o por el vecindario. La pareja tiene una hija - *Pebbles* - cuyo cuidado es responsabilidad de *Wilma*. Los únicos amigos que tienen son sus vecinos *Pablo* y *Betty*, que también tienen un hijo. En realidad, *Pedro* es amigo de *Pablo* y *Wilma* es amiga de *Betty*: los papeles y espacios de hombres y mujeres están bien marcados. Ellas en la cocina y ellos en la sala o en la calle.

Pedro y *Pablo* trabajan y participan juntos en las aventuras por la ciudad, o en situaciones en el trabajo. Salen a menudo para jugar al boliche, viven más el espacio público. Cuando la temática se desarrolla en el hogar, ahí es donde más vemos a *Wilma* y a *Betty*, en cuestiones relativas al mundo doméstico. Las dos son muy amigas. Hablan a través del muro, intercambian recetas de cocina, van a comprar o a pasear con sus hijos. Buscan una el apoyo y ayuda de la otra en situaciones difíciles y son solidarias entre sí. Educan a sus niños, cuidan de la casa y de sus maridos, cumpliendo el papel que la sociedad les ha impuesto y no aspiran nada más. El único cambio a que aspira *Wilma* es poder

tener más dinero y vivir en una casa mejor. De hecho, la historieta reproduce el "american way of life" de una sociedad esencialmente consumista.

Las decisiones, la mayoría de las veces las toman *Pedro* y *Pablo*, y no siempre consiguen encontrar una solución. A *Wilma* y a *Betty* les toca decidir sobre lo que hay que hacer para la cena, o dónde llevar a los niños. En esta historieta, los hombres ayudan en algunos trabajos domésticos, considerados como actividades propias del hombre: cortar el césped, arreglar una tubería, etc. *Pedro* no reproduce al típico machista, es capaz también de demostrar ternura e impotencia ante algunas situaciones. Pero él tiene presente sus obligaciones como hombre jefe y padre de familia que debe cuidar y proteger a aquellos que están bajo su dependencia, responsabilidad y protección: la mujer, la hija y el dinosaurio.

En el mundo de *Los Picapiedra* encontramos la reproducción típica de las relaciones de poder entre el hombre activo y fuerte y la mujer pasiva y débil.



☆ ☆
☆
☆

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

☆

TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN
ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES
AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991



E. 2. ANÁLISIS DE MORTADELO Y FILEMÓN

Mortadelo Nº 203, Editorial Bruguera S.A., 1984



Mortadelo y Filemón son dos de los personajes más populares de Francisco Ibáñez, conocidos también en diversos países de América Latina. En Brasil los conocemos por **Mortadelo y Salaminho**. Los dos compañeros trabajan como empleados en una agencia de detectives y a partir de su trabajo, participan en las más increíbles aventuras. Son solteros y tienen aproximadamente entre 35 y 40 años.

Mortadelo se caracteriza por ser simpático, bienhumorado, pero muy torpe. Con frecuencia se equivoca y confunde las cosas despertando la ira de *Filemón*. La máxima expresión de su peculiar creatividad y fantasía, es su capacidad de inventar los más variados tipos de disfraces, que surgen repentinamente en situaciones que le amenazan. Es capaz de convertirse y travestirse en un objeto, animal e incluso en un personaje femenino, como forma de huir de algún peligro. *Mortadelo* mantiene una cierta relación de sumisión a *Filemón*, obedeciendo sus órdenes y a quien, a veces, llama "jefe".

Filemón es un poco su polo opuesto. Malhumorado, chillón y a veces violento. A primera vista, es más activo e inteligente, pues siempre propone las soluciones para resolver los conflictos. Pero es *Mortadelo*, con sus creativos, quien muchas veces logra conseguir algún

resultado: arreglar el problema o complicarlo aún más. *Filemón* en algunas ocasiones apela a la violencia, cuando percibe que sus órdenes no son cumplidas de la manera que ha ordenado.

Cuando no están peleándose con alguien, lo hacen entre sí. Cada uno tiene una manera distinta de resolver la misma cuestión. A pesar de ello, hay una relación de compañerismo y complicidad entre los dos colegas de trabajo y amigos. Pasan juntos la mayor parte del tiempo de sus vidas.

El tema central de esta historieta son las actividades profesionales de los detectives: las misiones, aventuras y complicaciones en que se meten al intentar resolver algún caso. Normalmente no encuentran soluciones y esto provoca la ira de su jefe.

Los personajes constantes con quien más se relacionan son en general masculinos. Las demás relaciones son inconstantes: no hay amigos, parientes, ni vecinos. Mantienen contacto con su jefe, en la Agencia, quien les da los encargos y las misiones. Pero se muestra descontento de sus empleados porque siempre están metidos en líos. También son masculinos la mayoría de los personajes con que se van encontrando a lo largo de sus aventuras: bandidos, trabajadores, cobradores, etc. A veces aparecen algunas mujeres, pero no como personajes fijos: secretarias, peatones, figurantes, etc.

Ninguno de los dos tiene novia, ni pretendiente, amantes o ligues. Alguna que otra vez hacen comentarios sobre las chicas, pero su mundo de aventuras y peligros, no les da tiempo (y tampoco les interesa mucho) para dedicar a esos temas. El mundo de **Mortadelo** y **Filemón** es casi exclusivamente de los hombres adultos (también casi no aparecen niños). Esta observación me trajo a la memoria un comentario del escritor Juan E. D'Ors en su libro donde hace un análisis del trabajo

del dibujante Hergé y su famoso personaje Tintín. El autor comenta sobre la ausencia de novias en la vida de Tintín, y así la justifica:

" ... Tintín es, sobre todo, un testigo de su tiempo, un espejo activo, reflejo de épocas y de ideas. (...). Si tuviera novia, estaría excesivamente reducido a la anécdota. Es mejor que no la tenga. La imaginación del lector puede concebirle así como el ser más libre del mundo. "

(D'Ors, Juan E., 1988: 126)



Mortadelo Nº 560, Editorial Bruguera S.A., 1981

El autor, justifica la ausencia de mujeres porque ellas representan la prisión a la vez que un obstáculo a su vida de aventuras. Pero de hecho, en la vida de Tintín, como en la de Mortadelo y Filemón no hay personajes femeninos porque el mundo de la acción, aventura y riesgo, es un espacio socialmente reservado a los hombres. En esta historieta los personajes femeninos casi no existen - lo que es un dato importante.

Mortadelo y Filemón viven en constante actividad y movimiento. Es curiosa la cantidad de onomatopeyas existentes a lo largo de la historieta, para representar tanta acción.

Francisco Ibáñez, en una entrevista a El Periódico, se justifica diciendo que en la época en que nació la pareja, las únicas mujeres que cabían en las páginas de los tebeos, eran las madres o las esposas.

" ... El público no sabía que sólo podían aparecer hombres. Durante años, Mortadelo y Filemón han estado siempre juntos. No había sitio para compañeras. Vivían juntos y al cabo del tiempo la gente empezó a preguntar si no sería que el autor era un poco rarillo. Pero nada de eso."

(Ibáñez, Francisco, 1987: 6)

El dibujante no justifica por qué aún en los días actuales se observa este rasgo en el comportamiento de los dos. La ausencia de las mujeres del mundo considerado exclusivamente masculino, ya no se constituye como la única realidad en la sociedad actual.

Mortadelo Nº 111, Editorial Bruguera S.A., 1973



E. 3. ANÁLISIS DE DONALD Y DAISY

Pato Donald Nº 207, Editora Abril
Morumbi, Ltda., 1989



Donald es un simpático pato habitante de la ficticia ciudad de "Patolandia", que nada más es la reproducción de una típica ciudad del interior de los Estados Unidos. Tiene aproximadamente entre 25 y 30 años de edad y está soltero. Viste siempre un traje de marinero y es considerado guapo, según el patrón de belleza "patoniano".

A pesar de ser un pato, *Donald* es uno de los personajes más humanos de Walt Disney. Sus cualidades están muy lejos de parecerse a las de un *Superman*. Al contrario, demuestra cariño, miedo, debilidad, rabia, envidia, celos, etc., como cualquier otro mortal. No tiene varita, ni alfombra mágica; no tiene fuerza física ni es valiente ni atrevido. Es un ser de lo más normal y corriente y esto identifica aún más sus lectores con el personaje.

Una de sus características que más contribuyen a su popularidad es su infinita ternura. Y creo que en un medio de comunicación destinado a los niños, la ternura es indiscutiblemente un componente importante a transmitir.

Donald es tierno, dulce (aunque expresa su rabia) y se preocupa de sus semejantes. A veces es ingenuo, dejándose caer en trampas y golpes por parte de los personajes "malos" de la historieta. Temperamental en otras ocasiones, cambia de opinión con facilidad. También se encoleriza y se pone nervioso si algo le contraría. No tiene una actitud pasiva frente a los acontecimientos. O bien actúa como un niño, o bien como un hombre maduro y responsable. No suele obedecer todas las reglas de comportamiento. Pero no las infringe a propósito: las viola sin darse cuenta. Muchas veces por ingenuidad. Y de alguna forma, es censurado por estas infracciones.

A *Donald* no le gusta mucho trabajar. A menudo lo encontramos buscando un mapa perdido que lo lleve a un tesoro y así poder vivir tranquilamente el resto de su vida. O recibir alguna herencia de su tío. Pertenece a la clase media; cuando desarrolla alguna actividad profesional, lo hace en alguna de las empresas de su tío, con quién mantiene una relación de subordinación. *Donald*, además de los que tiene con su tío, mantiene estrechos contactos con sus sobrinos *Jaimito*, *Jorgito* y *Juanito*, con quienes vive en la misma casa. Es el responsable de la educación de ellos. Con su primo *Narciso*, mantiene una relación de odio y envidia; *Narciso* tiene mucho más suerte que él, encuentra dinero por la calle, tiene facilidad para encontrar empleo y gana más dinero. *Donald*, además, tiene celos de *Narciso*, que coquetea con *Daisy*.



Daisy es una guapa patita entre 25 y 30 años de edad, residente también en "Patolandia", y es soltera. Mantiene una relación de noviazgo estable con *Donald*. Intercambia momentos de ternura y simpatía con su frialdad de persona calculadora. Extremadamente consumista, no se pierde ningunas rebajas, y también le gusta comprar en negocios de anticuarios o en tiendas de muebles usados. Es vanidosa, coqueta, muy preocupada por lo que debe vestir y no desarrolla ninguna actividad profesional. No se sabe de donde proviene su renta. Dedicar su tiempo a arreglar la casa, hacer visitas o a tomar un té con sus amigas (que tampoco trabajan): la vaca *Clarabella* y la gallina *Clara*. Con ellas participa en ferias, bingos caritativos, concurso de pasteles, o aprovechan el tiempo para pasear.

Daisy, como *Donald*, vive con sus tres sobrinas, que casi siempre la acompañan a todas partes. Visita con frecuencia a la *Abuela Pata* con quien aprende nuevas y deliciosas recetas de cocina. Los únicos varones con que convive más a menudo son *Donald* y sus sobrinos. Alguna que otra vez, acepta una invitación para salir con *Narciso*, sobre todo si éste conduce un coche nuevo. La relación afectiva entre *Donald* y *Daisy* es de lo más tradicional posible. A veces la lleva a bailar o al cine; al volver, la deja en casa sin nunca pedirle entrar "para la última copa". Pero éste es un punto siempre camuflado en los personajes de Disney: "el pecado del sexo".



" ... Hay un modelo implícito de enseñanza sexual. Lo único que ha sido callado entonces es el acto carnal, la posesión misma, el orgasmo. Su supresión indica hasta qué punto se debe pensar que es demoníaco y terrible, porque todos los demás pasos preliminares están plenamente presentes y hasta exigen a cada rato su culminación. Disney masturba a sus lectores, sin autorizarles un contacto físico. Se ha creado otra aberración: un mundo sexual asexuado. "

(Dorffman, Ariel y Mattelart, Armand, 1987: 37)

La mayoría de los habitantes de "Patolandia" son tíos, sobrinos, primos, tío-abuelos, sobrina-nietas, etc., o como máximo, posibles novios o novios eternos. La *Abuela Pata* es abuela sin nunca haber tenido hijos. En el mundo Disney, el sexo no está permitido ni para la reproducción de la especie.

Donald y *Daisy* viven en casas diferentes y nunca se acuestan juntos. Cuando viajan o pasean, suelen llevar con ellos los tres sobrinos de él y las tres sobrinas de ella.

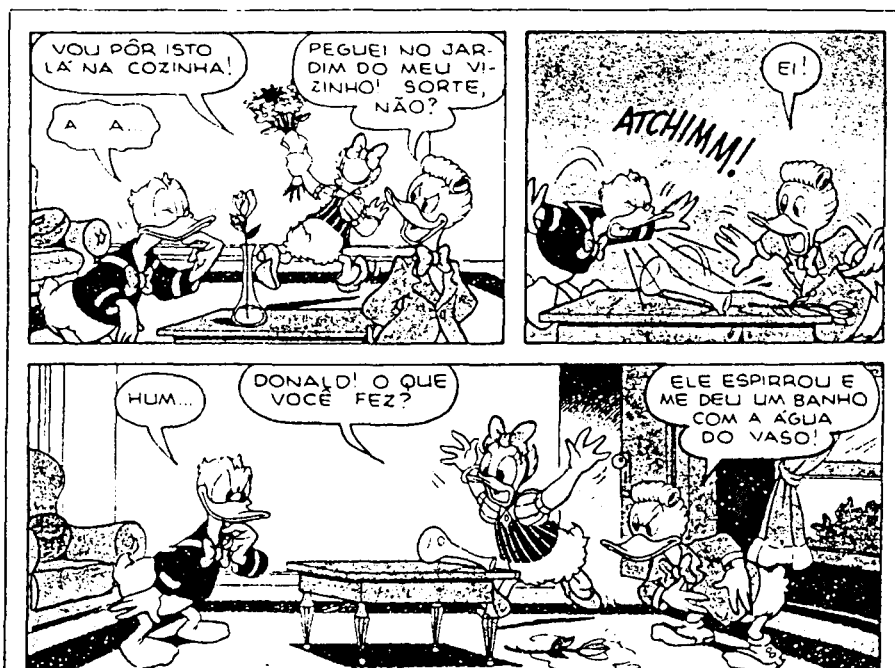
Donald suele tomar las iniciativas y decisiones para resolver los conflictos. Las veces que logra conseguirlo, lo hace con la ayuda de su tío o de sus sobrinos que son expertos "scouts". Los dos únicos personajes femeninos con que acostumbra a relacionarse son la *Abuela Pata*, *Daisy* y sus sobrinas.

Don Miki N° 398, Editorial Montena, 1984



Donald no personifica el estereotipo del hombre machista y dominador. Al contrario. Es tierno, fiel y cumple con las reglas sociales referentes a la relación de pareja. Pero tampoco tiene un comportamiento distinto al hombre tradicional en la relación con el sexo femenino. Se relaciona mucho más con personajes masculinos: miembros de su familia o personas que se encuentra a lo largo de sus aventuras.

Daisy, por su parte, se aprovecha de la dulzura de *Donald* y exige algunas cosas. A ella le gustaría que *Donald* fuera un hombre con más éxito desde el punto de vista económico, como su primo *Narciso*. Y así poder llevarla a buenos restaurantes y comprarle regalos bonitos. *Daisy*, a pesar de aparecer con menos frecuencia en la historieta, es la personificación de la mujer consumista, tonta, fútil y sin ningún sueño, a excepción de triunfar en la vida a través de *Donald*.



D. 4. A MODO DE CONCLUSIÓN

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES ANALIZADOS

- . Una pareja de novios : hombre y mujer. Adultos, solteros y representados por animales - *Donald* y *Daisy*.
- . Una pareja de amigos (masculina). Adultos y solteros - *Mortadelo* y *Filemón*.
- . Una pareja de hombre y mujer . Adultos y casados - *Pedro* y *Wilma*.

De estos seis personajes, sólo *Mortadelo* tiene algún poder sobrehumano, capaz de transformarlo en mil disfraces para protegerse frente a un imprevisto o huir de una situación de peligro. Se permite incluso alguna que otra vez travestirse en un personaje femenino. Los demás tienen características muy humanas, sin ningún poder especial. No hay diferencias en el comportamiento de personajes representados por animales (como los patos de Disney), pues éstos piensan y se comportan como seres humanos.



. ACTIVIDADES

Los personajes masculinos desarrollan distintas actividades, sean profesionales, sociales, de aventuras, etc. *Mortadelo* y *Filemón*, *Pedro* y *Donald* dedican buena parte de su tiempo a la profesión. Este último, es el que tiene más aversión al trabajo, pero no deja de realizar distintas actividades profesionales temporeras en las empresas de su tío *Gilito*.

Los dos personajes femeninos adultos no desarrollan ninguna actividad fuera del mundo del hogar. No tienen profesión y se dedican a las actividades de ama de casa. *Wilma* vive del dinero del marido, cobrándole a menudo sus obligaciones de jefe responsable del sustento de la familia. Con *Daisy* nunca ha quedado claro de dónde proviene su sustento. No tiene trabajo alguno y tampoco se sabe quien la mantiene (y a sus sobrinas), o como consigue dinero para ir de compras. Cuando sale con *Donald*, siempre es él quien paga las cuentas. *Wilma* y *Daisy* tienen en común el hecho de que son muy consumistas, algo tontas. Desprecian de una cierta manera a sus compañeros porque no son hombres bien desenvueltos ni económica ni profesionalmente.

. ESPACIO/CONTEXTO

Los siete personajes analizados se mueven en los más distintos contextos de la vida cotidiana, incluso en otros países. Hay dos mundos ficticios: Patolandia y Roca Plana. *Mortadelo* y *Filemón*, así como *Donald*, *Pedro* y *Mónica* actúan en espacios públicos (calle, trabajo, tiendas, clubes, viajes, etc.) y privados (casa, vecindario, etc.). *Wilma* y

Daisy aparecen mucho más en escenas desarrolladas en espacios privados relacionados con el mundo doméstico.

. RELACIONES

Las dos parejas heterosexuales mantiene entre sí una relación tradicional. *Pedro* reproduce su papel de hombre casado responsable y fiel padre de familia. *Donald* es el novio correcto, también fiel y hasta cierto punto dedicado. Los dos personajes en cuestión no reproducen el típico machista: son capaces de demostrar sentimientos y limitaciones. Los dos intentan al máximo acercarse al modelo social de comportamiento masculino.

Los hombres se relacionan con hombres, y las mujeres con las mujeres: *Pedro* con *Pablo*, *Mortadelo* con *Filemón*, *Donald* con el tío o con los sobrinos, *Daisy* con las amigas *Clarabella* y *Clara*, y *Wilma* con *Betty*.

En *Mortadelo* y *Filemón*, hay un punto que siempre de repite: la ausencia casi total de las mujeres en sus vidas. Viven exclusivamente rodeados de un mundo masculino.

. VIDA AFECTIVA

Todas las historietas coinciden en un punto: el tema de la vida afectiva o sexual es disimulado al máximo o totalmente encubierto. *Pedro y Wilma* como son los únicos casados, por eso pueden dormir juntos e incluso tener una hija. En el mundo de Disney el sexo no está permitido ni para la reproducción de la especie. Nadie tiene hijos. *Donald y Daisy* como no están casados, tienen sobrinos y sobrinas. Hay una relación de afecto entre los dos, que aparece muchas veces en forma de celos. Son los eternos novios y que en realidad están muy poco tiempo solos. A pesar de vivir los dos en casas distintas, llevan una vida casi familiar, rodeados por todos los lados de tres patitos y tres patitas. *Mortadelo y Filemón* no tienen entre sí una afectividad disimulada. A pesar de sus eternas peleas, la mayor prueba de que se quieren, es el hecho de que pasan las veinticuatro horas del día juntos: son colegas, amigos y compañeros de aventuras. Se pelean entre sí, pero son solidarios uno con el otro cuando un enemigo les ataca.

. CONFLICTOS

Wilma y Daisy tiene como principal punto de conflicto en la relación con sus compañeros, el hecho de que ellos no son ricos ni tienen una profesión que les permita mejorar financieramente. Los dos son trabajadores explotados: *Pedro y Pablo* son obreros en una cantera y su jefe poco caso hace a sus continuas peticiones de aumento de salario.

Donald a veces está en el paro o de vacaciones, o bien trabajando como cualquier otro empleado explotado de las empresas de su avaro tío *Gilito*, por lo que ninguno de los dos puede atender las exigencias económicas de sus compañeras. Se sienten frustrados porque no pueden satisfacerlas en este sentido (a pesar de que lo intenten). En *Mortadelo* y *Filemón* el principal conflicto es la distinta forma de enfocar cada uno la misma cuestión y proponer la solución. *Filemón* intenta demostrar que él es más experto y *Mortadelo* intenta probar lo contrario con un poco más de ironía. Muchas veces se resuelven en altercados particulares, por lo que no llegan casi nunca a ninguna solución para el caso.



Mortadelo Nº 65, Ediciones B S.A., 1988

. DECISIONES

Donald, aunque a veces consulte a su tío o a sus sobrinos, toma las decisiones de su vida. Del mismo modo, *Pedro*, que charla con *Pablo*, elige el rumbo a seguir él solo. *Mortadelo* y *Filemón* también dividen entre los dos las decisiones referentes al trabajo. *Wilma* y *Daisy* toman las decisiones referentes al mundo doméstico: los hijos, sobrinos, que hacer para la cena, dónde llevar a los críos, la comida del perro y las tiendas para comprar.

. ESTEREOTIPOS SEXUALES

Mortadelo y Filemón son los héroes que en el aspecto afectivo, en relación a otras personas, están por encima de los seres humanos. Las mujeres no forman parte de su universo, de sus vidas (ellos "pasan de las tías un montón"). No se sabe bien cuál sería la relación con ellas. Casi nunca se da la confrontación directa de sexos. La lectura entre líneas que nos queda por hacer, es que el mundo de dos aventureros detectives privados es algo exclusivo para los hombres.

Pedro y Donald intentan, de la mejor manera que pueden, representar el rol masculino que la sociedad tradicional les ha adjudicado. Sus mujeres tratan de vigilar si lo desempeñan satisfactoriamente. Exigen de ellos comportamiento de hombre protector, seductor, fuerte y valeroso. Y éstas no son propiamente las características más sobresalientes de *Pedro y Donald*.

Daisy y Wilma reproducen el estereotipo de la mujer frágil, dependiente y sin iniciativa. Pasan sus vidas en el limitado mundo del hogar y parece que son incapaces de sobrevivir fuera de él. Exigen de los hombres un comportamiento machista y tradicional.

Los picapietra Nº3, Editorial Planeta-De Agostini, 1986



Como es obvio, no podría sacar conclusiones generalizadas sobre el tema, sin hacer un exhaustivo trabajo de investigación. Pero creo que estas observaciones nos pueden dar una idea del panorama general. Y por ellas podemos hacer algunas deducciones, a nivel indicativo:

- . La mayoría de los personajes masculinos son protagonistas centrales de las historietas;
- . Gran parte de los personajes femeninos son secundarios y de menor importancia;
- . En general reproducen los estereotipos tradicionales del hombre y de la mujer, discriminando unos y otras.

Para eliminar el sexismo en las historietas - o en cualquier otro medio de comunicación - hay que replantear sus contenidos educativos, principalmente en aquellos destinados al público infantil. De la misma manera que es de fundamental importancia replantear y rehacer el sistema de valores y actitudes discriminatorias transmitidas en cada viñeta, página o historieta.

Por el momento, veo dos posibles caminos a seguir:

- . Hacer constantemente un análisis crítico de las revistas de cómics ya existentes en el mercado. La escuela podría tomar la iniciativa.
- . Crear historietas con contenidos críticos y educativos, que tanto pueden ser hechas por educadores, como por los propios niños.

TERCER CAPÍTULO

III) EL MERCADO BRASILEÑO DE CÓMICS INFANTILES

A. PANORÁMICA ACTUAL	p. 107
B. QUIÉN ES MAURÍCIO DE SOUSA	
B. 1. DATOS SOBRE EL DIBUJANTE	p. 113
B. 2. CRONOLOGÍA DE SU TRAYECTORIA PROFESIONAL ...	p. 119
B. 3. ENTREVISTA CON EL DIBUJANTE	p. 124
C. ACTIVIDADES DE LA EMPRESA	
"MAURÍCIO DE SOUSA PRODUCÇÕES"	p. 136
D. PRESENTACIÓN DE LA REVISTA "MÔNICA"	p. 143

A. PANORÁMICA ACTUAL DEL MERCADO BRASILEÑO DE CÓMICS INFANTILES

Sé que por un lado actualmente se observa en Europa una tendencia a editar historietas destinadas a un público adulto, en Brasil pasa exactamente lo contrario. Cada año -y a pesar de la crisis económica por la cual pasa el país- hay un considerable incremento en la publicación de revistas de cómics destinadas al público infantil. Esto tiene una sencilla razón: de los actuales 150.367.841 brasileños (74.992.111 hombres y 75.375.730 mujeres), más de la mitad tiene menos de 30 años. Vale la pena observar los datos oficiales del "Anuário Estatístico do Brasil", publicado por el "Instituto Brasileiro de Geografía e Estatística -I.B.G.E." (1989:73), con su estimación de población infantil y juvenil para el año 1990. Sin ninguna duda, Brasil se constituye en uno de los mayores mercados en potencia para los medios de comunicación destinados al público joven e infantil.

<u>EDAD</u>	<u>HABITANTES</u>
0 a 4 años	18.963.000
5 a 9 años	17.734.000
10 a 14 años	16.280.000
<u>TOTAL</u>	52.977.000
15 a 19 años	14.847.000
20 a 24 años	13.823.000
25 a 29 años	13.485.000
<u>TOTAL</u>	42.155.000

Nº DE REVISTAS PUBLICADAS PARA EL PÚBLICO INFANTIL Y JUVENIL: 84

Nº DE PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS PARA PÚBLICO INFANTIL Y JUVENIL: 02

("Anuário Estatístico do Brasil", 1989: 666)

El cómic brasileño sostiene desde el principio una lucha económica y política con las historietas extranjeras, sobre todo con las producidas en los Estados Unidos. Desde la primera publicación nacional en la revista **Tico-Tico** en 1905, ha persistido en la lucha para conquistar el mercado brasileño, caracterizado por la dominación extranjera en la venta de héroes en tiras y revistas. Lo mismo pasó (y pasa) respecto a los dibujos animados, que hace poco tiempo han dado un paso adelante con la aportación de Maurício de Sousa.

El profesor Moacyr Cirne, en su libro **"A linguagem dos quadrinhos - o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa"** (1975: 14), para analizar la evolución histórica del cómic brasileño, se remite a un estudio de las ediciones brasileñas de historietas realizado por Enrique Lipszyc, de donde podremos sacar una idea de la situación de nuestros profesionales guionistas y dibujantes de cómics. El cuadro de la página siguiente, abarca el período de marzo de 1934 a noviembre de 1970.

TOTAL DE PUBLICACIONES: 453

PUBLICACIONES CON MATERIAL EXCLUSIVAMENTE EXTRANJERO: 291 (64,2%)

PUBLICACIONES CON MATERIAL PARCIALMENTE NACIONAL: 28 (6,2%)

PUBLICACIONES CON MATERIAL EXCLUSIVAMENTE NACIONAL: 134 (29,6 %)

En los años 20 y 30 se constituían los grandes monopolios periodísticos en forma de empresas bien estructuradas, con eficientes sistemas de producción y distribución. Uno de ellos, la **Gazeta**, lanzó la **Gazeta Infantil**, suplemento para niños que publicaba tiras e historietas nacionales y extranjeras (en mayor escala). Lo mismo pasó con el **Suplemento Juvenil**, que se dedicaba también a publicar entre otras cosas, tiras e historietas. Los suplementos en Brasil se constituyeron en un puñal de doble filo para los artistas nacionales. Solamente en el año 1960 surgió el primer héroe brasileño que obtuvo éxito - el **Saci Pererê**, del dibujante Ziraldo - hecho que fue un marco en la producción de cómics nacionales. **Pererê** era un personaje basado en la figura mitológica de nuestro folklóre y bastante popular entre niños y adultos. De una manera general, nuestras producciones de cómics no duraban mucho tiempo, a excepción de Maurício de Sousa, excepción que confirma la regla. El dibujante logró hacer frente al imperio Disney, que dominaba el mercado infantil de cómics y dibujos animados. Esta es su visión del problema:

" ... O material americano foi até hoje o responsável pelo não aparecimento de desenhistas nacionais. Digo, desenhistas nós tivemos vários, mas hoje estão se dedicando à publicidade ou foram para os Estados Unidos. É a velha lei da oferta e da procura. A estória estrangeira, não só americana, mas também a inglesa e algumas francesas, chega aqui a preço de banana. (...). Ora, enquanto isso qualquer desenhista profissionalmente bom, vai sentar à prancheta e desenhar uma tira que custa em homem-hora duas ou três vezes mais. Fatalmente ele vai vender para um só jornal porque não temos distribuidoras nem sindicatos nos moldes dos sindicatos americanos. A única tentativa aparecida no Brasil é a nossa redistribuidora, aqui na Maurício de Sousa Produções.

A venda da estória em quadrinho, para um jovem que começa, é difícil. Infelizmente, até eu estou concorrendo com os desenhistas brasileiros que estão sugindo por aí. Preciso vender minhas estórias pelo preço das histórias americanas, senão não coloco a produção do estúdio.

Quando houver mais esquipes e mais condições provavelmente vai haver mais desenhistas em histórias em quadrinhos no Brasil e alguns excelentes estão no forno para sair."

(Sousa, Maurício, cit. por Cirne, Moacy, 1975: 63)

Maurício, con su imperio, la **Maurício de Sousa Produções** al frente, ha conseguido un número superior en las tiradas de sus revistas, en relación a las publicaciones Disney.

Veamos el cuadro, a continuación, de las tiradas en Brasil de las historietas, publicado por la revista **Imprensa** (Nº 7, marzo de 1988)

PUBLICACIONES DE LA MAURÍCIO DE SOUSA PRODUÇÕES :

Mônica	- Editorial Globo	- 318.596 ejemplares
Chico Bento	- Editorial Globo	- 256.097 ejemplares
Cascão	- Editorial Globo	- 255.210 ejemplares
Cebolinha	- Editorial Globo	- 254.667 ejemplares

PUBLICACIONES DISNEY :

<i>Tío Rico</i>	- Editorial Abril	- 259.343 ejemplares
Almanaque Disney	- Editorial Abril	- 238.747 ejemplares
<i>Pato Donald</i>	- Editorial Abril	- 199.468 ejemplares
<i>Mickey</i>	- Editorial Abril	- 193.041 ejemplares
Zé Carioca	- Editorial Abril	- 186.350 ejemplares
<i>Daisy</i>	- Editorial Abril	- 168.132 ejemplares

(OBS: Datos de marzo de 1988)

La única manera capaz de proteger al dibujante y al cómic nacional sería a través de la creación de normas con una reglamentación que lo protegiera. En Brasil, el primer intento en este sentido fue en septiembre de 1963, cuando se firmó un decreto (el nº 52497), que obligaba a las editoras de cómics y a los periódicos a introducir gradualmente los tebeos nacionales. Pero algunas empresas interesadas en seguir editando historietas extranjeras promovieron una acción judicial contra ese decreto, que fue posteriormente archivado.

Se retomó el asunto en 1981, con otro intento de normativización. Pero en el nuevo decreto, al llegar a la votación en el Senado, fue incluido un artículo que llevaba todo al punto de partida. Algunos defendían que se debería considerar cómics nacionales todo lo que fuera producido en Brasil. Esto significaba que muchas de las historietas de *Tío Rico*, *Batman* o *Mickey* que eran de origen norteamericano pero dibujadas en Brasil, serían consideradas brasileñas. Y hasta el momento, no se ha encontrado una solución que proteja la producción brasileña de cómics.



B. 1. DATOS SOBRE EL DIBUJANTE



Maurício de Sousa nació en Santa Isabel, un pueblecito en el interior de São Paulo, el 27 de octubre de 1935 y pasó su infancia en la ciudad de Mogi das Cruzes. Sus padres, Antônio Maurício y Petronilha de Sousa trabajaban en la radio y también eran, poetas y compositores; este hecho ha contribuido en su formación para que él pudiera desarrollar una sensibilidad para la creación y el arte.

Este paulista de 54 años - nacido bajo el signo de Escorpión - empezó a dibujar a los 5 ó 6 años de edad y se ha dedicado a distintas actividades antes de definirse y consagrarse actualmente como el dibujante de más éxito en Brasil: la pintura, el dibujo, el piano y también como redactor y locutor de radio.

Maurício está casado - por tercera vez - con Alice Keiko, que desde hace 20 años trabaja en la **Maurício de Sousa Produções**. Ahí empezó como dibujante y actualmente es la Directora de Arte de la organización. Sus tres matrimonios le hicieron padre de tres hijos y seis hijas: Mônica, Magali, Mariângela, Márcia, Vânia y Valéria, de las cuales, las dos primeras han inspirado al dibujante dos de sus famosos personajes y que llevan el mismo nombre de las chicas.

En 1954, empezó como reportero en la redacción del periódico del grupo **Folha de São Paulo**. Pero su primera tira de cómic fue publicada en el año 1959, cuando trabajaba en la sección de sucesos del periódico **Folha da Manhã** (São Paulo). Maurício comenta de esta manera sus primeros años de dibujante, en un momento en que la invasión de productos extranjeros cerraba las puertas a los nuevos y desconocidos profesionales brasileños:

" ... No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso, quebrar o tabu da estória em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais, não acreditavam também que os desenhistas brasileiros agüentassem manter a estória no jornal. Em alguns lugares onde eu não me identificava, o pessoal dizia que só aceitava estória americana. "

(Sousa, Maurício de, citado por Cirne, Moacy, 1970: 32)

En 1959 publicaba su primer personaje - el simpático perrito **Bidu** - dio inicio a la creación de más de cien personajes (muchos todavía inéditos), reunidos en "familias" o más bien pandillas, de las cuales las más importantes son: la pandilla de **Mônica**, de **Horácio**, de **Chico Bento**, de **Pelezinho**, de **Tina**, de **Bidu**, de **Penadinho** y la pandilla **da Mata**.

De las tiras cortas de los periódicos, surgió un verdadero imperio -impulsado sobre todo a partir de la creación de la empresa **Maurício de Sousa Produções** que envuelven ediciones y producciones en los más distintos campos de la comunicación. La empresa actualmente se ha dedicado a tantos y distintos proyectos, que Maurício ha ganado en Brasil el título de ser el "Disney brasileño", el cual comenta con humor:

" ... É uma questão de cronologia pura. Se eu tivesse nacido antes, iriam chamar o Disney de "Maurício Americano ... "

(Sousa, Maurício de, -entrevista a-, 1984: 44)

Su vida profesional hasta el momento, puede distinguirse en cuatro etapas: la primera - en los años 60 - empezó su obra con la publicación de tiras de cómics en los periódicos. Los años 70 lanzaron y solidificaron en el mercado las revistas y álbumes de cómics; en los años 80, su esfuerzo estuvo concentrado en la creación y producción de dibujos animados para el cine y la televisión. El sueño de los años 90 - ya puesto en marcha - es la creación de parques y ciudades de **Mônica** - áreas verdes destinadas al ocio y a la diversión. En estos dos últimos proyectos, Maurício viene dedicando gran parte de su esfuerzo, como también la conquista de nuevos mercados en el exterior.

Maurício considera que sus personajes son universales por tener características muy humanas. Tanto los animales o los objetos que eventualmente participan en la historieta, inspiran los más comunes y normales sentimientos y comportamientos del ser humano. Pero esa

universalidad de sus personajes ha generado discusión por parte de algunos investigadores brasileños sobre el tema, que consideran su obra como algo no muy representativo de los problemas y de la realidad nacional. Veamos, a continuación, la opinión de dos críticos brasileños sobre la obra de Maurício:

" ... Alguns teóricos o acusam de ter produzido personagens que não representam o Brasil ou que não têm o valor de contestação sócio-político. Maurício iniciou e firmou seus personagens, sobretudo, nas décadas de 60 e 70, trocando a contestação pela retratação do mundo infantil que ele próprio viveu no interior de São Paulo. "

(Bibe-Luyten, 1987: 79)

" Por que Maurício de Sousa, nos últimos anos, não tem tentado uma abrasileração progressiva dos personagens que giram em torno da Mônica? É verdade que existe o Chico Bento, (...) mas está ligado a um mundo limitado dentro do seu universo ficcional ... "

(Cirne, Moacy, 1975: 64)

" Criticamos no Maurício sua dependência cultural dos modelos quadrinhísticos de outras terras. Neste sentido,

escrevemos há pouco: as restrições ao mundo sógnico de Maurício de Sousa começam por sua reduplicação ideológica dos comics infantis estrangeiros. Podemos destacar nessa reduplicação a universalidade que se espraia por seus segmentos e blocos temáticos. A rigor, trata-se de um quadrinho atípico em termos dessa ou daquela determinada nacionalidade. Seus personagens movem-se no meio de uma classe média sem características nacionais, brasileiras ou não. "

(Cirne, Moacy, 1982: 82)

Por una parte, considero que hasta cierto punto, las críticas anteriores tienen sentido con respecto a los personajes de Maurício. La gran mayoría de ellos están distanciados de los problemas que afectan actualmente al pueblo brasileño. Sus personajes se mueven más o menos dentro de una clase media, sin características específicamente brasileñas o latinoamericanas. En su deseo de crear una obra universal que pueda ser entendida en distintas partes del mundo, los hace sin esta identidad nacional brasileña. **Chico Bento**, por ejemplo, es una excepción que confirma la regla. Este personaje representa la manera de pensar y actuar del campesino de una determinada región de Brasil. Pero por otra parte, tendríamos que reflexionar si todo cómic para niños tendría necesariamente la obligación de ser únicamente didáctico en sus contenidos, o representar fielmente la realidad social de cada país. No nos olvidemos que, además de informar y educar, los medios de comunicación dirigidos a los niños también tienen la función de divertir

y entretener. No es la propuesta de Maurício, hacer de sus cómics vehículos de concienciación política, como hizo Quino con **Mafalda** (más bien dedicada a un público adulto). Según sus propias palabras, Maurício desea "divertir, entretener y transmitir a los niños mensajes de optimismo."

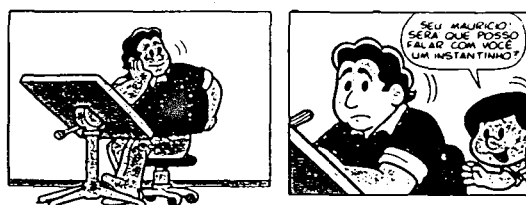
De todas formas, Maurício es el único artista brasileño que vive solamente de sus cómics, aunque sus creaciones actualmente estén también en la publicidad, en el cine y en la televisión. Es también el único profesional de este área que tiene un equipo formado trabajando "con él y no para él", conforme a su propia definición de la empresa.

A pesar del éxito, Maurício no ha dejado de lado su forma de ser de niño de pueblo. Es alegre, bienhumorado y transmite estos sentimientos a todo el equipo que trabaja con él. En la medida de lo posible, y entre una reunión y otra, procura atender personalmente a los visitantes ilustres: niños, padres, profesores, periodistas, investigadores, etc. Da una vuelta con ellos por los departamentos de la empresa, con el gusto visible del artista que enseña su obra maestra. Aprovecha el paseo para verificar de cerca el perfecto funcionamiento de todo. Hace bromas con uno y con otro que encuentra por el pasillo - en su mayoría, familiares y empleados que trabajan en la empresa desde hace muchos años.

Es un caso raro el de este dibujante que se ha hecho un próspero empresario, que amplía mercados, aumenta los intereses y mira con confianza hacia el futuro. En todas las áreas de actuación, Maurício no pierde la vista de su principal público receptor, que él considera como el público más exigente del mundo: los niños.

B. 2. MAURÍCIO DE SOUSA:

CRONOLOGÍA DE SU TRAYECTORIA PROFESIONAL



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988

- 27/10/1935 Nace en Santa Isabel, interior del Estado de São Paulo, Brasil Maurício Araújo de Sousa, hijo de Antonio Maurício de Sousa y Petronilha Araújo de Sousa.
- 1954 Empieza su trabajo como reportero en la sección policiaca del periódico **Folha de São Paulo**.
- 07/1959 Se publican sus primeras tiras de cómics en el periódico **Folha da Manhã** - São Paulo. Su primer personaje es el perrito **Bidu**.
- 01/1966 Crea la distribuidora **Maurício de Sousa Produções Ltda.** y empieza la distribución de tiras para periódicos de norte a sur del país.
- 1968 Maurício concede la licencia para la producción industrial de la línea de productos infantiles **Mônica**.
- 1969 Maurício de Sousa recibe el premio "**CITTÀ DI LUCCA**" en el Salón Internacional de Lucca - Italia.

- 05/1970 La **Editora Abril** lanza al mercado la revista "**Mônica**", en colores y de periodicidad mensual.
- 1971 La revista **Mônica** recibe el premio "**GRAN GUINIGI**" en el Salón Internacional de Lucca - Italia.
Maurício recibe en esta misma ocasión el "oscar de los cómics", el trofeo "**YELLOW KID**".
- 1973 La **Editora Abril** lanza al mercado la segunda revista mensual de Maurício - **Cebolinha**.
- 1974 Firma un contrato con la "**UNITED FEATURE SYNDICATE**" para la distribución de sus creaciones en Estados Unidos y a través de la "**UNITED PRESS INTERNATIONAL**", para la edición en distintos países del mundo.
La editorial "**EHAPA VERLAG**", de Stuttgart (RFA), publica la revista "**FRATZ**" (**Cebolinha**).
- 1974 Lanzadas las ediciones especiales de revistas de cómics educativas, discutiendo temas sobre salud, ecología, historia, etc.
- 10/1976 Lanzada en tiras de periódicos una nueva familia de personajes liderada por **Pelezinho**, basada en la infancia del conocido jugador de fútbol brasileño - Pelé.
Maurício recibe los premios "**DESTAQUE MARKETING**" de la Asociación Brasileña de Marketing y "**TOP MARKETING**", de la Asociación Brasileña de Propaganda.

- 12/1976 Lanzado el primer dibujo animado de la Pandilla de **Mônica** producido por la **Maurício de Sousa Produções** y transmitido por la **"TV GLOBO"** en la red nacional.
- Este dibujo gana una mención para el trofeo **"COMUNICAÇÃO"**, del Museo de Arte Brasileño de la **"FUNDAÇÃO ÁLVARO PENTEADO"**, São Paulo - Brasil.
- Lanzado al mercado el primer almanaque de cómics con los personajes de Maurício y nuevas ediciones especiales educativas.
- 02/1977 La **Editora Abril** lanza en Brasil y Portugal la primera revista brasileña cuyo personaje central es negro - **Pelezinho**.
- 12/1977 Lanzamiento de nuevas ediciones europeas de la Pandilla de Mônica en Dinamarca (**"Gutenberghus Bladene"**), Suecia (**"Hjemmet Bladforlaget"**) y Noruega (**"Hemmet Journal Ab"**).
- Publicada la Cartilla didáctica de **Mônica**, por la **Editora Abril**.
- 1978 Estreno, en el teatro **TUCA** de São Paulo, del musical **"MÔNICA E CEBOLINHA NO MUNDO DE ROMEU E JULIETA"**, dando inicio al teatro infantil de los personajes de Maurício.

- 1978 La Editorial Cinco, de Colombia inicia la publicación de la revista **Mônica** en lengua castellana para distintos países de la América Latina.
- 1979 Producción de dibujos animados de la pandilla de Mônica, integralmente realizados en los estudios de la **Maurício de Sousa Produções**.
Recibe el trofeo de "Mejor Producción de Disco Infantil del Año", con el LP titulado "**MÔNICA E CEBOLINHA NO MUNDO DE ROMEU E JULIETA**".
Lanzamiento del primer álbum de cromos con la galería de personajes de Maurício.
- 10/1979 El Instituto Nacional del Libro (Brasil) lanza la colección "**Amarelinha**" con cuatro libros de cuentos infantiles de Maurício.
Inaugurada la primera tienda de ventas de los productos de la línea infantil **Mônica**.
- 1980 Sus personajes participan en la campaña pública de vacunación contra la poliomelitis y en la campaña nacional contra el tabaco.
Maurício recibe el título de "**Membro Honorario da Academia Brasileira de Literatura Infantil e Juvenil**".
- 1982 Contrato con la "POLYGRAM DISCOS" para la producción de ocho discos anuales.

- 1982 Estreno del primer dibujo animado en largometraje, titulado **"AS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA"**, producido y distribuido por la **"EMBRAFILME"**, empresa vinculada al Ministerio de Educación y Cultura en Brasil.
- 1983 Lanzado el LP con la trilla sonora de la película **"AS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA"**.
La historieta **"CHUVA NA ROÇA"** (Lluvia en el campo) con el personaje campesino de Maurício -**Chico Bento**-, gana el **"VIII Prêmio Abril de Periodismo"** en la categoría "Cómics".
- 07/1983 La película **"AS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA"** se exhibe en el **"XIII Festival Internacional del Cine"**, en Moscú.
Estreno, en el teatro **"ZACCARO"** de São Paulo, de la obra teatral **"VEM BRINCAR COM A TURMA DA MÔNICA"** (Ven a jugar con la pandilla de Mônica).
Lanzamiento del disco con las partituras de la obra.
La película **"AS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA"** recibe el premio **"SÃO SARUÊ"**, de la Asociación Brasileña de Prensa - Rio de Janeiro. La película se exhibe en Mozambique, África.
- 01/1984 Estreno del segundo film de dibujos animados de la Pandilla de Mônica, titulado **"A PRINCESA E O ROBÔ"**.
Maurício participa como jurado, a la vez que recibe un homenaje por sus veinticinco años de carrera artística, en el **"Certamen Internacional de Cine y Televisión para la Infancia y la Juventud"** en Gijón.

B. 3. ENTREVISTA CON EL DIBUJANTE MAURÍCIO DE SOUSA

(Realizada en el despacho central de la **Maurício de Sousa Produções** - São Paulo, agosto de 1989)



1. REGINA SARAIVA: Bueno, Maurício, para empezar, me gustaría saber cual es tu definición particular de lo que son los cómics.

MAURÍCIO DE SOUSA: Pero, ¿cómo? ¡Ay, Dios mío! Pues... mira, no lo sé. Sólo puedo hacer algunas sugerencias, dar opiniones construídas a partir de trabajos de estudiosos del tema y de mi propia experiencia profesional. Es muy difícil en mi caso, definirlos. Es lo mismo cuando preguntas a un bailarín lo que es la danza. La danza es una energía que sale de dentro de él, de su cuerpo y de la necesidad de exteriorizar cosas, sentimientos, etc. Con los

cómics pasa los mismo. Los utilizo para exteriorizar lo que llevo dentro y que quiero contar a los demás. Pero más que nada, son una manera de manifestación artística, intelectual, emocional, etc. Todo esto yo lo podría difundir a través de muchos canales de comunicación. Pero elegí los cómics porque se me han presentado como el mejor vehículo para comunicarme con la gente. Pero antes de trabajar con cómics, yo dibujaba, pintaba, me gustaba la música y muchas veces tuve dudas sobre cuál medio elegir para exteriorizar mi energía. Hace mucho tiempo, pensé que quería ser pianista, músico o alguna cosa por el estilo. Pero mis dedos, que son muy cortos, cogían mejor un lápiz que un teclado.

2. R. S.: Es muy interesante el éxito de toda la producción de Maurício aquí y en otras partes del mundo. ¿ A qué atribuyes tanto éxito, teniendo en cuenta la invasión extranjera en el mercado brasileño de cómics?

M. S.: Sí, creo que sí. Se trata de exteriorizar tu yo vital, poner tu sangre, tu respiración, tu vida, todo lo que uno siente, en el trabajo que realiza. Lo que hago para mí no es un trabajo y sí como una realización personal, algo lúdico. Yo juego, me divierto con lo que hago... estoy jugando permanentemente. Me lo paso bien, vivo, vibro con mi trabajo. Y también me esfuerzo en transmitir al personal que trabaja aquí en esta casa, esta misma vibración. Por ello pienso que esto hace que el material que se produce en esta casa salga a la calle con una carga de emociones tan fuertes y tan grandes. No tenemos la preocupación

exclusiva del éxito. Él es una consecuencia de mucho trabajo realizado con el corazón. Nuestra preocupación es servir, transmitir algo bueno, emitir mensajes alegres y optimistas de la vida. Pienso que el éxito comercial viene como resultado de un trabajo que realizamos creyendo en ello, creyendo que es algo de calidad - y esto cuesta mucha dedicación - y que, por lo tanto, tiene muchas posibilidades de tener éxito. Esto pasa en cualquier profesión.

R. S. : O sea, el gran secreto es el corazón...

M. S. : Sí, es el corazón. Pero esto no es un secreto... Mira, Regina, desde que el mundo es mundo el gran logotipo de la humanidad es éste (dibuja en un papel un corazón), y la persona no se olvida. Muchos otros logotipos han sido inventados, pero el único que es mono de verdad, es éste. El corazón.

3. R. S. : En la galería de los personajes de cómics del mundo - y especialmente en tu obra, existe un número mucho más grande de personajes masculinos que femeninos...

M. S. : ¿ Tú crees?

R. S. : Sí que lo creo. Podemos ahora mismo enumerar una gran cantidad de héroes varones producidos en Brasil. No pasa lo mismo con las heroínas, que están realmente en minoría.

M. S. : ¡Ah!, esto será porque una mujer vale por dos o tres personajes masculinos... En cualquier historia, en

cualquier obra de ficción, hay, como pasa en la vida real, el conflicto entre el hombre y la mujer. A veces, un conflicto amoroso, o un litigio, conflictos abiertos o cerrados, explícita o implícitamente. Pero existe el conflicto, y a veces la historia central se basa en un determinado tipo de conflicto entre el hombre y la mujer. De verdad, que yo creo que la mujer es mucho más fuerte que el hombre. Es más experta, más inteligente, más ágil, más fuerte físicamente incluso; y como consecuencia, hacen falta dos o tres hombres para equipararse a una mujer. No me sorprende si nosotros los dibujantes, de forma inconsciente, ponemos más personajes masculinos en nuestros conflictos, para enfrentarse a una **Mônica**, por ejemplo. Hace falta un **Cebolinha** y un **Cascão** para enfrentarse a ella y no consiguen vencerla.

4. R. S. : Hay muchas personas que piensan que **Mônica** tiene algunos componentes machistas, en la medida en que utiliza la fuerza física para mantenerse en el poder frente a su pandilla, compuesta sobre todo por chicos, ¿Qué te parece la observación?

M. S. : Pero pasa lo mismo, se habla tanto de **Mônica** como también de la mujer moderna. Y la mujer moderna no ha dejado de ser mujer por esto. Ella defiende hoy sus espacios con más fuerza y con más conciencia. Y por esto la gente seguirá hablando de **Mônica** y de las mujeres en general. Y las mujeres continuarán conquistando sus espacios, sin ninguna duda.

5. R. S. : ¿**Mônica** sería para ti un reflejo de esta mujer moderna?

M. S. : **Mônica** en realidad no es una creación pura de ficción. Es mi proyección de cómo yo veía a mi hija **Mônica** actuando en su estado natural, cuando tenía dos o tres años; y veo también cómo actúa ahora ella como adulta. Ella es una persona voluntariosa, con una fuerte personalidad, pelea por las cosas que cree y no acepta órdenes que ella no entienda la razón.

Veo, a mi manera, las cosas que pasan en la vida real y no necesito inventar casi nada. Basta transcribir y transportar al papel lo que veo en la vida real. Vengo de una familia de mujeres muy fuertes. Mi madre, hasta hoy, es una mujer muy fuerte; mi abuela era la matriarca de la familia. Ha fallecido hace poco tiempo con noventa y tantos años. Mi madrina también era una mujer de personalidad muy marcada. Vengo de una familia de mujeres notables que levantaron banderas y lideraron batallas. Y por esto que, viviendo este tipo de experiencia, sólo podría crear un personaje femenino como **Mônica**. De la misma manera, conocí a hombres maravillosos en sus momentos de actuación. Pero lo que no puedo, por educación, machismo, etc., es ignorar el papel de las mujeres en la vida real y tampoco en la proyección ficticia de esto en mi trabajo.

6. R. S. : ¿Tú crees que tus personajes son universales? ¿Crees que pueden ser entendidos en su esencia y mensajes en distintos países y en distintas culturas?

M. S. : Estoy seguro que sí. Tenemos un cuidado especial , que en un principio fue una intuición, y posteriormente coincidió con la necesidad de **marketing** para una ampliación del mercado. Ellos viven las emociones básicas no cambian tanto de país a país, o de cultura a cultura: el amor, la rabia, la añoranza, la tristeza...

R. S. : ... los celos ...

M. S. : ... es verdad, los celos, la ambición, la envidia, el cariño, etc., todos sentimos lo mismo, aunque de distintas formas. De un idioma a otro se cambian las palabras, los símbolos, pero los sentimientos son los mismos y esto hace posible crear una historia universal. Yo leí una vez un libro de un escritor ruso que escribió un libro sobre el pueblo donde nació, y con esto hacía una obra universal, porque las emociones básicas que pasan en aquel pueblo, en Rusia, podrían ser entendidas en cualquier lugar del mundo. La gente seguro que es capaz de entender y pasa lo mismo con la historia de **Mônica**.

7. R. S. : ¿ Qué tipo de preocupaciones o cuidados tienes, al escribir y dibujar mensajes para un público principalmente infantil?

M. S. : Desde el principio, y ahora aún más, nosotros hablamos con miles de niños. Pero antes de pasar mi trabajo a ellos, yo invento una historia para mis hijos pequeños - que también tengo - o para mis nietos. Claro que tengo que tener cuidado con la historia que voy a contar a mi hijo, a mi nieto o a cualquier otro niño. Cuando estoy analizando todos los guiones que pasan por mis manos para

seleccionar los que van o no a ser publicados, de forma consciente analizo cómo aquel mensaje va a repercutir en un público cálido, abierto, que se encuentra totalmente desarmado, indefenso y de brazos abiertos para todo lo que hacemos o producimos. Yo no puedo - de ninguna manera - en estos mensajes agredir, ofender o desviar a los niños de esta relación de amistad y de cariño hacia nuestros personajes y nuestro trabajo. Tengo que respetar todo esto. Tengo todos estos cuidados de la misma manera que los tengo con el material que llevo a mis hijos o mis nietos. Las historias que a ellos puedo contar, o los productos que a ellos puedo sugerir para ser utilizados, deben tener la misma atención, porque es fundamental tener atención con todos los niños.

8. R. S. : ¿ No crees que los cómics para los niños tienen un importante papel en el proceso de educación - entendida en su concepto más amplio - como también la televisión, el cine, y otros medios masivos?

M. S. : Sí, claro que sí. Todos estos canales tienen un peso importante en la formación del niño. Y creo que aún más el cómic, porque tiene un poder de memoria que muchas veces una imagen de televisión no tiene. Con los cómics es muy importante la interrelación y la amistad que hay entre el lector y el personaje. Porque si no hay esta interrelación, este acercamiento, el niño va a tirar la

revista sin querer saber nada más sobre ella. Si hay esta relación de cariño, el niño tiene la oportunidad de releer la historia, ver otra vez al personaje, porque tiene la revista a mano.

9. R. S. : ¿No te parece curioso el hecho de que, a pesar de todo este **boom** de los vídeos, juegos electrónicos, etc., se siga vendiendo cómics para niños, sobre todo aquí, en Brasil?

M. S. : Es verdad. Pero siempre creí que los cómics son unos productos permanentes, independientes de los cambios que pasan hoy día. Es lógico que, sobre todo ahora con las nuevas tecnologías de la información avanzando continuamente, estemos desarrollando nuevos proyectos, nuevos caminos para nuestro trabajo. Estos cambios no serán necesariamente el cómic clásico, impreso en papel, ni tampoco los dibujos animados en vídeo o en el cine. Tendremos productos intermedios, tal vez cosas muy nuevas. Nos estamos preparando para ello. Pero el contenido, el mensaje y el cariño de los personajes tendrán la misma esencia. Mantendremos la misma filosofía de acercamiento a los niños de la misma manera, independientemente de los nuevos canales tecnológicos que consigamos abrir.

10. R. S. : Maurício, ¿ cómo va **Mônica** en España? He buscado por los quioscos y no la he encontrado. En Barcelona conseguí algunos ejemplares en el Mercado de San Antonio, donde venden los domingos todo tipo de revistas de segunda mano y antiguas. ¿**Mônica** está siendo distribuída normalmente?

M. S. : Actualmente, no. Teníamos un contrato allí con la Editorial Planeta, pero hubo algunos problemas entre ella y nuestros representantes y las cosas no avanzaron mucho. Pero estamos retomando el contacto para, posiblemente, el enero de 1990. La cosa va marchando. Tuve el mismo problema en Argentina y también lo estamos arreglando de la misma manera. **Mônica** hablando en español saldrá ahora con más fuerza.

11. R. S. : En Cataluña, ahora los niños son alfabetizados en catalán. ¿No te has planteado publicar tu trabajo en este idioma?

M. S. Yo me sentiría muy halagado y satisfecho de tener la pandilla de **Mônica** hablando en catalán porque me parece muy agradable la forma, la sonoridad de este idioma. Además, para un brasileño, es mucho más fácil entender el catalán que el español. Me agradaría muchísimo, y espero de verdad, que nuestros editores en España tengan la sensibilidad ante las particularidades de las distintas regiones de España y que puedan editar la revista también en catalán.

12. R. S. : Para terminar, Maurício, ¿cuáles son tus próximos sueños para la **Maurício de Sousa Produções**?

M. S. : ¿Cuáles? ¿Tú me hablas de los sueños que nosotros estamos ya preparando para convertirse en realidad?

R. S. : Sí, porque sé que hay muchos más, ¿verdad?

M. S. : Sí, de hecho hay muchísimos sueños por realizar. De momento vendrán los parques, la Ciudad de la Mônica, que

serán áreas para el ocio, de diversión y para que los niños de la ciudad puedan tener contacto con la naturaleza. Tendrán juguetes que fueron pensados para estimular a los niños a ejercitar su psicomotricidad. Ellos juegan con los juguetes y no "ayudando" al juguete a jugar sólo, como pasa con muchos juguetes electrónicos actualmente. O sea, en estos parques, el niño no es pasivo y sí activo. Además, estamos planificando la co-producción de nuestras películas para la televisión del Japón y Taiwan, para empezar. Tenemos otros proyectos más pequeños, pero son los parques y los dibujos animados para televisión, que van a apoyar el lanzamiento de las revistas en otros países. Ciertamente vendrá también la licencia para el **merchandising** internacional y la creación de los parques también fuera de las fronteras de Brasil. Bueno, nuestros esquemas son a escala planetaria. Pero, fíjate, cuando hablo de esta producción a escala mundial, no hablo de un gran imperio ni mucho menos. Pero realmente, algunos de los proyectos que realizamos hoy - como por ejemplo lo de la producción de dibujos animados para la televisión - son tan caros y conllevan tantos miles de dólares, que no es posible pensar en un producto así solamente con la producción de un país. Tenemos, por esto, que pensar en una docena de países. Hay que pensar en un mercado mundial, si no estaremos muy limitados. Sí que es posible, vamos a avanzar más y de este tipo de material, o sea, la historia **soft**, la historia más humana. De una cierta manera, es una unión de la técnica del cómic anglosajón con el espíritu latino. Creo que esta mezcla da

un resultado equilibrado; y todo debería ser así: mezclar el sentimiento y el corazón con la tecnología y la razón. O sea, la objetividad anglosajona con el corazón transbordante de emoción de los latinos. El día que consigamos hacer esta mezcla, el mundo podrá mejorar un poco más. Conviviendo y trabajando para los niños, descubrimos razones para creernos que el próximo siglo será distinto.

13. R. S. : Oye, Maurício, tengo un colega, también profesor del curso de Comunicación Social de la Universidad Federal de Paraíba que está haciendo una investigación sobre tu personaje **Chico Bento**. Vi una Tesis de Master en el Departamento de Comunicación Social de la Universidad de São Paulo sobre **Horácio**, y la mía, si Dios quiere, saldrá el próximo año. El Prof. Moacyr Cirne, del Departamento de Comunicación Social de la Universidad Federal Fluminense tiene incluido en sus libros y artículos sobre cómics, consideraciones y comentarios sobre tu obra. ¿Qué te parece todo eso?

M. S. : Pues me alegra mucho saber que profesionales, profesores e investigadores de la comunicación estén atentos, que lean y comenten mi trabajo. Esto, sin duda, nos ayuda a reflexionar, madurar y mejorar cada vez más. Pero estoy especialmente preocupado por la opinión de los niños, de cómo reciben y responden a nuestro trabajo. No nos gustaría - bajo ninguna hipótesis - defraudar la confianza que han depositado en nosotros.

R. S. : Oye Maurício, ¿puedo sacarme una foto contigo?

M. S. : Pues claro que sí, mujer. Bueno, no estoy en mis mejores días pero lo puedo intentar. A noche salí de marcha y hoy no me encuentro en mi mejor forma.

R. S. : Bueno, gracias por todo, y seguiremos manteniendo contacto. Te avisaré del día de la lectura de la tesis. A lo mejor te gustaría venir...

M. S. : ¿A dónde?

R. S. : A Barcelona.

M. S. : Por Dios, ¡a mí me encantaría! Es una ciudad preciosa. Seguro que si por aquellos días estoy más o menos libre, iré. De verdad, me encantaría...



☆ ☆
☆
☆

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

☆

TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN
ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES
AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991



C. ACTIVIDADES DE LA EMPRESA "MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES"

GRUPO MAURÍCIO DE SOUZA

- LICENCIAMIENTO DE PERSONAGENS PARA PRODUTOS INDUSTRIALIZADOS, SHOWS E ESPETÁCULOS TEATRAIS.
- LICENCIAMIENTO DE LOJINHAS DA MÔNICA PARA COMERCIANTES DE OUTRAS CIDADES, NO SISTEMA FRANCHISE.
- PRODUÇÃO DE FILMES, DESENHOS ANIMADOS, COMERCIAIS PARA T.V. E ÁUDIO VISUAIS.



La **Maurício de Sousa Produções - M. S. P.** -, que tiene como director general al propio Maurício, empezó a funcionar en el año 1969. Con su sede central en la metropolitana ciudad de São Paulo - Brasil, la organización surgió inicialmente como distribuidora de la creación del dibujante, y poco a poco amplió sus actividades en los más diversos campos de la comunicación.

La **M.S.P.** actúa en distintas áreas, trabajando en ella un promedio de 400 profesionales entre artistas, dibujantes, dobladores, ilustradores, animadores, técnicos de cine, músicos, etc. El equipo de creación y producción tiene a su lado una amplia estructura comercial y administrativa que apoya las actividades empresariales del grupo, cuyas acciones pertenecen en su mayoría a Maurício.

A pesar de estar situada como la mayor y mejor estructurada organización brasileña editora de cómics y productora de dibujos animados, en muchos aspectos funciona como una empresa familiar. Muchos de sus funcionarios dibujan **Mônica** y **Cebolinhas** hace más de dos décadas. Además, la familia de Maurício forma parte de su vida

profesional. Su madre- Petronilha Araújo de Sousa- escribe letras de músicas, poesías, responde las cartas de los lectores y participa en las promociones de la Pandilla de **Mônica**. Su hermano pequeño -Márcio Roberto Araújo de Sousa- empezó como guionista de cómics, compone bandas sonoras, es socio de Maurício y se encarga de la producción de musicales de teatro y shows con la Pandilla de **Mônica**. Su mujer Alice Keiko es la directora del Departamento de Artes. Su hermana -Yara Maura da Silva- es la Vice Presidenta Internacional, sector en que también trabaja la sobrina de Maurício -Mayra Cristina. Las hijas del dibujante -Magali, Márcia y Mônica también trabajan en la empresa; ésta última es la relaciones públicas del Departamento de "**Marketing**". Cada nuevo dibujante admitido en la empresa tiene que pasar por un período mínimo de tres años de aprendizaje y estudios para integrarse al equipo de trabajo. Maurício controla personalmente cada detalle de la administración.

El público a quien están dirigidas las actividades de la M.S.P. es principalmente el infantil y juvenil, aunque sus producciones sobre todo de revistas y dibujos animados también atraen a un considerable público compuesto por adultos. Hasta 1986, las revistas eran publicadas y distribuidas por la **Editora Abril**, pasando posteriormente a salir por la **Editora Globo**.

PODEMOS DESTACAR COMO PRINCIPALES, SUS SIGUIENTES ACTIVIDADES:

1. ÁREA EDITORIAL

1.A. REVISTAS DE CÓMICS: **Mônica** (mensual)

Cascão (quincenal)

Cebolinha (mensual)

Pelezinho (actualmente fuera de circulación)

Magali (mensual)

Chico Bento (quincenal)

Por un total de cuatro millones de revistas de cómics para niños, publicadas a través de la **Editora Globo**.

1.B. COLECCIONES DE LIBROS: De entretenimiento, formación, didácticos y de cuentos.

1.C. REVISTAS DE ACTIVIDADES: para pintar, dibujar, montar, etc.

1.D. ALMANAQUES ESPECIALES: ediciones para navidad, vacaciones, verano, etc.

1.E. TIRAS DE PERIÓDICOS: que circulan en 800 periódicos por todo el país y en distintos países del continente americano.

1.F. ÁLBUMES DE CROMOS: con toda la galería de personajes de Maurício.

2. ÁREA DE "MERCHANDISING"

La "M.S.P." otorga la licencia a aproximadamente ciento cincuenta (150) fabricantes para utilizar los personajes en marcas, publicidad, campañas de tres mil productos destinados al público infantil: ropas, perfumería, toallas, objetos escolares, juguetes, objetos de decoración, carteles, etc. La empresa es la responsable de la elaboración de todos los dibujos, rótulos, marcas o embalajes de los productos.

2.1. TIENDAS DE **MÔNICA**: red de tiendas localizadas en distintos puntos del país, destinadas a vender los productos que utilizan la marca de la pandilla de **Mônica**.

3. ÁREA PROMOCIONAL

3.1. SHOWS Y TEATRO: realización por todo el país de obras teatrales y shows de entretenimiento con muñecos de los personajes de Maurício.

4. PRODUCCIÓN SONORA : Producción de discos, bandas sonoras para largometrajes, filmes publicitarios, campañas, audiovisuales y obras teatrales.

5. PELÍCULAS Y DIBUJOS ANIMADOS: La empresa **Black and White and Color**, asociada a la **M.S.P.** y comprada por Maurício en 1977, es la responsable de la producción de películas, vídeos, dibujos animados o cortos para anuncios publicitarios.

DIBUJOS ANIMADOS PRODUCIDOS EN LARGOMETRAJE:

. As aventuras da Turma da Mônica -	80 min.
.. A princesa e o robô -	90 min.
. As novas aventuras da Mônica -	56 min.
. Mônica e a sereia do rio -	80 min.
. Bicho papão e outras histórias -	56 min.

6. ÁREA EDUCACIONAL

6.1. EDICIONES DIDÁCTICAS:

Edición de libros con asuntos de interés infantil; edición del libro de alfabetización de la **Mônica** (recomendado por el Ministerio de Educación); ilustración de libros escolares; edición del Diccionario de **Mônica** (elaborado en forma de historietas).

6.2. CAMPAÑAS EDUCATIVAS :

Desarrolladas a partir de los temas más diversos, promovidas generalmente con la colaboración de asociaciones o ministerios públicos. Campañas contra la contaminación, el tabaco, preservación de la naturaleza, de turismo, de vacunación, etc. Cada campaña distribuye gratuitamente un promedio de un millón de ejemplares de revistas educativas e institucionales, en la red de enseñanza pública.

6.3. PROYECTOS ESPECIALES:

El proyecto Educacional de la Pandilla de **Mônica** tuvo como objetivo la producción de 408 programas de televisión de 45 minutos cada uno, inicialmente fue des-tinado a la exhibición en vídeo como complemento de la enseñanza básica en el país. Fue elaborado conjuntamente con la Federación de Industrias de Estado de São Paulo, pretendiendo utilizar los programas como apoyo y auxilio a los profesores de la red de enseñanza administrada por el Servicio Social de la Industria.

7. PLAZAS DE MÔNICA:

Locales públicos con juguetes que requieren la utilización psicomotora que permite a los niños participar de juegos integrados. Creados con fines de ocio y diversión para los niños, están ubicadas y generalmente en grandes centros comerciales, ferias o exposiciones. En algunas ocasiones, en estos espacios se hacen talleres de artes para los niños, utilizando la misma técnica de los dibujos de los cómics.

8. CIUDAD DE MÔNICA:

Actualmente se encuentra en construcción el primero de una serie de parques urbanos en los grandes centros del país, con juguetes y actividades que desarrollan la capacidad psicomotora del niño. El parque está pensado como un opción de ocio y diversión para los niños de los centros urbanos. Con una gran cantidad de zonas verdes, están pensados también para el paseo de toda la familia.

9. DEPARTAMENTO INTERNACIONAL:

La **M.S.P.**, desde hace unos años, actúa con la idea de expandir sus fronteras y conquistar nuevos mercados. Para eso, dispone de un Departamento Internacional que está permanentemente en contacto con empresas, editoriales y distribuidoras de distintos lugares del mundo, estableciendo las normas contractuales para cada país. Las tiras de cómics para periódicos tienen actualmente a la **U.P.I.** como distribuidora del material para todo el continente americano. Las revistas están traducidas a distintos idiomas, además del portugués: español, inglés, japonés, alemán, danés y sueco. La **M.S.P.** en 1983 montó una filial en Lisboa, como base de lanzamiento a otros países del Mercado Común Europeo. Para impulsar la penetración de las revistas en otros países (sobre todo Europa), la **M.S.P.** está produciendo dibujos animados para la televisión. Maurício tiene hoy su trabajo en casi todos los continentes. Sus películas de dibujos animados, fueron ya exhibidas en festivales de cine en España, Moscú, Cuba, Berlín, Cannes y Annecy.

Mónica y sus amigos Nº 3, Editorial Planeta - De Agostini, 1987





Mônica Nº 15, Editora Globo, 1988

O DISCO



CANTE COM A MÔNICA

MÔNICA

Música: Gad Gurgel - Maurício de Sousa - Wena Camargo

Sou a Mônica, sou a Mônica
Dentadura e sabonete
Sou a Mônica, sou a Mônica
Não temosa e não mandona
Quando diz que sim
Quando diz que não
Mostre ter opinião
Vivo sempre falando e brincando
De sua imaginação
Ele inventa tudo que é brinquedo
Com a turminha gosta de brincar
Se as meninas têm algum segredo

Logo vem contando me contar
Se alguém sorri
Se alguém sorri
Para a nossa turma pode vir
Se alguém chorar
Se alguém chorar
Estou sempre pronta a ajudar
Mas se algum menino me contrariar
Vou mostrar que eu não sou boba não
Vou lhe dando uma coelhada
E ele vai até cair no chão

nas lojas com os temas musicais de todos os personagens.

Mônica Nº 18, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 12, Editora Globo, 1987

Mônica y sus amigos Nº 12, Editorial
Planeta-De agostini, 1988

D. PRESENTACIÓN DE LA REVISTA "MÔNICA"





Mónica y sus amigos N° 4, Editorial Planeta- De Agostini, 1987



La revista **Mônica** tuvo su primera edición -con doscientos mil ejemplares- en mayo de 1970, por la **Editora Abril**. Destinada a un público definido como infantil y juvenil, la revista también goza de mucha aceptación entre el público adulto, debido a la extensa popularidad del personaje en Brasil.

Mônica a partir del año 1986, pasa a ser editada por la **Editora Globo**, del Sistema Globo de Telecomunicaciones. Su anterior editorial, la **Editora Abril**, era también responsable de la edición de las revistas brasileñas de Walt Disney, hecho que muchas veces dificultó la expansión del mercado de las revistas de Maurício de Sousa. En España, algunos números fueron publicados por la Editorial Planeta-Agostini de Barcelona. Actualmente, su edición en portugués va dirigida a lectores brasileños (principalmente), portugueses y a los países africanos de lengua portuguesa.

Según los datos de la revista **IMPRENSA** (nº 7, marzo de 1988: 94-95), **Mônica** es la segunda revista del país en tirada, con aproximadamente 320.000 ejemplares mensuales, estando solamente detrás de la revista "**VEJA**", de información y actualidad, publicada por la **Editora Abril** con un número de 807.000 ejemplares.

La revista, que tiene una periodicidad mensual, es en color y tiene un tamaño de 13,5 x 19 cms. Sale con un número de 84 páginas (incluyéndose la portada y la última página) y tiene un número variable de 12 a 15 historietas, de las cuales, un promedio de entre 5 y 7 de ellas tienen a "Mônica" como protagonista central; en las restantes, aparecen otros personajes del autor. Cada número, además, contiene una sección fija de correspondencia (**MÔNICA DÁ O RECADO**), y otra de juegos, pasatiempos y adivinanzas. En la página 82 hay siempre una tira de 3 viñetas en vertical, al lado de los datos editoriales de la revista.

La portada normalmente viene con un dibujo del personaje central, acompañado a veces de uno u otro personaje secundario. La contraportada, así como también las dos últimas páginas, van siempre dedicadas a la publicidad.

La revista frecuentemente promueve distintos concursos para su público lector, con la concesión de premios a los ganadores: elección del nombre del conejito de **Mônica**, concursos de pintura, dibujos, de cómics, viajes, etc.

En cada número hay entre diez y quince anuncios publicitarios compuestos en media página, página entera o hasta en dos páginas. Los productos y servicios que se anuncian van dirigidos al público de la revista: infantil y juvenil. Se anuncian todo tipo de juguetes infantiles, ropa, material escolar, dulces, caramelos, galletas, otras publicaciones de la **Editora Globo**, los productos de distintas industrias que llevan la marca **Mônica**, como también se anuncian todos los productos y promociones de la **Maurício de Sousa Produções**.

En 1971 - en la misma ocasión en que recibió el trofeo **Yellow Kid** - Maurício de Sousa recibió también el premio **Gran Guinigi** en el Salón Internacional de Lucca, en Italia, por su trabajo y la publicación de la revista "**Mônica**".

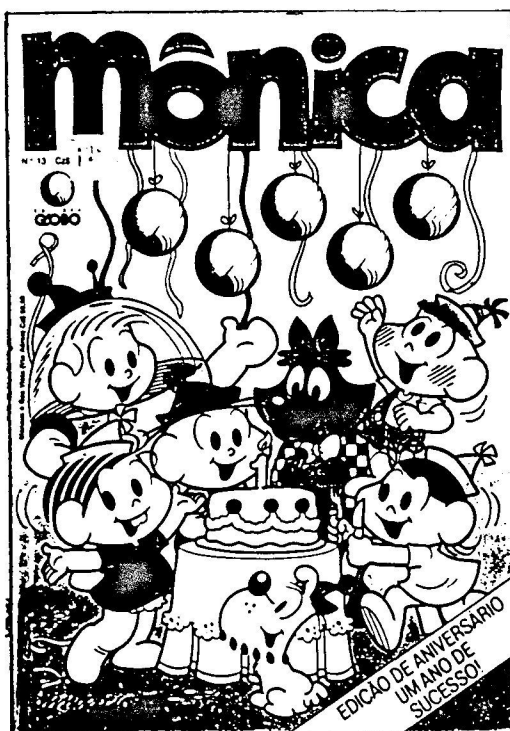




Mônica Nº 14, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987



Mônica Nº 13, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 17, Editora Globo, 1987

CUARTO CAPÍTULO:

IV) "MÔNICA" EN CUADROS - ANÁLISIS DE CAMPO

- B. MÔNICA Y SU PANDILLA: CARACTERIZACIÓN
DEL PERSONAJE CENTRAL Y SECUNDARIOS p. 153
- A. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA ... p. 148
- C. RESUMEN Y ANÁLISIS DE LOS NÚMEROS ELEGIDOS..... p. 170

A. DESCRIPCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988

En primer lugar me gustaría aclarar que entre los medios de comunicación dirigidos al público infantil, elegí el cómic por considerarlo un medio que ha sido poco investigado - tanto en Brasil como en España - dentro de la perspectiva que contempla al tebeo como parte de la educación informal de los niños. Tampoco el tema sexismo - ya estudiado en relación a la televisión, literatura y publicidad - ha sido investigado de forma más detallada en este popular medio de comunicación.

El criterio de elección de la revista **Mônica** se debe al hecho de que es la que posee mayor éxito en el mercado brasileño de cómics infantiles, siendo actualmente la segunda revista de mayor tirada en el país. Además, **Mônica** es el personaje de cómics y dibujos animados con más popularidad no sólo entre los niños, también es así entre el público joven y adulto. La **Maurício de Sousa Produções** en Brasil es la primera y más fuerte empresa productora de cómics y dibujos animados, actuando tanto en el mercado interno, como también ha extrapolado sus fronteras a distintos países del mundo.

La popularidad, el alcance y la penetración de la obra de Maurício de Sousa a lo largo de estos últimos treinta años en Brasil, justifica la realización por primera vez de una investigación a nivel de tesis doctoral sobre su trabajo, dedicado principalmente al público infantil y juvenil.

El presente análisis de campo no se dedica a investigar la evolución histórica del personaje en el tiempo. Mi preocupación central fue analizar el contenido actual de las historietas publicadas en un tiempo lo más cercano posible al momento presente.

Este trabajo de campo ha sido concebido con el objetivo de detectar en el comportamiento del personaje principal (en su relación con el mundo y con los demás) las actitudes y formas de pensar que pudiesen sugerir o inducir al lector una visión sexista de la sociedad. Para que los datos fuesen mejor manejados, ha sido elaborada una ficha para cada número de la revista, con datos generales de cada una de las publicaciones:

FICHA DE LA REVISTA

REVISTA MÔNICA (Editora Globo de Rio de Janeiro) Nº: __

Nº DE PÁGINAS: ____

NOMBRES DE LOS PERSONAJES PRESENTADOS EN LA PORTADA:

Nº DE HISTORIETAS :

Nº DE TIRAS:

Nº DE HISTORIETAS CON MÔNICA COMO PERSONAJE PRINCIPAL O
SECUNDARIO (HISTORIETAS ANALIZADAS):

Al principio pensé analizar las historietas publicadas durante un año entero, pero por orientación del prof. Gubern - que consideraba este tiempo muy reducido - decidí ampliar el análisis de las publicaciones durante dos años, es decir, veinticuatro números puesto que la revista se edita mensualmente. Por lo tanto, el universo analizado abarca a los números publicados entre octubre de 1987 y septiembre de 1989 (ambos incluidos), todos publicados por la **Editora Globo**. Posteriormente, cada historieta en que **Mónica** aparecía como personaje principal o secundario ha sido analizada llevando en consideración los siguientes tópicos:

FICHA DE ANÁLISIS DE LA HISTORIETA:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: (En portugués y castellano)

Nº DE PÁGINAS: __ (DE __ A __) Nº DE VIÑETAS: ____

REVISTA Nº: ____ MES: _____ AÑO: ____

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL:

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO:

RELACIONES DE PODER:

ESTEREOTIPOS SEXUALES:

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS:

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ:

OBSERVACIONES:

Las historietas de las revistas que contenían otros personajes del autor y en las cuales **Mônica** no aparecían como personaje principal o secundario, no fueron consideradas para efectos del análisis, como tampoco las tiras de tres viñetas al final de la revista.

También me ha servido de guión para el análisis, la tipificación de estereotipos de héroes y heroínas establecida por Luis Gasca y Ramón Gubern en su libro titulado "El discurso del cómic":

"... ESTEREOTIPOS: Al igual que los restantes medios y géneros de la cultura de masas, los comics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad. (...) La galería de los estereotipos humanos codificados por los comics forma una legión transnacional, sólidamente implantada en la industria editorial de los más variados países."

"...HÉROES: La iconografía del héroe de comics figura entre las más interesantes de su nutrido repertorio de estereotipos. Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. En no pocos casos viste fantasiosos uniformes emblemáticos, como ocurre con muchos héroes de ciencia ficción y con los superhéroes de los comic-books, con su capa al viento".

"...HEROÍNAS: La heroína de los cómics es la compañera del héroe, pero es también a menudo el objeto de su protección y defensa. **Dale Arden**, compañera de **Flash Gordon**, por ejemplo, es asediada permanentemente por el pérfido emperador **Ming**. En éste y en otros casos, la heroína se convierte en una curiosa novia eterna del héroe, al que sigue en todos sus periplos y aventuras. Pero es una compañera asexuada e idealizada, pues hasta los años setenta, no se dice de ella que esté casada con el héroe (lo que resultaría prosaico), ni se habla de proyectos matrimoniales (lo que resultaría pequeño burgués), ni hay constancia de que se acuesten juntos (lo que resultaría demasiado permisivo)."

(Gasca, Luis; Gubern, Román, 1988: 32-71)

B. MÔNICA Y SU PANDILLA: CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES CENTRAL Y SECUNDARIOS



La pandilla liderada por **Mônica** se compone de un grupo de niños que viven en un mismo barrio, que son amigos entre sí y juntos juegan y participan en innumerables aventuras. La mayoría de ellos tiene menos de siete años y, por lo tanto, todavía no frecuentan la escuela.

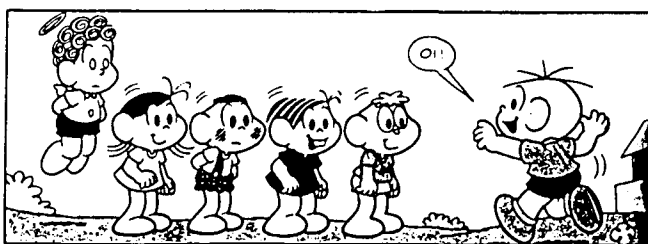
Son todos personajes urbanos de clase social media, sin presentar problemas económicos. La mayoría vive con los padres (a excepción de **Anjinho**), sin que se explicita la actividad profesional que ellos desarrollan. Son hijos únicos y no es común la presencia de parientes próximos o lejanos.

Todos los personajes son blancos, a excepción de **Jeremias**, el único niño negro de la pandilla, pero que participa en la historia con cierta regularidad.

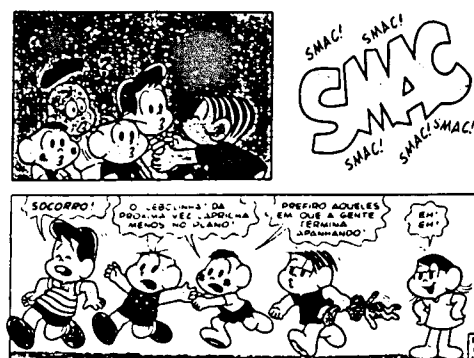
Hay tres personajes secundarios fijos: **Magali**, **Cascão** y **Cebolinha**. Los demás aparecen con menor frecuencia. También la mayoría de los personajes son masculinos; **Mônica** y **Magali** son los dos únicos personajes femeninos que son fijos. Los demás aparecen eventualmente y en menor proporción que los personajes masculinos secundarios.

Mônica es la líder de esta pandilla, para el disgusto de los chicos del grupo, porque es la más fuerte físicamente.

Como telón de fondo de las aventuras de este grupo de niños, en la mayoría de las historietas se hace presente el conflicto sexual entre **Mônica** (apoyada por **Magali**) y **Cebolinha** y **Cascão** (apoyados por los demás chicos del grupo). Estos, demuestran constantemente su inconformidad a ser liderados por una niña, e intentan de todas las maneras substituir el liderazgo de **Mônica** por el de **Cebolinha**. Pero no lo consigue y **Mônica** sigue liderando la pandilla, puesto que su fuerza física es invencible.



Mônica Nº 19, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 20, Editora Globo, 1988

QUADRO DE LOS PERSONAJES

. Personaje principal: **Mônica**

. Personajes secundarios fijos: **Magali**

Cebolinha

Cascão

el conejo **Sansão**

. Personajes secundarios eventuales:

Anjinho

Jeremias

Franjinha

Titi

Zé Luis

Humberto

el perro **Bidu**

el perro **Floquinho**

el gato **Mingau**

Padres de **Mônica**

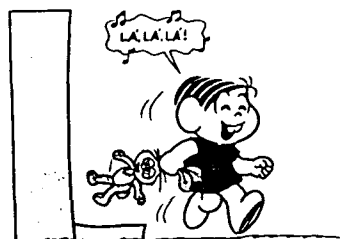
Padres de **Cebolinha**

Padres de **Cascão**

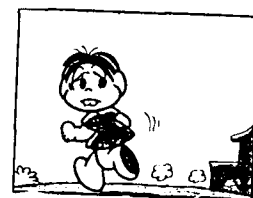
Padres de **Magali**



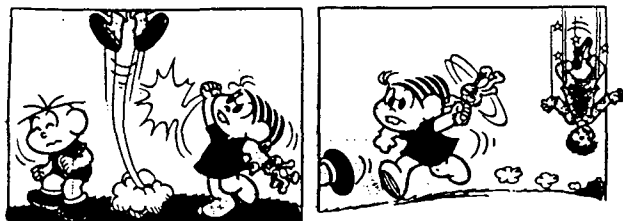
© MURICIO

MÔNICA

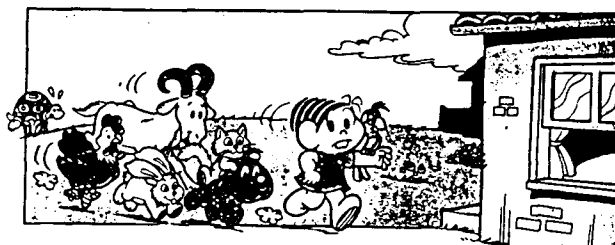
Mônica Nº 14, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 22, Editora Globo, 1988



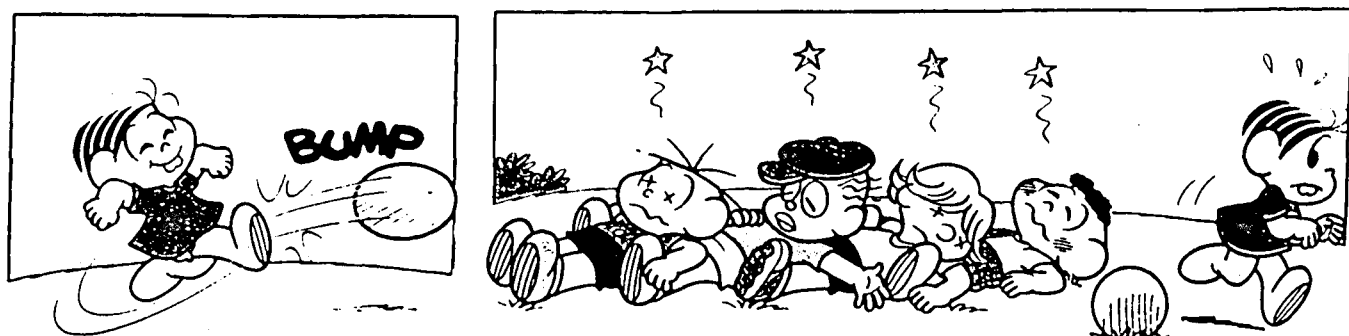
Mônica Nº 32, Editora Globo, 1989

Algún tiempo después de la publicación de sus primeros personajes, mucha gente empezó a comentar con Maurício el hecho de que él no tenía personajes femeninos. En aquella época, el dibujante trabajaba en un pequeño despacho, en su casa, cercado por sus tres hijas pequeñas. Al observarlas, hizo una caricatura plástica y psicológica de su hija **Mônica**. Ella, que tenía entre dos y tres años de edad, se enfrentaba incluso a niños mayores e intentaba llevar consigo muñecos y objetos de su tamaño. De ahí vino la idea de la fuerza de **Mônica**. Una proyección ficticia de como veía a su hija, sin pensar en ninguna propuesta feminista del personaje u otra cosa por el estilo.

Mônica era un personaje secundario que salía en las historietas de **Cebolinha**, frecuentando las tiras de los periódicos desde 1963. A partir de 1970, **Mônica** pasa a ser el personaje central de su propia revista, publicada mensualmente, en esta época por la **Editora Abril**. Es actualmente el personaje de mayor éxito entre los niños y niñas brasileños. Hizo su primera aparición en televisión en el año 1968.

Mônica es una niña de cara ancha y dientes salidos y lleva siempre un vestido rojo. Tiene entre cinco y seis años de edad, como todos los de la pandilla. Ninguno de ellos va todavía a la escuela. **Mônica** pasa su tiempo jugando, paseando, haciendo travesuras o peleándose con los chicos del grupo. Su principal característica es la fuerza física desproporcional a la de una niña de su edad. **Mônica** la utiliza para dominar a los amiguitos, a sus enemigos, e incluso a adultos malhechores (bandidos, ladrones, etc.) y liderar la pandilla. El símbolo de su fuerza es **Sansão**, un conejo de peluche que siempre lleva consigo y con él pega a todo aquel que la contraría.

La temática central de la historieta se desarrolla en torno a las aventuras de un grupo de niños amigos del barrio. **Mônica** es la líder de la pandilla y algunos de los chicos intentan frecuentemente derrocarla del poder que disfruta sobre todos los del grupo.



Mônica convive mucho más con los chicos que con las chicas. También en el universo de Maurício de Sousa, con una infinidad de personajes, la mayoría de ellos son masculinos. **Mônica** resuelve, muchas veces, los conflictos presentados apoyándose en su fuerza física y no tanto en su inteligencia. Utiliza sus energías para conseguir sus propósitos. Pero por otro lado, también demuestra cariño por sus amiguitos, es coqueta y muy tierna. Defiende a los más frágiles contra el mal y el peligro. De hecho, **Mônica** conquista porque ante todo es simpática, alegre y muchas veces solidaria.

Veamos lo que dice el Prof. Moacyr Cirne, estudioso de la obra de Maurício de Sousa, sobre el personaje:

" ... Como se sabe, Mônica, apesar de bastante simpática, é uma garota bem pouco democrática. Para Cebolinha, Cascão, (...), Magali, os poderes da menina são de fato tirânicos, embora diluídos pela inconsistência sócio-psicológica da turma. (...) Para os leitores de revista não: esses poderes fazem parte de um contexto psicológico plenamente viável. Pois, acima da tirania de Mônica, está sua simpatia. "

(Cirne, Moacyr, 1970a: 67)

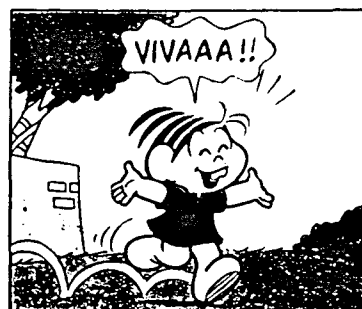
Su única amiga y confidente es **Magali**, de la misma pandilla. A pesar de ser su cómplice, **Mônica** a veces se pelea también con ella cuando se siente contrariada. Por otra parte tiene con ella actitudes de solidaridad y protección.

El conflicto que se repite en la mayoría de las historietas es la pelea de **Mônica** con los chicos del grupo, especialmente **Cebolinha** y **Cascão**, que inútilmente intentan dominar a **Mônica** y sacarla de la posición de líder de la pandilla. Los dos chicos pasan gran parte del tiempo tramando planes para quitarle el conejito azul a **Mônica** - el símbolo de su fuerza e instrumento con el que generalmente pega a los demás. **Mônica** mantiene un afecto disimulado por **Cebolinha**, que sólo aparece en forma de celos por ambas partes.

No es solamente la simpatía y la fuerza de la niña que ha hecho de **Mônica** el personaje de cómic de mayor éxito en Brasil. No podemos olvidarnos de que ella está presente en distintas formas en la vida cotidiana de los brasileños en revistas, cine, teatro, ropas, anuncios publicitarios, etc., y este hecho hace que sea conocida de norte a sur del país.



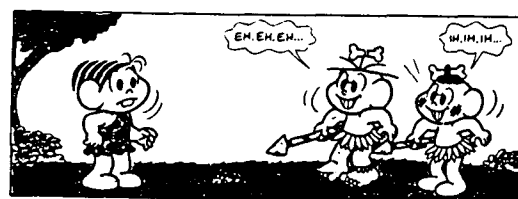
Mônica Nº 27, Editora Globo, 1989



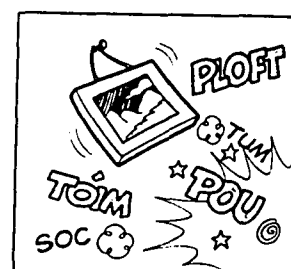
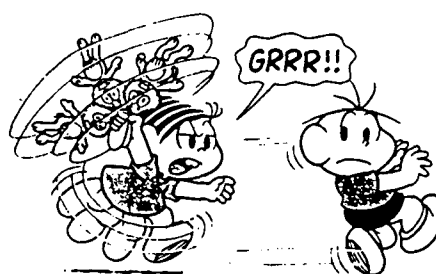
Mônica Nº 27, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 32, Editora Globo, 1989



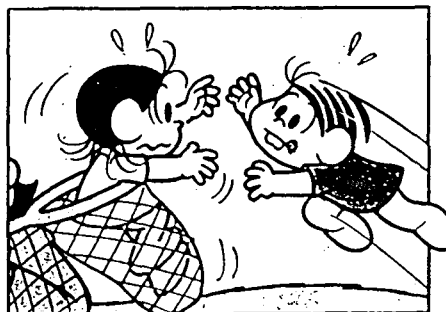
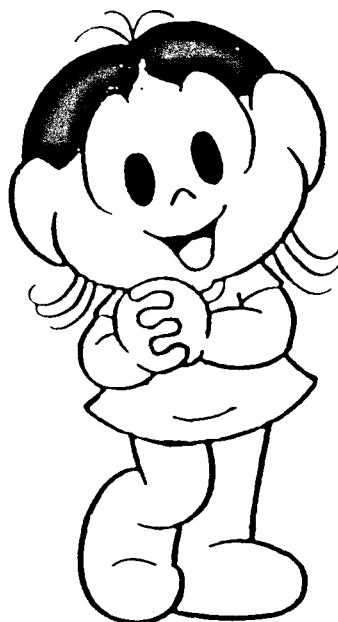
monica Nº 33, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987

MAGALI

Mônica Nº 27, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 13, Editora Globo, 1988

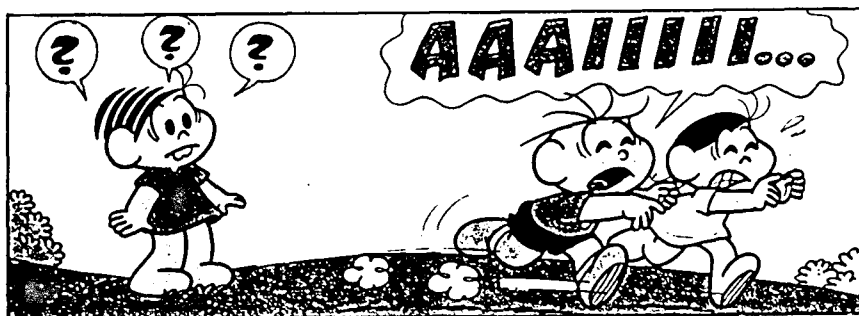
Magali es una niña tierna y simpática, que es la única y la mejor amiga de **Mônica**. Maurício la creó más o menos en la misma época y por la misma razón: faltaban personajes femeninos en la pandilla. Antes era un personaje secundario de otras historietas y actualmente es la protagonista de su propia revista, lanzada en 1989 por la **Editora Globo**. La revista de **Magali** viene obteniendo un gran éxito junto al público infantil.

Magali es la única confidente de **Mônica**. Con ella intercambian secretos, planes y viven juntas varias aventuras por el barrio. Con frecuencia, se juntan solidariamente para enfrentarse a los chicos. Es romántica, soñadora, dulce, sensible y algo torpe.

La niña tiene como particularidad el hecho de que es demasiado comilona. Le encantan especialmente los helados y las sandías. Come de todo y a cualquier hora. Sus amiguitos tienen miedo de compartir con ella su merienda o de invitarla a comer. Pero a pesar de todo, es querida por el grupo.

Maurício también se ha inspirado en una de sus hijas (que ha dado el mismo nombre al personaje) para crear **Magali**. A su hija, cuando era niña, le gustaba comer muchas golosinas, como es común entre los niños. Y este detalle hace que haya una estrecha identificación de los lectores con ella. **Magali** tiene una mascota muy mona: el gatito **Mingau**.

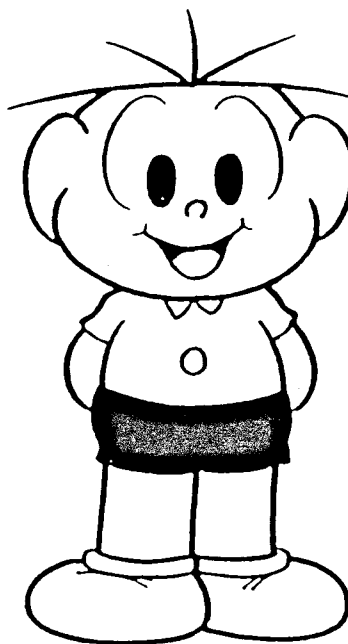
Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987



Mônica Nº 14, Editora Globo, 1988

CEBOLINHA

Mônica Nº 21, Editora Globo, 1988

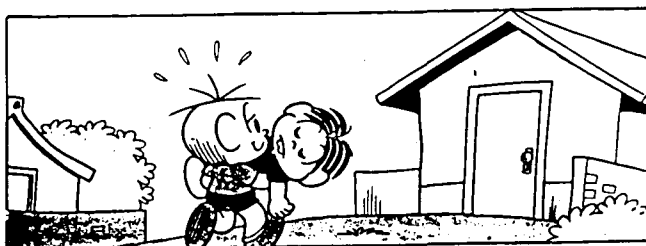


Mônica Nº 17, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 18, Editora Globo, 1988

Cebolinha fue uno de los primeros personajes de Maurício. Desde 1960 frecuenta las tiras de los periódicos y en 1973 fue lanzado en una revista mensual, publicada por la **Editora Abril**. En las historietas de **Mônica**, es el personaje secundario de mayor destaque. Es un niño de entre 5 y 6 años de edad, perteneciente también a la misma pandilla.



Mônica Nº 19, Editora Globo, 1988

Cebolinha es simpático, alegre, tierno, curioso y muy travieso. Tiene los pelos espetados como la parte superior de una cebolla. Al hablar, cambia la *r* por la *l* - problema fonético bastante común entre niños brasileños antes de ser alfabetizados. Maurício con ello reproduce el lenguaje coloquial infantil. Esto ha provocado controversias entre educadores en Brasil, sobre la influencia del lenguaje de **Cebolinha** en los lectores infantiles. En la edición en español, esta particularidad se mantiene. Por ejemplo, **Cebolinha** dice "homble", por hombre, o "entlal", por entrar, etc.

A pesar de todo, este hecho hace de él un personaje más cercano a la realidad infantil y los lectores parecen no tener problemas para entender su lenguaje, tanto en las historietas como también su voz en los dibujos animados y anuncios publicitarios, que mantienen esta particularidad.

Cebolinha es muy simpático y muy humano. Vive el día a día de su barrio, juega con los amiguitos, ve la tele y tiene afición por los superhéroes. Toca algo la guitarra, de vez en cuando se hace pipí en la cama y su gran sueño es ser el líder de la pandilla. Pero para eso necesita dominar y controlar a **Mônica**. Junto a su gran amigo **Cascão**, inventa miles de planes para acabar con el poder de la niña, pero casi todos fallan, sea por la inocencia de los dos, sea por incapacidad de dominarla.

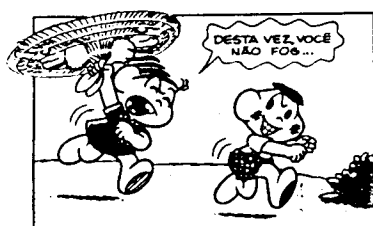
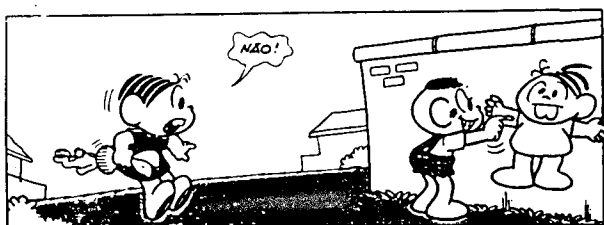
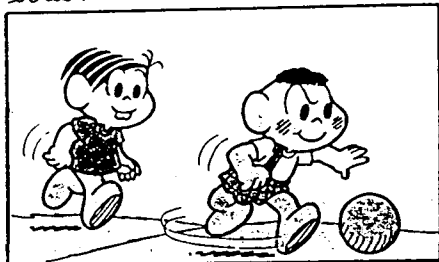
En el fondo, tiene un afecto especial por **Mônica** y muchas veces lo manifiesta en forma de celos. **Cebolinha** es dulce y solidario con sus amiguitos y tiene una acentuada ingenuidad infantil. Su mascota es el perro **Bidu**.



CASCÃO

Mônica Nº 21, Editora Globo, 1988

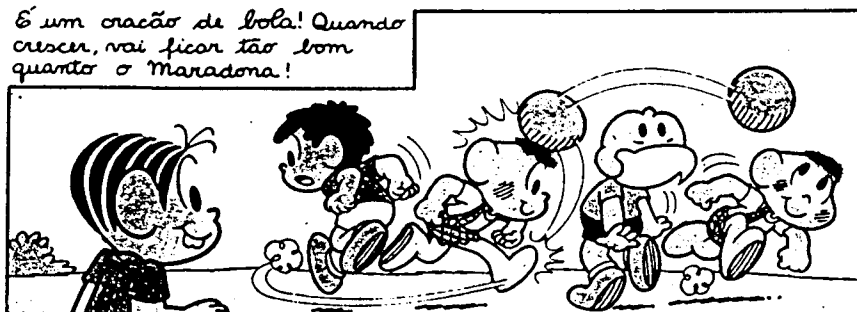
Depois fui ver o Cascão jogar bola!



Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987

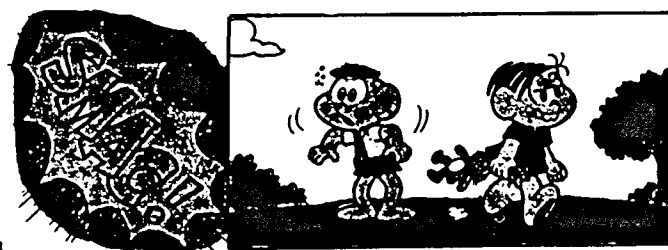
Mônica Nº 31, Editora Globo, 1989

É um oração de bola! Quando crescer, vai ficar tão bom quanto o Maradona!



Mônica Nº 21, Editora Globo, 1988

Cascão es otro niño perteneciente a la misma pandilla y el mejor amigo de **Cebolinha** y su compañero de aventuras. Es inteligente, experto, creativo, leal y muy sincero. **Cascão** también dedica su tiempo libre a jugar con los amigos, o a hacer travesuras con **Cebolinha**.



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988

La característica marcante de su personalidad es el hecho de que a él no le gusta ducharse, o mejor dicho, tiene verdadero pavor al agua e intenta evitarla de cualquier manera. Según Maurício, existía realmente en su pandilla en el pueblo donde vivió, un niño que siempre jugaba al fútbol y que no le gustaba perder el tiempo duchándose. El dibujante ha hecho una caricatura de esta particularidad cuando compuso el personaje de **Cascão**.

A veces provoca aversión a algunos colegas por su mal olor y sucio aspecto. Muchos inventan planes para ducharlo, pero no hay manera. Otros lo defienden admitiendo que el hecho de no ducharse forma parte de su personalidad. A pesar de todo, **Cascão** es muy simpático y querido por el grupo. Con **Cebolinha** forma la pareja de la pandilla que más planes intenta para derrotar a **Mônica**. y son, por esto, los que casi en cada historieta reciben una paliza de ella. **Cascão** tiene ideas geniales, "planes infalibles" que casi nunca dan con su cometido porque a él se le escapan comentarios, haciendo que **Mônica** lo descubra todo. **Cascão** y **Cebolinha** aceptan el hecho de ser liderados por una niña, e inconformados con esta situación, inventan en cada historieta un nuevo plan de acción.

Cascão vive con sus padres, como todos los demás de la pandilla y tiene juguetes muy creativos hechos por él mismo con cosas que encuentra en la basura: latas, botellas, pedazos de madera, chapas de bebidas refrescantes, etc.



Consulta siempre la previsión del tiempo antes de salir de casa para evitar una lluvia. Tiene una mascota, un cerdito que se llama **Chovinista**. También, como a **Cebolinha**, le gustan los superhéroes, y su ídolo es el **Capitão Feio**, una especie de antihéroe sucio, feo y muy torpe (también de autoría de Maurício). **Cascão** es el prototipo del niño al que le encanta jugar en la calle, mientras la madre lo llama para que se duche.



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988



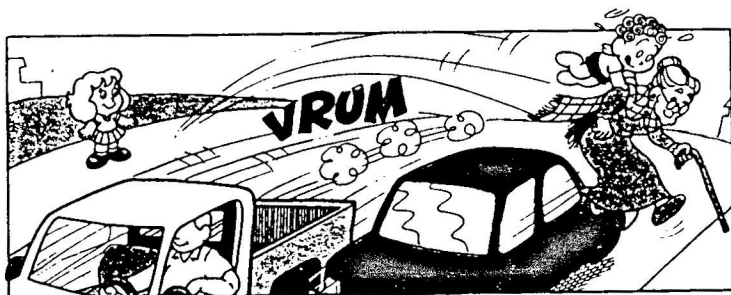
Mônica Nº 16, Editora Globo 1988



Mônica Nº 27, Editora Globo, 1989

ANJINHO

Mônica Nº 22, Editora Globo, 1988

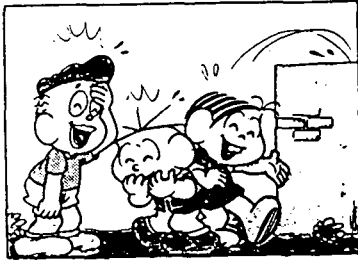


Anjinho es un personaje caracterizado por un ángel de verdad, que posee alas y puede volar. Vive en las nubes, no tiene padres, pero dialoga y siempre sigue los consejos de Dios.

A pesar de ser un ángel (y dicen que los ángeles no tienen sexo), su personaje está caracterizado de forma y comportamientos masculinos. **Anjinho** se viste como un chico y a veces despierta pasiones entre una y otra chica del barrio, por la ternura y solidaridad que caracteriza su manera de ser.

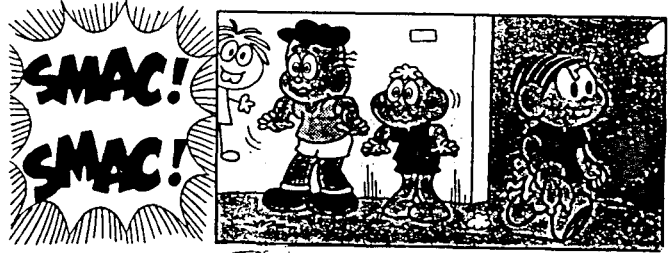
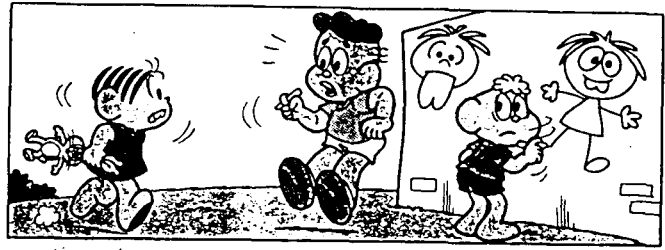
Anjinho tiene los ojos azules y pelo rubio. Tampoco va a la escuela. Juega y pasea con sus amiguitos pero dedica su tiempo especialmente en hacer el bien a los demás. Cumple el papel de protector de la pandilla, de los habitantes del barrio y de la ciudad en general. **Anjinho** está siempre atento a quien necesite su ayuda o un gesto de solidaridad. Intenta resolver de buena manera las peleas entre los miembros de la pandilla. Por esto, recibe del grupo un respeto y admiración, que hace que todos le obedezcan y sigan sus consejos. Aún así, **Anjinho** no se libra de recibir de vez en cuando las palizas de **Mônica**.

JEREMIAS



Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987

Mônica Nº 17, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 23, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 31, Editora Globo, 1989

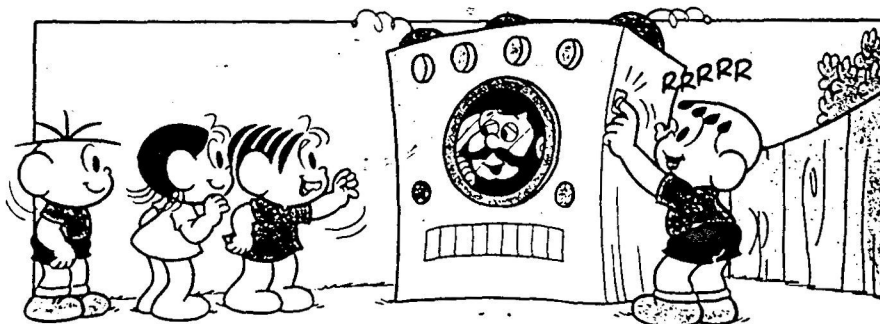
Jeremias es un niño alegre, simpático y lleno de vida. Tiene la misma edad que la mayoría de sus amiguitos.

Es el único niño negro de la pandilla. Dedicar su tiempo a jugar los típicos juegos de un niño de su edad, toca la guitarra, pero su verdadera pasión es jugar al fútbol.

En la relación con los amigos, **Jeremias** no encuentra problemas. Los demás niños no le diferencian por el hecho de ser negro, recibe de igual manera las palizas de **Mônica**. Su aparición es pequeña en las aventuras de la pandilla.

FRANJINHA

Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987



Franjinha es un niño rubio que participa en las aventuras de la pandilla. Le gusta jugar y pasear, pero su gran afición es actuar como científico. Posee un mini laboratorio de experimentos en su casa, y en él dedica su tiempo e inteligencia en hacer experimentos químicos y espaciales, así como inventar pociones mágicas y máquinas que controlan el tiempo.

Franjinha es solicitado muchas veces por sus amiguitos para resolver problemas difíciles que requieren la inteligencia y la habilidad cinéticas del niño. Tiene un perro llamado **Floquinho**.

C. RESUMEN Y ANÁLISIS DE LAS REVISTAS

Nº 10 > OCTUBRE / 87	p. 171
Nº 11 > NOVIEMBRE / 87	p. 178
Nº 12 > DICIEMBRE / 87	p. 186
Nº 13 > ENERO / 88	p. 194
Nº 14 > FEBRERO / 88	p. 202
Nº 15 > MARZO / 88	p. 211
Nº 16 > ABRIL / 88	p. 218
Nº 17 > MAYO / 88	p. 227
Nº 18 > JUNIO / 88	p. 235
Nº 19 > JULIO / 88	p. 241
Nº 20 > AGOSTO / 88	p. 252
Nº 21 > SEPTIEMBRE / 88	p. 260
Nº 22 > OCTUBRE / 88	p. 269
Nº 23 > NOVIEMBRE / 88	p. 276
Nº 24 > DICIEMBRE / 88	p. 282
Nº 25 > ENERO / 89	p. 289
Nº 26 > FEBRERO / 89	p. 295
Nº 27 > MARZO / 89	p. 301
Nº 28 > ABRIL / 89	p. 308
Nº 29 > MAYO / 89	p. 313
Nº 30 > JUNIO / 89	p. 320
Nº 31 > JULIO / 89	p. 326
Nº 32 > AGOSTO / 89	p. 333
Nº 33 > SEPTIEMBRE / 89	p. 338

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 10 Mes: OCTUBRE Año: 1987

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica

N° de historietas: 12

N° de tiras: (Ninguna)

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 06**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica - A prometida" - (Nº 1)
(Mônica - La prometida)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 03 A 14) **Nº DE VIÑETAS:** 84

REVISTA Nº 10 **MES:** octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un príncipe de otra dimensión confunde a **Mônica** con una princesa desaparecida, y viene al planeta Tierra para casarse finalmente con ella. **Mônica**, cansada de pelear con sus amiguitos, decide irse con él, dejándole creer que es la princesa prometida.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: En el reino del príncipe **Zinho**, por ambientes de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, harta de ser llamada bajita y "dentona" por sus amiguitos, acepta el pedido del príncipe. Esto provoca a **Cebolinha** un ataque de celos, e intenta impedir la partida de **Mônica** al afirmar que es su novio.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** utiliza la fuerza física al pegar a **Cebolinha** (en las primeras viñetas) porque éste la provoca.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta reproduce la visión tradicional de los cuentos de hadas, donde la mujer espera al príncipe azul que la liberará, se casará con ella y la hará feliz para siempre.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El conflicto se resuelve cuando aparece la verdadera princesa desaparecida. Pero ella ya está casada con un mago. El príncipe desconsolado se enamora de su "secretaria" y desaparecen. **Mônica** interpreta los celos de **Cebolinha** como un deseo de él de tenerla como novia.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica** toma la decisión de partir con el príncipe porque tiene la necesidad de alguien que la quiera. **Cebolinha** impide que parta.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Boi da cara preta" - (Nº 2)

(El buey de la cara negra)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 24 A 27) **Nº DE VIÑETAS:** 23

REVISTA Nº 10 **MES:** octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica está en la cama y no tiene sueño.

Su madre la avisa de que si no duerme vendrá el buey de la cara negra a buscarla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Habitación de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, sin sueño, recibe en su habitación la visita del buey de la cara negra que tiene la intención de llevársela consigo. Los dos empiezan una dura pelea.

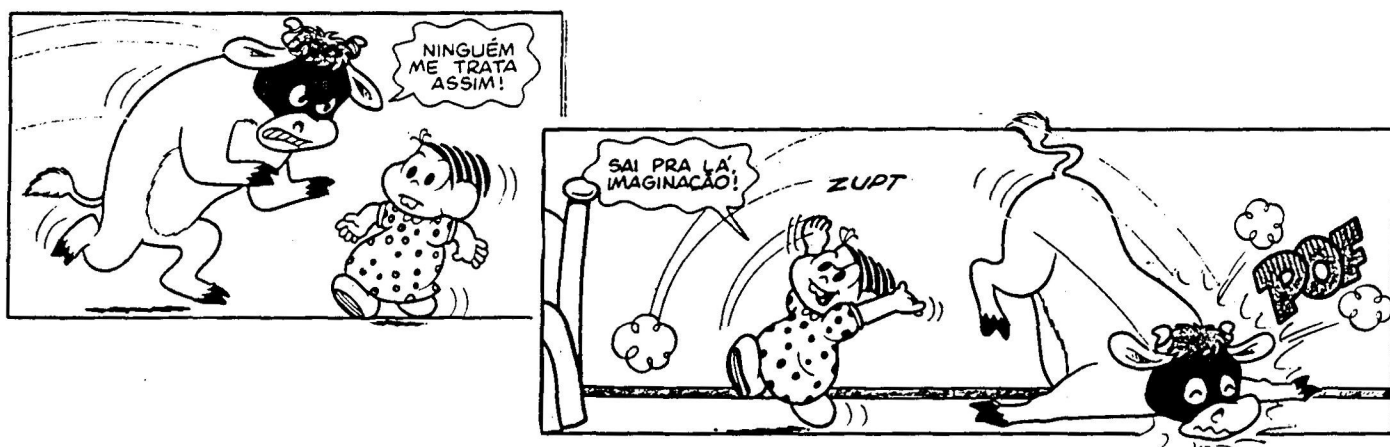
RELACIONES DE PODER: Mônica con su fuerza física domina y echa de su habitación al buey de la cara negra.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Una vez que consigue echar al buey con su fuerza física, Mônica duerme tranquila.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica toma la decisión y lucha contra el buey para que no se la lleve.

OBSERVACIONES: El "Buey de la cara negra" es un personaje legendario de historias infantiles brasileñas. Equivale al "hombre del saco" en España.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Sol nas nuvens" - (Nº 3)

(Sol en las nubes)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 34 A 40) **Nº DE VIÑETAS:** 40

REVISTA Nº 10 **MES:** octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica desea ir a la playa pero llueve mucho y por esto llora. Su amigo Anjinho (que es un ángel de verdad) escucha sus lamentos y decide bajar de su nube para intentar ayudarla de alguna manera. La lleva a tomar el sol encima de una nube.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: En las nubes, en la casa de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica está sola y aburrida. Quiere ir a la playa, pero llueve mucho. Recibe la ayuda de Anjinho.

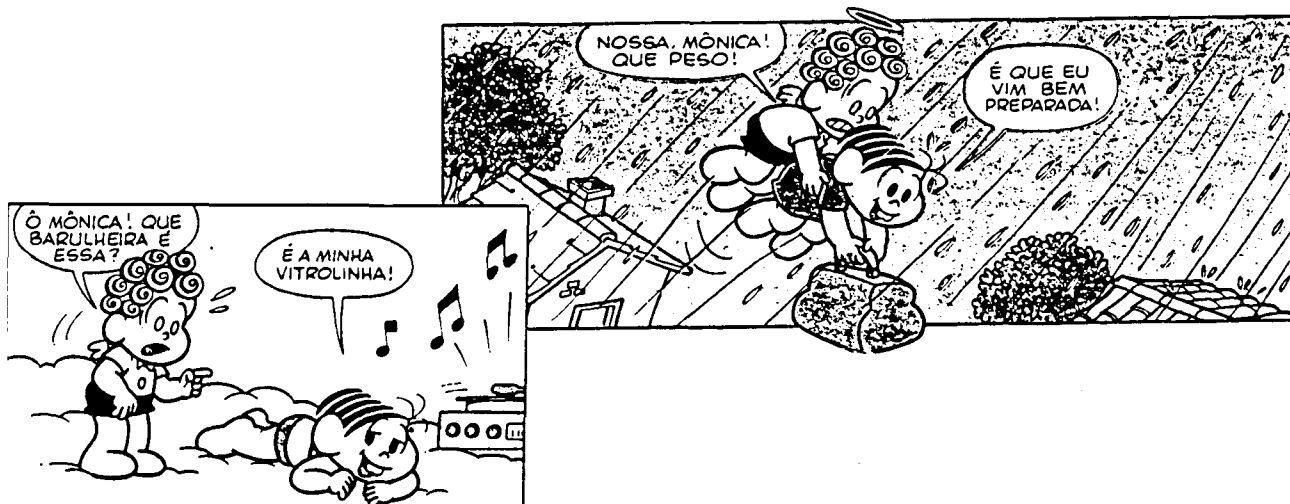
RELACIONES DE PODER: Una vez en las nubes, Mônica domina el espacio haciendo ruidos, sin dejar a Anjinho descansar. Todo el rato le pide algo.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Anjinho ayuda a Mônica a resolver su problema llevándola a una nube para tomar el sol, según su deseo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Anjinho toma la decisión de llevar a Mônica a las nubes para que no esté triste y sola.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A turma tremeliques" - (Nº 4)
(La pandilla del temblequeo)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 45 A 47) **Nº DE VIÑETAS:** 16

REVISTA Nº 10 **MES:** octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão va encontrando uno a uno a todos sus amiguitos de la pandilla y percibe que todos ellos están temblando. Por esto no pueden ni hablar para explicar qué les ha pasado. Al final, **Cascão** descubre que es el fuerte apretón de mano que **Mônica** da a sus amiguitos lo que les hace temblar todo el cuerpo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: En el barrio (calles y parques).

CONFLICTO PRESENTADO: Todos los miembros de la pandilla (a excepción de **Mônica**) no pueden hablar y todo el cuerpo les tiembla. **Cascão** no sabe por qué.

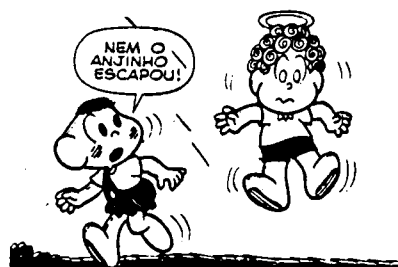
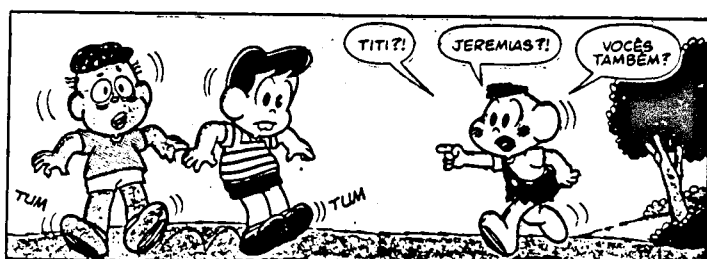
RELACIONES DE PODER: **Mônica** con su fuerza sobrenatural deja a la pandilla sin poder reaccionar.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay solución. **Mônica** da un fuerte apretón de manos a **Cascão**, que se queda también temblando y sin poder hablar.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES: **Mônica** no habla en ningún momento en esta historieta.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica, a diferente" - (Nº 5)
(Mônica, la original)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 58 A 63) **Nº DE VIÑETAS:** 35

REVISTA Nº 10 MES: octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se cansa de su aspecto físico y pide a su dibujante (Maurício) que le cambie para que pueda tener más éxito junto a la pandilla. Pero nadie la reconoce con la nueva imagen. Tiene un aspecto más femenino, pero en compensación pierde su fuerza física.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calles y parques del barrio, en la mesa de trabajo de Maurício.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica al cambiar su aspecto físico agrada a los chicos pero no es reconocida por sus amigos. Mônica se resiente por esto.

RELACIONES DE PODER: En esta historieta no hay relaciones de poder porque Mônica ya no posee la fuerza física. Es una niña normal.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Para que Mônica sea considerada guapa y femenina por los chicos, tiene que perder su fuerza física. Reproduce el mito de la fragilidad como cualidad femenina.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica al percibir que nadie la reconoce, pide a Maurício que la dibuje nuevamente como era antes. El dibujante acepta su deseo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La propia Mônica cuando pide al dibujante que cambie su imagen y cuando está arrepentida y pide que vuelva a tener su aspecto de costumbre.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Sorrisos" - (Nº 6)
(Sonrisas)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 72 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 65

REVISTA Nº 10 **MES:** octubre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: El director del teatro de la ciudad despidió al actor cómico porque éste no consigue hacer sonreír a nadie. Como venganza, el cómico roba por la noche la sonrisa de toda la gente. La ciudad amanece triste y **Mônica** y **Cascão** deciden descubrir lo que pasó y devolver las sonrisas perdidas a toda la población.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Teatro de la ciudad, casa de **Cascão**, calles y parques.

CONFLICTO PRESENTADO: Los habitantes de la ciudad han perdido sus sonrisas (robadas por un cómico desempleado). **Mônica** y **Cascão** se empeñan en encontrar las sonrisas robadas y devolver la alegría a toda la gente.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** utiliza su fuerza física para recuperar la maleta del cómico llena de sonrisas.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** y **Cascão** devuelven las sonrisas robadas y ayudan al cómico a descubrir una nueva manera de hacer reír a la gente.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cascão** que es el primero en percibir que nadie sonríe y decide solicitar la ayuda de **Mônica** para resolver el problema.

OBSERVACIONES:



☆ ☆
☆
☆

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

☆

TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN

ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES

AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 10 Mes: OCTUBRE Año: 1987

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica

N° de historietas: 12

N° de tiras: (Ninguna)

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 06**

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 11 Mes: NOVIEMBRE Año: 1987

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cascão

N° de historietas: 11

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 07**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A inimiga pública nº 1" - (Nº 7)

(La enemiga pública nº 1)

Nº DE PÁGINAS: 11 (DE 3 A 13) **Nº DE VIÑETAS:** 74

REVISTA Nº 11 **MES:** noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un viejo científico quiere registrar su nuevo invento pero nadie le hace caso. Todos están entretenidos leyendo la revista "Mônica". Como venganza, el científico decide disfrazarse de Mônica y empezar a robar bancos y a personas, con el objetivo de deteriorar la imagen de la niña por toda la ciudad.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, calles y parques, oficinas y órganos públicos de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica aparece por la ciudad cometiendo robos y asaltos. Pero en realidad es un científico que se disfraza del personaje para ensuciar su imagen.

RELACIONES DE PODER: Mônica utiliza su fuerza física al encontrarse frente a frente con el ladrón e impostor.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica utiliza su fuerza física para desenmascarar al ladrón, que es conducido a la prisión por la policía.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica casualmente descubre al ladrón impostor. Pero es él quien toma la decisión central de la historieta (la de vengarse de la niña). Pero al final, Mônica decide atraparlo y acabar con su plan.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Cebolinha e Mônica estão de mal" - (Nº 8)
(Cebolinha y Mônica no se ajuntan)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 24 A 28) **Nº DE VIÑETAS:** 32

REVISTA Nº 11 **MES:** noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha, harto ya de recibir tantas palizas de Mônica, decide cortar las relaciones con ella y no hablarle nunca más. Mônica se preocupa de la actitud de su amiguito y pasa a protegerlo de todos los peligros para reconquistar su amistad.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, consultorio médico.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha decide no dirigir más la palabra a Mônica como forma de reprensión a las innumerables palizas que ha recibido de ella.

RELACIONES DE PODER: Mônica mantiene el poder por su fuerza física. Este poder es ligeramente avalado con la actitud de desprecio de Cebolinha hacia ella.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica y Cebolinha deciden hacer las paces y dejar que todo vuelva a ser como siempre. Mônica promete no pegarle más. Al darle la mano para sellar el pacto de paz, la fuerza de la niña hace daño en la mano de Cebolinha, que por eso tiene que ir al médico.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, cuando decide romper con Mônica y ella, cuando se dispone a reconquistarlo y a volver a las buenas con él.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Um bom preparo físico" - (Nº 9)
(Una buena preparación física)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 32 A 36) **Nº DE VIÑETAS:** 34

REVISTA Nº 11 **MES:** noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha inventa un nuevo plan para derrotar a Mônica: él y Cascão empiezan a hacer ejercicios físicos para estar fuertes y así poder competir con la fuerza física de nuestra Mônica.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calles y parques de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha y Cascão hacen ejercicios físicos para estar tan fuertes como Mônica y así poder enfrentarse a ella.

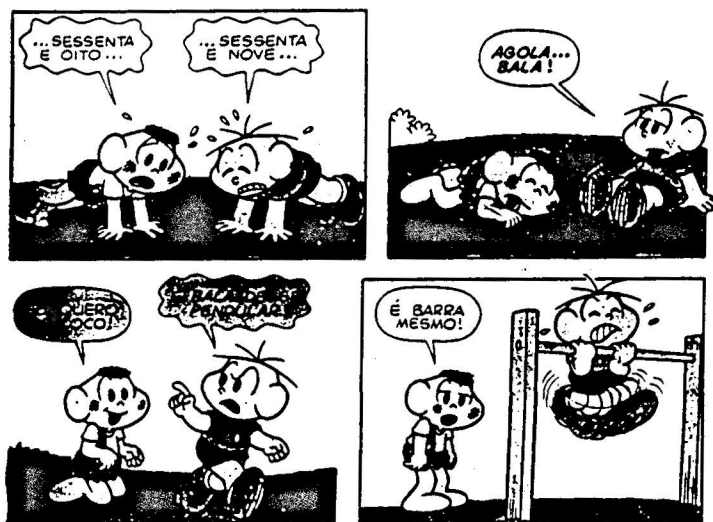
RELACIONES DE PODER: Mônica, sin decir una sola palabra en la historieta, demuestra su fuerza pegando a sus dos amigos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: A pesar de los esfuerzos en vano de los chicos, Mônica pega a los dos a la vez con su conejito azul de peluche.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão y Cebolinha toman la decisión de enfrentarse a Mônica, pero no logran conseguirlo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Por trás do muro" - (Nº 10)

(Por detrás del muro)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 42 A 46) **Nº DE VIÑETAS:** 34

REVISTA Nº 11 **MES:** noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: En una pelea con **Cebolinha**, **Sansão**, el conejito de peluche de **Mônica**, se cae por detrás del muro de una casa vigilada por un perro feroz. **Mônica** promete que no pegará a sus amiguitos si ellos se enfrentan al perro y recuperan a **Sansão**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: En la calle, patio trasero de la casa de **Franjinha**.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** deja caer su conejito en el patio de una casa. Un feroz perro guardián le impide recuperarlo. **Mônica**, impotente frente a esta situación, pide ayuda a los chicos de la pandilla.

RELACIONES DE PODER: A pesar de su fuerza, **Mônica** se ve impotente frente al perro feroz, pero convence a sus amigos a saltar el muro con la promesa de que nunca más les pegará.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Franjinha** salta el muro (que es de su propia casa) y sin temer al perro (que es suyo) devuelve a **Sansão** a **Mônica**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, al convencer a sus amigos a recuperar a **Sansão**, y **Franjinha**, él único que al final consigue recuperarlo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A atriz" - (Nº 11)

(La actriz)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 53 A 58) **Nº DE VIÑETAS:** 32

REVISTA Nº 11 **MES:** noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica asiste a una telenovela e, influenciada por sus personajes, imita a la actriz principal simulando una historia de amor y pasión con Cebolinha. Habla con él como si fuera una actriz en plena actuación. Cebolinha piensa que su amiga se ha vuelto loca.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, influenciada por la televisión, actúa como si fuera la protagonista de una telenovela. Cebolinha la observa sin entender y sin entrar en el juego de ella.

RELACIONES DE PODER: Mônica pega a Cebolinha con Sansão, porque su amigo hace bromas de su deseo de ser actriz.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica intenta reproducir con Cebolinha la historia de amor con final feliz.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica, tras pegar a Cebolinha, sigue actuando como una actriz, sin importarle la reacción de él.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, al decidir representar un papel de actriz de telenovela con Cebolinha.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Invadiram nossa praia" - (Nº 12)
(Invadieron nuestra playa)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 60 A 62) **Nº DE VIÑETAS:** 21

REVISTA Nº 11 MES: noviembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha invita a su amigo Cascão a ir a la playa, pero éste no acepta porque odia el agua y prefiere jugar con la basura. Cebolinha, por esto, invita a Mônica a ir con él. Pasan el día jugando en la playa y perciben una gran cantidad de basura en la arena y en el mar. Al final, Cebolinha piensa que la suciedad en la playa es fruto de la presencia inadvertida de Cascão.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Patio de la casa de Cascão, calle y playa.

CONFLICTO PRESENTADO: Los niños se quejan de la enorme cantidad de basura que hay en la playa.

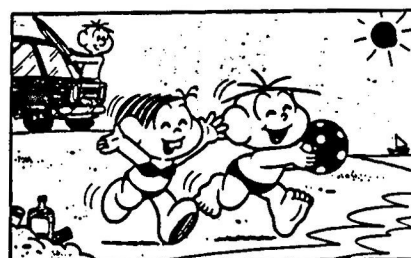
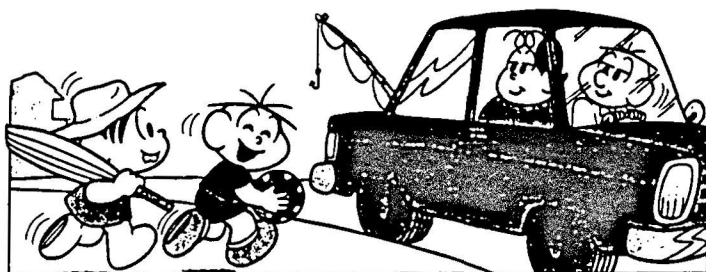
RELACIONES DE PODER: No hay. Mônica se porta en esta historieta como una niña normal, al jugar en la playa.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica acepta ir a la playa con Cebolinha. Pero como había mal olor por todas partes, los dos vuelven pensando que Cascão estaba en la playa también. Cebolinha riñe a su amigo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha es el que invita a sus amiguitos a ir a la playa.

OBSERVACIONES: Mônica no habla en ningún momento en esta historieta.



TÍTULO DE LA HISTORIETA:

"A turma da Mônica - O menino que não queria crescer" - (Nº 13)

(La pandilla de Mônica - El niño que no quería crecer)

Nº DE PÁGINAS: 13 (DE 69 A 81) Nº DE VIÑETAS: 32

REVISTA Nº 11 MES: noviembre AÑO: 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica y su pandilla deciden hacer un picnic. En el bosque encuentran a un "monstruo" que en realidad es un niño que se fugó de casa porque no quería crecer. Pero con el paso del tiempo su cuerpo se ha desarrollado como el de un adulto. El niño-adulto decide entonces volver a casa.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: El bosque, calles y parque de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: La pandilla se encuentra con un niño que no quiere ser adulto y deciden ayudarlo.

RELACIONES DE PODER: No hay. Mônica aquí no ejerce su fuerza y se dedica, igual que los demás, a buscar formas de ayudar al niño-adulto.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La pandilla pide ayuda a Franjinha, el inventor, que con su máquina del tiempo hace que el niño-adulto vuelva en el tiempo y pueda otra vez ser un niño normal.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, que se acuerda de pedir ayuda al amigo Franjinha, que al final es el que soluciona el conflicto utilizando su máquina del tiempo.

OBSERVACIONES:

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 12 Mes: DICIEMBRE Año: 1987

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y su padre

N° de historietas: 13

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 07**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Vamos à praia" - (Nº 14)
(Vamos a la playa)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 3 A 10) **Nº DE VIÑETAS:** 48

REVISTA Nº 12 MES: diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se viste para ir a la playa pero su padre le avisa que no podrá llevarla. Mônica, decidida a ir por su cuenta, intenta hacer "auto-stop", pero nadie le hace caso. Se esconde para que Cebolinha piense que haya conseguido quien la lleve. Cebolinha comunica el hecho a los padres de ella que, asustados, llaman a la policía por pensar que su hija esté en peligro en un coche de un desconocido.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, calles de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica quiere mostrar a Cebolinha que es capaz de ir a la playa sola haciendo "auto-stop". Cebolinha se queda sentado, observándola.

RELACIONES DE PODER: Mônica aquí no utiliza la fuerza física. Sólo quiere probar a Cebolinha que es capaz de hacer algo sola.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica se esconde para que Cebolinha piense que alguien le paró el coche. Cebolinha avisa a los padres de Mônica, que, preocupados, llaman a la policía. Después de un tiempo, la niña vuelve a casa y sus padres la riñen por su travesura.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La principal decisión la toma Mônica cuando decide ir sola a la playa. Lo hace para demostrar a Cebolinha que es independiente.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A hora do pesadelo" - (Nº 15)

(La hora de la pesadilla)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 18 A 22) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 12 **MES:** diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, tras ver a una película de terror en la televisión, tiene pesadillas. Sueña que se encuentra con tres corderitos y en su paseo les van apareciendo monstruos terribles a los que Mônica uno a uno se va enfrentando y dominando.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, calles y bosques imaginarios del sueño.

CONFLICTO PRESENTADO: En el sueño, Mônica y los tres corderitos son atacados por distintos monstruos.

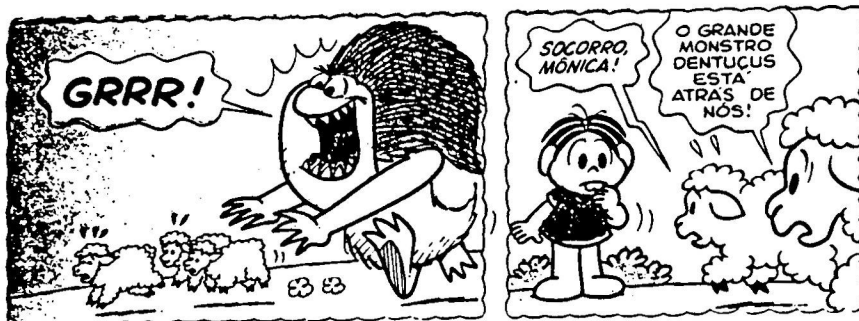
RELACIONES DE PODER: La niña utiliza su fuerza física para defenderse ella y a los tres corderitos de los ataques de los monstruos. Hasta en las pesadillas, Mônica domina el contexto. Su madre le manda apagar la televisión y la niña obedece.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los ataques de los monstruos se acaban cuando suena el despertador y Mônica despierta del sueño.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La madre de Mônica, cuando apaga la televisión y la pone a dormir y al día siguiente la despierta. Mônica toma las decisiones necesarias para defenderse de los monstruos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Um invasor no Natal" - (Nº 16)
(Un invasor en Navidad)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 34 A 38) **Nº DE VIÑETAS:** 30

REVISTA Nº 12 **MES:** diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un extraterrestre viene al planeta Tierra con la misión de dominarlo. **Mônica** piensa que es **Cebolinha** disfrazado con traje espacial y le abraza, le da besos, regalos de Navidad y le invita a cenar con su familia. El extraterrestre se queda sorprendido de todo esto y, dominado por el espíritu de Navidad, desiste de invadir el planeta Tierra.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calles y parques de la ciudad, casa de **Mônica**, nave espacial.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** al confundir un extraterrestre con **Cebolinha**, le transmite con gestos el espíritu navideño.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** aquí está llena de sentimientos fraternales y no utiliza su poder físico. Se dedica a tratar con cariño al extraterrestre confundido con **Cebolinha**.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Tras la cena de Navidad, el extraterrestre parte hacia su nave espacial. Contagiado de espíritu navideño, convence a sus compañeros para que desistan de atacar la Tierra.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, cuando invita a su amiguito a cenar y recibir regalos, y el extraterrestre, cuando se marcha con la decisión de no invadir nunca el planeta.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Resoluções de Ano-Novo" - (Nº 18)
(Resoluciones para el Año Nuevo)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 54 A 59) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 12 **MES:** diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los chicos de la pandilla de pelean con Mônica como de costumbre, cuando les interrumpe el ángel Anjinho que les hace prometer que en el año que empieza ninguno de ellos volverá a pelearse. La pandilla acepta la sugerencia de Anjinho, pero ahora todo les parece aburrido con tanta armonía y ninguna pelea.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, heladería

CONFLICTO PRESENTADO: La pandilla promete a Anjinho que en este año no se pelearán más, pero esta decisión aburre a todos.

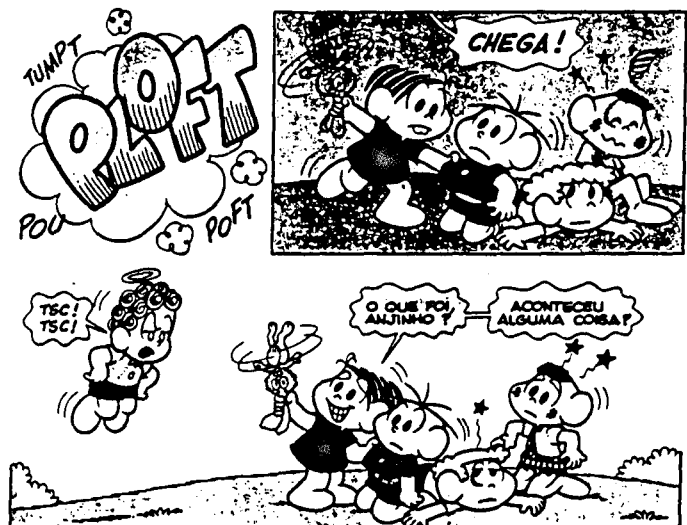
RELACIONES DE PODER: Aquí el angelito Anjinho actúa con determinación y nadie del grupo se atreve a contradecirlo.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Como ve que toda la pandilla se queda triste y aburrida con la determinación de no volverse a pelear, Anjinho vuelve atrás y permite que todos vuelvan a pelearse como antes.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Anjinho es el único que toma decisiones en función de que reine la alegría entre los miembros de la pandilla.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Falta Cebolinha" - (Nº 19)
(Falta Cebolinha)

Nº DE PÁGINAS: 2 (DE 60 A 61) **Nº DE VIÑETAS:** 11

REVISTA Nº 12 **MES:** diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Dos cocineros de un restaurante buscan cebollitas para dar gusto a la sopa. Van a varias tiendas, pero no las encuentran por ninguna parte.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Restaurante, mercado.

CONFLICTO PRESENTADO: Dos cocineros buscan cebollitas para utilizarlas en la sopa, pero no las encuentran por ninguna tienda.

RELACIONES DE PODER: No se verifican..

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Como no encuentran cebollitas, uno de los cocineros trae a Mônica, como sustituto de las cebollitas.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los cocineros, porque necesitan este vegetal para la sopa.

OBSERVACIONES: Mônica no habla. Aquí es un personaje secundario. La historieta hace un juego con la palabra "Cebolinha", que tanto se refiere al personaje de Mauricio como también a la planta.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O homem que odiava o Natal" - (Nº 20)
(El hombre que odiaba la Navidad)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 70 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 79

REVISTA Nº 12 **MES:** diciembre **AÑO:** 1987

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un famoso bandido al cual no le gusta la Navidad, decide, con su ayudante, secuestrar a todos los papás Noel de la ciudad y pedir un rescate. La pandilla, que está esperando la llegada de Papá Noel, sale toda a la calle sin saber que pasó con él. Y van a su búsqueda.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de los bandidos, de Mônica, calles, tiendas de regalos.

CONFLICTO PRESENTADO: La pandilla espera la llegada de Papá Noel que desapareció misteriosamente.

RELACIONES DE PODER: Los bandidos utilizan su fuerza para secuestrar a todos los papás Noel de la ciudad. Pero Mônica utiliza la suya para rescatarlos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Una vez descubiertos los papás Noel, el bandido-jefe confiesa que no le gusta la Navidad porque nunca recibió un regalo cuando era niño. Al final se arrepiente y acepta la sugerencia del padre de Mônica de que él mismo se disfraza de Papá Noel.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, ayudada por Cebolinha, decide ir en busca de Papá Noel y desvelar el misterio, y el padre de Mônica, cuando sugiere al bandido que se vista de Papá Noel, dejando así a todos contentos.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 13 Mes: ENERO Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, Cebolinha,
Magali, Bidu y
Franjinha.**

N° de historietas: 13

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 07**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Uma barriga que é uma jóia" - (Nº 21)
(Una barriga que es una joya)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 4 A 11) **Nº DE VIÑETAS:** 51

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una pandilla de bandidos roba una joya del museo de la ciudad. Uno de ellos, disfrazado de heladero, esconde el anillo en el helado de fresa. Y por casualidad, lo vende a **Magali**. Al darse cuenta de la equivocación, los bandidos salen a la captura de **Magali**, que es solidariamente defendida por su amiga **Mônica**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parques, calles de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: **Magali** es perseguida por bandidos, porque posee una joya en el helado que compró, por una equivocación del heladero-bandido.

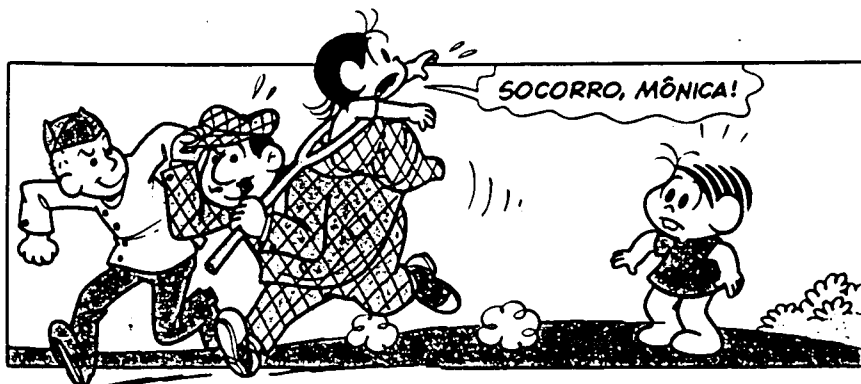
RELACIONES DE PODER: **Mônica** utiliza su fuerza con la única intención de proteger y defender a su amiga de los bandidos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En la pelea de las niñas con los bandidos, se encuentra finalmente la joya. En este momento llega la policía que se lleva a los bandidos a la prisión.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica** toma las decisiones más importantes de la historietas, para salvar a su amiga **Magali** de las manos de los ladrones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica, a gorducha" - (Nº 22)
(Mônica, la gordinflona)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 17 A 20) **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Al ser muchas veces llamada "gordinflona" por Cebolinha, Mônica empieza un severo régimen para adelgazar. Después de mucho esfuerzo y mucha gimnasia, Mônica consigue adelgazar, pero cuando Cebolinha la ve, empieza a llamarla "Fideo".

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calles, casa de Mônica, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, harta de ser llamada "gordinflona" por Cebolinha, decide hacer régimen para adelgazar.

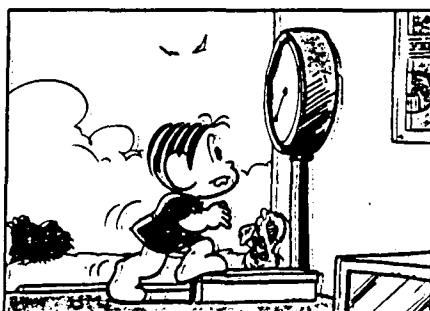
RELACIONES DE PODER: La ofensa de Cebolinha hacia Mônica tiene el poder de hacerla adelgazar. Ser gorda en una sociedad donde el patrón es ser delgada, es un problema constante.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: De la mujer que para ser admirada por los hombres necesita tener un cuerpo perfecto: ni delgado ni grueso, según el patrón de belleza femenino.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica adelgaza con el régimen y ejercicio, pero a pesar de ello, Cebolinha sigue ofendiéndola y criticando su cuerpo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, cuando decide hacer régimen para adelgazar y ser aceptada por Cebolinha.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "E o mar levou" - (Nº 23)
(Lo que el mar se llevó)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 27 A 30) **Nº DE VIÑETAS:** 25

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica está nadando en la playa, cuando una ola inesperada le quita el biquini, quedándose así imposibilitada para salir del agua. Intenta salir varias veces, pero no consigue una oportunidad de hacerlo cuando nadie la ve. Cebolinha se acerca y le ofrece un helado, pero rehusa.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Playa: arena y mar.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica ha perdido su biquini en el mar tiene vergüenza de salir del agua desnuda.

RELACIONES DE PODER: Mônica pierde sus poderes por estar desnuda y sin Sansão.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica, a pesar de ser una niña, ya tiene incorporado el pudor ante la desnudez, incluso en la playa.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica sale finalmente del agua y recoge su biquini en la arena sin que nadie lo note.. El hecho de pasar desapercibida en la multitud le molesta.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica aquí no toma decisiones. La situación en que se encuentra es fruto del azar (perder y encontrar el biquini).

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Noite adentro" - (Nº 24)

(Entrada la noche)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 41 A 44) **Nº DE VIÑETAS:** 27

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los chicos de la pandilla conciben un nuevo plan para insultar a **Mônica**. Cada uno aparece en su ventana por la noche, fingiendo ser sonámbulos. Ellos aprovechan esta ocasión para ofender a **Mônica** sin que ella pueda despertarlos. **Mônica** lleva a cada uno de vuelta a su casa.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Mônica**, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** tiene que escuchar las ofensas de sus amiguitos porque piensa que ellos son sonámbulos.

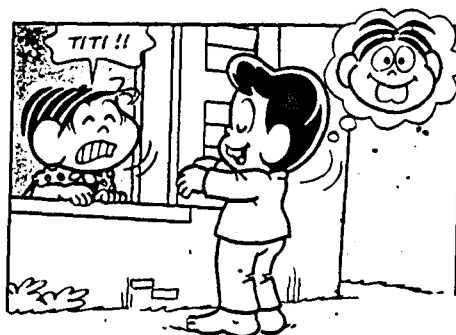
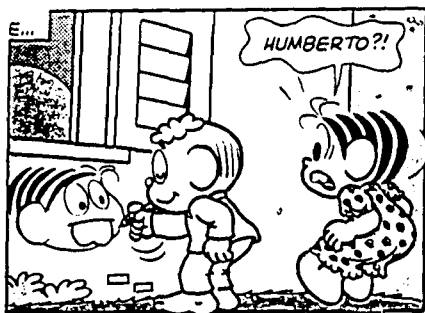
RELACIONES DE PODER: Aquí **Mônica** vence por inteligencia, y no utiliza su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** descubre el plan de los chicos y se venga de ellos haciéndose también la sonámbula.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los chicos, cuando conciben el nuevo plan, y **Mônica** cuando percibe que está siendo engañada por ellos y decide utilizar la misma táctica.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Um cachorro com fama de mau" - (Nº 25)

(Un perro con fama de malo)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 52 A 55) **Nº DE VIÑETAS:** 24

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un perrito del barrio desea tener fama de malo y rabioso y por esto empieza a gruñir y a atacar a toda la gente de la ciudad.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Patio trasero, calles, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: El perro desea que todos le respeten y le tengan miedo. Por eso amenaza a distintas personas.

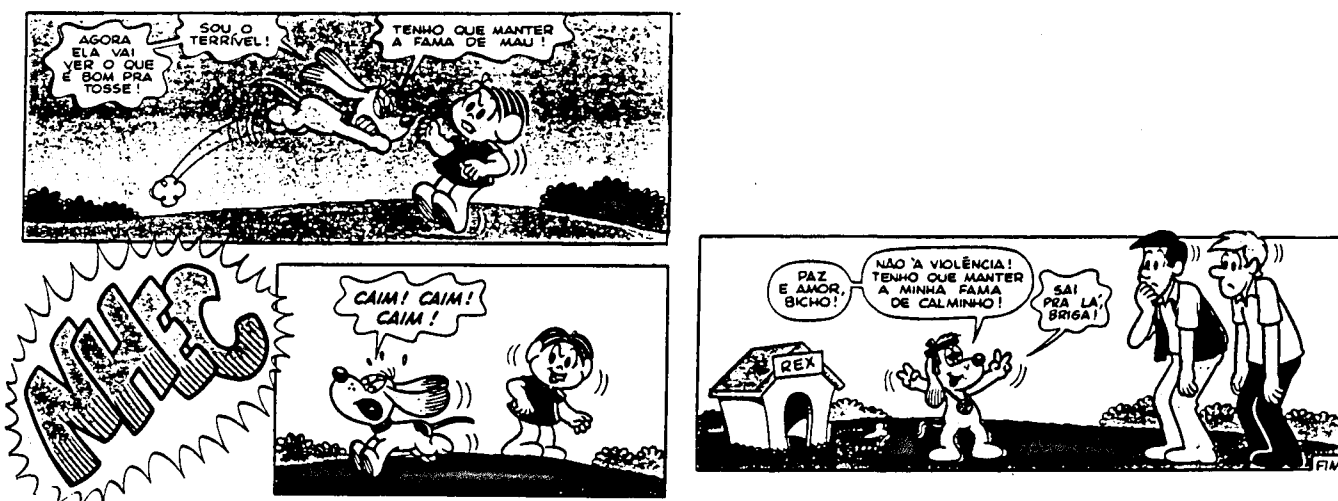
RELACIONES DE PODER: El perro con sus gruñidos amenaza y mantiene a toda la gente asustada. Pero Mônica le vence al final con su fuerza.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El perro sólo no consigue dominar a Mônica, por más que lo intenta. Hay una fuerte pelea corporal entre los dos y Mônica sale victoriosa de ella. El perro, después de eso, decide ser pacífico.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El perro, que intenta dominar a través del miedo, y Mônica que al final consigue dominarlo.

OBSERVACIONES: Mônica no habla en esta historieta.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Filosofía canina" - (Nº 26)

(Filosofía canina)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 65 A 70) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica encuentra un perrito abandonado, sucio y sin dueño. La niña lo recoge, lo lava y le da de comer. Mônica pasea con él y le enseña a ser un perro amaestrado y a tener buenos modales.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, patio de la casa de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica encuentra un perro abandonado, lo cuida y hace de él su mascota.

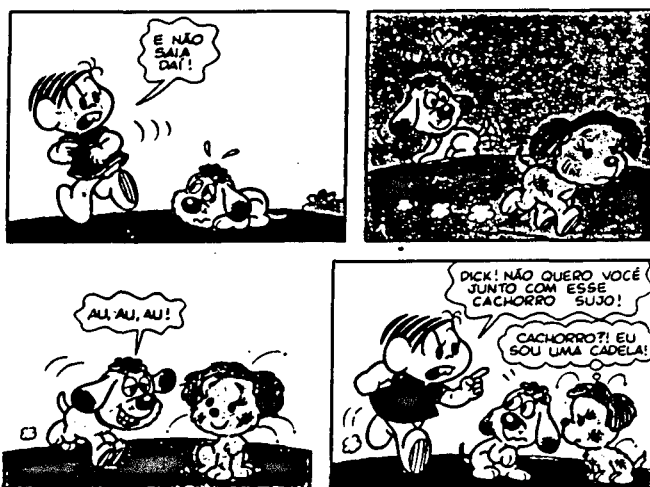
RELACIONES DE PODER: Mônica domina al perro porque ahora es su dueña. Al perrito de la calle le molesta estar tan controlado por la niña.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El perrito huye de Mônica en la primera oportunidad que tiene, harto ya de cumplir todas las voluntades de su dueña.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El perrito, cuando huye, porque prefiere vivir en libertad que vivir atado.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Danado de bichinho" - (Nº 27)

(El bichito sagaz)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 77 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 36

REVISTA Nº 13 **MES:** enero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se encuentra con un mosquito que en realidad es el "bichito del amor". Como está enfermo y no puede actuar, aumentan las peleas entre la gente. Mônica lo lleva a casa y cuida al mosquito hasta que está totalmente recuperado y vuelve a actuar llenando la ciudad de historias de amor.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: El "bichito del amor" se encuentra enfermo, hecho que genera mucha discordia entre la gente. Mônica trata de ayudarlo para que siga con su noble misión.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El "bichito del amor" se recupera con los cuidados de Mônica y vuelve a sembrar amor entre la gente.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, al percibir que el bichito del amor está enfermo y decide cuidarlo.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 14 Mes: FEBRERO Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, Magali,
Cebolinha y Cascão**

N° de historietas: 13

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 08**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Armação no shopping center" - (Nº 28)
(Agitación en el centro comercial)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 3 A 11) **Nº DE VIÑETAS:** 65

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica y su madre van al centro comercial. Mientras su madre hace compras Mônica se dedica a pasear y se encuentra a Cascão y a Cebolinha. A partir de ahí, Mônica se dedica a perseguir a los dos chicos por la escalera mecánica, por las tiendas, y en el cine, causando una enorme confusión por donde pasan.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Tiendas, pasillos, cine y escalera mecánica del centro comercial.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se encuentra a Cebolinha y a Cascão en el centro comercial y los persigue por todas partes para vengarse de los insultos que ellos le han dirigido.

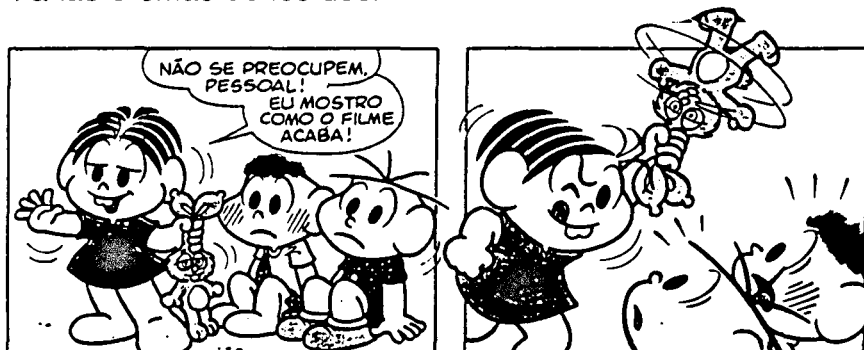
RELACIONES DE PODER: En toda la historieta los dos niños dominan la situación. Pero Mônica al final les da una paliza.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica finalmente consigue atraparlos en el cine y darles una paliza con Sansão, su conejo azul.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão y Cebolinha, cuando deciden mofarse de Mônica y la propia Mônica, cuando al final decide poner fin a las bromas de los dos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O cãozinho Dongo" - (Nº 29)

(El perrito Dongo)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 30 A 34) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica recibe de su padre un perrito.

Al salir con él a la calle, se encuentra con Cebolinha y a su perro Floquinho, que tiene tanto pelo que no se le ve la cara. Dongo, el perrito de Mônica, se pierde entre los pelos de Floquinho y es necesario llevarlo al veterinario para que pueda sacarlo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Patio de la casa de Mônica, calle, parque, consultorio del veterinario.

CONFLICTO PRESENTADO: El perrito de Mônica se pierde en la abundante pelambrera del perro de Cebolinha.

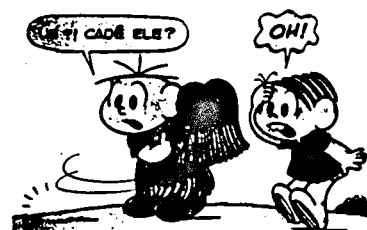
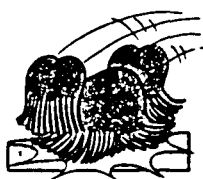
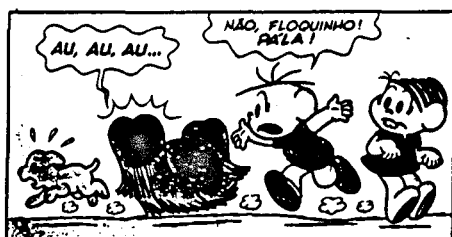
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica y Cebolinha llevan a Floquinho al veterinario, que consigue liberar a Dongo. Mônica da de comer a su perrito que a cada instante que pasa crece y se queda peludo como Floquinho. Cuando Mônica va a pegar a Cebolinha, se pierde ella entre los pelos de su crecido perrito.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Aquí Mônica y Cebolinha toman la decisión conjuntamente de llevar al perro al veterinario, para liberar a Dongo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O monstro do lixo" - (Nº 30)
(El monstruo de la basura)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 40 A 44) **Nº DE VIÑETAS:** 28

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica persigue a Cascão porque éste le ha llamado "dentona". Cascão se esconde en la basura y de ahí saca un disfraz que asusta a Mônica, que piensa que se trata de un monstruo maligno. El monstruo pide a Mônica que le entregue a Sansão. Y ella, con miedo, obedece.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, vertedero de basura.

CONFLICTO PRESENTADO: Cascão, para escaparse de la ira de Mônica, se disfraza de monstruo de lata, dejando a la niña paralizada de miedo.

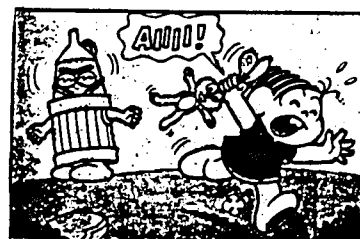
RELACIONES DE PODER: Cascão disfrazado de monstruo domina momentáneamente la situación, despertando el miedo en Mônica. Pero, al final, cuando lo descubre, le pega.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha aparece y reconoce a Cascão con el disfraz. Sin quererlo él, desenmascara a su amigo, que finalmente recibe una paliza de la niña.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão, cuando decide disfrazarse para que Mônica no le pegue, y ella cuando descubre que estaba siendo engañada por él.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Dinheiro na mão é vendaval" - (Nº 31)

(El dinero en la mano vuela)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 50 A 53) **Nº DE VIÑETAS:** 24

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica intenta comprar un helado, pero se da cuenta que ha perdido su dinero. Vuelve por donde estuvo, pero pasa por una serie de adversidades hasta conseguir su dinero otra vez.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, calles.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica tiene que superar distintos obstáculos para volver a conseguir su dinero y así poder comprar un helado.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica por fin consigue recuperar su dinero y comprar un helado. Pero por el camino se encuentra a Magali, que se come de un solo mordisco el helado, que a causa de eso, Mônica empieza a llorar.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, que a pesar de todos los obstáculos, decide comprar el helado.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 32)

(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 56)

Nº DE VIÑETAS: 10

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica demuestra a Cascão su nueva capacidad de hipnotizar a la gente. Mônica hipnotiza a Cascão diciéndole que él es un pajarito.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica intenta hipnotizar a Cascão y lo consigue, haciéndole creer que es un pájaro.

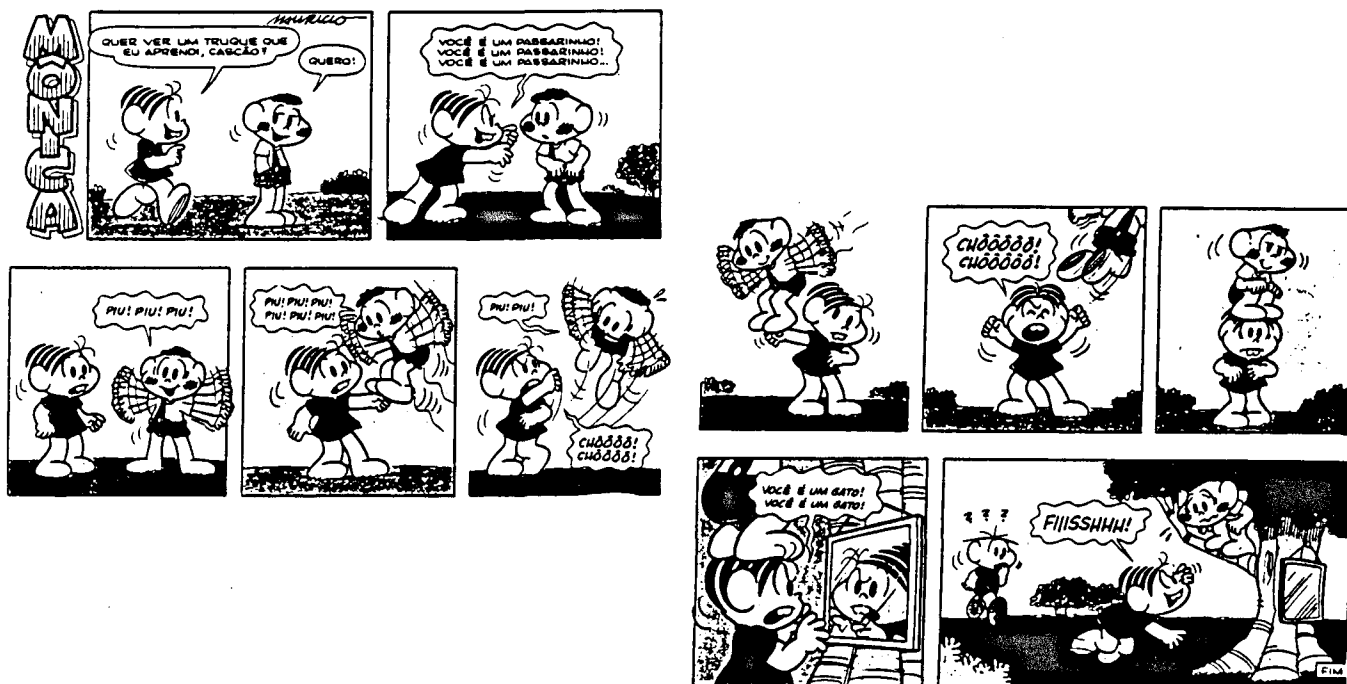
RELACIONES DE PODER: Mônica domina a Cascão por la hipnosis.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay. Mônica sigue hipnotizando a Cascão haciéndole creer ahora que es un gato.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, con la hipnosis puede dominar más que antes.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "História sem confusão" - (Nº 33)
(Historia sin confusión)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 57 A 62) **Nº DE VIÑETAS:** 34

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: **Mônica** desconfía del nuevo comportamiento de **Cascão** y **Cebolinha** hacia ella: están amables y no quieren pelearse más. **Mônica** intenta de todas las formas posible provocarlos para que reaccionen como de costumbre.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Mônica**, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** se resiente del cambio de comportamiento de los chicos, que deciden no pelearse más con ella.

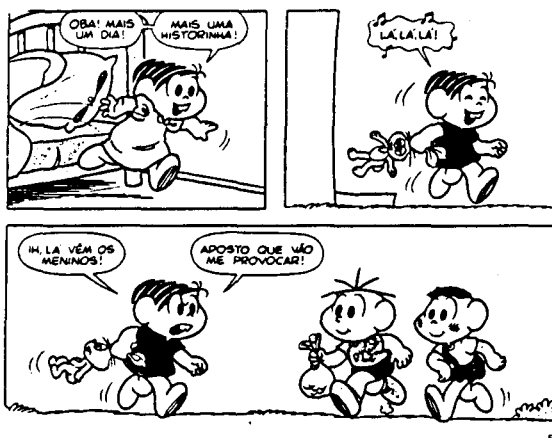
RELACIONES DE PODER: **Mônica** se siente impotente frente a la indiferencia de **Cebolinha** y **Cascão** que ahora sólo quieren jugar entre ellos. Pero al final consigue llamarle la atención.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** consigue finalmente despertar la ira de los chicos, desapareciendo con la pelota con la cual estaban jugando al fútbol.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Al principio, **Cebolinha** y **Cascão**, cuando deciden que están hartos ya de pelearse con la líder de la pandilla; y **Mônica** al final, cuando decide hacer que los chicos cambien de idea.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Personagem certa na história errada" (Nº 34)
(Personaje cierto en historia equivocada)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 67 A 70) **Nº DE VIÑETAS:** 24

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: **Mônica** lee historias infantiles y empieza a imaginarse en el lugar de los personajes principales: la Caperucita Roja, la cerdita que domina al Lobo Feroz, la princesa raptada que vence al dragón. Pero, debido a su fuerza, cambia, en su imaginación, el final de las historias de los cuentos tradicionales.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, bosque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** se imagina como protagonista de conocidas historias infantiles.

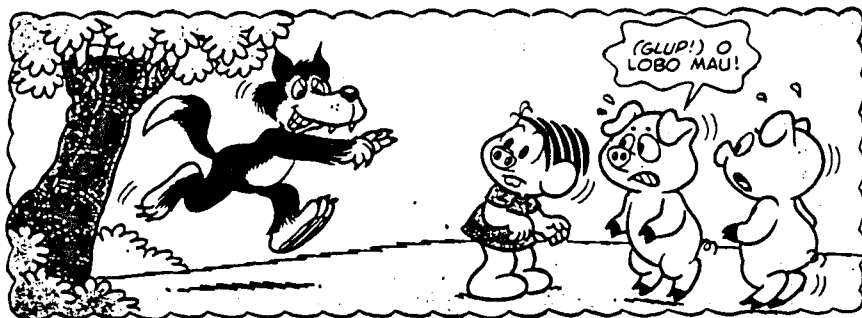
RELACIONES DE PODER: **Mônica**, en su imaginación, tiene el poder de cambiar el destino original de los cuentos infantiles, utilizando su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican..

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Con la presencia de **Cebolinha** en su imaginación y a causa de su fuerza física exagerada, **Mônica** se da cuenta que su interferencia en las historias infantiles no iría muy bien. Se encuentra a **Cebolinha**, que la ofende, y por esto la niña le da una paliza.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, al luchar contra los que la atacan, modificando el final de los cuentos de hadas.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Por dentro da moda" - (Nº 35)

(A la última moda)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 73 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 62

REVISTA Nº 14 **MES:** febrero **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una empresa de confección de moda está al borde de la quiebra y para evitar el fracaso total tiene que inventar un nuevo lanzamiento que tenga éxito en el mercado. El modisto, tras buscar un nuevo modelo en todo el mundo, se encuentra a **Mônica** y queda fascinado con su vestido, que se transformará en el principal lanzamiento del verano y traerá mucho éxito a la empresa de confección.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Empresa de confección, tiendas de moda, calle, distintos países del mundo, salón de desfiles de moda.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, un día al salir a la calle, se da cuenta de que todas las mujeres llevan un vestido igual al suyo.

RELACIONES DE PODER: Aquí **Mônica** no tiene ningún poder. La empresa de modas es más poderosa que ella.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta reproduce el engranaje comercial de la moda femenina, donde todos son llevados a comprar el producto que determinan las empresas de confección.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** intenta comprar otro vestido, pero las tiendas sólo venden el modelo igual al suyo. Espera, entonces, que pase la moda, y sólo así puede llevar su vestido rojo como de costumbre.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los dueños de la empresa son los únicos que deciden y determinan (la moda a seguir) en esta historieta.

OBSERVACIONES:

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 15 Mes: MARZO Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Bidu

N° de historietas: 15

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 06**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A eterna luta entre o bem e o mal" - (Nº 36)

(La eterna lucha entre el bien y el mal)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 3 A 14) **Nº DE VIÑETAS:** 67

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, Cebolinha y Cascão son engañados y llevados a otra galaxia por un rey malo y guapo que pide su ayuda para recuperar su reino que ahora tiene como líder a un rey bueno y feo. La pandilla se da cuenta que ha sido engañada.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque de la ciudad, distintos locales de un planeta de otra galaxia.

CONFLICTO PRESENTADO: Los tres niños ayudan a un buen rey de un planeta lejano a mantenerse en el poder y a luchar contra el invasor malo que desea su trono y dominar a todos.

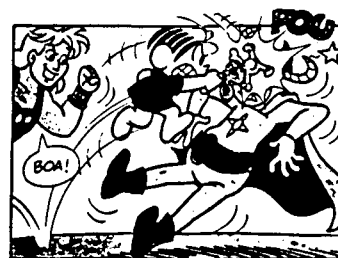
RELACIONES DE PODER: Los dos reyes (el bueno y el malo) se disputan el poder. Con la ayuda de los niños, vence el rey bueno.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La belleza masculina va asociada a la maldad y la feura, con la bondad.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El rey bueno vence en la lucha con la ayuda de los tres niños, que vuelven al planeta Tierra satisfechos por haber colaborado para que el bien venciera al mal.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los reyes, cuando se disputan el poder, y Mônica, que es la que toma la iniciativa de participar en la aventura.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Un desastre de história" - (Nº 37)

(Un desastre de historia)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 22 A 25) **Nº DE VIÑETAS:** 21

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, al iniciar por la mañana sus actividades cotidianas, lo hace de una manera muy desastrosa. Sin quererlo, con su torpeza y su fuerza rompe la puerta de su casa, la ventana de su habitación, rasca su vestido y abraza a Cebolinha de una manera que casi rompe a sus costillas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, sin desearlo, rompe con su fuerza todo lo que toca.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay soluciones. Al final, Mônica rompe la casa entera e incluso la última viñeta de la historieta.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Um terrível plano infalível" - (Nº 38)
(Un terrible plan infalible)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 38 A 42) **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha reúne a los tres chicos de la pandilla para demostrarles que finalmente ha encontrado un plan para dominar a Mônica. Los tres chicos se quedan sorprendidos porque Mônica hace todo lo que le pide Cebolinha. Como recompensa, él recibe de todos una gran cantidad de helados.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha, misteriosamente, consigue dominar a Mônica, que hace todo lo que él le ordena.

RELACIONES DE PODER: En esta historieta, Cebolinha tiene el poder total, incluso sobre Mônica.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En realidad, todo es un plan victorioso de Mônica y de Cebolinha para conseguir que la pandilla les compre helados a los dos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica y Cebolinha, como forma de conseguir helados.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 39)

(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág 52)

Nº DE VIÑETAS: 8

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo

AÑO: 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se siente sola y aislada, pues nadie quiere jugar con ella. Decide hacer las paces con los chicos y así, también, poder jugar con ellos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se siente rechazada por sus amiguitos. Al sentirse sola, busca una manera de volver a las buenas con ellos.

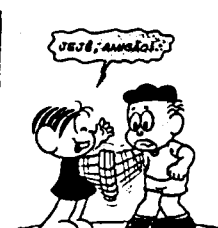
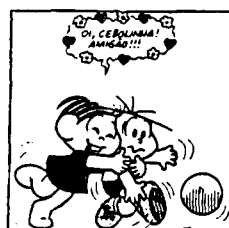
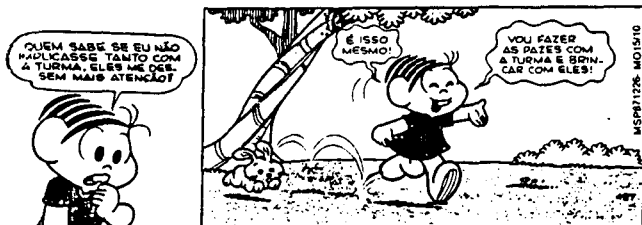
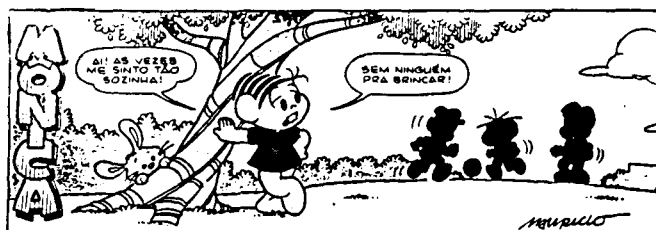
RELACIONES DE PODER: Mônica aquí no tiene poder. Sus amigos juegan al fútbol y no le hacen caso.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica decide hacer las paces con los niños pero ellos desconfían de su actitud amable y se largan sin ella.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica toma la decisión de "romper el hielo" entre ella y sus amiguitos porque se siente sola. Pero ellos deciden hacer no hacerle caso.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mudando o guarda-roupa" - (Nº 40)
(Cambiando de vestuario)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 68 A 72) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se harta de su vestuario, que está compuesto únicamente de vestidos rojos, todos iguales. Pide a su padre que la lleve de compras y en una tienda de ropa, elige distintos modelos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, tienda de ropa, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se cansa de usar siempre el mismo modelo y le pide a su padre que le compre ropa nueva.

RELACIONES DE PODER: El padre de Mônica atiende sus deseos y le compra todo lo que la niña elige en la tienda.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica compra ropas nuevas con el fin de presumir y exhibirse ante los miembros de la pandilla.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica desfila ante sus amiguitos con su nuevo vestuario, despertando envidia en cada uno de ellos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, por querer presentar una nueva imagen a todos los amiguitos del barrio.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Confusões mecânicas" - (Nº 41)
(Confusiones mecánicas)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 75 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 44

REVISTA Nº 15 **MES:** Marzo **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una fábrica de robots presenta un nuevo modelo que realiza los trabajos domésticos de limpieza. El robot se cae por la ventana y se encuentra a **Mônica**, a **Cebolinha**, y a **Cascão**. Y empieza a hacer la tarea para la cual fue programado. Pero cuando intenta bañar a **Cascão**, éste le rompe la cabeza para que no entre en el agua.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, lago, fábrica de robots.

CONFLICTO PRESENTADO: Un robot perdido y programado para servicios domésticos se encuentra a **Mônica**, a **Cascão** y a **Cebolinha** y realiza en ellos las tareas de limpieza total.

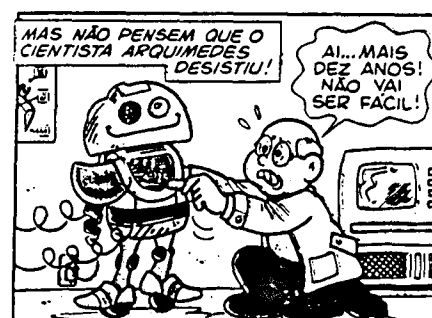
RELACIONES DE PODER: El robot domina a **Mônica** y a **Cebolinha** pero no consigue hacer lo mismo con **Cascão**.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El científico-inventor encuentra su robot estropeado e intenta arreglarlo pronto, porque su empleada doméstica le pide aumento de sueldo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cascão**, para impedir que el robot doméstico le obligue a ducharse.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 16 Mes: ABRIL Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 15

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 08**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O maior bandido de todos os tempos"
(Nº 42)

(El mayor bandido de todos los tiempos)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 3 A 12) Nº DE VIÑETAS: 69

REVISTA Nº 16 MES: abril AÑO: 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un peligroso bandido huye de la cárcel y se encuentra a **Mônica** por el camino. Él, fingiendo estar jugando a policías y ladrones con la niña, entra en su casa, ata a sus padres y se lleva todos los objetos de valor.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Prisión, calle, casa de **Mônica**, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, inocentemente, juega a policías y ladrones con un famoso asaltante, facilitándole la entrada en su casa para robar.

RELACIONES DE PODER: Al principio, el ladrón domina la situación, pero **Mônica** consigue atraparlo al final sin darse cuenta de que el robo iba en serio.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** se enfada porque el ladrón la llama "dentona" y le da una paliza, inmovilizándolo. Los padres de **Mônica** llaman a la policía, que lleva al bandido de vuelta a la cárcel.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Primero el ladrón, cuando decide asaltar la casa de **Mônica**. Pero ésta toma la decisión de dominarlo porque él la ha ofendido.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Taturanas" - (Nº 43)
(Orugas)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 19 A 22) **Nº DE VIÑETAS:** 25

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica descubre que encima de Sansão ((su conejo de peluche) pasea una asquerosa oruga. La niña pide ayuda a Cebolinha y a Cascão para que saquen la oruga de su muñequito. Los dos aprovechan la oportunidad para hacer varios nudos en la oreja de Sansão.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se acongoja al encontrar una oruga encima de Sansão y pide ayuda a Cebolinha y a Cascão.

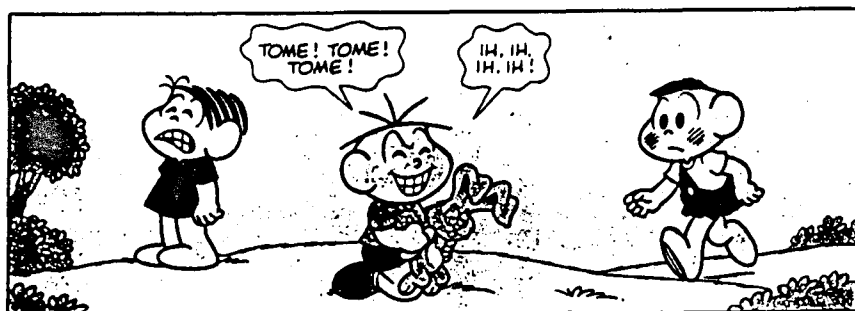
RELACIONES DE PODER: Los dos niños tiene el poder aquí, porque Mônica tiene mucho miedo a las orugas.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refuerza el mito de que las niñas son más miedosas que los niños y que temen a determinados animales.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre que en realidad los niños están haciendo nudos en la oreja de Sansão y les da una paliza a los dos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, al percibir que puede engañar a la niña amedrentada, y Mônica, que al descubrir el juego, pega a los dos niños.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA:

"Dudu, um leitor por dentro da historinha" - (Nº 45)

(Dudu, un lector metido en la historieta)

Nº DE PÁGINAS: 4 **(DE 29 A 32)** **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Dudu es un lector de cómics que pide a Murício que le deje participar en la historieta de **Mônica**. Se encuentra por el camino a **Cascão** y a **Cebolinha** y participa con ellos en un nuevo plan infalible de la pareja para dominar a **Mônica**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Cascão**, **Cebolinha** y **Dudu** organizan un plan para derrotar a **Mônica**.

RELACIONES DE PODER: **Mônica**, al final, domina a los tres con su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Dudu, sin quererlo, delata el plan a **Mônica** y los tres reciben una paliza de ella.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, que pega a los tres cuando se entera de que los tres chicos organizaban un plan para dominarla.

OBSERVACIONES: En esta larga historieta se analizó solamente la priemra parte, donde **Mônica** aparece como personaje.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 46)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 37) **Nº DE VIÑETAS:** 9

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica llena de agua el baño de su casa para hacer "surf" y así impide tomar una ducha a su padre.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Baño de la casa de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: El padre de Mônica no puede ducharse porque la niña ha llenado el baño de agua para jugar, haciendo un nudo en el grifo.

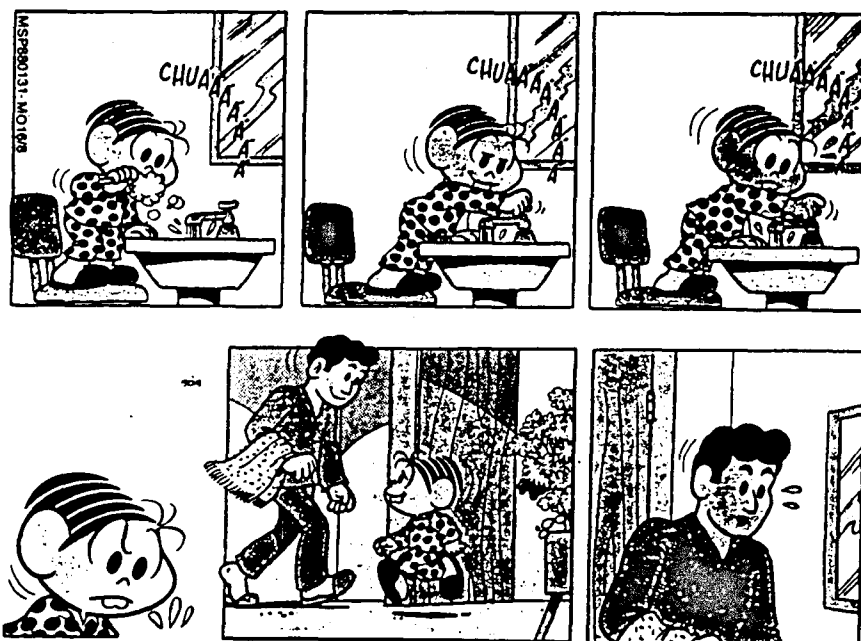
RELACIONES DE PODER: Mônica domina la situación, impidiendo la utilización del baño.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El padre de Mônica va con ella al lampista, y le pide que arregle su problema: el grifo anudado y la niña traviesa.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, cuando decide utilizar el baño como le apetece, y su padre, que la saca de ahí y lleva el grifo a arreglar.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O dia em que Mônica foi a nocaute" - (Nº 47)

(El día en que Mônica se quedó fuera de combate)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 53 A 56) **Nº DE VIÑETAS:** 38

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los chicos de la pandilla, hartos de recibir siempre palizas de Mônica, deciden matricularse en una academia de judo, boxeo y kárate para poder enfrentarse a la fuerza física de la niña.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Academias de gimnasia, calle y parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Para enfrentarse a Mônica, los chicos toman clases de defensa personal.

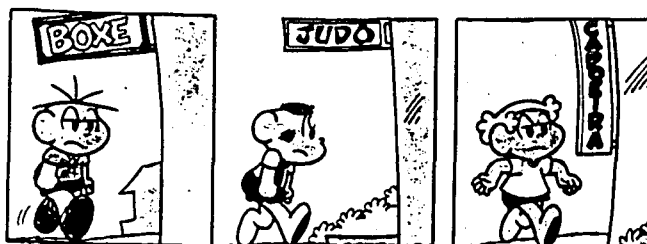
RELACIONES DE PODER: Mônica domina por la fuerza física a pesar del esfuerzo de los chicos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Sintiéndose físicamente preparados, los chicos desafían a Mônica, pero los tres reciben una paliza de ella. Al volver a casa, Mônica resbala al pisar una piel de plátano y se conmueve.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los chicos, cuando deciden prepararse físicamente para enfrentarse a Mônica y ésta, cuando domina a los tres

OBSERVACIONES: El título de esta historieta está ubicado en la última viñeta, contrariando la vorma general (al principio).



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Praia cheia" - (Nº 48)

(Playa llena)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 61 A 66) **Nº DE VIÑETAS:** 30

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica va a la playa con sus padres.

La niña decide jugar en la arena y en el agua, pero como hay muchísima gente,

Mônica se pierde y no consigue encontrar a sus padres.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Playa.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica pierde a sus padres en la playa llena de gente.

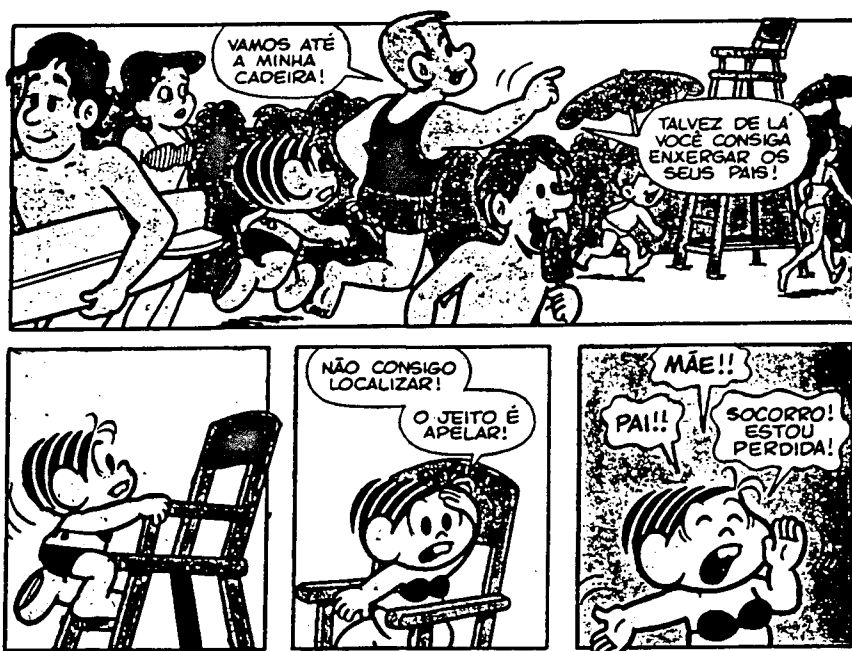
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El guardia salvavidas ayuda a la niña a encontrar a su madre.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica toma la decisión de jugar lejos de sus padres.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Sete namorados para Mônica" - (Nº 49)
(Siete novios para Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 76 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 38

REVISTA Nº 16 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Siete chicos de la pandilla inventan un nuevo plan para tener a Mônica bajo control. Cada uno de ellos le pide que sea su novia un día de la semana, para que de esta forma la tengan entretenida y sin pelear con ellos todos los días.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Siete chicos de la pandilla montan un nuevo plan infalible para mantener a Mônica ocupada durante los siete días de la semana.

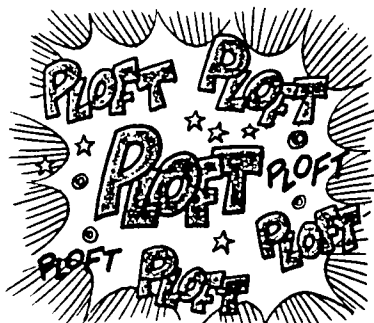
RELACIONES DE PODER: La pandilla momentáneamente la controla, pero al final, Mônica mantiene el poder por la fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Los niños intentan utilizar la seducción masculina como forma de controlar a Mônica.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cascão, sin querer, delata el plan y Mônica, furiosa, les da una paliza a los siete.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los siete chicos, cuando traman un nuevo plan infalible y Mônica cuando lo descubre y les pega a todos.

OBSERVACIONES:



PROF. M.^a REGINA SARAIVA MENDES
c/. Riera San Miguel, 70, 1.^a, 3.^a
08006-Barcelona (España)



Servei de Biblioteques

Reg. 200.695

Sig. _____ Ref. 12500

V

O

II

L

U

M

E

N





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL



TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN

ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES

AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991





EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICOS INFANTILES (ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)

INTRODUCCIÓN p. 12

I) PRIMER CAPÍTULO: EL MUNDO DE LOS CÓMICOS p. 18

" A educação tem caráter permanente. Não há seres educados. Estamos todos nos educando. Existem graus de educação, mas estes não são tão absolutos. O homem, por ser inacabado, incompleto, não sabe de maneira absoluta. (...) O saber se faz através de uma superação constante.

II) SEGUNDO CAPÍTULO p. 51
(...) Por isso, não podemos nos colocar na posição do ser superior que ensina um grupo de ignorantes, mas sim na posição humilde daquele que comunica um saber relativo a outros que possuem outro saber relativo."

B. LOS NIÑOS Y LOS "MASS-MEDIA" p. 52

ALGUNAS PREOCUPACIONES DE LOS NIÑOS p. 57

C. REVISTAS DE CÓMICOS PARA NIÑAS p. 71

D. ALGUNAS HEROINAS DEL CÓMIC p. 80

E. LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES

DE HÉROES Y HEROINAS p. 85

E.1. PEDRO Y WILMA (HANNA BARBERA) p. 87

E.2. MORTADELO Y FILEMÓN (FRANCISCO IBÁÑEZ) ... p. 90

D.3. DONALD Y DAISY (WALT DISNEY) p. 94

D.4. A MODO DE CONCLUSIÓN p. 99

Paulo Freire

(1988: 28-29)



EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES

(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)

<u>INTRODUCCIÓN</u>	p. 12
I) <u>PRIMER CAPÍTULO: EL MUNDO DEL CÓMIC</u>	p. 18
A. DEFINICIONES	p. 19
B. CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES DEL MEDIO	p. 26
C. CÓMIC COMO TRANSMISOR DE IDEOLOGÍA	p. 37
D EL CÓMIC Y SU PAPEL EDUCATIVO	p. 52
II) <u>SEGUNDO CAPÍTULO: CÓMIC Y SEXISMO</u>	p. 60
A. EDUCACIÓN SEXISTA:	
ESCUELA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	p. 61
B. LOS NIÑOS Y LOS "MASS-MEDIA":	
ALGUNAS PREOCUPACIONES	p. 67
C. REVISTAS DE CÓMICS PARA NIÑOS Y PARA NIÑAS.....	p. 71
D. ALGUNAS HERONIAS DEL CÓMIC	p. 80
E. LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES	
DE HÉROES Y HEROÍNAS:	p. 85
E.1. PEDRO Y WILMA (HANNA BARBERA)	p. 87
E.2. MORTADELO Y FILEMÓN (FRANCISCO IBÁÑEZ) ...	p. 90
D.3. DONALD Y DAISY (WALT DISNEY)	p. 94
D.4. A MODO DE CONCLUSIÓN	p. 99

III) TERCER CAPÍTULO:

<u>EL MERCADO BRASILEÑO DE CÓMICS INFANTILES</u>	p. 106
A. PANORÁMICA ACTUAL	p. 107
B. QUIÉN ES MAURÍCIO DE SOUSA	
B.1. DATOS SOBRE EL DIBUJANTE	p. 113
B.2. CRONOLOGÍA DE SU TRAYECTORIA PROFESIONAL	p. 119
B.3. ENTREVISTA CON EL DIBUJANTE	p. 124
C. ACTIVIDADES DE LA EMPRESA	
"MAURÍCIO DE SOUSA PRODUCÇÕES"	p. 136
D. PRESENTACIÓN DE LA REVISTA "MÔNICA"	p. 143

IV) CUARTO CAPÍTULO:

<u>"MÔNICA" EN CUADROS - ANÁLISIS DE CAMPO</u> .	p. 147
A. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZADA ...	p. 148
B. MÔNICA Y SU PANDILLA: CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE CENTRAL Y SECUNDARIOS	p. 153
C. RESUMEN Y ANÁLISIS DE LOS NÚMEROS ELEGIDOS	p. 170

V) QUINTO CAPÍTULO: CONCLUSIONES p. 346 |

VI) BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

A. LIBROS	p. 421
B. REVISTAS Y PERIÓDICOS	p. 427
C. OTRAS FUENTES DE DATOS	p. 432

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 17 Mes: MAYO Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 14

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 07**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O duelo das bruxas" - (Nº 50)

(El duelo de las brujas)

Nº DE PÁGINAS: 11 (DE 3 A 13) **Nº DE VIÑETAS:** 70

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una bruja mala quiere tomar el poder de una bruja buena y dominar el mundo. Pero para eso necesita tener la fuerza de **Mônica**. Para realizar sus brujerías, hace falta una uña, un pelo y una lágrima de la niña. Pero la bruja buena está al corriente de sus acciones y hace que ella se equivoque y coja una uña de **Magali**, un pelo de **Cebolinha** y una lágrima de **Cascão**. Este equívoco traerá a la bruja mala muchos problemas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, país de las brujas.

CONFLICTO PRESENTADO: La bruja mala desea tener la fuerza de **Mônica** para dominar el mundo, pero se equivoca en los ingredientes de la poción mágica, generando con ésta mucha confusión.

RELACIONES DE PODER: Aquí la lucha por el poder es entre las dos brujas: la buena y la mala.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refuerza el mito de los dos únicos papeles reservados a la mujer: o sea muy buena o muy mala.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Al equivocarse en la poción mágica, la bruja mala empieza a hablar mal como **Cebolinha**, tiene el exagerado apetito de **Magali** y el mal olor de **Cascão**. La bruja buena es elegida como líder de los brujos para los próximos cien años y todo vuelve a la normalidad.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La bruja buena toma las decisiones principales para impedir que la bruja mala domine el mundo.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Estatua!" - (Nº 51)

(¡Estatua!)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 21 A 23) **Nº DE VIÑETAS:** 20

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha y Mônica deciden jugar a "¡Estatua!", un juego infantil en que el adversario debe quedarse absolutamente inmóvil al oír la palabra "¡Estatua!" Vence en el juego aquel que consigue permanecer totalmente parado por un determinado tiempo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha y Mônica, al pronunciar simultáneamente la palabra "¡Estatua!", están obligados a permanecer parados durante días y noches, hasta que el polvo y las hojas les cubran el cuerpo entero.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Se aproxima Cascão y no se da cuenta de la presencia de los niños. Mônica y Cebolinha confunden la voz de Cascão y se acusan mutuamente el uno al otro de haber sido el perdedor en el juego.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica y Cebolinha porque deciden jugar a "¡Estatua!".

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Bela Mônica" - (Nº 52)
(Bella Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 42 A 47) **Nº DE VIÑETAS:** 36

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica tropieza con una piedra y se cae en un charco de barro. Cascão, al verla así tan sucia, se enamora de ella y le pide que sea su novia. No lo acepta e intenta de varias formas limpiarse y deshacerse de Cascão, que la persigue enamorado.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se ensucia sin querer en un charco de barro y Cascão, al verla así, se enamora de ella.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica rechaza ser la novia de Cascão porque asocia el amor con la limpieza y al niño no le gusta ducharse.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica va corriendo a casa y toma una buena ducha en la bañera.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão, que se enamora de Mônica porque está sucia y decide conquistarla, y Mônica que no lo acepta como novio y decide ducharse lo más pronto posible.

OBSERVACIONES: .



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Acalmando a fera" - (Nº 53)
(Calmando la fiera)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 50 A 53) **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica está furiosa porque alguien le ha robado su muñequito Sansão. Se encuentra a Cascão, que para calmarla, la lleva al parque y le compra helados y pide a Mônica que no sea violenta cuando encuentre al ladrón. Mônica, poco a poco, se va calmando y promete que no hará ningún daño a quien le haya quitado a Sansão.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque de diversiones, heladería.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se ha puesto como una fiera cuando ha descubierto que alguien le ha quitado su mascota.

RELACIONES DE PODER: Cascão tiene el poder de calmar a Mônica poco a poco.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre que Cebolinha le ha quitado a Sansão, pero en lugar de darle una paliza, le da un fuerte beso.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão mantiene firme su decisión de calmar a su amiga. Mônica se tranquiliza y decide no pegar a Cebolinha.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 54)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pàg. 64)

Nº DE VIÑETAS: 8

REVISTA Nº 17 **MES:** abril

AÑO: 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica practica "windsurf" en la playa y Cebolinha le pide si puede ir con ella y así poder comprobar si su amiga lo hace bien. Mônica se mete entre olas muy fuertes, y eso le causa un gran miedo a Cebolinha.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Playa.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha quiere comprobar si Mônica sabe manejar bien sobre la tabla de "windsurf", pero se arrepiente al darse cuenta de lo atrevida que es la niña, metiéndose entre olas muy altas.

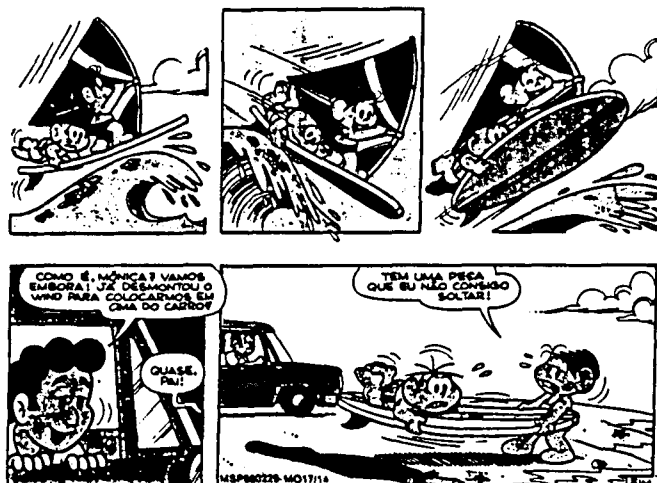
RELACIONES DE PODER: Mônica domina la situación porque es ella quien lleva el "windsurf".

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha se queda con tanto miedo que no consigue despegarse de la tabla de "windsurf" hasta el momento de volver a casa.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, porque es ella quien lleva el "windsurf".

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O plano da Mônica" - (Nº 55)

(El plan de Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 66 A 68) **Nº DE VIÑETAS:** 21

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica cambia de táctica y cada vez que uno de los niños de la pandilla la insulta, le da un fuerte beso.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los niños están confusos con la actitud de Mônica, que en lugar de ser violenta con ellos, les da un beso cada vez que ellos la insultan.

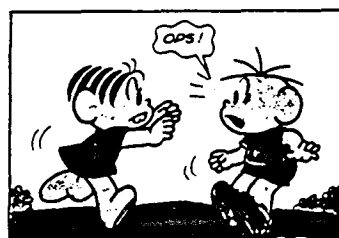
RELACIONES DE PODER: Mônica domina la situación con su nueva táctica de ataque.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Los niños se enamoran de Mônica cuando ella utiliza su seducción femenina.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los chicos se quedan aturridos con la reacción de Mônica y por esto todos se enamoran de ella.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, por cambiar su estrategia de acción con los chicos de la pandilla.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A terrível máquina duplicadora" - (Nº 56)

(La terrible máquina duplicadora)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 70 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 72

REVISTA Nº 17 **MES:** abril **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un científico inventa una máquina que duplica objetos y personas. **Cascão** entra por engaño en su casa y sin quererlo hace que la máquina haga una copia casi perfecta de él. La única diferencia es que a su doble le encanta el agua y prefiere ser un niño limpio y aseado. El hecho causa una enorme sorpresa entre toda la pandilla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, calle, casa del científico.

CONFLICTO PRESENTADO: **Cascão** tiene ahora un doble, el cual por el contrario al verdadero, le gusta ducharse y estar limpio. Tal hecho causa un alboroto en el barrio sin que nadie comprenda la razón de tal cambio.

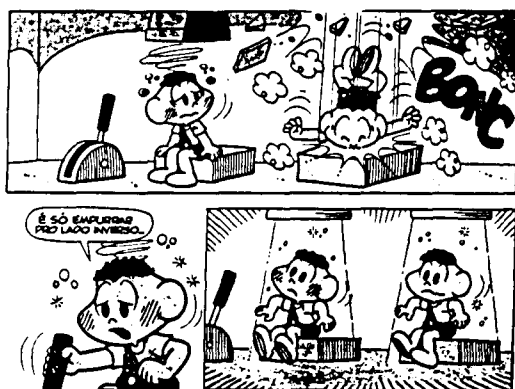
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Franjinha**, el científico de la pandilla, hace que el doble desaparezca. Y **Cascão** vuelve a ser el niño sucio y simpático de siempre.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Franjinha** toma la iniciativa de hacer desaparecer el doble de **Cascão** para que todo vuelva a la normalidad.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N°: 18 Mes: JUNIO Año: 1988

("Editora Globo" de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 13

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal
o secundario (historietas analizadas): 05**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quando ser forte incomoda" - (Nº 57)
(Quando ser fuerte molesta)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 3 A 12) **Nº DE VIÑETAS:** 62

REVISTA Nº 18 **MES:** junio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, al jugar con sus amiguitos, utiliza sin querer su fuerza exagerada causándoles muchas veces daño. Mônica desea ser una niña frágil, y el diablo disfrazado le atiende su solicitud a cambio de su alma. En una pelea con Cebolinha y Cascão, Mônica se rompe en pedazos por su actual fragilidad.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, inocentemente, hace un pacto con el diablo porque quiere ser una niña frágil. Ser fuerte le trae muchos problemas.

RELACIONES DE PODER: A pesar de que el diablo a principio domine a Mônica, Anjinho es el personaje que tiene más poder, y controla la situación.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refuerza el mito de la fragilidad femenina, en la medida en que ser fuerte trae muchos problemas a Mônica, que por eso se siente rechazada por sus amigos.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Anjinho hace que Mônica se recupere, domine al diablo y rompa el pacto hecho con él. Mônica vuelve a ser la persona fuerte como de costumbre.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica porque quiere ser frágil, y Anjinho, para salvar a la niña del dominio del diablo y devolverle su fuerza.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O casamento da desenhista" - (Nº 58)

(La boda de la dibujante)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 28 A 32) **Nº DE VIÑETAS:** 32

REVISTA Nº 18 **MES:** junio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica es la dama de honor de la boda de una dibujante de cómics y pierde las alianzas en el momento del casamiento, pero el perrito Bidu las encuentra a tiempo. Los novios parten para celebrar su luna de miel.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Iglesia, autopista, taller de diseño.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica pierde las alianzas de los novios en la iglesia, retardando la boda de la cual es la dama de honor.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Reproducción de una boda pequeño burguesa tradicional.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El perrito Bidu encuentra las alianzas. Cuando los novios parten para su luna de miel, descubren escondidos en el coche a toda la pandilla lista para marchar con ellos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica y la pandilla, cuando deciden ayudar a los novios a encontrar las alianzas, y cunado deciden acompañarles a su luna de miel.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Casal de três" - (Nº 59)
(Pareja de tres)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 40 A 43) **Nº DE VIÑETAS:** 24

REVISTA Nº 18 MES: junio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los padres de **Mônica**, desean disfrutar de algun momento de intimidad por la noche. Pero la niña no consigue dormir y a cada rato les interrumpe con algún deseo: quiere agua, que le cuenten una historia o que la traigan un bocadillo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Mônica** - habitaciones y comedor -.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, que desde su cama llama en cada momento a su madre para pedirle algo, no permite que sus padres disfruten de un momento de tranquilidad entre los dos.

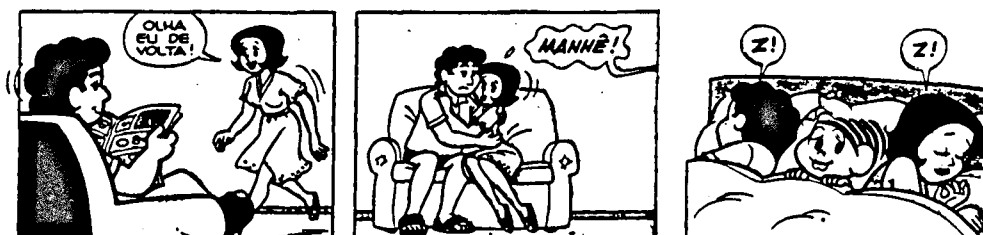
RELACIONES DE PODER: **Mônica** domina la situación, y consigue que sus padres hagan lo que ella quiere. Pero es su padre que le da el permiso para subir a la cama.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Es la madre de **Mônica** la que atiende sus llamadas, mientras que el padre lee una revista en el comedor.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Finalmente, **Mônica** pide a sus padres que le dejen estar con ellos en la cama, impidiéndoles dormir solos. El padre de **Mônica** da permiso a su hija para hacerlo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, para satisfacer sus voluntades.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Capitão imperdoável" - (Nº 60)
(Capitán imperdonable)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 60 A 64) **Nº DE VIÑETAS:** 28

REVISTA Nº 18 MES: junio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão y Cebolinha juegan a soldados y no quieren dejar a **Mônica** entrar en el juego afirmando que es cosa de chicos. **Mônica** contesta que ya hay mujeres en todos los sectores profesionales y entra en el juego como capitán, dando órdenes continuamente a los dos niños.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica juega a soldados con Cebolinha y Cascão, y da órdenes que enfadan cada vez más a sus amigos.

RELACIONES DE PODER: Mônica hace de capitán en el juego y determina continuamente lo que deben hacer los reclutas, castigándoles cuando no la obedecen.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica rechaza la división sexual de los juegos infantiles argumentando que las mujeres ya trabajan en todos los sectores de la sociedad, pero reproduce el papel del dominador.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los chicos deciden cambiar de juego hartos de recibir órdenes del "Capitán". Optan por jugar a papás y mamás porque exige menos esfuerzo físico.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, que hace de capitán y jefa durante el juego, y Cascão y Cebolinha, cuando deciden cambiar de juego por estar hartos de recibir órdenes de ella.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Dodói por causa de **Sansão**" - (Nº 61)

(Pupa por culpa de **Sansão**)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 76 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 18 **MES:** junio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mientras duerme, alguien roba el conejo **Sansão**, símbolo de la fuerza de **Mônica**. La niña se pone enferma por la desaparición de su muñequito y pide ayuda a **Cebolinha** y a **Cascão** para encontrarlo. En realidad, fueron ellos dos los que se lo llevaron por la noche.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Mônica**.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** se pone enferma y apática porque **Sansão** ha desaparecido misteriosamente mientras dormía.

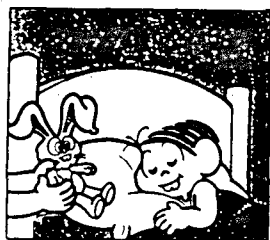
RELACIONES DE PODER: **Cascão** y **Cebolinha** aquí tienen el poder en la medida en que poseen el símbolo de la fuerza de **Mônica**: **Sansão**.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Al ver a **Mônica** tan enferma por la ausencia de su muñequito, los chicos se conmueven y deciden devolvérselo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cascão** y **Cebolinha**, cuando deciden robar a **Sansão** y cuando, arrepentidos, deciden devolvérselo a **Mônica**.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 19 Mes: JULIO Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Bidu

N° de historietas: 14

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 10**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica adormecida" - (Nº 62)
(Mônica durmiente)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 3 A 12) **Nº DE VIÑETAS:** 66

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La madre de **Mônica** lee el cuento de la bella durmiente antes de dormir. **Mônica** imagina ser la protagonista de la historia, cuyo príncipe azul que la despierta con un beso es el propio **Cebolinha**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Habitación de **Mônica**, castillo de la reina.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** come un dulce envenenado por la reina mala, que envidia su belleza, y adormece.

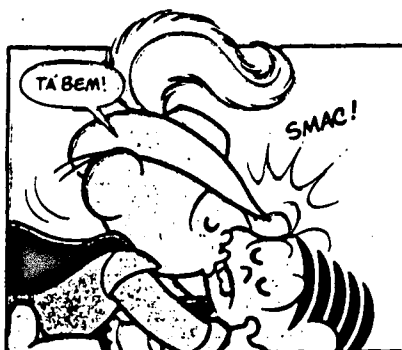
RELACIONES DE PODER: La reina mala tiene el poder, dominando a la bella **Mônica** y transformándola en una bella durmiente.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta reproduce los estereotipos contenidos en este famoso cuento de hadas: la mujer que espera la llegada del príncipe azul que vendrá a salvarla.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: EL príncipe **Cebolinha** se enfrenta al dragón, besa a **Mônica**, la despierta, los dos se casan y viven felices eternamente.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La reina mala, porque quiere ser la mujer más guapa del mundo, y el príncipe **Cebolinha**, que despierta a **Mônica** del sueño profundo con un beso.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Tudo pelos amigos" - (Nº 63)

(Todo por los amigos)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 20 A 25) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los chicos de la pandilla deciden vender cacahuetes para conseguir dinero y comprar los uniformes del equipo de fútbol. **Mônica** se solidariza con ellos, y no sólo compra varias bolsas a cada uno, sino que también ayuda a **Cascão** a vender sus cacahuetes.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica ayuda a los chicos a vender cacahuetes y acaba gastando todo su dinero en ayudar a los chicos para comprar los uniformes de su equipo de fútbol.

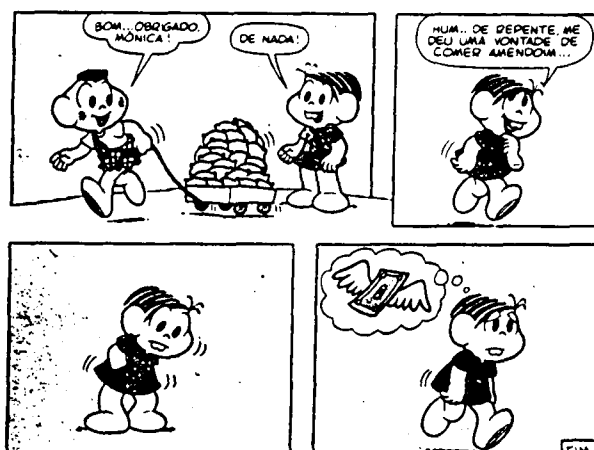
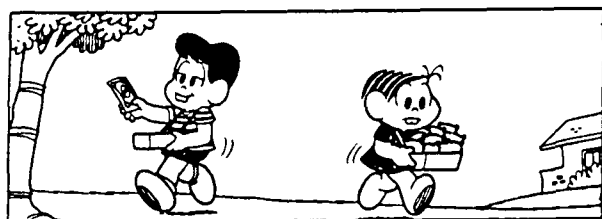
RELACIONES DE PODER: Mônica aquí no ejerce su poder. Actúa de manera solidaria intentando ayudar a sus amigos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica compra todos los cacahuetes de la pandilla y se los regala a **Cascão**, quedándose por eso totalmente sin dinero.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, para ayudar a sus amiguitos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Pés esquisitos" - (Nº 64)
(Pies raros)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 29 A 31) **Nº DE VIÑETAS:** 16

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se fija en sus pies y se da cuenta de que no tienen dedos ni uñas. Observa los pies de sus amiguitos de la pandilla y nota que a todos les pasa lo mismo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los niños de la pandilla descubren que sus pies no tienen uñas ni dedos.

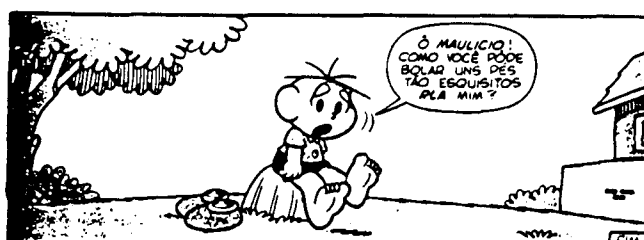
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay solución. Cebolinha se da cuenta de que él es el único de la pandilla que tiene dedos y uñas en los pies, y se enfada con el dibujante por el hecho de ser distinto a los demás.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Eu te pego!" - (Nº 65)
(¡Te cojo!)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 36 A 40) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Ofendida por **Cebolinha**, **Mônica** utiliza todos los medios posibles para atraparlo: corre kilómetros, va en patinete, vuela en golbo hasta que se cae en el agua.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, lago, casa de **Mônica**.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** hace todo lo posible para coger a **Cebolinha** y pegarle.

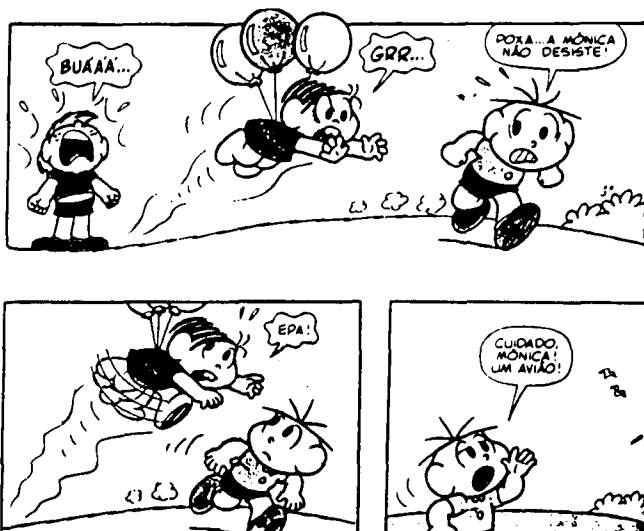
RELACIONES DE PODER: La fuerza física de **Mônica** no es suficiente para alcanzar a **Cebolinha**, que corre mucho.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** se desmaya de cansancio y **Cebolinha** la lleva en brazos a casa. Cuando se despierta, corre otra vez detrás de **Cebolinha** para darle un beso de agradecimiento.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Mônica** decide coger a **Cebolinha** y pegarle porque éste la ha insultado.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Un sujeito metido a valentão" - (Nº 66)
(Un tío que se las da de valiente)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 47 A 52) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Aparece un nuevo tipo por el barrio que se les da de valiente y que amenaza con pegar a todos los chicos de la pandilla. Ellos se reúnen y deciden pedir ayuda a **Mônica**, que inventa un plan infalible para dominar al valentón.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los chicos de la pandilla temen al chico nuevo en el barrio que amenaza a todos con su mal humor y valentía.

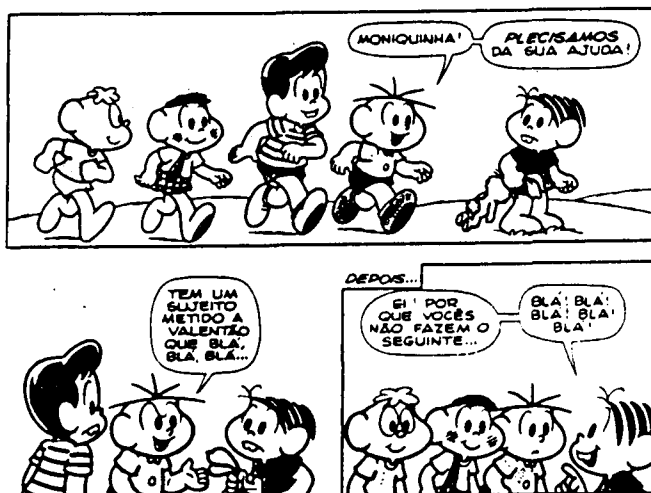
RELACIONES DE PODER: Al principio, el chico valiente domina por el miedo, pero **Mônica** sigue dominando, esta vez por la inteligencia y perspicacia.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** aconseja a los chicos que inviten al valentón a jugar con ellos, porque en realidad lo que necesita es una buena amistad. El plan de **Mônica** da resultado.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Mônica**, por ayudar a sus amiguitos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Pra ser ideal" - (Nº 67)
(Para ser ideal)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 54 A 59) **Nº DE VIÑETAS:** 41

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: **Mônica** se enamora de un chico nuevo del barrio y desea tener un encuentro con él. La niña pide a **Cebolinha** que interfiera a su favor y concierte con él un encuentro entre los dos. **Cebolinha** aprovecha la ocasión para exigirle a **Mônica** varias cosas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** está enamorada y desea tener un encuentro con el chico nuevo del barrio. Pide para esto ayuda a **Cebolinha**, que se aprovecha de la situación para vengarse de ella.

RELACIONES DE PODER: **Cebolinha** mantiene a **Mônica** dominada porque es él quien conoce al chico y le ha prometido presentarlos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: **Mônica** aquí tiene vergüenza de tomar la iniciativa de aproximarse al chico. Se queda con la dependencia de **Cebolinha**, teniendo que aguantar sus exigencias. **Mônica**, con ésto, tiene un comportamiento pasivo ante la conquista.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** va finalmente al encuentro del chico y descubre que las exigencias de **Cebolinha** iban demasiado lejos, porque, porque al fin y al cabo, el chico pretendiente también quería encontrarse con ella sin poner ninguna condición. **Mônica** por eso le da una paliza a **Cebolinha**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Cebolinha**, por aprovecharse de la situación, y **Mônica** cuando le pega al descubrir que él la estaba engañando.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 68)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 61) **Nº DE VIÑETAS:** 9

REVISTA Nº 19 MES: julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Al pasar por una báscula, **Mônica** decide saber su peso. Pero en ese momento se aproxima **Cebolinha** curioso por saber cuantos kilos pesa su amiga. **Mônica** intenta disimular, pero **Cebolinha** tiene una especial curiosidad por saber cuanto pesa.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Farmacia.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica sube a una báscula pero no quiere que **Cebolinha** se entere de su peso.

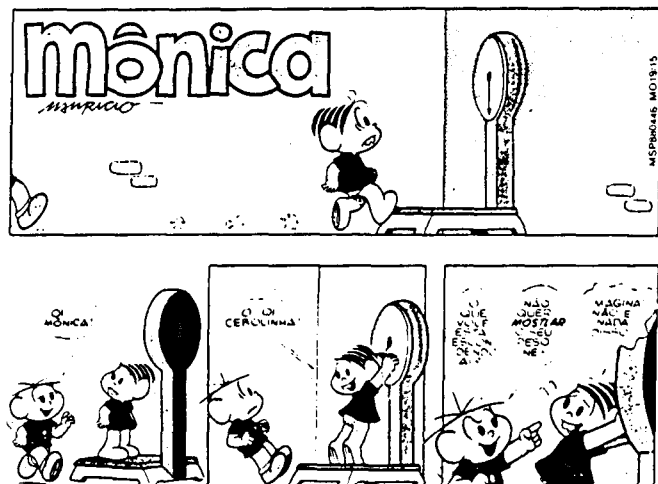
RELACIONES DE PODER: Cebolinha obliga a **Mônica** a revelar su peso.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refleja la presión social en lo que se refiere al peso de la mujer. Es decir, una mujer gorda es mucho más grave que un hombre obeso.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha se entera del peso de **Mônica** y se sorprende. La báscula tiene un defecto y marca mucho menos peso del que es en realidad. **Mônica** no permite que el farmacéutico diga a **Cebolinha** que la báscula está defectuosa.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Mônica**, al querer saber su peso, y **Cebolinha**, que la obliga a confesarlo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica, a dona-de-casa" - (Nº 69)
(Mônica, la ama de casa)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 62 A 64) **Nº DE VIÑETAS:** 21

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica quiere probar que es una persona responsable y adulta. Aprovecha la ausencia de su madre para realizar todas las tareas domésticas de la casa. Pero en el transcurso del trabajo, la niña rompe y estropea todo lo que toca, causando un destrozo total en la casa.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se empeña en limpiar la casa, aprovechando la ausencia de su madre. Pero rompe varios objetos, transformando todo en un caos total.

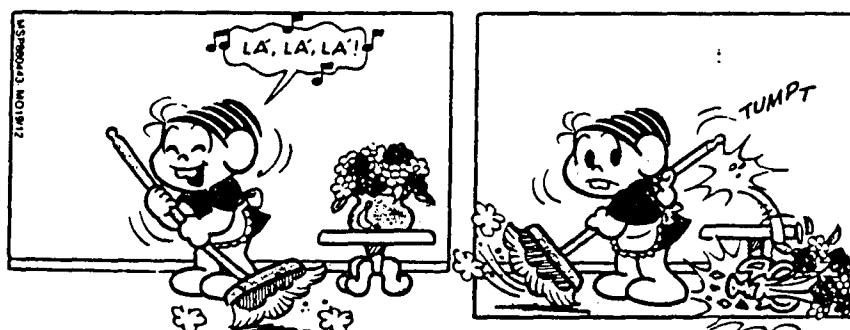
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Para Mônica, ser una mujer adulta significa reproducir el papel tradicional de una ama de casa, o sea, el que realiza su madre.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La madre llega a casa y Mônica, asustada, le explica todo lo ocurrido. La niña se enfada cuando después su amiga Magali la invita después a jugar a papás y mamás.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica toma la decisión de limpiar la casa para mostrar a su madre que ya es adulta y responsable.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 70)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 66) **Nº DE VIÑETAS:** 7

REVISTA Nº 19 MES: julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica pasea por el parque y decide sentarse en un banco para descansar. Frente al banco vacío, hay otro donde se encuentran sentados tres de los niños de la pandilla. Mônica imagina que el banco está vacío porque está recién pintado y se sienta en el banco de enfrente junto a los tres chicos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica desconfía que el banco del parque esté vacío porque los niños le preparan alguna trampa y decide sentarse en el banco de enfrente junto con los tres chicos.

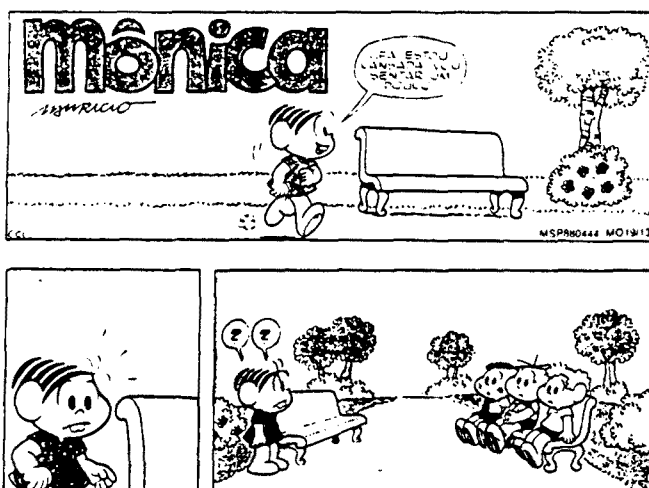
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha explica que, en realidad, los tres no pueden salir del banco porque están pegados a él, pero ya es tarde. Mônica se queda pegada también junto a ellos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, porque imagina que el banco vacío del parque tiene alguna trampa.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O mal pode ser perdoado" - (Nº 71)
(El mal puede ser perdonado)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 76 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 35

REVISTA Nº 19 **MES:** julio **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica pega de nuevo a los chicos de la pandilla porque ellos la insultan. Aparece el ángel Gabriel que le comunica que por ser una niña tan violenta, deberá salir del mundo de los vivos. Dos pequeños diablos aparecen para llevarla al infierno. Mônica intenta negociar con el ángel, prometiendo que será una niña buena.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque y nubes.

CONFLICTO PRESENTADO: El ángel Gabriel y dos pequeños diablos quieren que Mônica deje el mundo de los vivos porque es una niña muy violenta. Mônica resiste e intenta negociar con ellos.

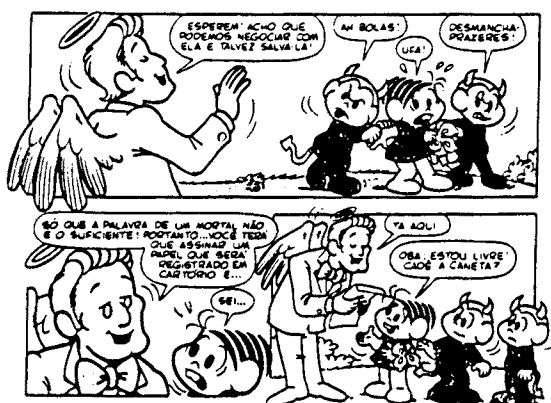
RELACIONES DE PODER: En esta historieta, el ángel y los pequeños diablos tienen más poder que Mônica. Pero al descubrir el plan, Mônica les da una paliza.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En realidad, el ángel y los pequeños diablos son tres chicos de la pandilla que van disfrazados. Todo es un nuevo plan para dominar a la niña. Mônica, al descubrirlo, da una paliza a los tres.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Los chicos, para engañar y dominar a la líder de la pandilla, y Mônica, cuando descubre el plan y les da una paliza a cada uno.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 20 Mes: AGOSTO Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 14

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 07**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quando o vento sopra" - (Nº 72)
(Cuando sopla el viento)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 3 A 10) **Nº DE VIÑETAS:** 54

REVISTA Nº 20 MES: agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica y Cascão intentan plantar diversos árboles, pero dos malvados vientos soplan y destruyen las plantas. A los vientos les gusta volar libremente sin obstáculos, por los campos donde el hombre ha destruído todo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Cielo, campo, bosque, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica y Cascão se empeñan en plantar árboles frutales, pero dos vientos malvados soplan con fuerza y arrancan de la tierra los árboles recién plantados.

RELACIONES DE PODER: La fuerza de la naturaleza (los vientos) al principio dominan la historia. Pero Cascão y Mônica consiguen controlarla.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica y Cascão consiguen tres ventiladores gigantes que envían muy lejos las nubes malas, permitiéndoles de esta forma plantar los árboles frutales.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Los vientos malos, que quieren destruir los árboles, y Mônica y Cascão, que se empeñan en plantarlos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O vingador mascarado" - (Nº 73)
(El vengador enmascarado)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 19 A 21) **Nº DE VIÑETAS:** 17

REVISTA Nº 20 MES: agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Aparece por el barrio la misteriosa figura del vengador enmascarado, cuya misión es defender a **Mônica** de los insultos de la pandilla. El vengador enmascarado pega a todos los que hacen broma respecto los grandes dientes de **Mônica**. **Mônica** le agradece la ayuda con un beso.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los chicos de la pandilla están asustados con la aparición de un vengador enmascarado que da una paliza a todo aquel que haga bromas sobre los dientes de **Mônica**.

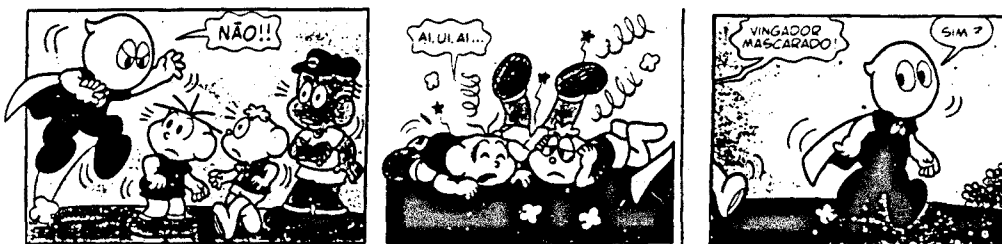
RELACIONES DE PODER: El vengador enmascarado tiene el poder a través de su fuerza física y por el hecho de no ser reconocido por nadie.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Tener los dientes grandes está fuera de los patrones de belleza masculinos o femeninos.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Después de cumplir su misión, el vengador enmascarado vuelve a casa y se sienta delante de la televisión. En realidad él es **Tití**, que también es un dentón, como **Mônica**, tiene los dientes grandes y por eso se siente solidario con ella.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: El vengador enmascarado porque es un dentón como **Mônica**.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 74)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 36) **Nº DE VIÑETAS:** 8

REVISTA Nº 20 MES: agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se cansa de repetir siempre la misma historia, o sea, correr detrás de Cebolinha para atizarle con Sansão.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica ya está harta de correr detrás de Cebolinha para pegarle y desiste de la idea.

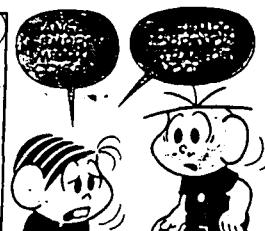
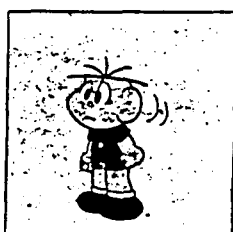
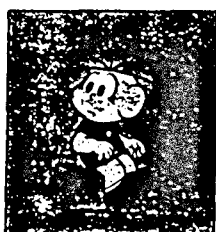
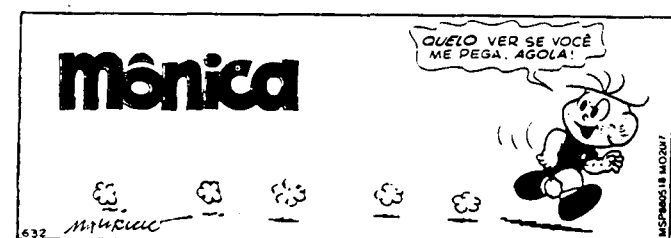
RELACIONES DE PODER: Mônica concede a Cebolinha momentáneamente el símbolo de su poder.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha propone que sea él ahora el que corra detrás de Mônica para pegarle con Sansão.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Cebolinha, porque a él le gusta jugar con Mônica.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O plano beijoqueiro" - (Nº 75)
(El plan besucón)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 43 A 48) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 20 **MES:** agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha concibe un nuevo plan infalible para derrotar a **Mônica** y se lo comunica a los chicos de la pandilla. Se trata de que siempre que **Mônica** quiera pegarlos, deben darle un beso. **Mônica** se sorprende con la actitud de los chicos y desiste de querer pegarlos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, heladería.

CONFLICTO PRESENTADO: Cada vez que **Mônica** intenta pegar a los chicos, ellos le dan un beso. La niña se queda sin saber reaccionar frente a la actitud de ellos.

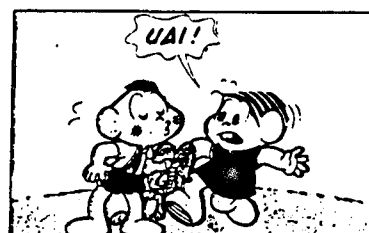
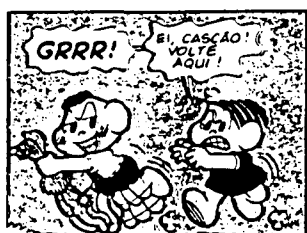
RELACIONES DE PODER: **Mônica** se queda impotente en esta historieta frente a la actitud de los chicos. Pero controla al final la situación utilizando la misma estrategia.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Los niños utilizan la seducción masculina como forma de controlar a **Mônica**.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cascão, sin quererlo, revela el plan a **Magali**, que se le cuenta a **Mônica**. La niña devuelve los besos a los chicos, que huyen asustados por su reacción.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Cebolinha, que concibe un nuevo plan, **Magali**, que lo descubre y lo explica, y **Mônica**, que decide cambiar de actitud para sorpresa de la pandilla.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Abaixo o fumo!" - (Nº 76)
(¡Abajo el tabaco!)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 57 A 59) **Nº DE VIÑETAS:** 20

REVISTA Nº 20 **MES:** agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha encuentra una colilla de cigarro en el parque y la recoge para tirarla. Mônica lo encuentra y piensa que Cebolinha ha empezado a fumar y le advierte sobre los innumerables perjuicios que ocasiona el tabaco.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica, al pensar que Cebolinha ha empezado a fumar, le explica los males que causan el tabaco.

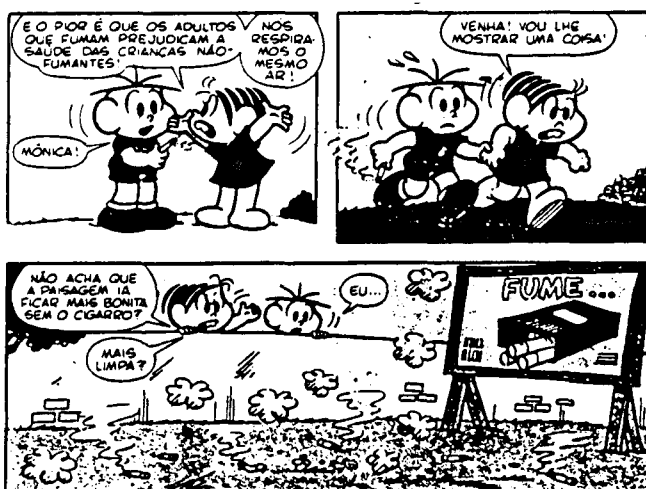
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha explica a Mônica que sólo quería tirar la colilla y que realmente no fuma. Los dos la tiran en una lata de basura en cuyo interior se encuentra Cascão desconsolado.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica y Cebolinha, que deciden tirar a la basura, la colilla encontrada en el parque.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "As tortas de Giuseppe Giovani" - (Nº 77)
(Las tartas de Giuseppe Giovani)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 64 A 69) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 20 **MES:** agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Giuseppe Giovani es un famoso pastelero que tiene un quiosco donde vende sus tartas en el parque. **Mônica**, que persigue a **Cascão** y a **Cebolinha**, le compra dos tartas y las tira en la cara de los dos. Los chicos hacen lo mismo, y, poco a poco, se forma una guerra de tartas en el parque, hecho que deja a Giuseppe Giovani muy triste.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: El famoso pastelero se entristece porque la pandilla utiliza sus deliciosas tartas para agredirse los unos a los otros.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Maurício aparece en la historieta e interviene colocando a Magali en la historia, que se come todas las tartas de una vez.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, que empieza la guerra de tartas, y Maurício, que interviene en la historieta porque Giuseppe está triste con la mala utilización de sus tartas.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Piratas espaciais" - (Nº 78)
(Piratas espaciales)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 73 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 56

REVISTA Nº 20 **MES:** agosto **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una pandilla de piratas espaciales invaden el planeta Tierra y empiezan a secuestrar a toda la gente que encuentran. La ciudad entra en un caos total, pues nadie sabe como combatir contra los invasores del espacio.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, tiendas, espacio sideral.

CONFLICTO PRESENTADO: La ciudad es invadida por una pandilla de piratas espaciales, que roban tiendas y personas, sin que nadie pueda hacer nada.

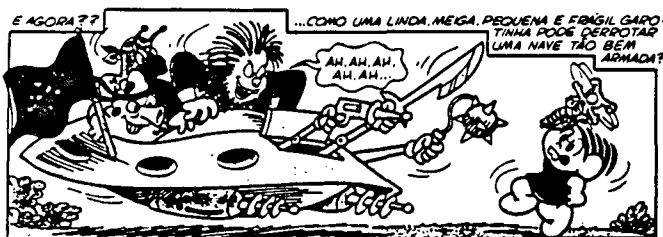
RELACIONES DE PODER: Al principio, los piratas tienen el poder gracias a las armas, pero al final Mônica los domina.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cuando un pirata intenta robar a Sansão, Mônica se pone furiosa y les da una paliza a todos los piratas, que son posteriormente recogidos por la policía espacial, hecho que devuelve la tranquilidad a la ciudad.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Los piratas espaciales, cuando deciden asaltar el planeta Tierra, y Mônica, que decide dominarlos cuando ellos intentan robar su mascota.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 21 Mes: SEPTIEMBRE Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica

N° de historietas: 15

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 08**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A luta do século" - (Nº 79)
(El combate del siglo)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 3 A 12) **Nº DE VIÑETAS:** 67

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un famoso e invencible boxeador decide enfrentarse a la niña más fuerte del mundo. Se anuncia el combate en todos los rincones del mundo. **Cebolinha** y **Cascão**, que han organizado este plan, hacen de entrenadores de **Mônica** y **Magali** será el árbitro de la gran pelea.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, gimnasio, ring.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** decide luchar contra un famoso boxeador porque él le ha llamado "gorda" y "dentona". El anuncio del combate causa gran expectativa entre la gente.

RELACIONES DE PODER: Durante toda la historia, el famoso boxeador tiene el poder porque es fuerte y nunca nadie le ha vencido. Pero no consigue vencer a **Mônica** ni ser derrotado.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Al principio de la pelea, el boxeador y **Mônica** resbalan con una piel de platano dejada en el ring por **Magali**, que hace de árbitro. Los dos se caen al suelo inconscientes. Los dos se quedan fuera de combate y no hay vencedor. Después, llega otro boxeador e invita a **Mônica** a participar con él en una película.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Cebolinha** toma la iniciativa de convencer a **Mônica** para que desafie al boxeador, y ella lo acepta porque él la ha llamado "gorda" y "dentona".

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Uau! Que vôo!" - (Nº 80)
(¡Guau! ¡Qué vuelo!)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 20 A 24) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: El ángel **Anjinho** se ha fracturado las alas y no puede volar para volver al cielo. **Cebolinha** aparece para ofrecerle ayuda, pero todos sus planes no tienen éxito, y **Anjinho** vuelve a caer.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Cielo, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Anjinho se ha fracturado sus alas y no puede volar. **Cebolinha** intenta ayudarlo en vano.

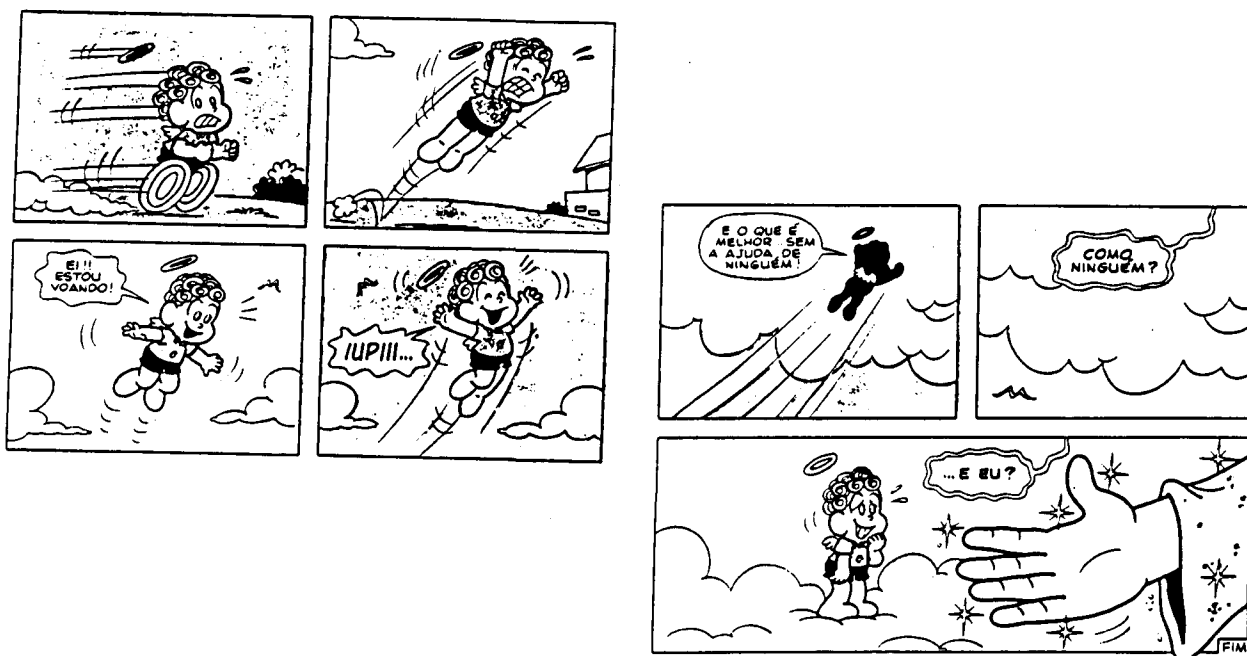
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Anjinho se recupera, con la ayuda de Dios, y vuelve a volar.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Cebolinha**, cuando decide ayudar a su amigo de distintas maneras.

OBSERVACIONES: **Mônica** aquí es un personaje secundario.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Caiu no chão, diabinho comeu" - (Nº 81)
(Las cosas del suelo no se cogen)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 29 A 31) **Nº DE VIÑETAS:** 18

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La golosa Magali deja caer al suelo su bocadillo y decide recogerlo. Mônica la ve e intenta impedirle, afirmando que todo aquello que se cae al suelo, el diablo lo besa y se lo come, según afirma el dicho popular.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Magali intenta comer su bocadillo que se le cayó al suelo y Mônica se lo impide.

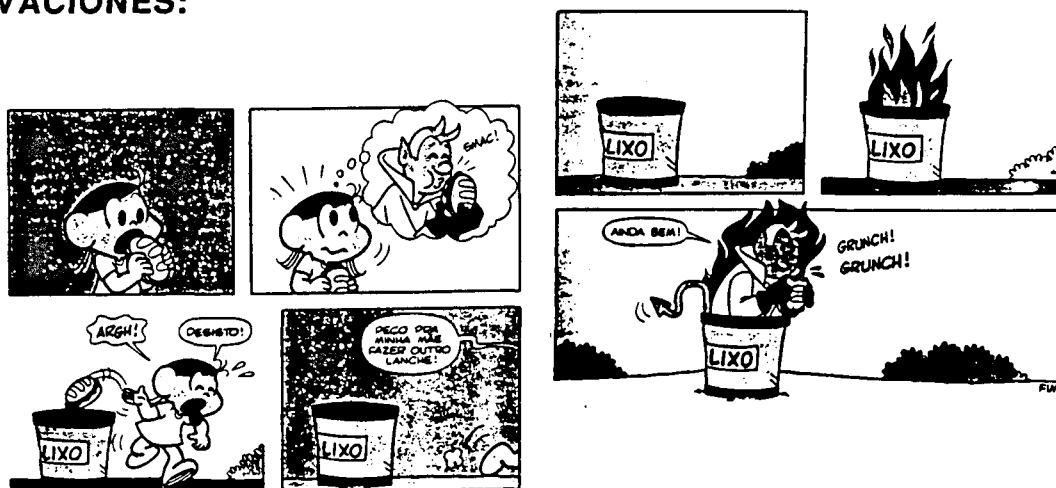
RELACIONES DE PODER: Mônica convence a su amiga para que no recoja el bocadillo.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Magali decide tirar a la basura el bocadillo, y el diablo, que está metido dentro del cubo, se lo come satisfecho.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, cuando convence a su amiga de que no debe comer el bocadillo que se cayó al suelo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 82)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 2 (DE 36 A 37) **Nº DE VIÑETAS:** 6

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica juega con Cebolinha en los columpios y lo deja en lo alto sin poder bajar. Cebolinha, con miedo, pide ayuda a Cascão, que se monta.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica juega en los columpios con Cebolinha y no le permite bajarse, a pesar del intento de su amigo Cascão de ayudarlo.

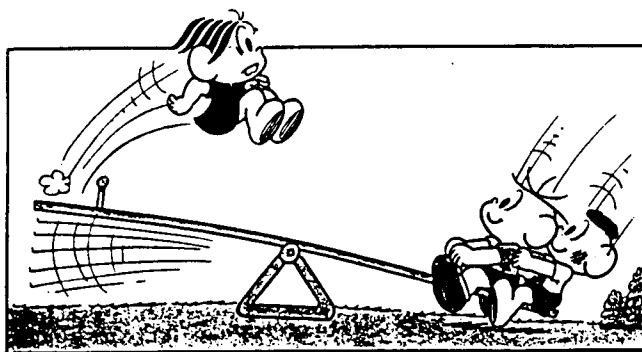
RELACIONES DE PODER: Mônica mantiene el poder por la fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Con el peso de los dos chicos, Mônica vuela y se cae encima de Cebolinha y de Cascão.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, en los columpios, para fastidiar a sus amigos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Um pássaro fominha demais" - (Nº 83)
(Un pájaro muy comilón)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 40 A 44) **Nº DE VIÑETAS:** 27

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se encuentra un pajarito hambriento y le da de comer. El pajarito, insatisfecho, come también su desayuno y no le deja nada a Mônica.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, casa de Magali.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se encuentra un pajarito hambriento que come todo lo que encuentra por delante.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El pajarito vuelve contento a casa. En realidad, su dueño es Magali y por eso come tanto.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, porque tiene pena del pajarito hambriento.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O diário de Mônica" - (Nº 84)
(El diario de Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 56 A 59) **Nº DE VIÑETAS:** 25

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica describe en su diario sus actividades del día. En él describe a sus amiguitos de la pandilla con cariño. Los chicos roban el diario de Mônica y se emocionan con la descripción que la niña hace de ellos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los chicos de la pandilla roban el diario de Mônica, para descubrir que piensa ella de ellos.

RELACIONES DE PODER: Mônica engaña a sus amiguitos utilizando su inteligencia infantil.

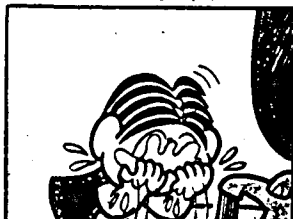
ESTEREOTIPOS SEXUALES: Tradicionalmente, escribir un diario sobre acontecimientos cotidianos ha sido considerado como una actitud típicamente femenina.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los chicos devuelven a Mônica su diario y se emocionan con las palabras cariñosas escritas respecto a ellos. En realidad, la pérdida del diario ha sido a propósito y parte de un plan de Mônica para engañar a los chicos.

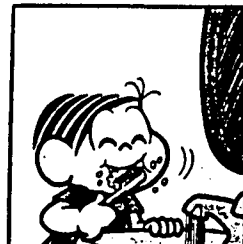
QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, para engañar a sus amigos, y tener su aceptación, y los chicos de la pandilla, que deciden robar y después devolver el diario a Mônica.

OBSERVACIONES:

Contra a minha vontade, me levantei, lavei o rosto...



...escolhi os meus dentes...



e tomei um café com leite bem gostoso!



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 85)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág 73) **Nº DE VIÑETAS:** 09

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: El padre de **Cebolinha** se prepara para poner un cuadro en la pared. **Mônica**, **Cebolinha** y **Cascão** esperan fuera porque saben que el hombre necesitará ayuda. El padre, al dar una martillada en el dedo, se cae del taburete.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Cebolinha**

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, **Cascão** y **Cebolinha** preveen que el padre de este último se hará daño al intentar poner un cuadro en la pared y esperan fuera el momento de socorrerlo.

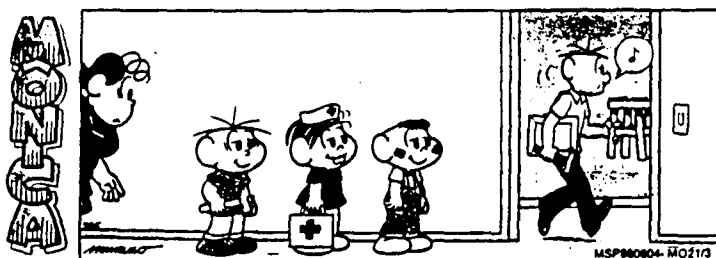
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Como la función de cuidar las heridas es tradicionalmente femenina, **Mônica** juega a ser enfermera. Mientras que los chicos se preocupan de poner el cuadro en la pared (función considerada como masculina).

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica**, vestida de enfermera, cuida del dedo herido del padre de **Cebolinha**, mientras que los chicos se encargan de poner el cuadro en la pared.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Los niños, porque quieren divertirse haciendo la tarea que el padre de **Cebolinha** no consigue realizar.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O caso das histórias começadas" - (Nº 86)

(El caso de las historias empezadas)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 76 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 30

REVISTA Nº 21 **MES:** septiembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Aparece en la ciudad la temible figura del Capitán Feo, un antihéroe que quiere contaminar el mundo. Se encuentra a Mônica, a Cebolinha y a Cascão, y pretende dominarlos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle.

CONFLICTO PRESENTADO: El Capitão Feio vuelve a atacar en la ciudad, con el objetivo de contaminar el mundo.

RELACIONES DE PODER: EL dibujante de la historieta aquí tiene el poder sobre los personajes, cambiando o rasgando el guión varias veces.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Al dibujante no le gusta la historieta y la rasga antes de hacer el final. Los personajes intentan protestar, pero nuevamente el dibujante la rasga.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: El dibujante, porque no le gusta el guión y rompe la historieta antes del final.

OBSERVACIONES: La historieta está dividida en tres partes y sólo ha sido considerada para el análisis la parte final donde Mônica aparece como personaje.



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" Nº : 22 Mes: OCTUBRE Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

Nº de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

Nº de historietas: 14

Nº de tiras: 01

**Nº de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 6**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Dinheiro muito fácil" - (Nº 87)
(Dinero muy fácil)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 3 A 10) **Nº DE VIÑETAS:** 44

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica y Cebolinha encuentran por la calle una cartera llena de dinero. Dos hombres malhechores ven la escena y dicen que la cartera les pertenece. Más tarde, los niños se encuentran al verdadero dueño y los tres juntos intentan recuperar la cartera, ahora en manos de los bandidos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa de los bandidos.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica y Cebolinha dan una cartera llena de dinero a dos bandidos, que dicen que les pertenece. Después se encuentran al verdadero dueño.

RELACIONES DE PODER: Los bandidos se aprovechan de la inocencia y honestidad de los niños. Mônica utiliza su fuerza física para recuperar la cartera.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica, Cebolinha y el verdadero dueño consiguen recuperar la cartera y el dinero perdido.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica y Cebolinha, cuando deciden recuperar y devolver la cartera y dársela al verdadero dueño.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Procurando a Mônica" - (Nº 88)
(Buscando a Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 22 A 25) **Nº DE VIÑETAS:** 28

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha busca a Mônica para devolverle a Sansão. Por el camino se encuentra, uno a uno, a los chicos de la pandilla que reciben una paliza de Mônica, porque ella se piensa que habían sido ellos los autores del robo de su muñequito.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Alguien ha robado el muñeco de Mônica y por eso ella pega a todos los chicos de la pandilla en un intento de recuperarlo.

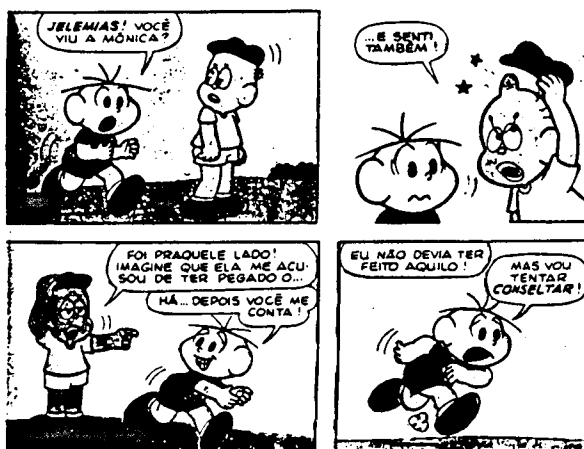
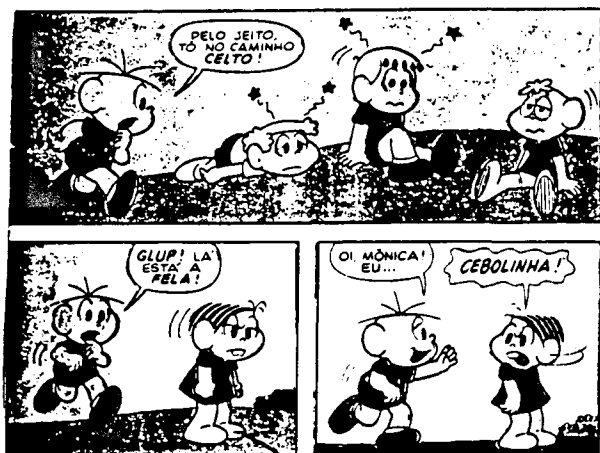
RELACIONES DE PODER: Mônica domina por la fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha se confiesa como autor del robo, pero explica que lo ha hecho con la intención de lavar al muñeco, que estaba sucio. Mônica le abraza fuertemente como agradecimiento.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Cebolinha, cuando decide robar y devolver a Sansão, y Mônica, cuando pega a los chicos en el intento de recuperar el muñeco.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Apaixonada por un anjo" - (Nº 89)
(Enamorada de un ángel)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 26 A 31) **Nº DE VIÑETAS:** 30

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Kátia, una nueva chica del barrio, está enamorada del ángel Anjinho y pide a Mônica que la ayude a conquistarlo. La niña le invita a pasear, pero el paseo se interrumpe en cada momento, porque Anjinho tiene la misión de atender a varias personas que encuentra por el camino y que necesitan su ayuda.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Kátia se enamora del ángel Anjinho pero descubre que él dedica la mayor parte de su tiempo a ayudar a la gente.

RELACIONES DE PODER: Anjinho tiene el poder de volar y lo utiliza para ayudar a la gente.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: El amor de Kátia por Anjinho (caracterizado como personaje masculino) está prohibido, porque según dicen, "los ángeles no tienen sexo".

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Kátia desiste de conquistar a Anjinho porque él, en su misión de ayudar a la gente, no tiene tiempo para dedicarle como a ella le gustaría.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Anjinho, porque tiene como deber ayudar a las personas.

OBSERVACIONES: Mônica es un personaje secundario en esta historieta.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 90)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 31) **Nº DE VIÑETAS:** 9

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cuatro de los chicos de la pandilla juegan con sus carritos y hacen que Mônica se ponga roja de rabia, al llamarla "gorda" y "dentona". Después, la hacen ponerse verde de miedo cuando la asustan con un gusano.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Los niños, al jugar a coches, hacen de Mônica un semáforo, poniéndola a veces roja de rabia y otras veces verde de miedo frente a un gusano.

RELACIONES DE PODER: Mônica aquí se vuelve impotente porque tiene mucho miedo al gusano. La pandilla la controla por eso.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refuerza el mito de que las mujeres son miedosas frente a pequeños animales tales como el gusano, la cucacracha, el ratón, etc.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay solución. Los niños siguen con el juego sin que Mônica tenga otra reacción que no sea ponerse roja o verde.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Los chicos, que se divierten poniendo a Mônica con rabia y miedo.

OBSERVACIONES: Aquí Mônica no dice ninguna palabra.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Tudo Invertido" - (Nº 91)
(El mundo al revés)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 47 A 53) **Nº DE VIÑETAS:** 50

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Franjinha, el científico del grupo, comete un fallo en su nuevo invento - una máquina que hace todo distinto a lo que era normalmente -. **Mônica** pierde sus dentones, **Cebolinha** tiene fuerza, a **Magali** ya no le gusta ducharse y **Cascão** se vuelve un comilón.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, casa de Franjinha.

CONFLICTO PRESENTADO: Franjinha comete un error en su intento y crea una máquina que cambia las características personales entre los miembros de la pandilla.

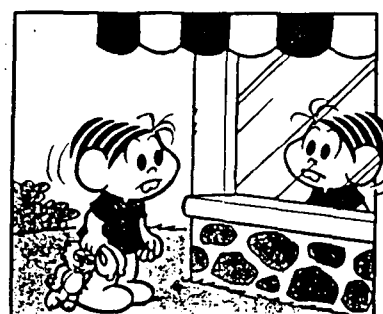
RELACIONES DE PODER: Mônica aquí pierde la fuerza pero actúa con inteligencia.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica consigue arreglar la máquina que transforma todo al revés, y todo vuelve a la normalidad. **Mônica** se resiente al tener nuevamente sus grandes dientes.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: Mônica, para que todo vuelva a ser como era antes.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica Kung - furou!" - (Nº 92)
(Mônica Kung - falló)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 75 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 45

REVISTA Nº 22 **MES:** octubre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un aprendiz de Kung-Fu, que tiene la misión de salir por el mundo a evitar peleas entre las personas, llega al barrio e intenta evitar que Mônica de una paliza a Cebolinha. Pero al llamarla "bajita" y "dentona", despierta sobre él la ira de la niña.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: China, países del mundo, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Un aprendiz de kung-fu despierta la ira de Mônica cuando - al intentar impedir que ella y Cebolinha se peleen - la llama "bajita" y "dentona".

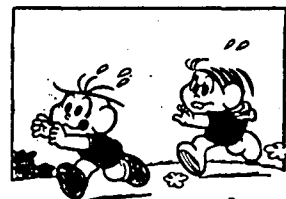
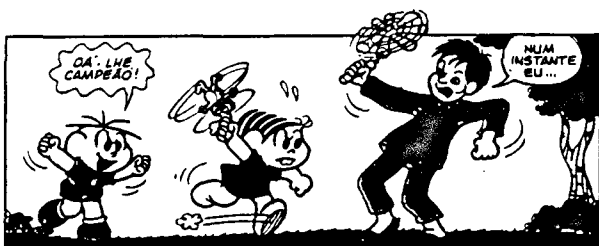
RELACIONES DE PODER: Mônica sigue dominando con su incomparable fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El aprendiz, derrotado por Mônica, vuelve ante su maestro, decidido a aprender más, y introduce en el kung-fu una nueva modalidad: pelear con un muñeco de peluche, igual al de la niña.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: El aprendiz de kung-fu, porque quiere convertirse en un maestro en este arte, Mônica, porque se sintió ofendida por él y le dio una paliza.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 23 Mes: NOVIEMBRE Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, su madre y
Sansão**

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 05**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Além da imaginação" - (Nº 93)
(Más allá de la imaginación)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 3 A 10) **Nº DE VIÑETAS:** 53

REVISTA Nº 23 **MES:** noviembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: A partir de las extrañas reacciones de sus amiguitos, **Mônica** descubre que anda po el barrio una doble suya, a quien todos la toman por la verdadera **Mônica**. La niña piensa que se trata de otro plan de **Cebolinha**, pero al mirar un periódico del día se da cuenta de que no está en viviendo en el noviembre de 1988, sino en mayo de 1990

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa de **Mônica**.

CONFLICTO PRESENTADO: Dos misterios se presentan: **Mônica** percibe que existe una doble suya por el barrio, y que el tiempo se ha adelantado, misteriosamente, dos años.

RELACIONES DE PODER: No se verifican. **Mônica** se siente impotente y no sabe como resolver la situación.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En realidad, **Mônica** ha descubierto un pasaje a otra dimensión, que la lleva al futuro sin quererlo. **Mônica** construye un muro que impide que pueda pasar al futuro.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCION DE QUÉ: **Mônica**, porque quiere vivir en el tiempo presente.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quem ri por último ri melhor" - (Nº 94)
(Quien ríe el último, ríe mejor)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 43 A 46) **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 23 **MES:** noviembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La comilona **Magali** quiere jugar, pero todos sus amiguitos tienen mucha prisa porque cada uno tiene que cuidar de la producción de sus propias revistas. **Magali** se entera de que las revistas de **Mônica**, **Cascão**, **Cebolinha** y **Chico Bento** son las más vendidas en el país, y por ello se pone a llorar.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO: **Magali** está triste porque es el único personaje importante de la pandilla que no tiene su propia revista.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Magali** se pone a llorar y recibe el consuelo de sus amiguitos. Pero promete que esta situación no se quedará de esta manera y dice que en el próximo mes todos deben aguardar una emocionante sorpresa.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Magali**, porque quiere ser la protagonista principal de su propia historieta.

OBSERVACIONES: **Mônica** aquí es un personaje secundario.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "História de terror" - (Nº 95)
(Historia de terror)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 47 A 52) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 23 **MES:** noviembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La madre de **Mônica** advierte a su hija de que no debe leer historias de terror antes de dormir, porque si lo hace tendrá pesadillas y querrá ponerse en la cama con sus padres en medio, por la noche. **Mônica** no obedece y sueña que recibe la visita de un fantasma, un hombre lobo y una mula sin cabeza.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Mônica**.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, desobedeciendo a su madre, lee historias de terror antes de dormir y tiene pesadillas.

RELACIONES DE PODER: La niña, en sus pesadillas, vence a los monstruos y fantasmas que le aparecen, sea por la fuerza física, sea por la inteligencia. Pero tiene miedo cuando ve una cucaracha.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La historieta refuerza el mito de la fragilidad de la mujer ante pequeños animales como la cucaracha.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** domina a los monstruos de su pesadilla con su fuerza, pero sale corriendo a la habitación de sus padres porque ha visto una cucaracha.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, al leer las historias de terror, porque quiere probar a su madre que ya no es una niña y por eso no tiene miedo a los fantasmas y su madre, que la prohíbe hacerlo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Eu quero, quero, quero!" - (Nº 96)
(¡Yo quiero, quiero, quiero!)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 59 A 64) **Nº DE VIÑETAS:** 41

REVISTA Nº 23 **MES:** noviembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Una niña que pasea por el barrio, al ver al conejo de peluche de **Mônica**, exige a su padre que quiere otro igual. El padre intenta de todas las formas posibles conseguir uno como **Sansão** e incluso intenta robarlo del lado de **Mônica**, para satisfacer a su hija que llora sin parar.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Una niña quiere tener a cualquier precio el conejo de peluche de **Mônica**. Ésta se iega a venderlo, hecho que provoca en la niña una crisis de llanto interminable.

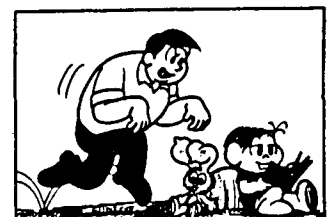
RELACIONES DE PODER: **Mônica** tiene el poder porque es la dueña de **Sansão**. Además, utiliza la fuerza física cuando el padre de la niña intenta robarlo para que su hija deje de llorar.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica**, compadecida, presta su muñeco para que la niña pare de llorar. La niña después de jugar un rato, con él se aburre y se lo devuelve. Después pide a su padre que le de un chupa-chups como el que tiene **Magali**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La niña, tras su obstinación en tener el conejito de peluche, y **Mônica** que decide no vender a **Sansão** y sí prestarlo para que la niña pueda jugar.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Cada un colhe o que planta" - (Nº 97)
(Cada uno recoge lo que siembra)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 76 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 36

REVISTA Nº 23 **MES:** noviembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, al darse cuenta de que su planta pequeña se está muriendo. Aconsejada por su madre, empieza a hablar con ella para que no se sienta sola. Cebolinha y Cascão al ver a la niña hablando con la planta, esconden en ella un micrófono, y hacen que la planta hable y aconseje a Mônica para que no pegue nunca más a sus dos amigos. Todo sólo es un plan de Cebolinha y Cascão para dominar a Mônica.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, Jardín de la casa.

CONFLICTO PRESENTADO: La planta de Mônica empieza a hablar y le aconseja que no vuelva a pegar nunca más a sus amigos, a pesar de sus provocaciones, porque en caso contrario se pondrá enferma nuevamente.

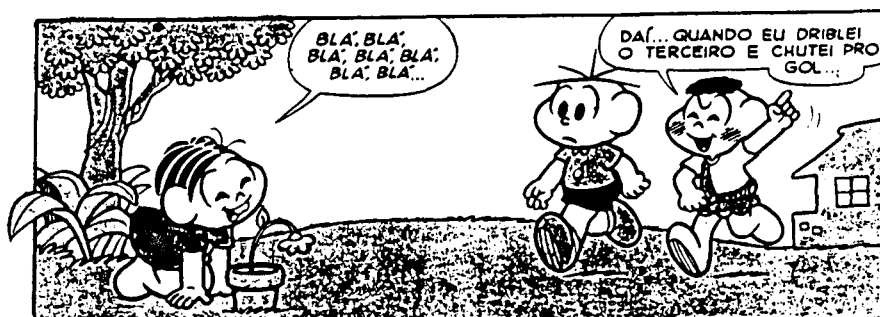
RELACIONES DE PODER: Mônica atiende el deseo de la planta y no utiliza su fuerza física contra los chicos. La niña pierde su poder para satisfacer a la supuesta voluntad de la planta. Pero al final descubre el plan y les pega a los dos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre el micrófono en la planta y como todo no es nada más que un plan de los chicos, les da una buena paliza a los dos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, para que su planta mejore y no se muera.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 24 Mes: DICIEMBRE Año: 1988

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Sansão.

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 06**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O homem que veio de longe" - (Nº 98)
(El hombre que vino de lejos)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 3 A 12) **Nº DE VIÑETAS:** 72

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: En un reino distante, la hija del rey se pone enferma y dice a su padre que sólo se recuperará si le encuentran el conejito azul de peluche que ha visto en sueños. El mago del reino sale en busca del muñequito y se encuentra a **Cebolinha**, que ayuda a que éste se lo robe a **Mônica**. El mago lleva a **Sansão** ante la princesita enferma, que pronto se recupera, y **Mônica** se queda inconsolada.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Castillo del rey, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: El mago de un reino lejano roba a **Sansão**. A pesar de la resistencia de **Mônica**, lo lleva ante la princesa enferma para que se recupere. **Mônica** se queda sin su muñequito.

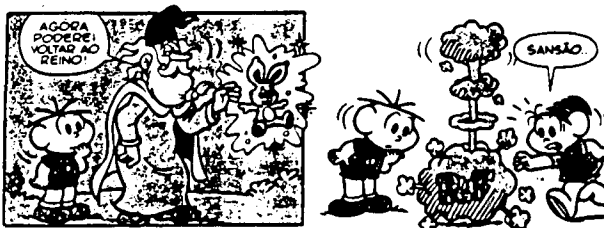
RELACIONES DE PODER: Los poderes del mago son más fuertes que la fuerza física de **Mônica**.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Una vez que tiene a **Sansão**, la princesa se recupera, se casa y de olvida del muñeco. Misteriosamente, **Sansão** reaparece y **Mônica** vuelve a estar contenta por haber encontrado a su mascota.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El mago, para satisfacer el deseo de la princesa enferma, y **Cebolinha**, que lo ayuda a robar a **Sansão**.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quem ri por último ri melhor" - (Nº 99)
(Quien ríe el último, ríe mejor)

Nº DE PÁGINAS: 2 (DE 15 A 16) **Nº DE VIÑETAS:** 14

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Magali empieza una campaña de protesta y pide la solidaridad de los lectores a través de firmas para conseguir su propia revista. La niña está harta de ser un personaje secundario y desea transformarse en la protagonista principal de su propia revista.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Magali empieza una campaña y hace huelga de hambre para que Maurício le haga protagonista principal de una revista de cómics.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: No hay solución. Magali sigue en huelga de hambre hasta que sus reivindicaciones sean atendidas.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Magali, porque desea una revista sólo para ella.

OBSERVACIONES: Mônica aquí es un personaje secundario.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O doce de mamão" - (Nº 100)
(El dulce de papaya)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 36 A 42) **Nº DE VIÑETAS:** 46

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Magali pide la receta de un rico dulce de papaya a la madre de Mônica. Al volver a casa, tropieza con un científico y con las prisas los dos cambian sus recetas. Magali prepara el dulce y se lo come. Después de eso, se transforma en una niña muy fuerte.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, casa de Magali, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Magali, por una confusión de recetas, se transforma en una niña fuerte. Cascão y Cebolinha le proponen que derrote a Mônica y que sea la nueva líder del grupo. Y para ello, promueven una serie de intrigas entre las dos amigas.

RELACIONES DE PODER: En esta historieta, Magali posee mucho más fuerza que Mônica y por eso domina la situación. Pero es Mônica con su fuerza la que pega a los dos chicos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Se termina el efecto de la receta y Magali pierde su fuerza y vuelve a su estado normal. Mônica les da una paliza a Cascão y a Cebolinha cuando descubre que ellos intentaban promover intrigas entre las dos amigas.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão y Cebolinha, en un intento de derrotar a la líder del grupo, y Mônica, cuando descubre el maléfico plan de los dos chicos.

OBSERVACIONES: Mônica aquí es un personaje secundario.

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 101)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 2 (DE 46 A 47) **Nº DE VIÑETAS:** 8

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha ofende a Mônica y ésta le persigue para pegarle. EL niño huye por un puente hecho de un solo tronco de árbol. Mônica desiste de la persecución porque tiene miedo a cruzar el puente.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Puente.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica desiste de pegar a Cebolinha porque tiene miedo a cruzar un puente hecho con sólo un tronco de árbol.

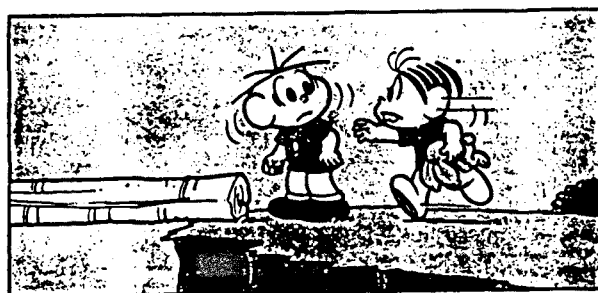
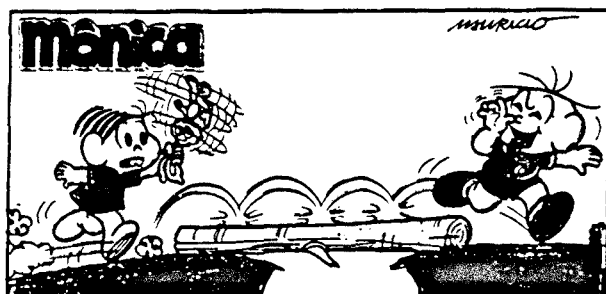
RELACIONES DE PODER: Cebolinha tiene ventajas sobre Mônica porque a la niña le da miedo cruzar el puente.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica da la vuelta, busca otro camino y consigue llegar hasta donde se encuentra Cebolinha. La niña no le pega, pero le pide explicaciones.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, porque quiere pegar a Cebolinha, que la ha ofendido.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Paranormais" - (Nº 102)
(Paranormales)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 62 A 66) **Nº DE VIÑETAS:** 32

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha desea tener poderes paranormales y así poder dominar a Mônica. Cascão se ríe de las pretensiones de su amigo. Cebolinha se enfada por eso, pero se dedica a concentrar su mente para que ella tenga el poder de obedecer sus órdenes mentales. Cebolinha, una vez concentrado, no percibe lo que pasa a su alrededor.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha concentra su mente y practica para tener poderes paranormales y, sin darse cuenta de ello, consigue dominar a Mônica y a Cascão.

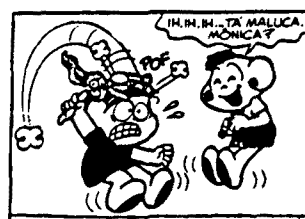
RELACIONES DE PODER: Cebolinha - sin darse cuenta - actúa con sus poderes mentales y consigue tener bajo su control a Mônica y a Cascão.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre los planes de Cebolinha y por eso le da una paliza, acabando con sus poderes paranormales.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, para dominar a Mônica, y ésta, para acabar con sus poderes.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA:

"O sindicato do mal escolhe o seu chefe" - (Nº 103)

(El sindicato del mal elige a su jefe)

Nº DE PÁGINAS: 10 (DE 72 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 62

REVISTA Nº 24 **MES:** diciembre **AÑO:** 1988

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los peores y más poderosos bandidos del mundo se reúnen para formar el sindicato del mal. Deciden que el jefe de la organización será aquel que consiga derrotar al único ser invencible: **Mônica**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se ve atacada de repente por los peores bandidos del mundo, sin saber por qué razón. La niña entabla una árdua lucha con cada uno de ellos.

RELACIONES DE PODER: Mônica, con su fuerza física y su inocencia, consigue dominar a los bandidos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica vence a la lucha contra los bandidos y la policía lleva a todos a la cárcel.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los bandidos, para que juntos dominen el mundo, y Mônica para defenderse de los ataques de ellos.

OBSERVACIONES:

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 25 Mes: ENERO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, Bidu y
dos niños.**

N° de historietas: 11

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 05**

TÍTULO DE LA HISTORIETA:

"Amargus Azedus, o planeta mal-humorado" - (Nº 104)
(Amargus Agrius, el planeta malhumorado)

Nº DE PÁGINAS: 13 (DE 3 A 15) Nº DE VIÑETAS: 82

REVISTA Nº 25 MES: enero AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Todos los habitantes de un planeta distante de la Tierra viven serios y malhumorados por culpa de una maldición de un amargo mago. La maldición sólo desaparecería si alguien consiguiera hacerle reír. Un buen mago decide traer a este planeta a **Mônica**, a **Cebolinha** y a **Cascão** porque cree que ellos tienen mucha gracia y podrían hacer reír al amargo mago.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Planeta lejano, castillo, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica**, **Cascão** y **Cebolinha** reciben la difícil misión de hacer reír a un mago que está claramente malhumorado. Si lo consiguen, todos los habitantes del planeta volverán a sonreír.

RELACIONES DE PODER: Al principio, el mago malhumorado tiene el poder, pero al final se ve derrotado por el buen humor de los niños.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Después de intentar en vano hacer reír al mago malhumorado con varios chistes, **Mônica** propone un juego que le hace dar muchas carcajadas y así todos los habitantes del planeta vuelven a reír y ser felices como antes.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El mago malhumorado, porque tenía envidia de la felicidad de los demás, y **Mônica**, que propone un juego que lo hace reír.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA:

"Nestor, o último dos Canarius Pintorescus" - (Nº 105)
 (Néstor, el último de los "Canarius Pintorescus")

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 21 A 25) Nº DE VIÑETAS: 30

REVISTA Nº 25 MES: enero AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: El "Canarius Pintorescus" es un ave rara y en extinción. El canario vive en una confortable jaula en el Instituto Biológico porque es el único ejemplar existente en el mundo y necesita ser conservado. Pero el canario se harta de vivir tan solitario y huye de su jaula para experimentar el placer de volar libremente. Pero entonces conocerá los peligros de vivir en el mundo exterior.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Jaula, parque, aire.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica intenta defender y proteger al "Canarius Pintorescus" de las diversas agresiones del mundo exterior, pues mucha gente intenta cazar o matar al ave rara.

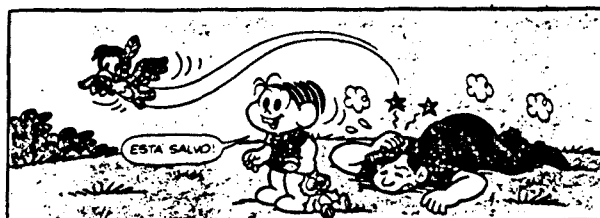
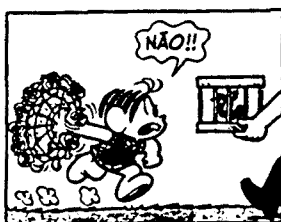
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El "Canarius Pintorescus" encuentra una hembra de su especie, se enamoran y tienen hijos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, para proteger al "Canarius Pintorescus".

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Que susto!" - (Nº 106)
(¡Qué susto!)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 43 A 45) **Nº DE VIÑETAS:** 21

REVISTA Nº 25 **MES:** enero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha desea asustar a Mônica haciendo explotar un saco de papel lleno de aire. Pero, por más que insiste, no consigue hacer explotar.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha intenta con mucha dificultad hacer explotar un saco de papel para que, con el ruido, pueda dar un buen susto a Mônica.

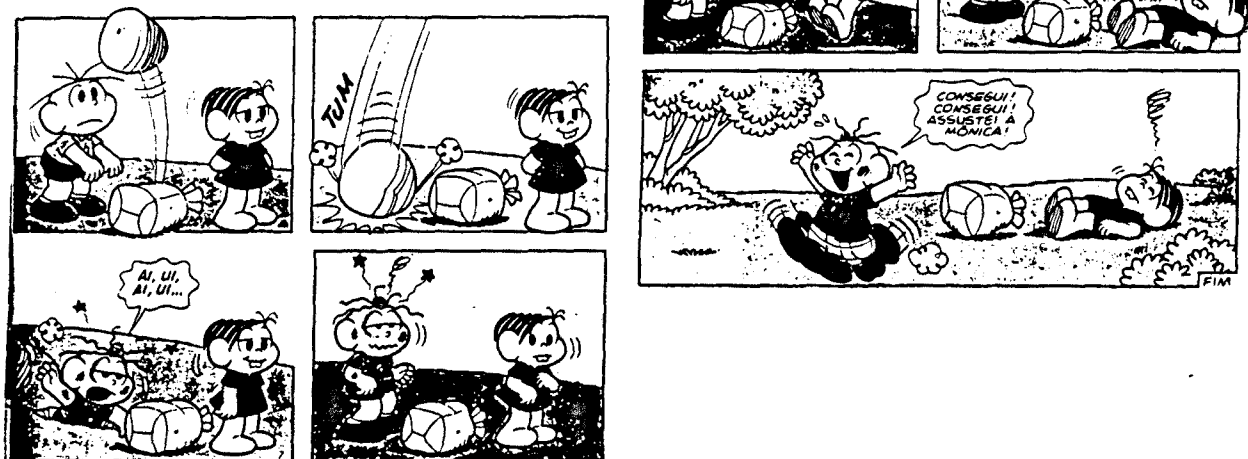
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cebolinha, a pesar de los innumerables intentos, no consigue explotar el saco de papel, pero su cara tan desarreglada hace que la niña tenga un gran susto.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, porque quiere asustar a Mônica.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Hipnose I" - (Nº 107)
(Hipnosis I)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 56 A 63) **Nº DE VIÑETAS:** 56

REVISTA Nº 25 **MES:** enero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha encuentra por la calle el reloj de un mago hipnotizador y, sin quererlo, hipnotiza a su amigo Cascão, que ahora hace todo lo que él le pide. Al darse cuenta del poder que tiene, Cebolinha hipnotiza también a Mônica, y le da varias órdenes que, estando la niña hipnotizada, obedece sin resistencia alguna.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Teatro, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha ha encontrado un reloj de un mago y con él hipnotiza, domina y da órdenes a Cascão y a Mônica.

RELACIONES DE PODER: Cebolinha aquí tiene el poder total, una vez que es capaz de hipnotizar a Mônica y hacer que ella le obedezca.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El mago encuentra su reloj y hace despertar a Mônica y a Cascão, que no se acuerdan de nada.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha, porque quiere hipnotizar a Mônica.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Comando para brigar" - (Nº 108)
(Comando para pelear)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 73 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 63

REVISTA Nº 25 **MES:** enero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão y Cebolinha ven una película en la televisión de "Comando para pelear" que les da la idea para tramar otro plan infalible. Los dos se disfrazan de directores de cine y contratan al actor protagonista para hacer una película donde el debe enfrentarse a Mônica.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Cebolinha, casa del actor, calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cebolinha y Cascão contratan al actor protagonista de "Comando para pelear" para trabajar en una supuesta película en la que tendrá enfrentarse y dominar a Mônica.

RELACIONES DE PODER: Mônica, con su inocencia y su fuerza física, consigue enfrentarse y dominar al actor de "Comando para pelear".

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica derrota al actor, descubre que todo era un plan de Cascão y Cebolinha y, por eso, les da una paliza a los dos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão y Cebolinha, por dominar a Mônica, y ésta, porque ha descubierto el plan de los dos.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 26 Mes: FEBRERO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Magali

N° de historietas: 10

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 05**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Tudo no escuro" - (Nº 109)

(Todo en la oscuridad)

Nº DE PÁGINAS: 11 (DE 3 A 13) **Nº DE VIÑETAS:** 76

REVISTA Nº 26 **MES:** febrero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão y Cebolinha están en casa de Mônica y los tres juegan cuando, de repente, a causa de un fuerte temporal, se va la luz y la casa se queda a oscuras. Los niños, en medio de la oscuridad, buscan velas y cerillas, pero tropiezan con los juguetes dejados en el suelo. Los chicos aprovechan la oportunidad para robar el conejo de peluche de Mônica.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica.

CONFLICTO PRESENTADO: Aprovechando un repentino apagón, Cascão y Cebolinha no pierden la oportunidad para insultar a Mônica y robarle a Sansão. Hay una pelea entre los tres y Mônica nada puede hacer, porque la casa está totalmente a oscuras.

RELACIONES DE PODER: Mônica no puede pelear con los chicos porque, como no hay luz en la casa, no puede ver donde se encuentran. Pero cuando vuelve la luz, propina una paliza a los dos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Vuelve la luz y Mônica da una paliza a Cebolinha y a Cascão.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha y Cascão, por apoderarse de Sansão, y Mônica, que por eso les da una lección.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Almoço denguço" - (Nº 110)
(Almuerzo dentado)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 41 A 47) **Nº DE VIÑETAS:** 46

REVISTA Nº 26 **MES:** febrero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão se encuentra una planta carnívora y después de recibir una paliza de Mônica, decide regalársela a su amiga como venganza. Cascão cuenta lo ocurrido a Cebolinha y éste hace que su amigo sienta remordimientos de conciencia, porque la planta es muy peligrosa. Los dos deciden recuperarla para que no haga ningún daño a la niña pero, al parecer, ya es demasiado tarde.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Cascão regala a Mônica una planta carnívora, pero se arrepiente y, junto a su amigo Cebolinha, deciden recuperarla. Encuentran la planta con un pedazo de tela en la boca y piensan que la niña ha sido devorada por el vegetal carnívoro.

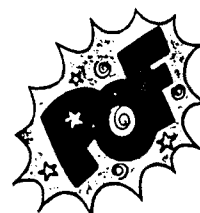
RELACIONES DE PODER: Mônica sigue dominando a través de su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En realidad, la planta ha devorado la muñeca de Mônica. Cascão confiesa sus intenciones con el regalo, y Mônica furiosa, les da una paliza a los dos chicos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão, por vengarse de Mônica, Cebolinha, que hace que se arrepienta de lo que ha hecho, y Mônica, que pega a los dos cuando descubre el plan para acabar con ella.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O rapto de tia Nena" - (Nº 111)
(El rapto de tía Nena)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 55 A 63) **Nº DE VIÑETAS:** 55

REVISTA Nº 26 **MES:** febrero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Nena, la tía de Magali, es la mejor pastelera del mundo y a ella le gusta hacer para su sobrina los más variados tipos de dulces. Pero un día los dueños envidiosos de una tienda de dulces en quiebra raptan a tía Nena y la amenazan para que revele los secretos de sus maravillosos dulces.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de tía Nena, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Tía Nena ha sido secuestrada por dos pasteleros frustrados y dueños de una tienda de dulces en quiebra. Magali, junto a Cebolinha y Mônica intenta de todas las maneras encontrarla.

RELACIONES DE PODER: Tía Nena tiene el poder de elaborar los mejores dulces del mundo. Mônica, al final, controla la situación utilizando su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Tía Nena aparece con una actividad profesional tradicionalmente encargada a la mujer: hacer pasteles.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los niños descubren el lugar donde se encuentra raptada tía Nena, Mônica domina a los dos secuestradores, que van a la cárcel. Tía Nena prepara apetitosos dulces como recompensa para los niños.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los raptos, para descubrir los secretos de los dulces de tía Nena, Magali, que toma la iniciativa de rescatar a su tía, y Mônica, que domina a los secuestradores.

OBSERVACIONES: Mônica es un personaje secundario en esta historieta.

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 112)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 64) **Nº DE VIÑETAS:** 6

REVISTA Nº 26 **MES:** febrero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, al pasear por el barrio, descubre varias pintadas en muros y árboles con insultos y ofensas a su persona. Pero no sabe quien fue el autor de las mismas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calles del barrio.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica intenta descubrir quien es el autor de las pintadas ofensivas a su persona hechas en árboles y muros del barrio.

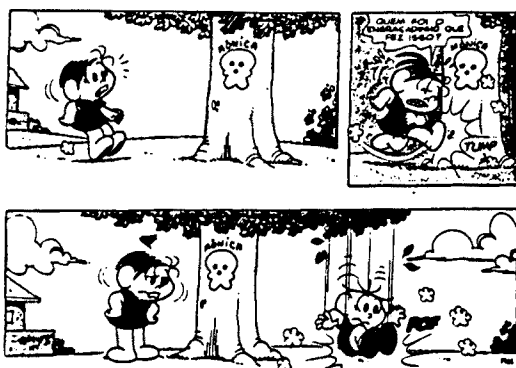
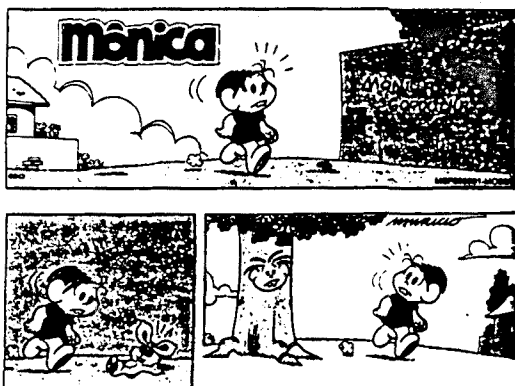
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica, con rabia, da una patada a un árbol con una pintada, lo que hace que **Cebolinha**, que se encuentra arriba escondido, se caiga. La niña descubre entonces quien es el autor de las ofensas.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A filha do Sr. Roque Ferro" - (Nº 113)
(La hija del Sr. Roque Ferro)

Nº DE PÁGINAS: 11 (DE 71 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 73

REVISTA Nº 26 **MES:** febrero **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un millonario enfermo pide a su fiel mayordomo que encuentre a su mujer y a su hija, ambas desaparecidas desde hace mucho tiempo. Para eso, le entrega una foto de las dos y la hija es muy parecida a nuestra heroína. El mayordomo, casualmente, encuentra a **Mônica** y la lleva al millonario. Pero constatan que no puede ser la misma, porque los hechos ocurrieron hace veinticinco años. El mayordomo sigue buscando la hija desaparecida, pues ella deberá recibir la herencia del multimillonario.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Mansión del millonario, calle, parque, iglesia.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** es confundida con la hija desaparecida desde hace años de un millonario enfermo. Su fiel mayordomo recibe la misión de encontrarla. Por esta razón, él decide aplazar la fecha de su boda con su actual novia.

RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El mayordomo descubre que su novia es la hija desaparecida del millonario. Los dos se casan y **Mônica** vuelve feliz a su casa junto a sus padres.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El mayordomo, para satisfacer el deseo de su patrón enfermo.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 27 Mes: MARZO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Sansão

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 6**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O dragão que queria casar" - (Nº 114)
(El dragón que quería casarse)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 03 A 14) **Nº DE VIÑETAS:** 74

REVISTA Nº 27 **MES:** Marzo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: En un reino lejano, un dragón rabioso ataca a las personas porque se siente solo y quiere casarse. Pero todas las chicas huyen de él. La hija del rey -la propia **Mônica**- en un intento de rehabilitar la paz del reino, se ofrece para casarse con él. Pero antes le exige algunas cosas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque, bosque, castillo del rey.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** -la hija del rey- se ofrece para casarse con un dragón, para que éste deje de atacar a los habitantes del reino. Pero la chica impone al dragón, que una vez casados, él deberá encargarse de las tareas domésticas.

RELACIONES DE PODER: El dragón, al principio controla la situación, porque asusta a todos. Pero **Mônica** se impone y se enfrenta a él, llegando hasta a pegarle con su conejo de peluche.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: **Mônica** aquí rechaza el papel tradicional de esposa porque es la reina, y le impone al dragón (futuro marido) la realización de estas tareas. Éste no acepta, diciendo que esto es trabajo de mujer, a lo que **Mônica** le responde llamándole "dragón machista".

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El dragón desiste de casarse con **Mônica**, pero encuentra una hembra de su misma especie y los dos se enamoran y vuelve la paz al reino.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El dragón, cuando se siente solo y decide casarse y cuando no acepta las condiciones impuestas por su futura esposa y **Mônica**, cuando decide enfrentarse al dragón y dominarlo.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Hamyr, um garoto muito especial" -
(Nº 115)

(Hamyr, un chico muy especial)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 25 A 31) Nº DE VIÑETAS: 50

REVISTA Nº 27 MES: Marzo AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Hamyr es un niño que tuvo parálisis infantil y solo puede caminar con la ayuda de muletas. El niño se siente aprisionado en casa y tiene ganas de hacer una vida normal como los demás chicos de su edad. Pero su madre no lo permite, porque tiene miedo que se haga daño.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO: Hamyr intenta integrarse y hacer una vida normal con los chicos del barrio, pero su madre intenta superprotegerlo, por el hecho de que el niño tiene que andar con muletas.

RELACIONES DE PODER: La madre controla al hijo para que no salga a la calle, pero después afloja al ver que su hijo se pone contento al jugar al fútbol y junto a otros niños, pelearse con Mônica, que utiliza su fuerza física contra ellos.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La madre permite jugar al hijo con sus amiguitos en la calle, y éste se siente integrado en la pandilla porque incluso Mônica no le discrimina y le pega igual que a los demás.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La madre, para proteger a su hijo y no le deja salir de casa, pero al final decide cambiar de actitud y Mônica, Cebolinha y Cascão, que deciden ayudar al niño.

OBSERVACIONES: La historieta trata el tema de los niños especiales sin prejuicios.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Enfim, sós!" - (Nº 116)

(¡Al fin solos!)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 38 A 42) **Nº DE VIÑETAS:** 31

REVISTA Nº 27

MES: Marzo

AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se ha ido de vacaciones a una colonia para niños y sus padres empiezan a hechar de menos a su hija.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, campo.

CONFLICTO PRESENTADO: Los padres de Mônica sienten un gran vacío en casa porque la niña se ha ido de vacaciones. Una vez solos, los dos - principalmente la madre- recuerda a su hija en todos los objetos de la casa.

RELACIONES DE PODER:

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La madre no consigue dejar de recordarse de su hija y preocuparse de manera exagerada por el hecho de que está lejos de ella.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los padres de Mônica deciden ir a la colonia en medio de la noche para saber como está su hija.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los padres de Mônica, cuando deciden visitar a su hija en la colonia pra saber si hay algún problema.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Cadê a boca" - (Nº 117)
(¿Dónde está la boca?)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 59 A 63) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 27 **MES:** Marzo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un buen día, al despertarse, Magali descubre que su boca ha desaparecido. La niña con esto, consigue hablar, pero no puede comer nada.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Magali, calle.

CONFLICTO PRESENTADO: Magali pide a Mônica que le ayude a encontrar su boca desaparecida misteriosamente. Mônica intenta ayudar a su amiga.

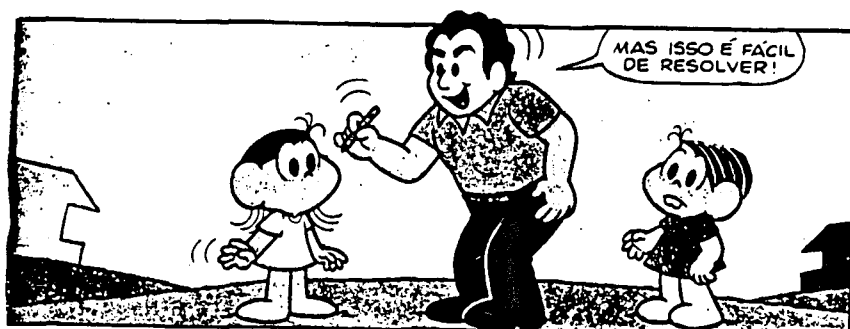
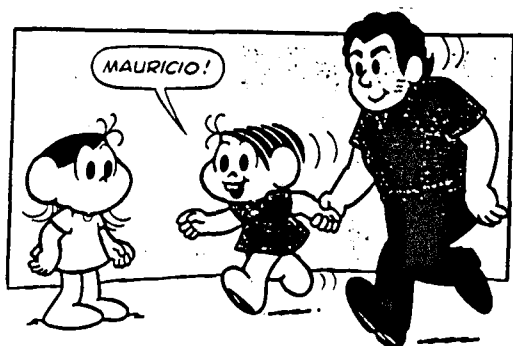
RELACIONES DE PODER: Aquí el poder lo tiene el propio dibujante, que es el responsable del problema de Magali.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica pide al dibujante de la historieta que le haga una boca a su amiga. Magali aprovecha la oportunidad y pide a Maurício que le dibuje algunas cosas para comer.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, que decide ayudar a su amiga y el dibujante, cuando decide dibujar una nueva boca en la cara de Magali.

OBSERVACIONES: Mônica aquí es un personaje secundario.



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Objetos falantes" - (Nº 118)
(Objetos hablantes)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 64 A 66) **Nº DE VIÑETAS:** 22

REVISTA Nº 27 **MES:** Marzo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica percibe asustada que todos los objetos a su alrededor empiezan a hablar y a ofenderla de la misma manera que lo hacen los chicos de la pandilla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica piensa que se ha vuelto loca porque las piedras, los árboles, el agua y los animales empiezan a hablar y a ofenderla llamándola gorda, dentona y tonta. La niña no comprende que es lo que pasa en realidad.

RELACIONES DE PODER: Cascão en un principio domina a Mônica, pero ésta le vence con su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre que detrás de un árbol se esconde Cascão y hace de ventrílocuo, para que poder ofenderla sin ser descubierto. Mônica le da una paliza por esto.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão, que inventa una manera de ofender a Mônica y ésta, cuando con una paliza decide acabar con su juego.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A fórmula do amor" - (Nº 119)
(La fórmula del amor)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 74 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 55

REVISTA Nº 27 **MES:** Marzo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un hombre muy feo y acomplejado decide inventar una fórmula química para que las chicas se enamoren de él. **Mônica** encuentra por la calle el frasco con la fórmula y lo utiliza. Esto provocará un cambio en la actitud de los chicos hacia ella.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa del hombre feo

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** utiliza sin saberlo la fórmula química del amor. Después de eso, la niña se queda sin entender la razón por la cual todos los chicos de la pandilla se enamoran de ella a la vez.

RELACIONES DE PODER: La fórmula mágica del amor da un poder de seducción momentáneo al hombre feo y a **Mônica**, pero que se acaba al terminar su efecto.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: **Mônica** sólo consigue seducir a los chicos bajo el efecto de una poción mágica.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El efecto de la poción mágica se acaba y todo vuelve a ser como era antes, para **Mônica** y para el hombre feo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El hombre feo, que decide tomar la poción mágica para que las chicas se enamoren de él.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 28 Mes: ABRIL Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, Cebolinha
y Cascão**

N° de historietas: 11

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 4**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Velhinha simpática" - (Nº 120)

(Viejita simpática)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 3 A 9) Nº DE VIÑETAS: 44

REVISTA Nº 28 MES: Abril AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, de tanto correr detrás de Cebolinha para pegarle, por primera vez se siente cansada. El hecho hace despertar en el niño la idea de un plan infalible para derrotarla. Los niños de la pandilla empiezan a llamarla vieja, haciéndola creer que está enferma de vejez precoz a causa de su comportamiento agresivo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica está convencida de que tiene la enfermedad de la vejez precoz y el médico le hace prometer que no pegará nunca más a los niños, para que se pueda curar y volver a tener sus fuerzas.

RELACIONES DE PODER: Mônica momentáneamente pierde sus fuerzas y se siente cansada, pero después se recupera y vuelve a actuar, dominando gracias a su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre que todo no va más allá de un plan de los niños (liderados por Cebolinha y Cascão) para que se sienta cansada, vieja y sin fuerzas. Mônica, en represalia, da una paliza a todos los chicos de la pandilla.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha y Cascão, para hacer que Mônica se sienta vieja y sin fuerzas y Mônica, cuando descubre el plan de los chicos y les pega a todos ellos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Banho de sol" - (Nº 121)

(Tomando el sol)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 29 A 32) Nº DE VIÑETAS: 26

REVISTA Nº 28 MES: Abril AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica decide tomar el sol en el jardín.

Los chicos juegan al fútbol cerca de su casa y a cada rato uno de ellos pide a la niña que le recoja la pelota que continuamente cae en el jardín, cerca de donde se encuentra. Después de repetidas veces, Mônica decide no devolverles más la pelota, pero otras pelotas siguen cayendo en su jardín, lo que le hace pensar que todo forma parte de un nuevo plan.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Jardín de la casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica desea tomar tranquilamente el sol en su casa, pero a cada momento los chicos, que cerca de ahí juegan al fútbol, le piden que recoja la pelota que se ha caído en su jardín.

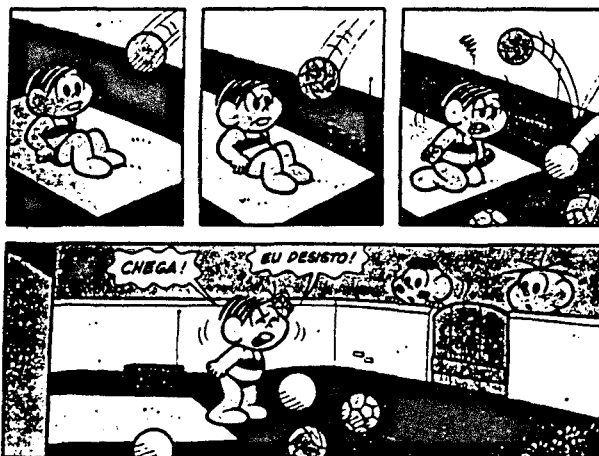
RELACIONES DE PODER: Los chicos vencen a Mônica por el cansancio.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica decide devolver las pelotas que se cayeron en el jardín de su casa y desiste de tomar el sol.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Los chicos, para enfadar a Mônica, y ésta, que al sentirse molestada, desiste de tomar el sol.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Sansão é muito vivo!" - (Nº 122)

(Sansão es muy despierto)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 57 A 64) Nº DE VIÑETAS: 58

REVISTA Nº 28 MES: Abril AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Al caer un rayo sobre **Sansão**, el muñeco toma vida y puede hablar y andar. **Sansão** se encuentra a **Cebolinha** y los dos juntos conspiran contra **Mônica**, para que deje de mandar sobre todos. La niña se queda triste por haber perdido su mascota.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa de **Mônica**.

CONFLICTO PRESENTADO: **Sansão** toma vida y hace un pacto con **Cebolinha** para que éste sea su nuevo dueño y líder de la calle. Pero **Sansão** también quiere el cariño con que su dueña le cuidaba. Por esto, **Cebolinha** lo abandona, porque no quiere que lo vean jugando con un muñeco porque según él esto es muy poco masculino.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** al perder a **Sansão** pierde su fuerza. **Cebolinha** controla a **Sansão** y deja a **Mônica** inactiva.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Reproducción del mito de que dar cariño es una actitud femenina y jugar con un muñeco es una actitud poco masculina.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Sansão** se harta de estar con **Cebolinha** porque éste no le da cariño y se avergüenza de ser visto con un muñeco. **Mônica** recupera a **Sansão**, que con un rayo ha vuelto a su estado normal.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cebolinha**, al proponerle un pacto al muñeco, y el propio **Sansão**, que toma la decisión de abandonar a su antigua dueña como la de volver con ella.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A turma e o invencível Croc" - (Nº 123)

(La pandilla y el invencible Croc)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 70 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 77

REVISTA Nº 28 **MES:** Abril **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un terrible delincuente de otra galaxia amenaza la paz de muchos planetas, intentando dominarlos. Un policía espacial se desafía a enfrentarse a la criatura más fuerte del planeta: **Cascão**. El niño deberá derrotarlo, caso contrario el delincuente espacial dominará todo el planeta y esclavizará a sus habitantes.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, otras galaxias, nave espacial.

CONFLICTO PRESENTADO: Llega a la Tierra un terrible delincuente de otra galaxia con el propósito de enfrentarse con aquel que le han dicho que es el más poderoso del planeta: **Cascão**. A pesar de tener mucho miedo, el niño accede a enfrentarse al invasor para salvar al mundo.

RELACIONES DE PODER: Al principio, el delincuente espacial domina la situación por su fuerza física, pero **Cascão** le domina cuando le hace llorar.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Orientado por un mago extraterrestre, **Cascão** empieza a contar chistes tan malos al delincuente, que éste se pone a llorar, se siente derrotado y se marcha del planeta.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: EL delincuente espacial, porque quiere dominar otros planetas, **Cascão**, para salvar la Tierra, y un mago extraterrestre que orienta al niño en lo que debe hacer para controlar al invasor.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 29 Mes: MAYO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

**Personajes presentados en la portada: Mônica, Cebolinha
y Bidu**

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 6**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O irmão mais velho" - (Nº 124)
(El hermano mayor)

Nº DE PÁGINAS: 9 (DE 03 A 11) **Nº DE VIÑETAS:** 66

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica presencia una escena en la calle, donde un chico protege a su hermana menor. La niña a partir de ahí empieza a desear tener un hermano mayor, que la proteja de los insultos de los chicos de la pandilla. Mônica cuenta su problema a Titi, y éste decide ayudarla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque, casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Titi acepta hacer de hermano mayor de Mônica y protegerla. Pero esto significa pelearse con muchos chicos y al cabo de un tiempo, Titi desiste del juego afirmando que Mônica no quiere a un hermano mayor pero si a alguien que pelee en su lugar.

RELACIONES DE PODER: La historieta evidencia el poder del hermano mayor dentro de la jerarquía familiar. Pero Titi no reproduce al típico hermano mayor: no tiene fuerza para pelear y proteger a su supuesta hermana. Mônica actúa con la fuerza física al final.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: A pesar de ser una niña con una fuerza sobrenatural, Mônica desea ser protegida por una figura masculina.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Titi desiste de hacerse pasar por hermano mayor. Pero cuando dos chicos fuertes le atacan por la calle, Mônica pronto aparece para defenderlo. Mônica se da cuenta de que puede defenderse sola, pero no quiere perder la amistad de Titi.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, al nombrar Titi su hermano protector y cuando sale en su defensa, y Titi, cuando harto de pelearse decide no hacer más de hermano de la niña.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Tirando a prova" - (Nº 125)
(Comprobando)

Nº DE PÁGINAS: 3 (DE 19 A 21) **Nº DE VIÑETAS:** 20

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica va caminando tranquilamente por la calle, cuando dos moscas empiezan a molestarla, volando a su alrededor.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica intenta de todas las maneras atrapar a dos moscas que vuelan insistentemente sobre ella. A donde quiera que vaya la niña no consigue acertarlas con su muñeco de peluche y empieza a perder el control.

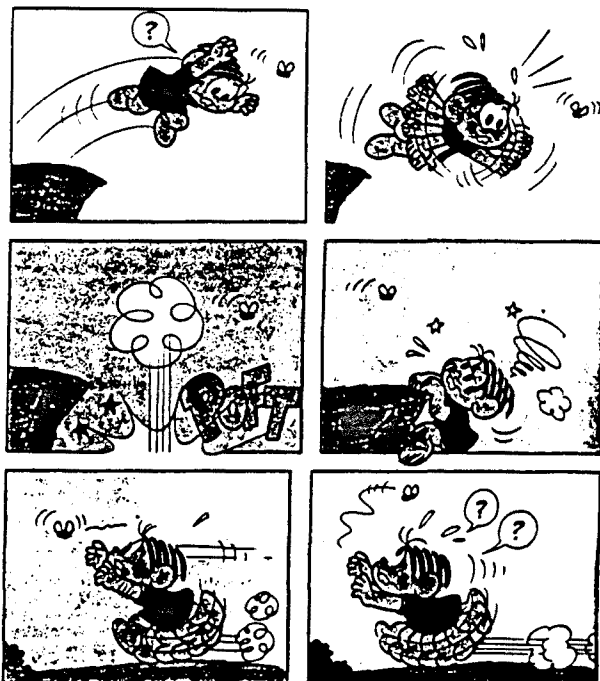
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica, al intentar atrapar a las moscas con su muñeco de peluche, acierta sobre su propia cabeza y se desmaya.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Cisco no olho" - (Nº 126)
(Mota en el ojo)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 29 A 32) **Nº DE VIÑETAS:** 26

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Al caminar por la calle en un día de mucho viento, **Mônica** se queda sin poder ver nada, a razón de que le ha caído una mota en el ojo. En este momento llega **Cascão**, que decide aprovecharse de la situación.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Al entrar una mota en el ojo de **Mônica**, **Cascão** corre a llamar a sus amigos para que se aprovechen de la situación de impotencia de la niña. Mientras tanto, aparece su amiga **Magali** que la ayuda a sacar la mota del ojo y a recuperar la visión.

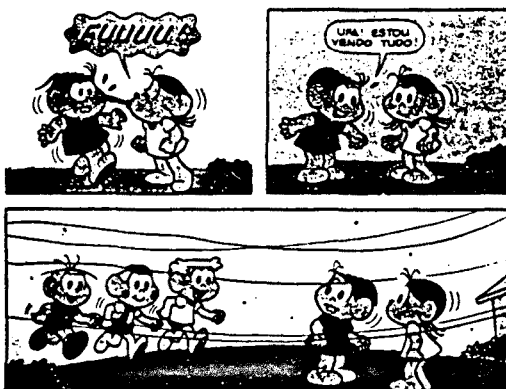
RELACIONES DE PODER: **Mônica** se queda momentáneamente sin ningún poder, por el hecho de que ha perdido la visión. Pero al recuperarse, utiliza su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Cascão** llega con sus amigos y éstos empiezan a hacer muecas a la niña, sin saber que ella ha recuperado la visión. Les da una paliza como represalia.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Magali**, que decide ayudar a su amiga y **Cascão**, que decide aprovecharse de la ceguera temporal de **Mônica**, y ésta, que pone fin a la historia dando una paliza a los tres chicos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Os parceiros falíveis do Cebolinha" (Nº 127)
(Los cómplices falibles de Cebolinha)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 48 A 52) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Los chicos de la pandilla intentan otro plan infalible de **Cebolinha** para derrotar a **Mônica** y hacer que ella deje de una vez por todas de pegarles.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** se encuentra por la calle a dos magos, un hada y un doctor. Todos la amenazan en el sentido de que deje de pegar a sus amigos. En realidad, son los chicos de la pandilla disfrazados. **Mônica** descubre el plan y les da una paliza a cada uno de ellos.

RELACIONES DE PODER: La pandilla domina inicialmente a **Mônica**, pero ésta al final domina con su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Derrotados por la paliza recibida, los chicos desisten de participar de otro plan falible de **Cebolinha**. Éste pide ayuda a Dios, que también se excusa -por cuestiones éticas- a planear algo contra **Mônica**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cebolinha**, para intentar una vez más derrotar a la líder de la pandilla, y **Mônica**, que acaba con el juego dando una paliza a cada uno de ellos.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O telefonema" - (Nº 128)
(La llamada telefónica)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 59 A 62) **Nº DE VIÑETAS:** 25

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Al intentar llamar a **Cebolinha** desde un teléfono público, **Mônica** sin querer deja caer al suelo la moneda para la llamada. Un chico que pasa en este momento la recoge pensando que no tiene dueño. A partir de ahí, **Mônica** intentará -con muchas dificultades- recuperar su moneda para llamar por teléfono.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** intenta desesperadamente recuperar su moneda para llamar por teléfono a **Cebolinha**. La moneda se cae al suelo y la recoge un chico que pasa por allí. Anteriormente, un pájaro descuidado la lleva a otra parte, haciendo que **Mônica** lo persiga para intentar recuperar su moneda.

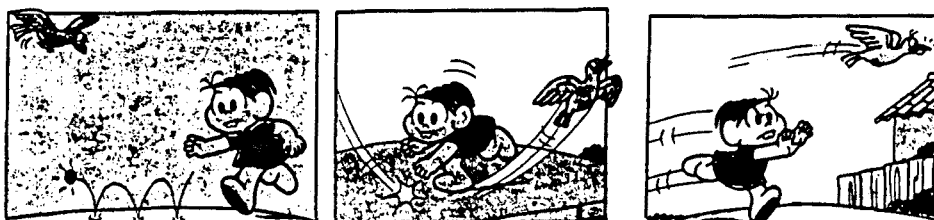
RELACIONES DE PODER: No se verifican.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En medio de la persecución al pájaro, **Mônica** se cae junto al perro **Floquinho** y escondida entre sus pelos, encuentra su moneda. Pero ya no hace falta, porque es el propio **Cebolinha** quien la recoge y se la devuelve.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica** que intenta (sin conseguirlo) de todas maneras hablar por teléfono con su amigo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Os cavaleiros da tábola quadrada" (Nº 129)
(Los caballeros de la mesa cuadrada)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 70 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 72

REVISTA Nº 29 **MES:** Mayo **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: El rey Arturo (**Cebolinha**) y sus caballeros deciden salir en busca de una princesa (**Mônica**) de otro reino que ha sido raptada por un temido bandido local.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Palacio del rey, bosque, camino, caverna del dragón.

CONFLICTO PRESENTADO: Para poder liberar a la princesa raptada (**Mônica**), el rey Arturo (**Cebolinha**), ayudado por el mago Merlín (**Cascão**) deben enfrentarse a dos terribles enemigos: el dragón y el raptor. Una vez liberada la princesa, la llevan a palacio, pero como manda la tradición, el rey deberá casarse con la princesa rescatada.

RELACIONES DE PODER: **Cebolinha** tiene el poder porque es el rey. **Cascão** en esta historia es un mago con poderes sobrenaturales. **Mônica** al final utiliza su poder de princesa.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La princesa rechaza el papel tradicional de esposa e intenta obligar a su futuro marido a realizarlo éste, prefiere ir a la caverna del terrible dragón a aceptar las imposiciones de su futura esposa.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La princesa pone una serie de exigencias a su futuro marido, como por ejemplo, que él debe hacerse cargo de los trabajos domésticos de palacio. Esto hace que el rey (**Cebolinha**) huya en la primera oportunidad, yendo a refugiarse a la caverna del dragón.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Cebolinha**, cuando decide ayudar a rescatar a la princesa, y cuando huye para no tener que casarse con ella.

OBSERVACIONES:

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 30 Mes: JUNIO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 5**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A coroa da rainha" - (Nº 130)
(La corona de la reina)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 03 A 11) **Nº DE VIÑETAS:** 57

REVISTA Nº 30 **MES:** Junio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un ladrón roba la corona de la reina y la esconde en una casa abandonada. Cerca de ahí, **Mônica** y **Cebolinha** juegan a ser rey y reina, y, sin saberlo, encuentran y utilizan en el juego la corona robada.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Palacio de la reina, campo, bosque, casa abandonada

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** y **Cebolinha**, sin darse cuenta, encuentran y juegan con una corona robada de la reina. El ladrón intentará de todas las maneras posible recuperar la corona de las manos de los niños.

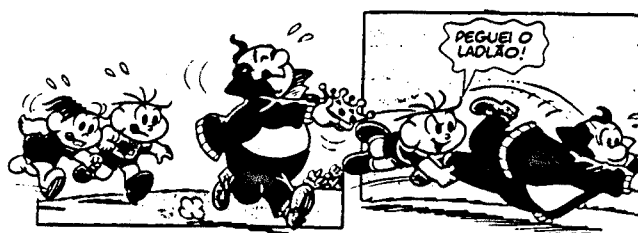
RELACIONES DE PODER: El ladrón quiere recuperar la corona, símbolo de poder y dinero, pero los niños y la policía lo impiden. **Mônica** utiliza su fuerza física para atrapar al ladrón.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La policía encuentra y prende al ladrón de la corona. Una vez esclarecido y resuelto el caso, los niños reciben una recompensa de la reina por haber ayudado a recuperar la corona real.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El ladrón toma la decisión de robar la corona y **Mônica** y **Cebolinha** cuando deciden rescatarla.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Roupa nova" - (Nº 131)
(Ropa nueva)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 17 A 20) **Nº DE VIÑETAS:** 27

REVISTA Nº 30 **MES:** Junio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica va de compras con su madre y elige un vestido nuevo. Cuando llega a casa, su primer deseo es enseñar su nuevo vestido a los chicos de la pandilla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Tienda, calle, parque

CONFLICTO PRESENTADO: Los chicos de la pandilla, al percibir que Mônica lleva un vestido nuevo, intentan de varias formas ensuciárselo. La niña asustada, huye de ellos para que no le estropeen su ropa recién estrenada.

RELACIONES DE PODER: Los chicos al principio controlar la situación amenazando a Mônica. Pero ésta domina al final con su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Mônica compra ropas nuevas con el fin de presumir ante los miembros de la pandilla.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los chicos finalmente consiguen hacer que Mônica tropieze y caiga en un charco de barro, ensuciándose totalmente su vestido nuevo. A razón de eso, Mônica les da una paliza a cada uno de ellos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, para presumir ante sus amigos de vestido nuevo y éstos que deciden que deben ensuciarlo a cualquier precio.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Magali adormecida" - (Nº 132)

(Magali durmiente)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 44 A 49) **Nº DE VIÑETAS:** 30

REVISTA Nº 30

MES: Junio

AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica pasa por la casa de Magali, la llama varias veces y nadie contesta. Mônica, desconforme, decide entrar y ver lo que pasa. Encuentra a su amiga en la cama, dormida como una piedra.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Magali

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica intenta de distintas formas despertar a su amiga Magali. Utiliza un despertador, una gallina, instrumentos musicales y hasta pide a Cebolinha que le de un beso a la niña para poder despertarla.

RELACIONES DE PODER: La única cosa que tiene poder sobre Magali es la comida.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La madre de Magali llega a casa y grita a la niña que ya es hora de despertarse para almorzar. Estas palabras mágicas hacen que la niña de pronto se despierte corriendo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La madre de Magali que consigue despertar a la niña para comer.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A gorduchinha ideal" - (Nº 133)
(La regordita ideal)

Nº DE PÁGINAS: 6 (DE 59 A 64) **Nº DE VIÑETAS:** 40

REVISTA Nº 30 **MES:** Junio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Por todo el barrio, **Mônica** encuentra pintadas que hacen referencias al hecho de que está muy gorda, sin saber quien las hizo. La niña, sintiendo rabia y llena de complejos, decide pedir ayuda a su amiga **Magali**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Calle, parque.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** se siente acomplejada porque los chicos de la pandilla la llaman constantemente gordinflona. Aconsejada por su amiga **Magali**, decide adelgazar y al día siguiente aparece con muchos kilos menos de peso.

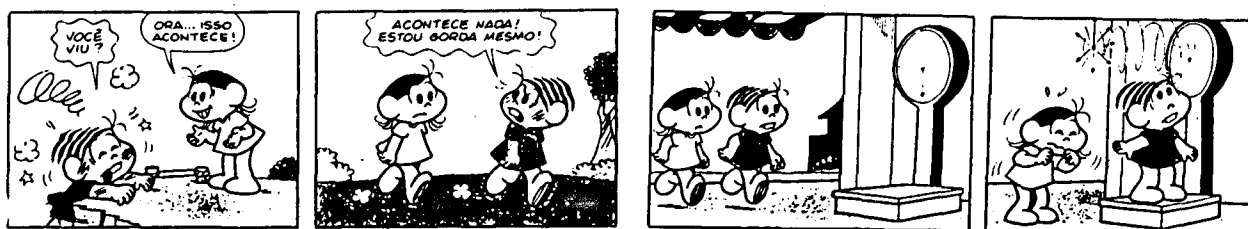
RELACIONES DE PODER: **Mônica** se ve impotente ante los insultos de los chicos, lo que genera en ella un enorme complejo de inferioridad..

ESTEREOTIPOS SEXUALES: **Mônica** sufre la opresión de los patrones estéticos de la belleza física de nuestra sociedad, que son mucho más rígidos para la mujer que para el hombre.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: En realidad, **Mônica** llevaba una cinta para parecer más delgada, pero ésta se rompe y la niña se llena de rabia con los insultos de **Cascão** y **Cebolinha**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, que aconsejada por su amiga decide hacer algo para adelgazar.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "S.O.S. Teleluizão" - (Nº 134)
(S.O.S. Teleluizão)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 74 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 49

REVISTA Nº 30 **MES:** Junio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La madre de **Teleluizão** -un chico del barrio- pide ayuda a **Mônica** y **Cebolinha**, porque su hijo no sale de delante de la televisión. Como consecuencia, el niño no sale de casa y tampoco se relaciona con otros niños de su edad.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de **Teleluizão**, calle, parque

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** y **Cebolinha** convocan a la pandilla para una visita a **Teleluizão** con el objetivo de hacerle salir de casa y jugar con ellos. Pero el niño no hace caso de los esfuerzos de la pandilla y permanece sentado mirando la tele.

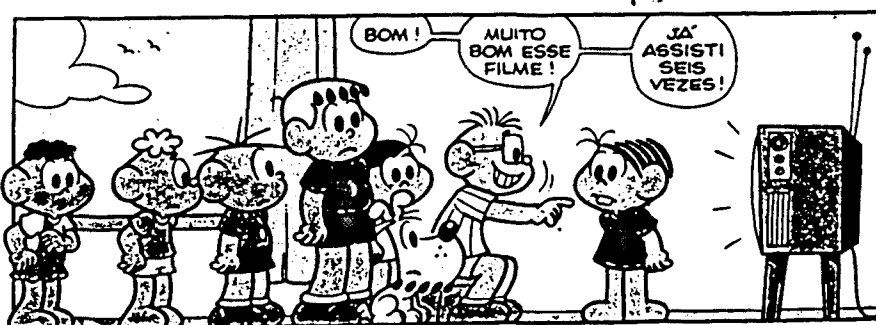
RELACIONES DE PODER: La televisión ejerce un poder incontrolable de atracción sobre el niño.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Cascão** sin querer rompe la televisión con una pelota y **Teleluizão** acepta salir con ellos a jugar en el parque. El niño, entonces, se olvida de la televisión y se dedica a pasarselo bien con sus amiguitos.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La madre, que pide ayuda para su hijo, y los niños de la pandilla que consiguen sacarlo de frente el televisor.

OBSERVACIONES:



FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 31 Mes: JULIO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 11

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 6**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica de óculos" - (Nº 135)
(Mônica con gafas)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 3 A 10) **Nº DE VIÑETAS:** 57

REVISTA Nº 31 **MES:** Julio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: La madre de Mônica la lleva al oculista para hacer un exámen de vista. El médico descubre que la niña tiene un alto grado de miopía y necesita usar gafas.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Consultorio del oculista, calle, parque, casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica ahora tiene que llevar gafas, pero no se acostumbra a ellas, se siente mareada y sobre todo fea. Magali consuela a su amiga. Cebolinha y Cascão al verla llaman a la niña "cuatro ojos". Mônica intenta pegarlos pero con las gafas no puede ver nada.

RELACIONES DE PODER: Al principio los niños controlan la situación, pero Mônica al final utiliza su fuerza física.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El oculista busca a Mônica para contarle que ella no tiene ningún problema de en la vista y sí él mismo, y por eso se ha equivocado en la consulta. Mônica al poder ver nuevamente, pega a Cebolinha y a Cascão.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La madre de Mônica, que la lleva al médico, el oculista, que se equivoca al examinar a la niña y Mônica, que una vez sin gafas decide dar una paliza a los dos niños que se reían de ella.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O bandidão" - (Nº 136)
(El gran bandido)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 17 A 21) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 31 **MES:** Julio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Un conocido y peligroso bandido decide escaparse de la cárcel y volver a robar como hacía antiguamente. Pero al salir de la prisión el bandido sólo se encuentra a tres niños.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Prisión, calle, parque

CONFLICTO PRESENTADO: El terrible bandido intenta robar a **Cascão**, pero de desmaya con el olor del niño. Después, roba el helado de **Magali**, que le da una paliza para recuperarlo. Descontento, el bandido intenta robar a **Sansão**, despertando la ira de **Mônica**, que le pega por eso.

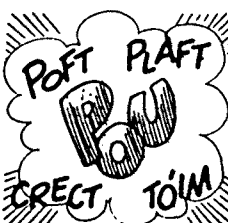
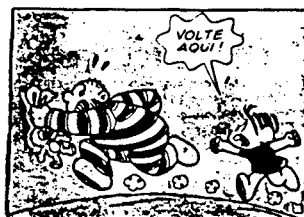
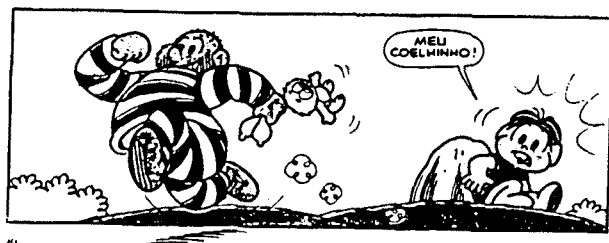
RELACIONES DE PODER: Los tres niños controlan al ladrón.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: El terrible bandido, asustado con la fuerza de los niños que se encuentra, decide volver a la cárcel y regenerarse.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El bandido (de huir y volver a la cárcel), y los tres niños, por protegerse y defenderse de él.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Os bobocas" - (Nº 137)
(Los tontos)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 28 A 31) **Nº DE VIÑETAS:** 22

REVISTA Nº 31 **MES:** Julio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica intenta contar un chiste a Cascão y Cebolinha, pero éstos no prestan atención al que explica la niña, porque están los ojos pegados a una chica que pasa. La niña intenta hablar con otros chicos de la pandilla, pero éstos tampoco le hacen caso porque están pendientes de otras chicas que pasan.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica percibe que algo raro pasa con los chicos de la pandilla, que parecen estar enamorados de otras chicas y por eso ellos no le prestan la más mínima atención. Mônica se marcha con rabia, afirmando que todos los chicos son tontos.

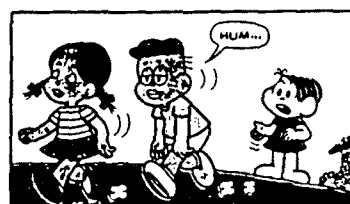
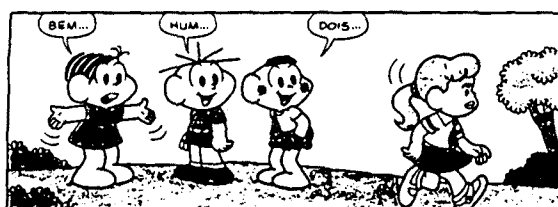
RELACIONES DE PODER: Mônica aquí no tiene ningún poder, en la medida en que los chicos no le prestan atención y por ello se siente despreciada.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica se marcha con rabia, pero en el camino un chico le dice un piropo. Mônica reafirma que todos los chicos son tontos menos este último.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O esconderijo" - (Nº 138)
(El escondite)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 34 A 37) **Nº DE VIÑETAS:** 27

REVISTA Nº 31 **MES:** Julio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cascão provoca a Mônica robándole a Sansão y haciendo una caricatura grotesca de la niña en una pared. Mônica avanza para pegarle, pero no le encuentra.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: parque

CONFLICTO PRESENTADO: Todas las veces que Mônica intenta pegar a Cascão por haberla ofendido, éste desaparece misteriosamente, sin que la niña descubra de ninguna manera donde se ha escondido.

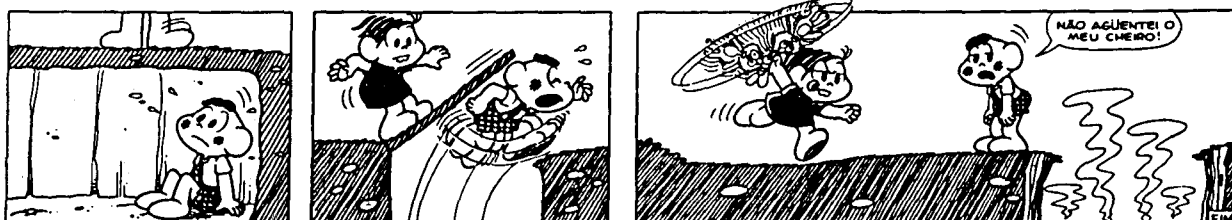
RELACIONES DE PODER: Cascão momentáneamente controla la situación porque consigue engañar a Mônica. Pero al final tiene que huir de ira de la niña.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica se queda plantada en el sitio donde Cascão siempre desaparece hasta que acaba por descubrir su escondite secreto: un agujero bajo la tierra, justo abajo de donde se encuentra la niña. Mônica se prepara para pegarle con Sansão.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cascão, que intenta engañar a su amiga, y Mônica, que con determinación espera hasta que consigue descubrir el escondite de Cascão.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Boa noite, Magali" - (Nº 139)
(Buenas noches, Magali)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 52 A 55) **Nº DE VIÑETAS:** 28

REVISTA Nº 31 **MES:** Julio **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Magali va a pasar la noche a casa de Mônica, pero ésta no consigue dormir porque la barriga de su amiga ronca mucho de hambre. Mônica se levanta e intenta resolver el problema de Magali.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica acompaña a su amiga a la cocina para que coma algo y su barriga pare de roncar. Pero Magali va comiendo sin parar todo lo que encuentra en la nevera y en los armarios de la cocina.

RELACIONES DE PODER: Magali tiene aquí el poder, porque mientras Mônica no satisfaga el hambre de ella, no podrá dormir tranquila.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Tras comer todo lo que había, Magali se da por satisfecha y se va a la cama. Ahora Mônica no puede dormir porque su amiga, inmersa en el sueño, ronca mucho.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, para que pueda dormir en paz.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O segredo da pirâmide" - (Nº 140)

(El secreto de la pirámide)

Nº DE PÁGINAS: 12 (DE 70 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 78

REVISTA Nº 31

MES: Julio

AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: **Mônica**, que en esta historieta vivía en el Antiguo Egipto, salva a un hombre que estaba siendo atacado por un ladrón. Como recompensa, el hombre le pide a ella que guarde muy bien el papel que llevaba porque contiene un gran secreto. **Mônica** llama a sus amigos, **Cebolinha** y **Cascão**, y juntos parten al desierto en busca del secreto de la pirámide. Pero no se dan cuenta que alguien les sigue.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Desierto, exterior e interior de la pirámide

CONFLICTO PRESENTADO: **Cebolinha** y **Cascão** consiguen llegar al interior de la pirámide y encontrar el secreto. El ladrón que les seguía aparece y domina a los dos niños, con la intención de llevarse el secreto. Pero **Mônica** aparece disfrazada de momia, asustando a los tres (niños y ladrón) que huyen de miedo hacia fuera de la pirámide.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** utiliza su fuerza física para defenderse del enemigo y aumenta su poder al descubrir el secreto de la pirámide.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: **Mônica** coge el frasco que contiene el secreto, y lo huele. A partir de ahí, la niña se vuelve mil veces más fuerte, descubriendo con ésto cuál era el secreto de la pirámide.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica** es la que decide ir en busca del secreto de la pirámide y además convence a sus amigos para que la acompañen.

OBSERVACIONES: El título viene en la mitad de la historieta (no al principio)

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 32 Mes: AGOSTO Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 11

N° de tiras: 01

**N° de historietas con Mônica de personaje principal o
secundario (historietas analizadas): 04**

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Deixe-me ler o seu pensamento" - (Nº 141)
(Déjame leer tu pensamiento)

Nº DE PÁGINAS: 15 (DE 03 A 17) **Nº DE VIÑETAS:** 107

REVISTA Nº 32 **MES:** agosto **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: **Mônica** desea tener el don de leer el pensamiento de los demás, y así poder descubrir si **Marquinhos** - su pretendiente - la quiere también. Una pequeña e inexperta hada aparece y realiza su deseo. Ahí empieza una serie de problemas. **Mônica** descubre que no es nada agradable saber lo que piensa la gente, y desea volver a su estado natural.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: La historia se desarrolla en la Tierra de las hadas, en la calle y ambientes del barrio.

CONFLICTO PRESENTADO: **Mônica** adquiere la facultad de leer el pensamiento de las personas, pero se arrepiente de haberlo deseado a causa de los problemas que esto le provoca.

RELACIONES DE PODER: El hecho aumenta el poder de **Mônica** frente a sus amiguitos, en la medida en que puede leer lo que están pensando.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: La actitud del personaje refuerza el mito de la "extremada curiosidad femenina", que siempre acaba mal.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: La madre de la pequeña hada la obliga a deshacer el encanto y retirarle el poder a **Mônica**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Primero, la pequeña hada, cuando decide conceder poderes extrahumanos a **Mônica**, y su madre, que obligando a su hija a deshacer el encanto, es la que toma la decisión principal de la historia. A partir de esto, **Mônica** ya no tiene el poder de leer el pensamiento.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A última moda" - (Nº 142)
(La última moda)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 25 A 29) **Nº DE VIÑETAS:** 29

REVISTA Nº 32 **MES:** agosto **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se harta de sus vestidos y pide a su madre que le compre ropa como la de Xuxa, una famosa presentadora infantil de la televisión brasileña que tiene mucho éxito entre los niños. Mônica quiere cambiar su imagen para gustar y llamar la atención de los chicos de la pandilla. Pero su intento no obtiene resultado alguno.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: La historia se desarrolla en la casa de Mônica, en tiendas, parques y calles de la ciudad.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica quiere llamar la atención de los amiguitos - especialmente de los chicos - sobre sí misma, pero no logra conseguirlo.

RELACIONES DE PODER: Mônica, al darse cuenta de que los chicos no le hacen caso, pega a Cebolinha y a Cascão, demostrando su ira.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: De la mujer que para llamar la atención del sexo opuesto debe ponerse guapa según los patrones de la moda actual. Este estereotipo es desmitificado al final de la historia, porque aún utilizándolo, Mônica no consigue seducir a los chicos y además es motivo de bromas entre ellos.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica, al descubrir que todas las demás chicas también llevan la misma ropa de moda, decide volver a usar su vestido rojo de siempre.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, cuando decide por dos veces que quiere cambiar su manera de vestirse. Su madre la apoya en sus decisiones.

OBSERVACIONES:

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quero todos os bichinhos" - (Nº 143)
(Quiero a todos los bichitos)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 60 A 64) **Nº DE VIÑETAS:** 33

REVISTA Nº 32 **MES:** agosto **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica encuentra por la ciudad a distintos animales que están perdidos o abandonados. La niña se apiada de ellos, los va recogiendo de uno a uno y los lleva a casa para cuidarlos y protegerlos.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se compadece de los animales perdidos y solitarios y decide cuidarlos. Pero no consigue dar la atención necesaria a todos, ni tampoco su madre los quiere en casa.

RELACIONES DE PODER: Aquí Mônica no ejerce ningún poder. Al contrario, siente ternura y compasión por los animales desprotegidos y hace de protectora. Los adultos tienen el poder: la madre de Mônica y los dueños de los animales.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los dueños encuentran sus animales perdidos, los recogen y los llevan a casa. Mônica se consuela con su amiga Magali.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica a principio toma la decisión de recoger a los bichos. Su madre le prohíbe tenerlos en casa. Pero al final no puede hacer nada ni tener ninguna reacción cuando los verdaderos dueños vienen uno tras otro a llevárselos. La decisión se da en función de que los dueños tenían el derecho a llevarse a casa sus animales perdidos - y a Mônica no le queda más remedio que aceptarlo.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A bolha" - (Nº 144)
(La burbuja)

Nº DE PÁGINAS: 8 (DE 74 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 37

REVISTA Nº 32 **MES:** agosto **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Franjinha inventa un "superdetergente" para lavadoras. Pero se equivoca, y de sus experimentos surge una gran burbuja que ataca a la gente, y absorbe en su interior a las personas que se va encontrando: los miembros de la pandilla, los ciudadanos y hasta **Superman**.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Por las calles y ambientes de la ciudad y en la casa de **Franjinha**.

CONFLICTO PRESENTADO: La ciudad se encuentra amenazada por una burbuja que absorbe todas las personas que se acercan a ella, y se quedan aprisionadas en su interior. La burbuja es fruto de un desastroso experimento de **Franjinha**. Todos están impotentes ante el conflicto.

RELACIONES DE PODER: En esta historieta, todos son atrapados igualmente por la burbuja: la gente normal de la ciudad, así como los que poseen algún poder sobrehumano (**Mônica** y **Superman**).

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Cuando la burbuja se aproxima para atrapar a **Cebolinha** - que está sentado, leyendo tranquilamente en el parque - su pelo espetado la hace explotar, liberando de esta manera a toda la gente apresada en su interior. **Cebolinha** es condecorado como héroe, recibiendo un beso de **Mônica**, un apretón de manos de **Superman** y una medalla del alcalde de la ciudad. **Cebolinha** resuelve el conflicto sin querer o saberlo.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay toma de decisiones.

OBSERVACIONES: **Mônica** en esta historieta se presenta como un personaje secundario.

FICHA DE LA REVISTA

Revista "Mônica" N° : 33 Mes: SEPTIEMBRE Año: 1989

(Editora Globo de Rio de Janeiro)

N° de Páginas: 84

Personajes presentados en la portada: Mônica y Cebolinha

N° de historietas: 12

N° de tiras: 01

N° de historietas con Mônica de personaje principal o secundario (historietas analizadas): 7

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "A deusa Moni Kaa" - (Nº 145)
(La diosa Moni Kaa)

Nº DE PÁGINAS: 13 (DE 03 A 15) **Nº DE VIÑETAS:** 80

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: En una región lejana de India, sus habitantes esperan desde hace cinco mil años la reencarnación de la diosa **Moni Kaa**, cuya estatua es exactamente igual a **Mônica**. Un fiel servidor la ve en una revista de cómics de **Mônica**, la confunde con la diosa y anuncia en su reino que la venerada diosa se ha reencarnado en una niña. Los cuatro líderes del pueblo deciden buscar a la supuesta diosa reencarnada y llevarla de vuelta al reino

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: India, castillo, calle, parques

CONFLICTO PRESENTADO: Cuatro tipos con barba aparecen por el barrio y empiezan a tratar a **Mônica** como a una diosa y a defenderla de los insultos de **Cebolinha**. Ellos la raptan creyendo que la niña es la reencarnación de la diosa **Moni Kaa** y la llevan a la India. **Mônica**, sin entender lo que pasa, pide a sus raptos que la lleven de vuelta a casa.

RELACIONES DE PODER: **Mônica** rechaza el poder formal. Sólo lo desea en su medio habitual (barrio).

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Después de decir algunas palabras al pueblo, a **Mônica** se le permite volver a casa, pues la niña argumenta que sus padres estarán preocupados con su ausencia. Mientras tanto, llega la verdadera diosa **Moni Kaa** al palacio y lo encuentra vacío porque todos están en la plaza.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: **Mônica**, porque quiere volver a casa.

OBSERVACIONES: Título en medio de la historieta.

TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Quero ler o meu jornal sossegado" - (Nº 146)

(Quiero leer mi periódico en paz)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 21 A 24) Nº DE VIÑETAS: 25

REVISTA Nº 33 MES: Septiembre AÑO: 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: En un tranquilo domingo, el padre de **Mônica** intenta leer el periódico en la sala. Pero a cada rato entra por la ventana la petanca con la cual los niños juegan en el jardín.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Interior y exterior de la casa de **Mônica**, parque

CONFLICTO PRESENTADO: El padre de **Mônica** no consigue leer el periódico de paz, su hija y **Cebolinha** juegan en el jardín y repetidas veces le tiran la petanca por la ventana, que le acierta en la cabeza. EL padre busca otros sitios tranquilos de la casa, pero los niños siguen molestándole. Hasta que se levanta y decide leer el periódico en el parque.

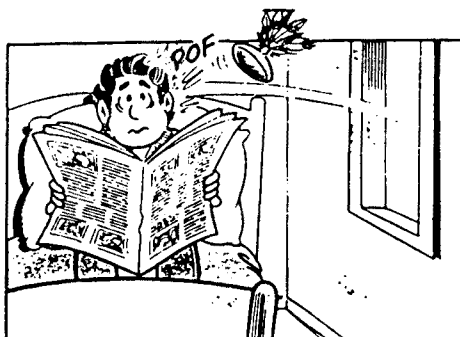
RELACIONES DE PODER: **Mônica** domina el espacio, haciendo que su padre tenga que cambiarse de sitio.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Los niños deciden ir también a jugar al parque y el padre de **Mônica** desiste de leer el periódico y decide jugar a la petanca con su hija y **Cebolinha**.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: El padre de **Mônica**, que decide desistir de leer el periódico para jugar con los niños en el parque.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Chiclete da confusão" - (Nº 147)
(El chicle de la confusión)

Nº DE PÁGINAS: 5 (DE 38 A 42) **Nº DE VIÑETAS:** 32

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica se sienta en un banco del parque para leer una revista de cómics. Pero cuando quiere marcharse, percibe que estaba sentada encima de un chicle y por eso no consigue levantarse del banco.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Parque.

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica está presa del banco por un chicle. Llega una pareja y se sienta, pasa Cebolinha y la ofende y la niña sigue pegada sin poder reaccionar. Cuando se aproxima un guardia, la niña hace tanta fuerza que consigue liberarse, pero pierde sus braguitas.

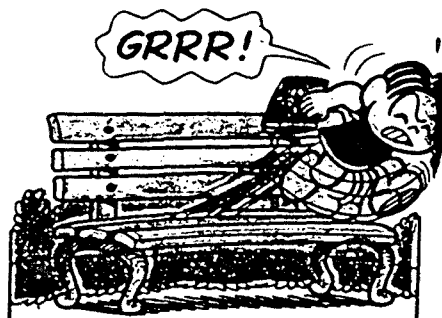
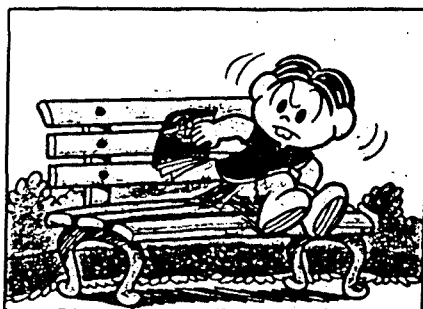
RELACIONES DE PODER: El guardia que se aproxima es el que hace que la niña haga fuerza y se libere del banco. Su autoridad (a pesar de que no dice ninguna palabra) hace que Mônica sienta miedo y reaccione.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica descubre que es Cascão quien deja chicles en el banco del parque y le propina una buena paliza.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, que consigue salir del banco y vengarse de Cascão.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Rainha das selvas" - (Nº 148)
(Reina de las selvas)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 50 A 53) **Nº DE VIÑETAS:** 22

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica en esta historieta es la reina de la selva donde vive. La niña demuestra de distintas maneras, que es capaz de dominar con su fuerza invencible los peligros de la vida en la jungla.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: jungla

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica se enfrenta a un cocodrilo, un león, un elefante, un orangután y a dos caníbales feroces (Cascão y Cebolinha). La niña, con su invencible fuerza, derrota y vence a cada uno de ellos.

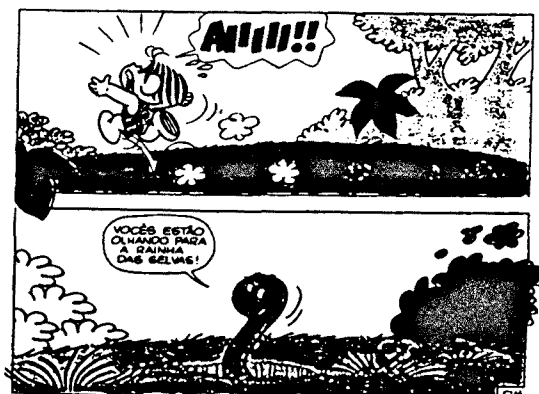
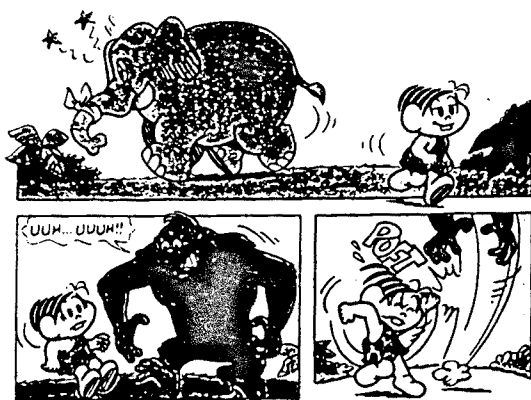
RELACIONES DE PODER: Mônica es la reina, porque entre todos los habitantes de la selva, es ella la que posee más fuerza. Sin embargo se ve impotente ante un gusano.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: Reproducción del mito de que las niñas son extremadamente miedosas a los pequeños animales.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Tras vencer a varios animales feroces, la reina de la selva sale corriendo de miedo al encontrarse con un pequeño gusano.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Mônica, porque quiere demostrar que es la más fuerte y para defenderse de los animales de la selva.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Mônica" - (Nº 149)
(Mônica)

Nº DE PÁGINAS: 01 (Pág. 57) **Nº DE VIÑETAS:** 6

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Cebolinha una vez más insulta a Mônica y ésta, llena de ira, le persigue para pegarlo con Sansão.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN:

CONFLICTO PRESENTADO: Mônica corre detrás de Cebolinha para pegarle porque él la ha llamado gordiflona.

RELACIONES DE PODER: Mônica intenta utilizar su fuerza física con Cebolinha, pero algo inesperado lo impide.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica con su peso rompe la viñeta donde está y se cae tres viñetas más abajo, sin poder con eso, alcanzar a Cebolinha. El niño observa la escena satisfecho.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: No hay

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "Aquele abraço" - (Nº 150)
(Aquel abrazo)

Nº DE PÁGINAS: 4 (DE 65 A 68) **Nº DE VIÑETAS:** 24

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica vuelve de vacaciones muy quemada por el sol. Sus amigos -Cascão, Cebolinha y Titi- al reencontrarla quieren darle un abrazo de bienvenida, pero la niña se niega porque su piel le pica mucho por haber tomado demasiado el sol.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: parque, patio de la casa de Mônica

CONFLICTO PRESENTADO: Los chicos de la pandilla al darse cuenta que a Mônica le molesta el picor de la piel quemada del sol, corren detrás de ella para abrazarla y así, hacerle daño. La niña huye corriendo a su casa.

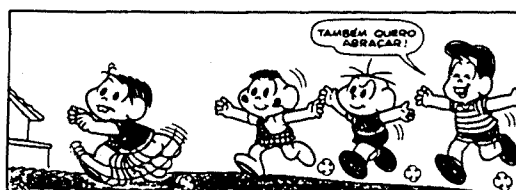
RELACIONES DE PODER: Mônica aquí se ve impotente frente a los tres chicos, y por eso huye de ellos refugiándose en su casa.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Muchos meses después, Mônica decide vengarse y da un fuertísimo abrazo a cada uno de los tres chicos de la pandilla. Los tres, tras recibir el abrazo se quedan "hechos polvo" por la fuerza utilizada por la niña.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: Cebolinha que convence a los amigos para intentar abrazar a Mônica para molestarla, y ésta, que muchos meses después decide vengarse de los tres.

OBSERVACIONES:



TÍTULO DE LA HISTORIETA: "O sono eterno" - (Nº 151)
(El sueño eterno)

Nº DE PÁGINAS: 7 (DE 75 A 81) **Nº DE VIÑETAS:** 48

REVISTA Nº 33 **MES:** Septiembre **AÑO:** 1989

RESUMEN Y TEMÁTICA CENTRAL: Mônica, al despertarse, se da cuenta de que sus padres, así como todos los habitantes de la ciudad, todavía duermen. Solamente ella y una persona están despiertos: el hombre del tiempo.

ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN: Casa de Mônica, parque

CONFLICTO PRESENTADO: El hombre del tiempo explica a Mônica que su reloj biológico se ha estropeado y por esto todos los seres vivos del planeta duermen. La niña intenta arreglar el reloj biológico porque no quiere ser la única que esté despierta mientras todo el planeta duerme.

RELACIONES DE PODER: Mônica se ve impotente ante el tiempo.

ESTEREOTIPOS SEXUALES: No se verifican.

SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS: Mônica sin querer deja caer el reloj biológico, que a partir de ahí empieza a funcionar nuevamente. Las personas despiertan y todo vuelve a la normalidad. Cebolinha lo primero que hace al levantarse es llamar a Mônica dentona y bajita. La niña le pega por eso.

QUIÉN TOMA LAS DECISIONES Y EN FUNCIÓN DE QUÉ: La historia se desarrolla sin que nadie tome decisiones. El conflicto se resuelve por azar.

OBSERVACIONES:



☆ ☆
☆
☆

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO DE DOCTORADO
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD

PROGRAMA: PERIODISMO AUDIOVISUAL: NUEVAS TENDENCIAS
EN LA PRODUCCIÓN EN RADIO Y TELEVISIÓN

TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

☆

TEMA: "EL PAPEL EDUCATIVO DE LOS CÓMICS INFANTILES:
(ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS SEXUALES)"

DIRECTOR : PROF. ROMÁN GUBERN

ALUMNA: MARIA REGINA SARAIVA MENDES

AÑO ACADÉMICO: 1990 / 1991



V) CONCLUSIONES



Mônica Nº 15, Editora Globo, 1988

1. Datos numéricos
2. Portada de la revista
3. Espacio donde se desarrolla la acción
4. Aspectos del comportamiento de **Mônica**
5. Temática central y conflictos presentados:
 - 5.1. Caracterización de temas y conflictos
 - 5.2. Visión maniqueísta del mundo
 - 5.3. Referencia a niños especiales
 - 5.4. La pandilla de **Mônica** y los medios masivos:
 - 5.4.1. Historietas donde la pandilla aparece en contacto con los medios de comunicación de masas
 - 5.4.2. Comentarios
 - 5.5. El metalenguaje en la obra de Maurício de Sousa
6. Relaciones de poder
7. Relaciones familiares de **Mônica**:
 - 7.1. Con los padres
 - 7.2. Con el padre
 - 7.3. Con la madre
 - 7.4. Comentarios
8. Soluciones
9. Decisiones
10. Personajes negros
 - 10.1. Historietas con la presencia de personajes negros
 - 10.2. Comentarios
11. La clase social en el universo de **Mônica**
 - 11.1. Comentarios
 - 11.2. Actividades profesionales
12. Estereotipos sexuales:
 - 12.1. Presentados en la temática central y conflictos
 - 12.2. No se verifican
 - 12.3 Presentados en imágenes
 - 12.4. Comentarios
13. Palabras finales

1. DATOS NUMÉRICOS

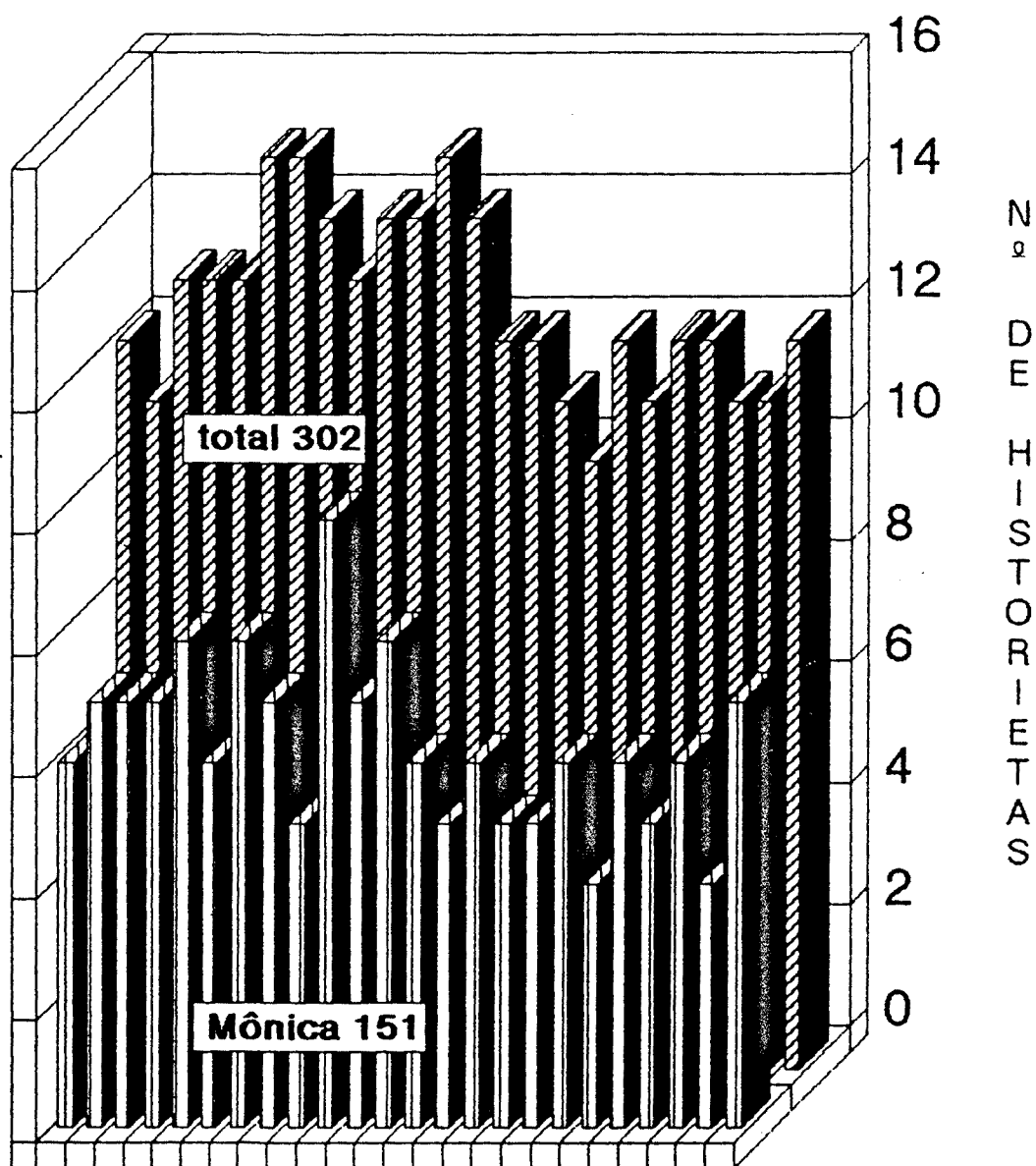
REVISTA MÔNICA - EDITORA GLOBO - São Paulo - Brasil

NÚMEROS ANALIZADOS: 24 (24 meses)

del nº 10 (Octubre de 1987)

al nº 33 (Septiembre de 1989)

Nº DE LA REVISTA	Nº DE HISTORIETAS	MÔNICA COMO PERSONAJE	PÁGINAS ANALIZADAS	VIÑETAS ANALIZADAS
Nº 10	12	6	40	263
Nº 11	11	7	48	259
Nº 12	13	7	41	249
Nº 13	13	7	35	222
Nº 14	13	8	43	278
Nº 15	15	6	34	197
Nº 16	15	6	36	242
Nº 17	14	7	40	253
Nº 18	13	5	30	183
Nº 19	14	10	47	296
Nº 20	14	7	36	229
Nº 21	15	8	36	215
Nº 22	14	6	33	206
Nº 23	12	5	30	193
Nº 24	12	6	36	234
Nº 25	11	5	38	252
Nº 26	10	5	39	256
Nº 27	12	6	40	265
Nº 28	11	4	31	205
Nº 29	12	6	37	242
Nº 30	12	5	31	203
Nº 31	11	6	37	245
Nº 32	11	4	33	176
Nº 33	12	7	38	237
TOTAL	302	151(50%)	889	5600



24 números publicados del 10.87 – 9.89

2. PORTADA DE LA REVISTA



Mônica Nº 20, Editora Globo, 1988

La portada de **Mônica** se imprime siempre en color, así como el resto de la revista (historietas y anuncios publicitarios). En la cabecera, en letras grandes que en cada edición son de un color diferente, está ubicado el título. Debajo de este, a la izquierda, encontramos el número de la revista y su precio en cruzados (moneda

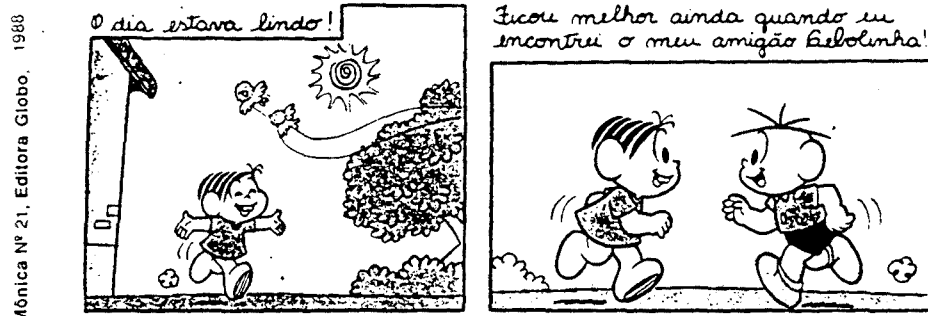
brasileña), así como el logotipo y el nombre de la **Editora Globo**. En la parte inferior, a la izquierda, aparece el precio para las regiones más lejanas del país y, a la derecha, la firma del autor (Maurício).

La portada es siempre un dibujo de **Mônica** en el que está acompañada de uno o más personajes secundarios. Las escenas representadas en las portadas pocas veces tienen relación con alguna historieta de la revista. El dibujo hace referencia a situaciones donde **Mônica** y su pandilla se divierten y hacen travesuras, a las estaciones del año o a festividades como la Navidad, fiestas típicas, etc.

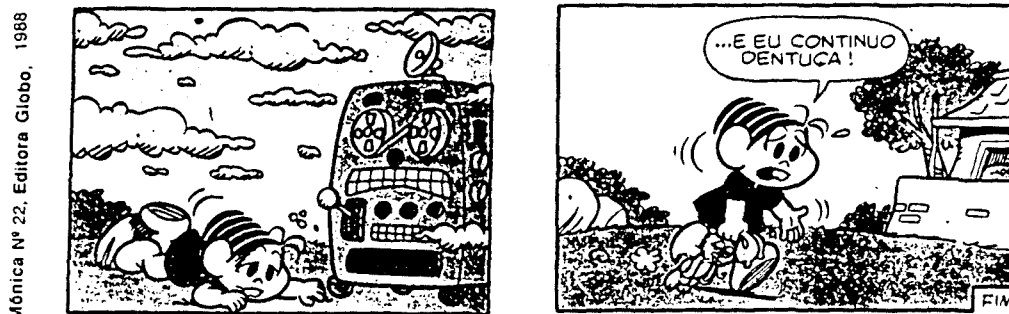
Mônica y sus amigos N° 3, Editorial Planeta-
De Agostini, 1987



3. ESPACIO DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN



La acción en las historietas se desarrolla tanto en el espacio público como en el privado; el jardín y aceras delante de las casas de los personajes son escenarios de distintas acciones, como también las demás habitaciones de la vivienda: dormitorios, salón comedor, baño (menos veces), cocina, terraza, etc. Pero mayoritariamente, las acciones se desarrollan en las calles, tiendas, parques y espacios libres del barrio y de la ciudad. También es común encontrar historias de aventuras que se desarrollan en otros países, lejanos planetas o en espacios de otras dimensiones: sueños, lugares en el pasado, en el futuro o incluso en el cielo.



La acción de la mayoría de las historietas no está situada geográficamente, es decir, en su intento de realizar una obra universal que pudiera ser publicada en diversos países, el dibujante optó por no especificar ni dar nombres a los lugares por donde actúa la pandilla. El barrio donde viven normalmente los personajes, podría localizarse en

cualquier ciudad mediana de un país occidental. Por lo general, los espacios (públicos o privados) son extremadamente limpios - situación poco común en ambientes por donde andan y juegan niños.

El espacio temporal donde transcurre la mayoría de las historias es el presente, o sea, años 80; esto se puede percibir por las menciones de los personajes con respecto a fechas y a películas y programas emitidos en Brasil durante esta década. Fundamentalmente, el espacio de acción de los personajes (principal o secundarios) de la pandilla de **Mônica** es el público.

Mônica Nº 10, Editora Globo, 1987

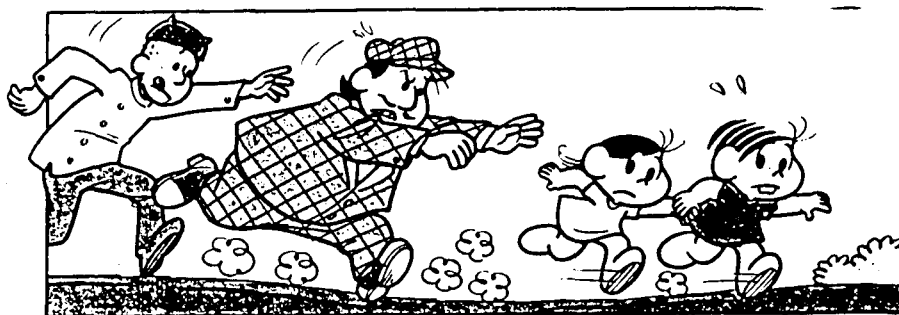


Mônica Nº 14, Editora Globo, 1988

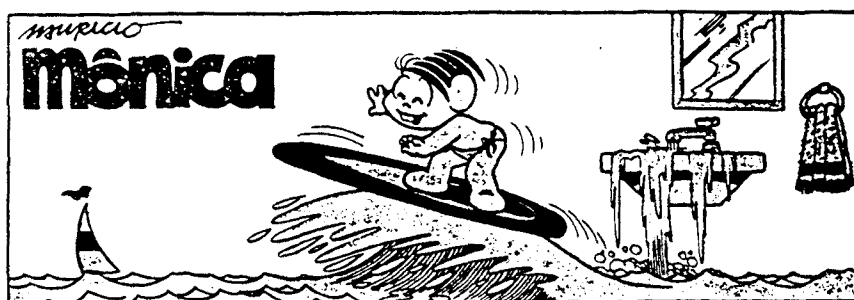


80

Mônica Nº 13, Editora Globo, 1988



4. ASPECTOS DEL COMPORTAMIENTO DE MÔNICA



Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988

Nuestra protagonista en este cómic, en muchos aspectos es una niña normal de su edad: alegre, activa, de inteligencia mediana, curiosa, posee la inocencia propia de los niños y es hasta cierto punto, bastante independiente. Por el hecho de ser hija única, sus padres la consienten mucho y la dejan hacer de todo. Por otro lado, la niña tiene como característica más marcada de su personalidad, una fuerza física sobrenatural para una persona de su edad. El símbolo de su fuerza es **Sansão**, el conejo de peluche con el cual **Mônica** pega a todos los que la contrarían y a quien dedica cariños y cuidados como si fuera su hijo.

Mônica es una niña fuera de los patrones, no sólo por su fuerza sino también por su modo de vida activo y su comportamiento dominante. A pesar de su extremada simpatía, ella utiliza esta fuerza para defenderse a sí misma, y a los demás, imponer sus voluntades y mantenerse como líder de la pandilla.

Mônica y sus amigos Nº 3, Editorial Planeta-De Agostini, 1987



El personaje fue creado en 1965, un año después del golpe militar en Brasil y quizá este sea un dato importante a la hora de entender su comportamiento. Este dato histórico podría explicar el carácter de **Mônica** concebido de esta forma por Maurício de Sousa (de manera consciente o no), en la medida en que la presencia de los militares en el poder creó en el país sentimientos de miedo y amenazas en la vida cotidiana de los ciudadanos brasileños. Las opiniones y actitudes contrarias al régimen dictatorial, se resolvían con represión y violencia física, tal como lo hace **Mônica** para satisfacer sus voluntades. Con su carácter independiente y activo, a veces asume el papel del opresor.

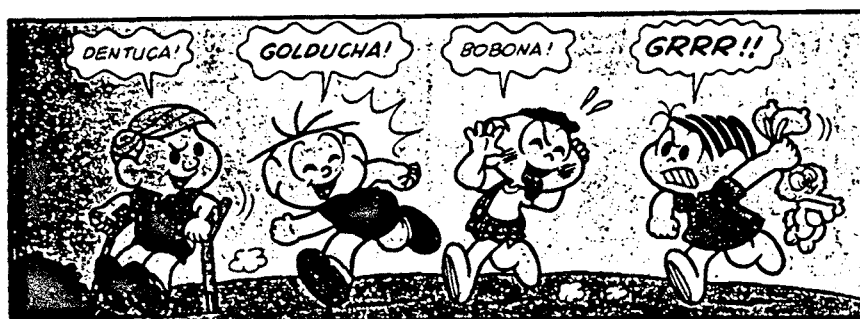


Mônica Nº 16, Editora Globo, 1988

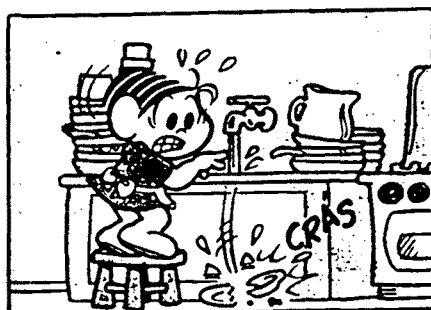
Los niños de la pandilla apuntan como defecto de **Mônica** su extremada agresividad hacia ellos. En contrapartida, la ofenden haciendo referencias a su aspecto físico. La niña asume estas ofensas y se acompleja por ellas. Su única amiga es **Magali** y las dos son las únicas chicas de la pandilla. **Mônica** la protege y ayuda cuando es necesario, como también intercambia con ella ideas y confidencias. **Magali** se solidariza con su amiga en la pelea con los chicos, como también la consuela cuando está triste o tiene algún problema. Por otra parte, **Mônica** presenta aspectos muy humanos en su personalidad: exterioriza sentimientos de rabia, amor, alegría, miedo, etc., como

cualquier persona corriente. También defiende a los demás cuando se encuentran en peligro, cuida de los animales abandonados y ayuda a conservar la naturaleza. A pesar de poseer la fuerza de un adulto, la niña raciocina con la infantilidad e inocencia propias de su edad y resuelve sus problemas mucho más con la fuerza física que con la inteligencia.

Mônica Nº 27, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 19, Editora Globo, 1988



Almanação de Férias Nº 3,
Editora Globo, 1988



5. TEMÁTICA CENTRAL Y CONFLICTOS PRESENTADOS

La estructura narrativa de las historias de cómics, aunque cambien los contenidos, obedece más o menos al siguiente esquema:

1. Situación inicial
2. Presentación inicial
3. Obstáculo a la solución
4. Crisis
5. Clímax
6. Resolución del problema

5.1. CARACTERIZACIÓN DE TEMAS Y CONFLICTOS:

En los cómics de **Mônica**, se observan básicamente los siguientes temas y conflictos:

1. El punto constante y telón de fondo de la mayoría de las historias es LA PELEA DE **MÔNICA** CON LOS DEMÁS CHICOS DE LA PANDILLA, es decir, su intento en fastidiarla o derribar a la niña de su posición de líder del grupo. En estos casos, se da con frecuencia el enfrentamiento directo con **Cebolinha** (el que siempre da las ideas para los planes infalibles con el fin de derrotarla) y con **Cascão** (el que frecuentemente los estropea por hablar demasiado).
- Sansão**, el muñeco de peluche, es el símbolo de la fuerza de **Mônica**, por lo que los niños suelen robarlo o hacerle nudos en sus orejas para fastidiarla.

(TOTAL: 46)

(Núm. 9 - 10 - 18 - 24 - 28 - 30 - 32 - 33 - 38 - 39 - 43 - 45 - 47 - 49 - 53 - 55 - 61 - 65 - 68 - 71 - 73 - 75 - 77 - 84 - 88 - 90 - 92 - 101 - 102 - 107 - 108 - 109 - 110 - 112 - 118 - 120 - 121 - 122 - 126 - 127 - 131 - 135 - 137 - 138 - 149 - 150)

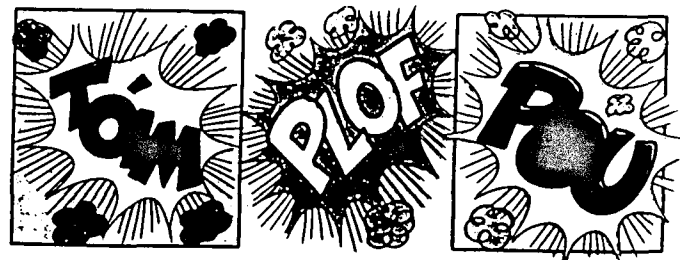
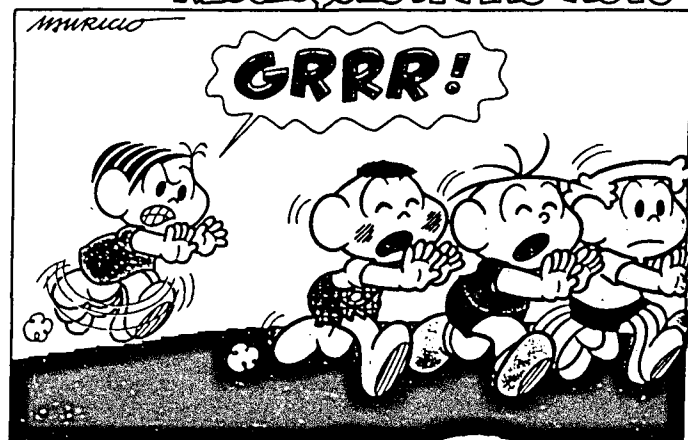


(Hist. nº 49)

(Hist. nº 47)



a turminha em **RESOLUÇÕES DE ANO-NOVO**



55

(Hist. nº 18)

2. LOS JUEGOS, ACTITUDES Y TRAVESURAS PROPIOS DE LOS NIÑOS Y SUS DIVERSIONES.

(TOTAL: 31)

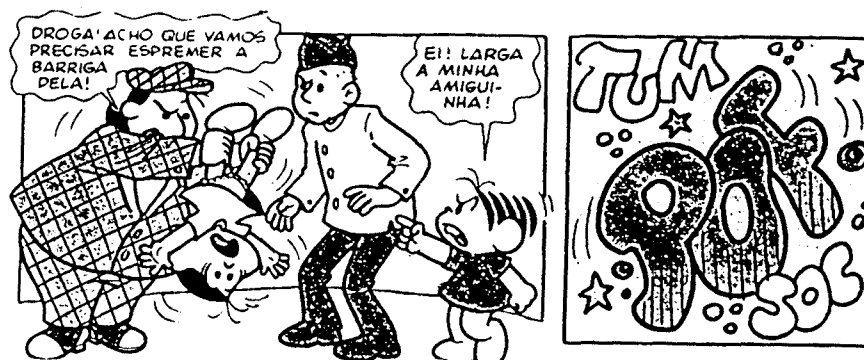
(Núm. 11 - 12 - 14 - 17 - 23 - 31 - 44 - 46 - 48 - 51 - 54 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 74 - 81 - 82 - 85 - 94 - 96 - 99 - 106 - 115 - 124 - 128 - 132 - 134 - 139 - 147)



3. LA LUCHA MANIQUEÍSTA DE MÔNICA Y SU PANDILLA (representando la bondad) contra bandidos y malhechores de la ciudad, lejanos países y de otros planetas (representando la maldad), donde los primeros siempre salen victoriosos.

(TOTAL: 15)

(Núm. 6 - 7 - 20 - 21 - 36 - 42 - 78 - 86 - 87 - 103 - 104 - 111 - 123 - 130 - 136)



4. LA REPRODUCCIÓN DE TEMAS HISTÓRICOS O CUENTOS INFANTILES, donde **Mônica** y **Cebolinha** (u otros miembros de la pandilla) se convierten en personajes de cuentos de hadas o participan en aventuras junto a ellos.

(TOTAL: 10)

(Núm. 1 - 34 - 50 - 62 - 98 - 114 - 129 - 140 - 145 - 148)

5. TEMAS RELACIONADOS CON EL MEDIO AMBIENTE Y CON LOS ANIMALES.

(TOTAL: 10)

(Núm. 25 - 26 - 29 - 72 - 76 - 83 - 97 - 105 - 143)

6. HISTORIAS FANTÁSTICAS, ABSURDAS O QUE DISCURREN EN OTRAS DIMENSIONES.

(TOTAL: 8)

(Núm. 3 - 13 - 80 - 93 - 117 - 141 - 144 - 151)



(Hist. nº 3)

7. EL ASPECTO FÍSICO Y EL VESTUARIO DE **MÔNICA**

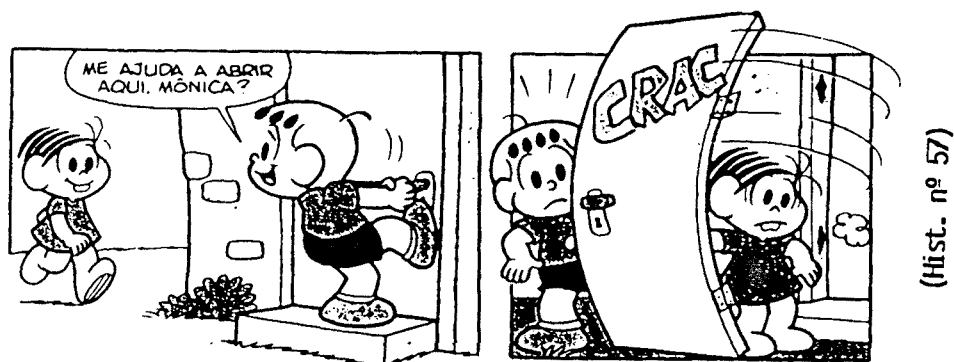
(TOTAL: 6)

(Núm. 5 - 22 - 35 - 40 - 133 - 142)

8. LOS PROBLEMAS CAUSADOS POR LA FUERZA FÍSICA DE MÔNICA.

(TOTAL: 4)

(Núm. 4 - 8 - 37 - 57)



9. EL ENAMORAMIENTO DE MIEMBROS DE LA PANDILLA

(TOTAL: 4)

(Núm. 52 - 67 - 89 - 119)



10. LOS SUEÑOS Y PESADILLAS DE MÔNICA.

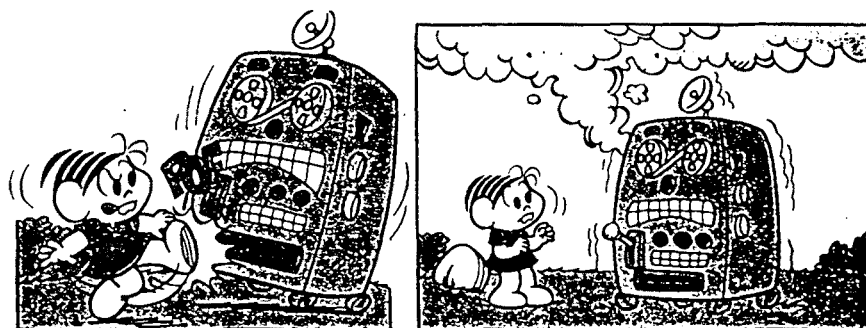
(TOTAL: 3)

(Núm. 2 - 15 - 95)

11. EXPERIMENTOS CIENTÍFICOS

(TOTAL: 3)

(Núm. 56 - 91 - 100)



(Hist. nº 91)

12. TEMAS DOMÉSTICOS

(TOTAL: 3)

(Núm. 69 - 116 - 146)

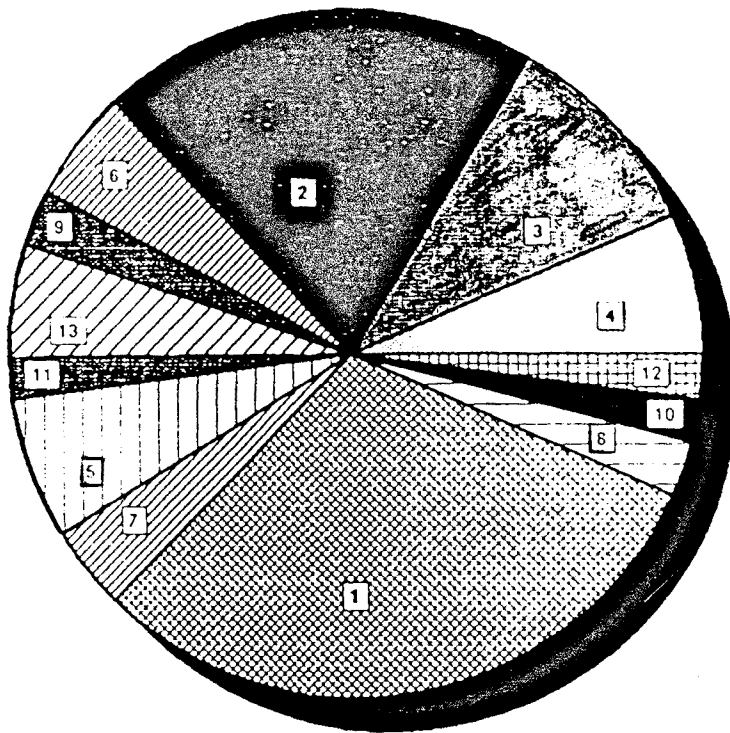
13. OTROS TEMAS.

(TOTAL: 8)

(Núm. 16 - 19 - 41 - 58 - 64 - 79 - 113 - 125)

TEMATICA CENTRAL Y CONFLICTOS

360 A



1. LA PELEA DE MÔNICA CON LOS DEMÁS CHICOS DE LA PANDILLA.
2. LOS JUEGOS, ACTITUDES Y TRAVESURAS PROPIOS DE LOS NIÑOS Y SUS DIVERSIONES.
3. LA LUCHA MANIQUEÍSTA DE MÔNICA Y SU PANDILLA
4. LA REPRODUCCIÓN DE TEMAS HISTÓRICOS O CUENTOS INFANTILES
5. TEMAS RELACIONADOS CON EL MEDIO AMBIENTE Y CON LOS ANIMALES.
6. HISTORIAS FANTÁSTICAS, ABSURDAS O QUE DISCURREN EN OTRAS DIMENSIONES.
7. EL ASPECTO FÍSICO Y EL VESTUARIO DE MÔNICA
8. LOS PROBLEMAS CAUSADOS POR LA FUERZA FÍSICA DE MÔNICA.
9. EL ENAMORAMIENTO DE MIEMBROS DE LA PANDILLA
10. LOS SUEÑOS Y PESADILLAS DE MÔNICA.
11. EXPERIMENTOS CIENTÍFICOS
12. TEMAS DOMÉSTICOS
13. OTROS TEMAS.

5.2. VISIÓN MANIQUEÍSTA DEL MUNDO

Este es un aspecto que se repite en la temática central de los cómics en general y en especial en los de Maurício de Sousa: la división del mundo entre el bien y el mal. Separar el mundo entre personas y actitudes buenas y malas, es una característica del maniqueísmo de nuestra cultura cristiana occidental. Esta actitud radical exige de los individuos un comportamiento muy rígido y de esa manera se les puede controlar mejor. Según las normas de conducta cristiano-católicas, los buenos disfrutarán de la "tranquilidad del cielo" y los malos serán "castigados en las llamas del infierno". En realidad, el mundo no debería estar dividido en dos formas de pensar y de actuar tan radicales, pues no se puede juzgar una actitud de forma tajante sin examinar los matices y el contexto en que ha sido producida.

El dibujante - consciente de que su obra va dirigida a niños y jóvenes - se coloca claramente como defensor de la bondad. En las historietas de **Mônica**, así como en otros trabajos del autor, el bien siempre vence el mal.

Veamos los siguientes ejemplos:

1. Los peores bandidos del mundo (representantes del "sindicato del mal") al ser llevados por la policía a la cárcel, comentan: "Creo que el sindicato del mal no tiene lugar en esta historieta". En la viñeta siguiente (la última de la historia), el propio Maurício aparece y les contesta: "Realmente no, por lo menos mientras yo sea el guionista aquí".

(Nº 103 - "El sindicato del mal elige a su jefe")



2. La lucha del mago bueno y sonriente contra el mago malo y malhumorado.

(Nº 104 - "Amargus Agrius", el planeta malhumorado)



3. La pelea de Pacata, la bruja buena que desea reinar en paz y armonía contra Malévola, la bruja mala que quiere dominar el mundo y cuyo mentor espiritual es el propio diablo.

(Nº 50 - "El duelo de las brujas")



4. La pelea de Atrax, el rey feo y bueno contra Rug, un guapo tirano que desea el poder para esclavizar a la población; por supuesto que también en esta lucha, la bondad vence a la maldad.

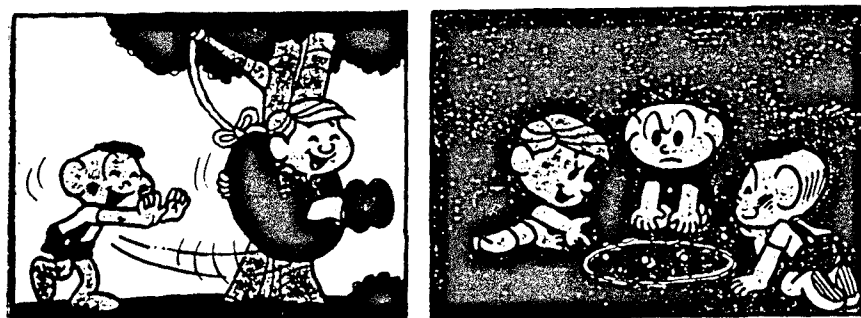
(Nº 36 - "La eterna lucha entre el bien y el mal")



5.3. REFERENCIA A NIÑOS ESPECIALES



En la historieta nº 115 ("Hamyr, un niño muy especial"), la temática está centrada en la historia de un niño que tuvo parálisis infantil y por esto tiene que andar con muletas. **Hamyr** intenta de todas las maneras integrarse a la pandilla y llevar una vida lo más normal posible, pero su madre dificulta este proceso con sus miedos y cuidados exagerados. Los niños de la pandilla al principio tienen miedo que él se haga daño, pero después aceptan sin problemas que él juegue al fútbol con ellos. **Mônica** se resiste a pegarle cuando él la llama "dentona", "gordinflona", y tonta; pero **Hamyr** insiste en que quiere el mismo trato que los demás. **Mônica** no duda y le da una paliza como había hecho con **Cebolinha** y **Cascão** anteriormente.



La madre de **Hamyr** al final cambia la actitud de superprotección en relación a su hijo y para verlo feliz, permite que

salga a la calle a jugar y a divertirse con los demás niños. En general, los cómics infantiles (o adultos) no suelen referirse a personas con problemas físicos y a mi modo de ver, esta historieta lo hace de una manera natural. Me parece interesante que Maurício haya tratado este tema (considerado tabú) en un popular medio como los cómics y sobre todo porque pienso que lo ha hecho sin prejuicios. En Brasil, desgraciadamente son muchos los niños afectados por parálisis infantil y creo que las campañas oficiales del gobierno no deberían ser el único medio que tratara este tema.



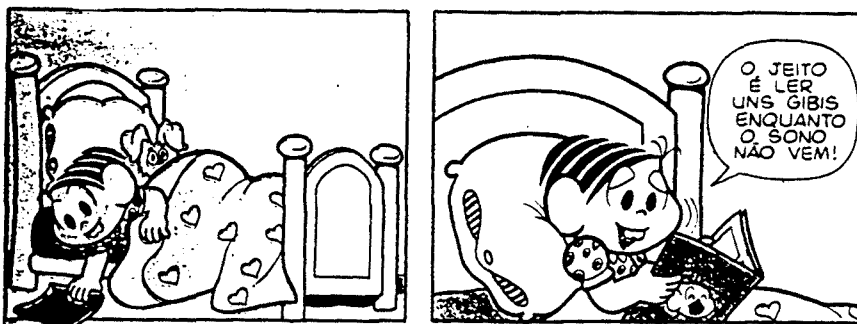
5.4. LA PANDILLA DE MÔNICA Y LOS MEDIOS MASIVOS

5.4.1. HISTORIETAS DONDE LA PANDILLA APARECE EN CONTACTO CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

(TOTAL: 12)

1. **Mônica** no tiene sueño, y lee antes de dormir una revista de cómics de **Cebolinha**.

(Nº 2 - "El buey de la cara negra")



2. Un científico intenta mostrar su nuevo invento sin resultado, pues todas las personas de la ciudad están ocupadas leyendo los cómics de **Mônica**. A causa de esto, el científico desea vengarse de la niña.

(Nº 7 - "La enemiga pública nº 1")

3. **Mônica**, tras ver una telenovela, decide imitar con **Cebolinha**, a los personajes protagonistas de la serie.

(Nº 11 - "La actriz")



4. La madre de **Mônica** le riñe y apaga la televisión porque su hija está viendo una película de terror que, según ella, no es adecuada para los niños. A causa de ello, **Mônica** tiene pesadillas por la noche.

(Nº 15 "La hora de la pesadilla")

5. **Mônica** lee libros de cuentos infantiles (afirmando que le gusta mucho este tipo de literatura) e imagina ser la Caperucita Roja, la cerdita contra el Lobo Feroz y la princesa contra el dragón.

(Nº 34 - "Personaje cierto en la historia equivocada")

6. **Dudu**, un niño al cual le gusta mucho leer cómics (principalmente los de **Mônica**), pide al dibujante que le deje entrar en la historieta junto a los protagonistas.

(Nº 45 - "**Dudu**, un lector metido en la historieta")

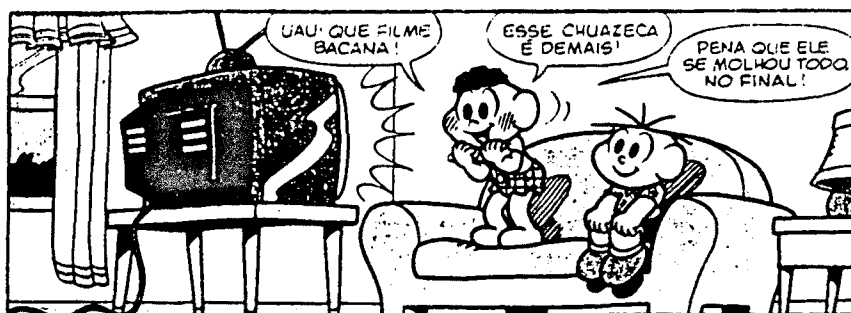


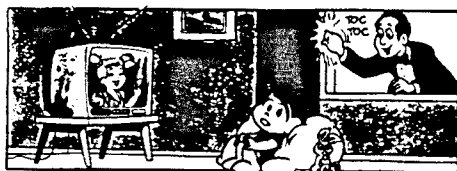
7. **Mônica** lee antes de dormir una revista de historias de terror y su madre la riñe por esto, afirmando que tendrá pesadillas por la noche.

(Nº 95 - "Historia de terror")

8. **Cascão** y **Cebolinha** ven en la televisión la película "Comando para pelear" (parodia de la película "Comando para matar"), gracias a lo cual, **Cebolinha** inventa un nuevo plan para dominar a **Mônica**.

(Nº 108 - "Comando para pelear")





9. **Mônica** mira la televisión y ve el programa de **Xuxa** (presentadora infantil de la televisión brasileña).

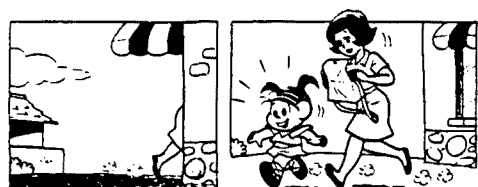
(Nº 113 - "La hija del Sr. Roque Ferro")

10. La madre de **Teleluizão**, un niño que siempre está delante de la televisión, pide ayuda a los niños de la pandilla para que consigan sacar a su hijo de casa para que juegue con ellos. EL niño al principio no les hace caso, hasta que **Cascão** sin querer rompe el aparato, consiguiendo de esta forma que **Teleluizão** vaya a jugar con la pandilla en la calle.

(Nº 134 - "S.O.S. Teleluizão")

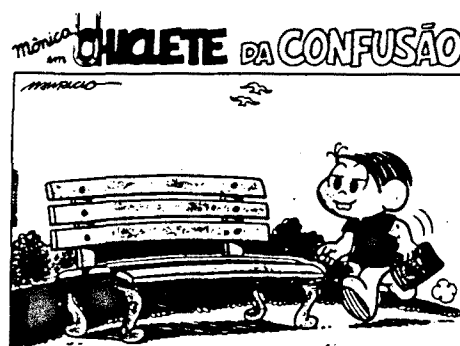
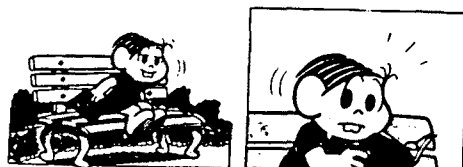
11. **Mônica** pide a su madre que le compre ropa como la que lleva en la televisión la presentadora infantil **Xuxa**.

(Nº 142 - "La última moda")



12. **Mônica** se sienta en un banco de la plaza par leer una revista de cómics de **Magali**.

(Nº 147 - "El chicle de la confusión")



5.4.2. COMENTARIOS

Los niños de la pandilla - así como los de la vida real - mantienen una estrecha relación con los medios de comunicación de masas y también son influenciados por ellos. El medio más frecuente a lo largo de las historietas analizadas es, evidentemente, la televisión. Sin duda alguna es el primero con el que los niños tienen contacto y el que desarrolla un importante papel en su proceso de socialización.

Mônica Nº 11, Editora Globo, 1987

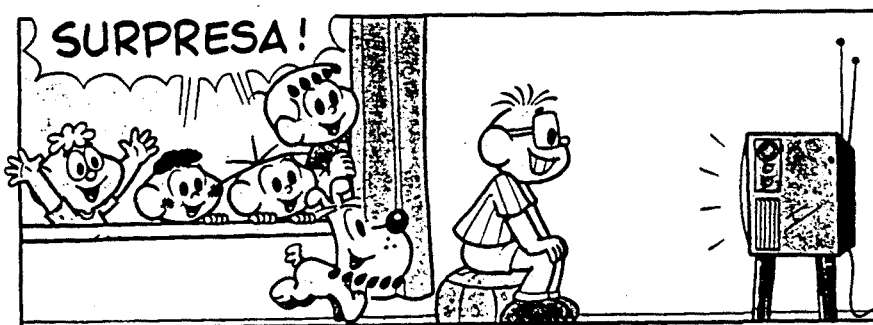


La televisión también influencia a **Mônica** en su comportamiento: imita a los personajes de una serie, tiene pesadillas tras ver películas de terror, o pide a su madre que le compre ropas como las que ha visto por televisión. **Cascão** y **Cebolinha** ven una película bélica (tipo "Rambo") y se quedan impresionados con la actuación del héroe. **Teleluzão**, el niño que vive como "hipnotizado" frente al aparato, en realidad es el prototipo de muchos niños de la gran ciudad que son verdaderos "teleadictos" y que prefieren estar horas mirando la televisión a salir a jugar con sus amigos.

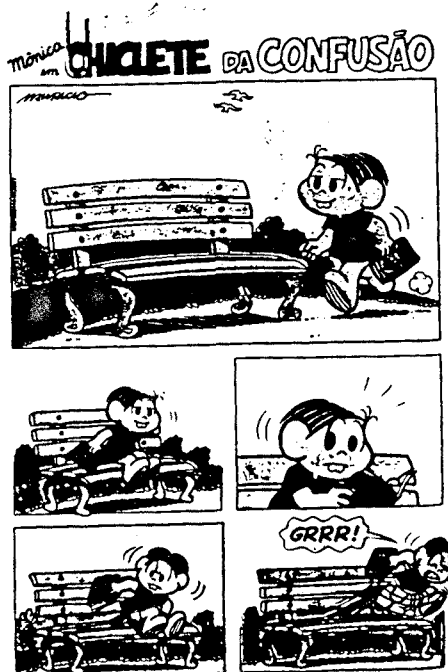
Mônica Nº 30, Editora Globo, 1989



El segundo medio más citado es el cómic. Los personajes de la pandilla leen los tebeos de Maurício, que hace publicidad en sus propias historietas. **Mônica** también aparece leyendo libros de historias infantiles y revistas de terror. Con respecto a las últimas, es su madre la que la controla para que no lo haga.



Mônica Nº 30, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 33, Editora Globo, 1989

5.5 EL METALENGUAJE EN LA OBRA DE MAURÍCIO DE SOUSA

En las historietas de Maurício podemos observar que él utiliza con cierta frecuencia recursos metalingüísticos cuando él mismo dialoga con sus personajes, atiende sus deseos y participa en las historias, o cuando los propios personajes hablan con el lector.

Veamos los siguientes ejemplos:

1. **Mônica**, cansada de su apariencia, pide al dibujante que le cambie su aspecto físico.

(Nº 5 - "Mônica, la original")

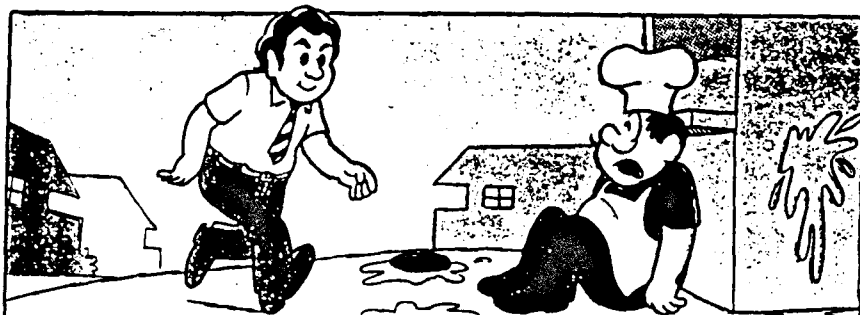


62



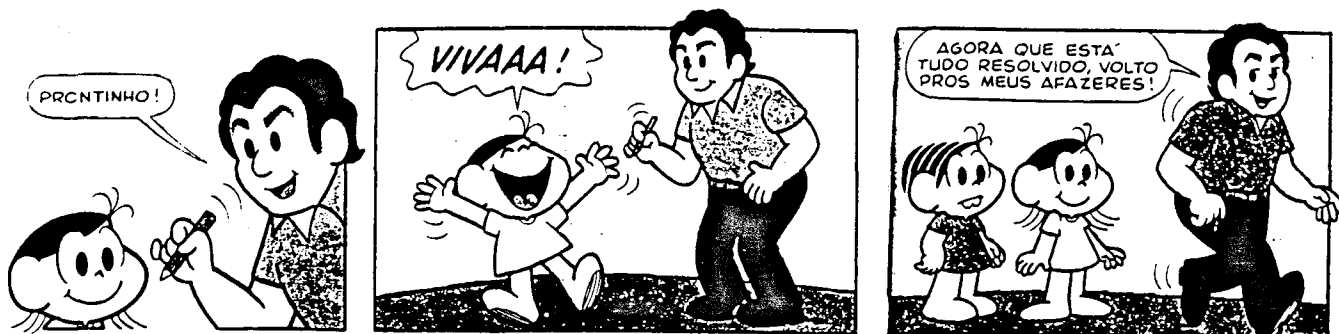
2. Maurício entra en la historieta y ofrece ayuda al personaje, modificando el final de la historia.

(Nº 77 - "Las tartas de Giuseppe Giovanni")



3. **Mônica** pide al dibujante que ayude a su amiga **Magali** pues en esta historieta se olvidó de dibujar la boca de la niña, por lo que ella no puede comer.

(Nº 117 - ¿Dónde está la boca?)



4. **Mônica**, **Cebolinha** y **Cascão** proponen al lector un juego infantil.

(Nº 104 - "Amargus Agrius, el planeta malhumorado")



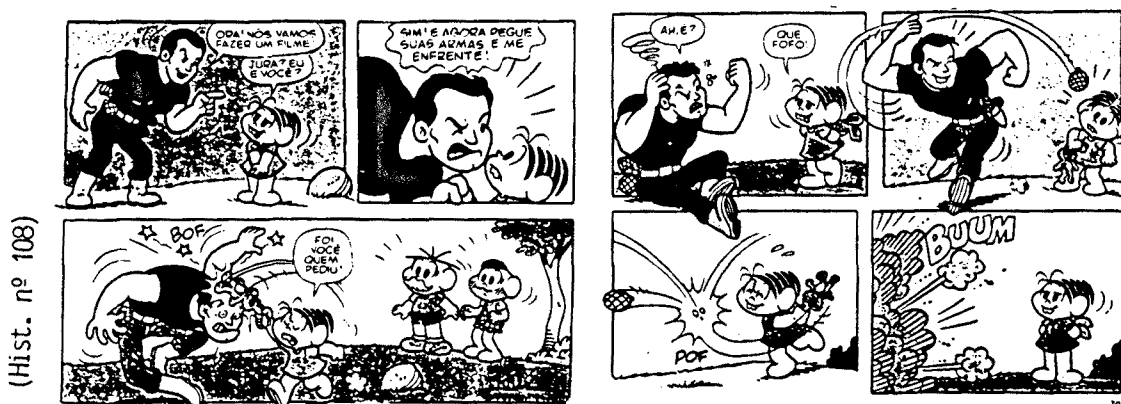
6. RELACIONES DE PODER

La protagonista de este cómic es la que domina en las relaciones con otros personajes, sean niños o adultos. Esto pasa porque **Mônica** posee una fuerte personalidad y una incontrolable fuerza física. La utiliza con el fin de conseguir sus propósitos en cincuenta y dos (52) historietas y controla la situación en más de quince con otros medios. Es oportuno señalar que el hecho de que **Mônica** utilice su fuerza no significa necesariamente que resuelva el conflicto presentado en la historia.

1. MÔNICA UTILIZA SU FUERZA FÍSICA:

(TOTAL: 27)

(Núm. 1 - 2 - 4 - 6 - 7 - 9 - 11 - 21 - 34 - 45 - 47 - 73 - 82 - 87 - 88 - 92 - 95 - 96 - 102 - 103 - 108 - 110 - 111 - 124 - 140 - 142 - 148)



2. EL PODER DE MÔNICA HA SIDO AMENAZADO POR OTROS PERSONAJES, PERO AL FINAL UTILIZA SU FUERZA FÍSICA:

(TOTAL: 19)

- 2.1. **Cebolinha** (Nº 8)
- 2.2. **Cascão** (Núm. 30 - 118)
- 2.3. **Cebolinha y Cascão** juntos (Núm. 28 - 109 - 135)
- 2.4. La pandilla (Núm. 49 - 71 - 97 - 120 - 126 - 127 - 131 - 150)
- 2.5. Los bandidos (Núm. 20 - 42 - 78)
- 2.6. El dragón (Nº 114)
- 2.7. El perro feroz (Nº 25)



(Hist. nº 120)



3. MÔNICA COMPARTE EL PODER CON OTROS PERSONAJES Y UTILIZA SU FUERZA FÍSICA:

(TOTAL: 6)

- 3.1. Con Magali (Nº 100)
- 3.2. Con Cascão y Magali (Nº 136)
- 3.3. Con Cebolinha y la policía (Nº 130)
- 3.4. Con su madre (Nº 15)
- 3.5. Con la madre de Hamyr (Nº 115)
- 3.6. Con el guardia (Nº 147)

4. MÔNICA DOMINA CON OTROS MEDIOS DIFERENTES A SU FUERZA FÍSICA:

(TOTAL: 15)

- 4.1. Hipnosis (Nº 32)
- 4.2. Puede leer los pensamientos de los demás (Nº 141)
- 4.3. Caprichos de hija única (Núm. 40 - 59)
- 4.4. Fuerte personalidad de la niña (Núm. 3 - 46 - 54 - 60 - 81)
- 4.5. Inteligencia o cambio de táctica (Núm. 24 - 55 - 66 - 84 - 91)
- 4.6. Porque es la dueña del perro (Nº 26)



(Hist. nº 32)



5. EL PODER DE MÔNICA HA SIDO AMENAZADO POR OTROS PERSONAJES, PERO CONTROLA LA SITUACIÓN SIN UTILIZAR LA FUERZA FÍSICA:

(TOTAL: 5)

- 5.1. Por **Cebolinha** (Nº 101)
- 5.2. Por **Cascão** (Nº 138)
- 5.3. Por **Cebolinha y Cascão** juntos (Núm. 33 - 129)
- 5.4. Por la pandilla (Nº 75)

6. MÔNICA COMPARTE EL PODER CON OTROS PERSONAJES SIN UTILIZAR SU FUERZA FÍSICA:

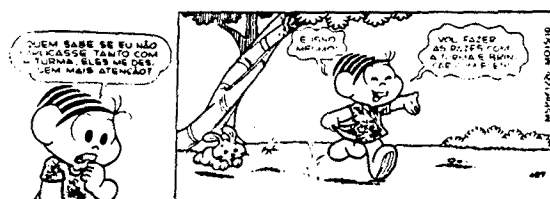
(TOTAL: 3)

- 6.1. Con **Cascão** y la fuerza de la naturaleza (Nº 72)
- 6.2. Con **Cascão, Cebolinha** y el mago. (Nº 104)
- 6.3. Con **Cebolinha** (Nº 146)

7. MÔNICA NO TIENE PODER:

(TOTAL: 12)

- 7.1. La pandilla no le hace caso. (Núm. 39 - 137)
- 7.2. Pierde la fuerza por estar desnuda (Nº 23)
- 7.3. Pierde la fuerza porque el dibujante, a su pedido, ha cambiado su aspecto físico. (Nº 5)
- 7.4. Las ofensas de la pandilla sobre su aspecto físico la deja deprimida. (Nº 22 - 133)
- 7.5. La pandilla le roba **Sansão**. (Nº 61 - 122)
- 7.6. La niña se debilita. (Nº 65)
- 7.7. La pandilla le vence por el cansancio. (Nº 121)
- 7.8. Impotencia ante la fuerza del tiempo. (Nº 151)
- 7.9. Impotencia ante el misterio. (Nº 93)



(Hist. nº 39)



8. OTROS PERSONAJES TIENEN EL PODER:

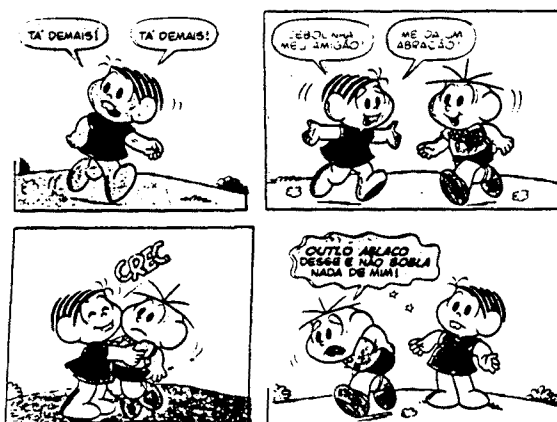
(TOTAL: 18)

- 8.1. **Cascão**. (Núm. 53 - 123)
- 8.2. **Cascão y robot** (Nº 41)
- 8.3. **Cebolinha**. (Núm. 67 - 68 - 107)
- 8.4. **Cebolinha y Cascão** (Nº 43)
- 8.5. **Magali** (Nº 139)
- 8.6. **Anjinho** (Núm. 18 - 57 - 89)
- 8.7. **Franjinha** (Nº 10)
- 8.8. La pandilla (Nº 90)
- 8.9. El dibujante (Nº 86 - 117)
- 8.10. Los dueños de la empresa de moda (Nº 35)
- 8.11. El mago (Nº 98)
- 8.12. La madre de **Mônica** y dueños de animales (Nº 143)

9. LA TEMÁTICA CENTRAL NO PRESENTA RELACIONES DE PODER:

(TOTAL: 36)

(Núm. 12 - 13 - 14 - 16 - 17 - 19 - 27 - 29 - 31 - 37 - 44 - 48 - 51 - 52 - 56 - 58 - 63 - 64 - 69 - 70 - 76 - 77 - 80 - 83 - 85 - 94 - 99 - 105 - 106 - 112 - 113 - 116 - 125 - 128 - 144 - 149)



(Hist. nº 37)

10. OTROS CASOS:

(TOTAL: 10)

- 10.1. Poder concedido (por pacto) a **Cebolinha** (Nº 38 - 74)
- 10.2. **Mônica** tiene un poder momentáneo (Nº 119)
- 10.3. **Mônica** rechaza el poder formal. (Nº 145)
- 10.4. Sólo la comida tiene el poder de despertar a **Magali** (Nº 132)
- 10.5. La televisión tiene al niño controlado (Nº 134)
- 10.6. **Mônica** y el boxeador luchan y ninguno de los dos vence. (Nº 79)
- 10.7. Disputa del poder por otros personajes. (Núm. 30 - 50 - 62).

7. RELACIONES FAMILIARES DE MÔNICA

7.1. HISTORIETAS DONDE MÔNICA APARECE CON SU PADRE Y MADRE JUNTOS



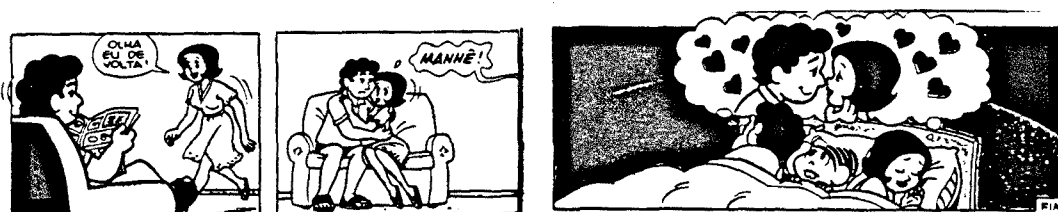
1. Los padres de **Mônica** están en el comedor desayunando y la niña les pide que la lleven a la playa. Su padre le explica que no puede porque tiene que hacer trabajos de la empresa en casa. **Mônica** disgustada huye de casa y al volver, su padre la riñe por su actitud. La madre está de acuerdo con él, pero no dice nada.
(Nº 14 - "Vamos a la playa")
2. **Mônica** invita a un amiguito extraterrestre a cenar. Su padre está sentado en la mesa, mientras que la madre sirve la cena.
(Nº 16 - "Un invasor en Navidad")
3. En la noche de Navidad, la madre de **Mônica** la lleva a dormir, mientras que el padre se disfraza de Papá Noel.
(Nº 20 - "El hombre que odiaba la Navidad")



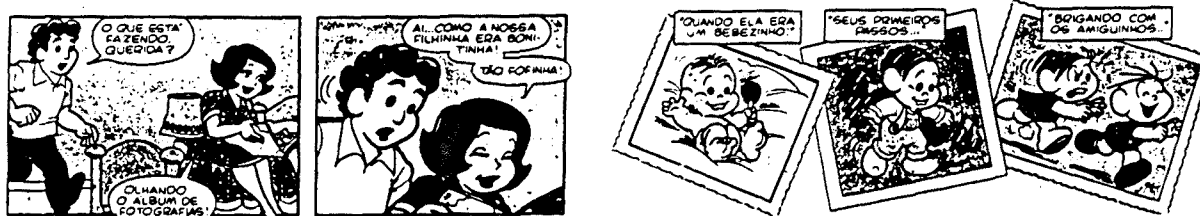
4. El "mosquito del amor" está enfermo; **Mônica** se apena de él y lo lleva a casa. La madre se asusta al verlo y comenta el hecho con su marido; él le dice que esto son cosas de niños y se van juntos.
(Nº 27 - "El bichito sagaz")
5. El padre de **Mônica** al leer el periódico se entera de que un bandido peligroso se escapó de la cárcel. Lo comunica a su mujer y a su hija y como medida de protección, cierra las puertas y ventanas de la casa. Pero **Mônica** consigue escapar, se encuentra al ladrón y éste, con malas intenciones, finge jugar con ella a policías y ladrones. El bandido entra en su casa, ata a sus padres y empieza a robar. Pero **Mônica** domina al ladrón y libera a sus padres. La madre lleva a su hija a dormir mientras el padre llama

por teléfono a la policía. Al día siguiente, aceptando la invitación de **Mônica**, sus padres juegan con ella a policías y ladrones. (Nº 42 - "El mayor bandido de todos los tiempos")

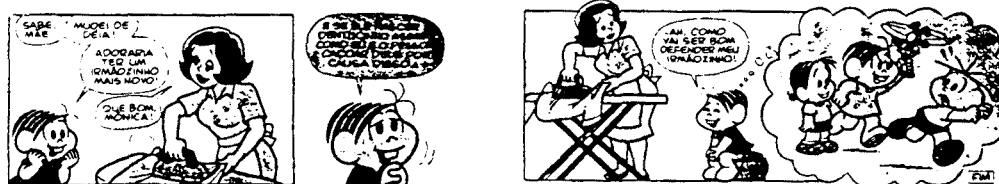
6. La madre de **Mônica** la lleva a la cama y corre a los brazos de su marido para disfrutar unos momentos a solas con él. Pero la niña la llama varias veces pidiéndole que le traiga un vaso de agua, un bocadillo y que le cuente una historia; mientras tanto, el padre se queda en la sala leyendo el periódico. Cuando los dos deciden irse a la cama, **Mônica** aparece en su habitación y les pide para dormir con ellos, cosa que aceptan. (Nº 59 - "Pareja de tres")



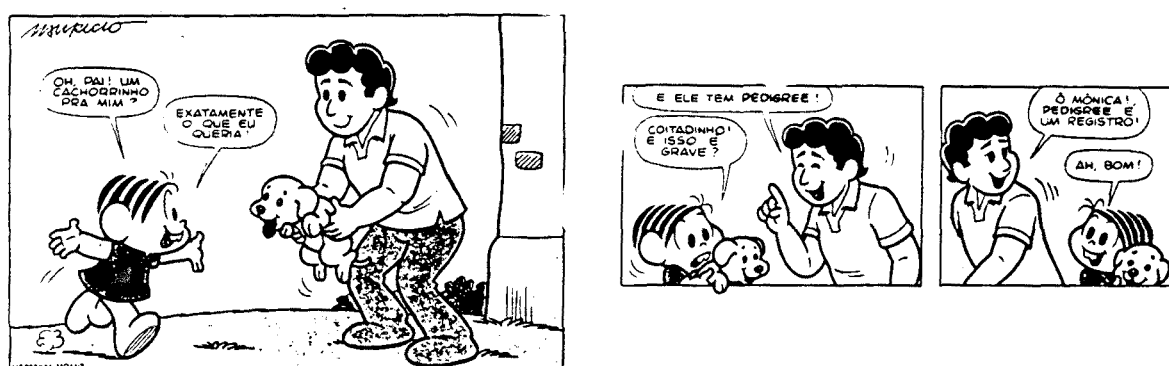
7. Al percibir que su muñeco **Sansão** ha desaparecido misteriosamente en medio de la noche, **Mônica** grita y sus padres corren a su habitación a ver lo que pasa. (Nº 61 - "Pupa por culpa de Sansão")
8. **Mônica** va a la playa con sus padres y en medio de tanta gente la niña se pierde. Después de un tiempo, el guardia salvavidas la encuentra y le devuelve a su madre. (Nº 48 - "Playa llena")
9. Los padres de **Mônica** salieron y la dejaron en casa jugando con **Cebolinha** y **Cascão**. Al volver, encuentran la casa "patas arriba" a causa de los juegos de los niños. (Nº 109 - "Todo en la oscuridad")
10. **Mônica** está en la calle y se encuentra a su padre, que vuelve del trabajo; éste la coge por la mano y la lleva a casa. Al final de la historieta, la niña va al encuentro de sus padres, y visiblemente contenta, coge la mano de cada uno. (Nº 113 - "La hija del Sr. Roque Ferro")
11. **Mônica** va de vacaciones a un campamento para niños y sus padres se quedan solos en casa. La madre en cada momento piensa en su hija y decide llamar por teléfono al campamento para asegurarse de que todo va bien. Pero los dos deciden que es mejor que vayan personalmente ahí a ver como está su hija. (Nº 116 - "¡Al fin solos!")



12. **Mônica** pide a sus padres un hermanito mayor para que la defienda de los chicos de la pandilla, pero ellos le explican que ella sólo podría tener un hermano más pequeño. Al final, la niña acepta la idea y habla con su madre mientras ésta plancha la ropa.
- (Nº 124 - "El hermano mayor")



7.2. HISTORIETAS DONDE MÔNICA APARECE SÓLO COM SU PADRE

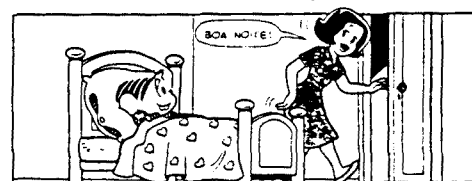
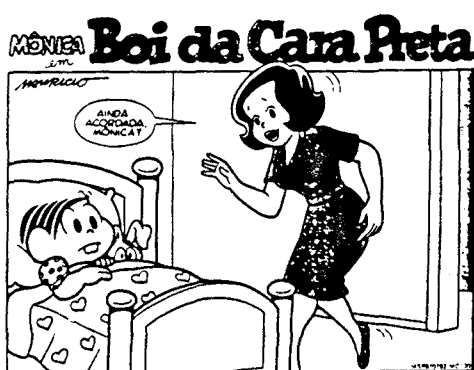


1. El padre de **Mônica** le regala un perrito, hecho que llena a la niña de alegría.
(Nº 29 - "El perrito Dongo")
2. **Mônica** se cansa de su vestuario y convence a su padre (que está sentado leyendo el periódico) para que le compre ropas nuevas. Él se levanta y la acompaña a una tienda, donde la niña compra todos los vestidos que le gustan. El padre no protesta y accede a todos los caprichos de su hija.
(Nº 40 - "Cambiando de vestuario")
3. El padre se **Mônica** quiere ducharse por la mañana, pero la niña estropeó el grifo jugando y llenó el baño de agua. A continuación, su padre va a una tienda a comprar un grifo nuevo.
(Nº 46 - "Mônica")



4. **Mônica** va a la playa con **Cebolinha**. Al cabo de un tiempo, su padre la llama desde el coche diciéndole que ya es hora de irse a casa.
(Nº 54 - "Mônica")
5. El padre de **Mônica** no consigue leer el periódico tranquilo porque su hija y **Cebolinha** juegan en el jardín a pelota. Varias veces entra por la ventana y le da en la cabeza. Al final, desiste de leer y decide ir a jugar con los niños.
(Nº 146 - "Quiero leer mi periódico en paz")

7.3. HISTORIETAS DONDE MÔNICA APARECE SÓLO CON SU MADRE



1. La madre de **Mônica** va a su habitación y le recomienda que duerma pronto para que pueda aprovechar mejor el día siguiente.
(Nº 2 - "El buey de la cara negra")
2. Cuando **Mônica** se despierta, su madre le sirve el desayuno.
(Nº 7 - "La enemiga pública nº1")
3. La madre de **Mônica** apaga la televisión diciéndole que películas de terror no son propias para que vean los niños. A continuación le da un beso de buenas noches y la manda a dormir. A la mañana siguiente, también es ella la que despierta a su hija preguntándole si ha dormido bien.
(Nº 15 - "La hora de la pesadilla")



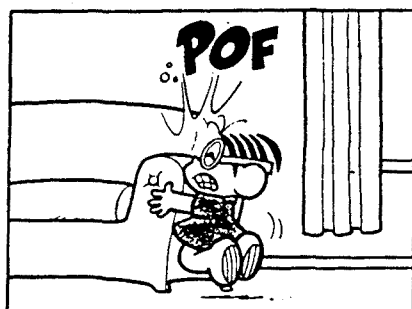
4. **Mônica** decide hacer un régimen y se niega a comer los macarrones que su madre ha preparado para el almuerzo. La niña le dice que sólo quiere comer una aceituna para no engordar.
(Nº 22 - "Mônica, la gordinflona")
5. La madre despierta a **Mônica** diciéndole que ya ha dormido demasiado.
(Nº 24 - "Entrada la noche")
6. **Mônica** acompaña a su madre que va de compras a un centro comercial.
(Nº 28 - "Agitación en el centro comercial")
7. **Mônica**, al leer libros de historias infantiles, imagina ser la protagonista de Caperucita Roja. En su imaginación, es su propia madre que le pide que lleve unos dulces a la abuelita.
(Nº 34 - "Personaje cierto en la historia equivocada")
8. **Mônica** pide a su madre que le cuente una historia antes de dormir. La madre le lee el cuento de la Bella Durmiente. Al terminar, dice a su hija que ya es hora de dormir.
(Nº 62 - "Mônica durmiente")
9. **Mônica**, de tanto pelear con **Cebolinha**, se cansa y se desmaya. El niño la lleva a casa y la madre le cuida y le hace mimos.
(Nº 65 - "¡Te cojo!")



10. La madre de **Mônica** va al supermercado y su hija le promete que arreglará la casa mientras esté fuera. Cuando vuelve, encuentra la casa de "patas arriba" y llena de burbujas de jabón.
(Nº 69 - "Mônica, la ama de casa")
11. **Mônica** busca entre sus cosas a **Sansão**. Su madre le ayuda a buscarlo y de paso le recomienda que arregle su habitación.
(Nº 93 - "Más allá de la imaginación")

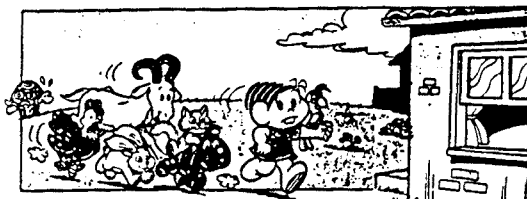


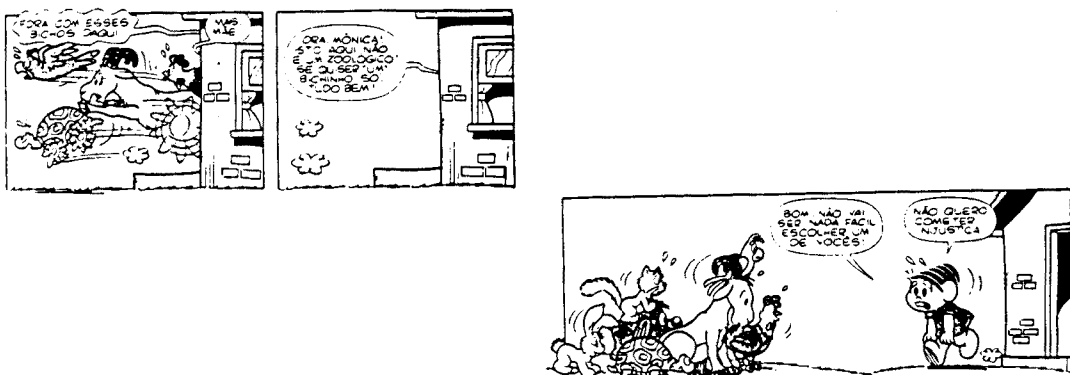
12. **Mônica** lee en la cama historias de terror. Su madre le manda que deje de hacerlo pues esto le hará tener pesadilla y le da un beso de buenas noches. **Mônica** se despierta asustada en medio de la noche y corre para la cama de sus padres.
(Nº 95 - "Historia de terror")
13. La madre está viendo la televisión cuando **Mônica** le interrumpe diciéndole que su planta está muriéndose. La madre le dice que las plantas también tienen sentimientos y por eso la niña debe cuidarlas y hablar con ellas.
(Nº 97 - "Uno recoge lo que siembra")
14. La madre de **Mônica** sirve a **Magali** y a su hija un dulce de papaya que ella mismo ha preparado.
(Nº 100 - "El dulce de papaya")
15. La madre de **Mônica** la acompaña a una tienda para que su hija se compre un vestido nuevo.
(Nº 131 - "Ropa nueva")
16. La madre de **Mônica** la acompaña al oculista y la ayuda a acostumbrarse a usar gafas. La niña se siente fea utilizándolas, pero su madre la consuela diciéndola que le quedan bien.
(Nº 135 - "**Mônica** con gafas")



5

17. **Mônica** pide a su madre (que está sentada leyendo un libro) que le compre ropa como la de la presentadora de televisión **Xuxa**. La madre no tiene objeción alguna y la acompaña a una tienda de modas. La niña se pone su vestido nuevo por un momento, pero finalmente se cansa de él, lo cambia y explica a su madre que quiere volver a vestirse como antes. El hecho hace gracia a la madre.
(Nº 142 - "La última moda")
18. Aunque sólo aparezca su voz (y no su imagen), la madre de **Mônica** le prohíbe que se lleve a casa a todos los animales perdidos que la niña encuentra por el camino.
(Nº 143 - "Quiero a todos los bichitos")





7.4. COMENTARIOS

Por lo general, los adultos participan poco en las aventuras de la pandilla de **Mônica**, que se desarrollan mucho más en un ambiente infantil. Los padres de **Cascão**, **Cebolinha** y **Magali** aparecen rarísimas veces. Son realmente los padres de **Mônica** los que tienen una participación más constante en las historias. En los números analizados, no parecen hermanos, primos, o cualquier pariente de algún miembro de la pandilla (a excepción de una tía de **Magali**), además de los anteriormente citados.

Mônica aparece en 12 historietas junto a sus padres, en 5 junto a su padre y en 18 historietas con sólo a su madre.

Los padres de **Mônica** reproducen su típico papel dentro de la sociedad burguesa tradicional: cuidar, proteger, educar y controlar a sus hijos, enseñarles la moral y las buenas costumbres. También la llevan de paseo (principalmente a la playa), le hacen regalos y satisfacen sus caprichos e impulsos consumistas sin ninguna objeción. La niña demuestra sentirse feliz y protegida junto a ellos.



(Hist. nº 4)



La madre de **Mônica** no tiene ninguna actividad profesional. Sólo aparece desarrollando funciones domésticas: limpieza, compras, trabajos de cocina, cuidados con la casa, con el marido y con la hija. Ella aparece muchas más veces que el padre, ya que su función es hacer la comida, cuidar de la casa, poner a dormir, despertar y contar cuentos a la niña, y ayudarla a encontrar su muñeco. También es la madre la que da a **Mônica** los besitos de buenas noches, le hace mimos, la cuida cuando está enferma, la acompaña a comprar ropa y a ir al médico. Aconseja a su hija cuando es necesario y la consuela cuando está triste. A veces ejerce su autoridad, prohibiendo a **Mônica** llevar a casa todos los animales abandonados que encuentra por la calle, determina la hora que debe dormir, lo que debe leer y los programas que puede o no mirar en la televisión. Es decir, la madre de **Mônica** cumple fielmente con el papel tradicional de esposa y madre que la sociedad asigna como obligación de la mujer.

(Hist. nº 4)



(Hist. nº 18)



(Hist. nº 27)

El padre de **Mônica** trabaja en una empresa (no se especifica dónde ni que actividad profesional desarrolla en ella) y es por lo tanto el responsable del sustento de la familia. Es él el protector de la casa, también acompaña a su hija a comprar, a la playa, juega con ella y atiende sus caprichos. Ejerce su autoridad de padre y le hace prohibiciones. Cuando se encuentra en casa, normalmente lee el periódico. No se le ve en ningún momento realizando tareas domésticas, a no ser aquellas de mantenimiento del hogar (como arreglar un grifo estropeado). También el padre de **Mônica** reproduce el papel tradicional de esposo, padre y “jefe de familia” que tradicionalmente la sociedad designa al hombre.



(Hist. nº 62)



(Hist. nº 13)

En resumen, en las relaciones familiares de este cómic se reproducen los estereotipos sexuales convencionales socialmente para el hombre y para la mujer.



(Hist. nº 14)



(Hist. nº 146)

8. SOLUCIONES A LOS CONFLICTOS

En una historia de cómics, la solución del conflicto suele ser la consecuencia de los hechos presentados al principio de la narración y a la vez, el clímax del argumento que ha mantenido atento al lector.

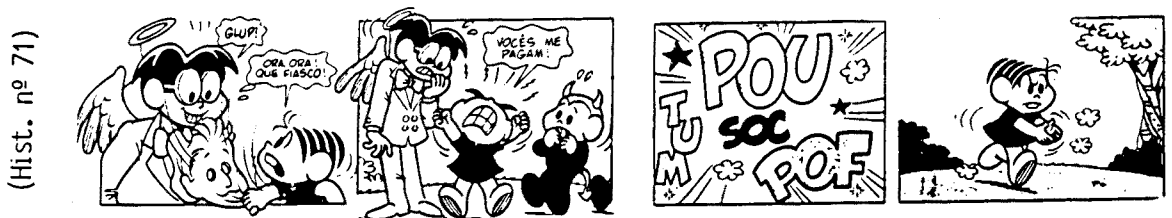
De las historietas analizadas, en 144 de ellas los personajes consiguen resolver el problema inicial, superando los obstáculos que se interponen al desarrollo de la historia y resolviendo los problemas centrales de la misma.

En las historietas de **Mônica**, podemos clasificar las soluciones encontradas en los siguientes tipos:

1. A TRAVÉS DE LA FUERZA FÍSICA DE MÔNICA:

(TOTAL: 28)

(Núm. 2 - 7 - 9 - 11 - 25 - 28 - 30 - 34 - 43 - 45 - 47 - 49 - 67 - 71 - 82 - 97 - 100 - 102 - 108 - 109 - 110 - 118 - 120 - 126 - 127 - 131 - 135 - 135 - 147)



2. LA SITUACIÓN VUELVE A LA NORMALIDAD:

(TOTAL: 27)

(Núm. 5 - 6 - 10 - 14 - 15 - 18 - 26 - 35 - 42 - 48 - 52 - 57 - 73 - 76 - 77 - 80 - 81 - 83 - 89 - 89 - 92 - 107 - 119 - 124 - 132 - 137 - 142 - 143)

(Hist. nº 124)

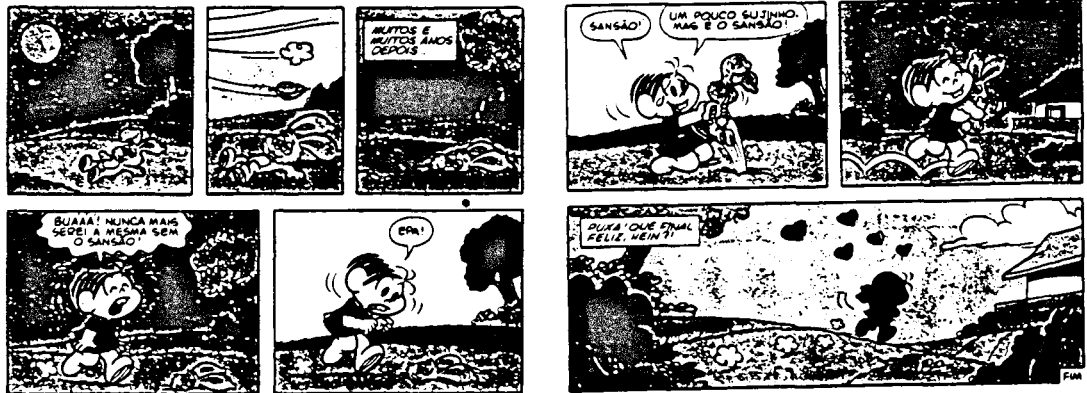


2.1. CON UN TÍPICO FINAL FELIZ:

(TOTAL: 20)

(Núm. 1 - 16 - 20 - 27 - 36 - 50 - 62 - 78 - 98 - 103 - 104 - 105 - 111 - 113 - 114 - 115 - 123 - 130 - 136 - 145)

(Hist. nº 98)



12

2.2 SE SOLUCIONA EL CONFLICTO Y A CAUSA DE ELLO APARECE OTRO PROBLEMA:

(TOTAL: 20)

(Núm. 22 - 29 - 31 - 40 - 41 - 46 - 54 - 58 - 59 - 65 - 68 - 69 - 79 - 95 - 96 - 101 - 117 - 133 - 139 - 148)

(Hist. nº 96)



2.3. SE ENCUENTRA LO QUE SE BUSCABA O SE CONSIGUE LO QUE SE QUERÍA:

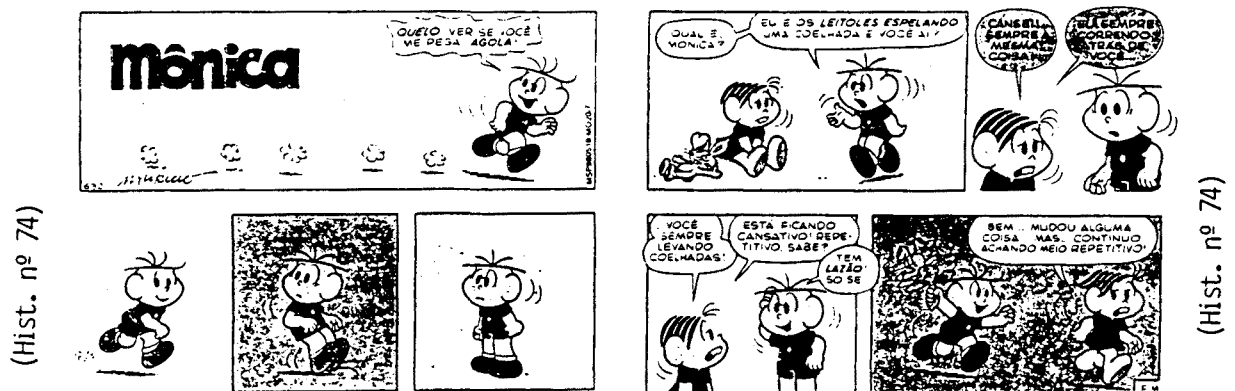
(TOTAL: 11)

(Núm. 3 - 21 - 61 - 72 - 87 - 88 - 112 - 128 - 134 - 138 - 140)

2.4. ACUERDO ENTRE LOS PERSONAJES:

(TOTAL: 7)

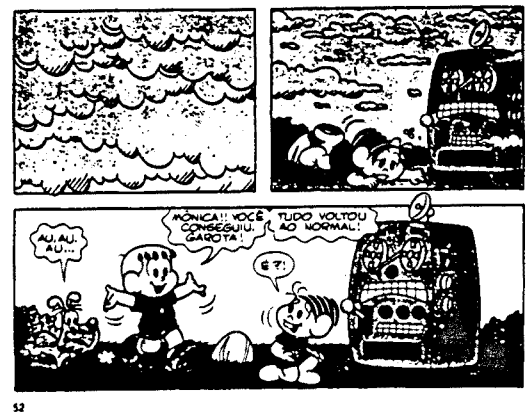
(Núm. 38 - 63 - 66 - 74 - 85 - 121 - 146)



2.5. CON LA MAGIA O CON MÁQUINAS FANTÁSTICAS:

(TOTAL: 6)

(Núm. 13 - 56 - 91 - 93 - 122 - 141)



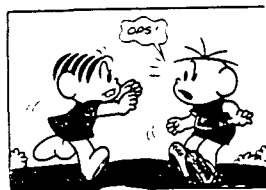
3. MÔNICA O LOS MIEMBROS DE LA PANDILLA CAMBIAN SU TÁCTICA HABITUAL:

(TOTAL: 9)

(Núm. 8 - 24 - 33 - 53 - 55 - 60 - 75 - 84 - 150)



(Hist. nº 55)



4. CON SITUACIONES INESPERADAS O POR AZAR:

(TOTAL: 9)

(Núm. 23 - 44 - 70 - 86 - 106 - 125 - 144 - 149 - 151)

5. CON PELEAS VERBALES:

(TOTAL: 2)

(Núm. 12 - 51)

6. OTROS TIPOS DE SOLUCIONES:

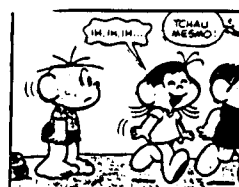
(TOTAL: 5)

(Núm. 19 - 39 - 94 - 116 - 129)

7. EL CONFLICTO NO TIENE SOLUCIÓN:

(TOTAL: 7)

(Núm. 4 - 17 - 32 - 37 - 64 - 90 - 99)



(Hist. nº 64)

9. DECISIONES

En el presente cómic, **Mônica** es la que mayoritariamente toma las decisiones que resuelven los conflictos. Lo hace sola (36 veces) o junto a otros personajes (68 veces). En 36 historietas, otras personas toman las decisiones: los miembros de la pandilla o personajes esporádicos que aparecen en una historia determinada.

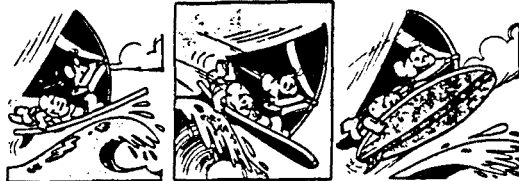
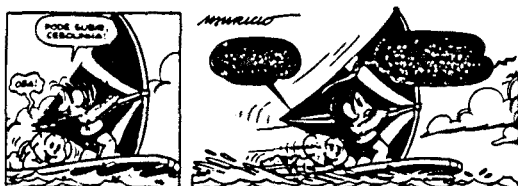
En la relación que se sigue, he enumerado todas las decisiones tomadas a lo largo de las 151 historietas, así como también aquellas en las cuales no se verifica la existencia de las mismas. Es oportuno observar que las decisiones enumeradas son solamente aquellas que deciden la historia.

1. MÔNICA TOMA SOLA LA DECISIÓN EN FUNCIÓN DE:

(TOTAL: 36)

- 1.1. Pelear, sospechar o defenderse de los miembros de la pandilla, de monstruos o animales feroces. (Núm. 2 - 34 - 45 - 65 - 70 - 101 - 147 - 148)
- 1.2. Hacer su voluntad. (Núm. 14 - 31 - 48 - 59 - 128 - 140 - 145)
- 1.3. Ayudar o proteger a sus amigos y a la sociedad. (Núm. 21 - 27 - 63 - 66 - 81 - 91)
- 1.4. Cambiar de imagen. (Núm. 5 - 22 - 40 - 133 - 142)
- 1.5. Dominar la situación en los juegos que participa. (núm. 11 - 32 - 54 - 82)
- 1.6. Proteger y cuidar de la naturaleza. (Núm. 83 - 97 - 105)
- 1.7. Cambiar de estrategia con los chicos de la pandilla. (Nº 55)
- 1.8. Para mostrar que es responsable. (Nº 69)
- 1.9. Para resolver un misterio. (Nº 93)

(Hist. nº 54)



2. MÔNICA Y CEBOLINHA TOMAN JUNTOS LAS DECISIONES EN FUNCIÓN DE:

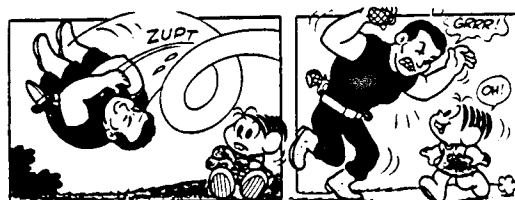
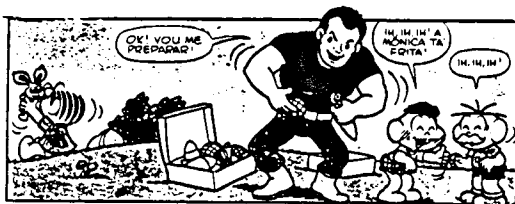
(TOTAL: 15)

- 2.1. Las peleas entre los dos niños. (Núm. 43 - 67 - 68 - 88 - 102 - 127 - 150)
- 2.2. Actuar cómplicitamente. (Núm. 1 - 8 - 38 - 79)
- 2.3. Ayudar a los demás y proteger la naturaleza. (Núm. 29 - 76 - 87)
- 2.4. Participar en juegos (Nº 51)

3. MÔNICA, CEBOLINHA Y CASCÃO TOMAN JUNTOS LAS DECISIONES EN FUNCIÓN DE:

(TOTAL: 9)

- 3.1. Las peleas entre Mônica y los dos chicos. (Núm. 28 - 33 - 100 - 108 - 109 - 110 - 120)
- 3.2. Participar en juegos. (Núm. 60 - 85)



(Hist. nº 108)

4. MÔNICA Y LOS CHICOS DE LA PANDILLA TOMAN JUNTOS DECISIONES FUNCIÓN DE:

(TOTAL: 8)

- 4.1. Luchar contra el poderío de Mônica o para fastidiarla. (Núm. 24 - 39 - 47 - 49 - 71 - 84 - 131)
- 4.2. Ayudar a los demás. (Núm. 58).



(Hist. nº 49)

5. **MÔNICA Y CASCÃO TOMAN JUNTOS LAS DECISIONES EN FUNCIÓN DE:**

(TOTAL: 7)

- 5.1. Peleas entre los dos. (Núm. 30 - 52 - 118 - 138)
- 5.2. Protección a la naturaleza. (Núm. 72)
- 5.3. Ayudar a las personas (Núm. 6)
- 5.4. Pacto entre los dos (Núm. 53)

6. **MÔNICA Y OTROS PERSONAJES TOMAN A LA VEZ LAS DECISIONES EN LA HISTORIA:**

(TOTAL: 29)

- 6.1. **Mônica, Cascão y Magali.** (Núm. 126)
- 6.2. **Mônica y Tití.** (Núm. 124)
- 6.3. **Mônica y Franjinha.** (Núm. 10)
- 6.4. **Mônica y Anjinho.** (Núm. 57)
- 6.5. **Mônica y el dibujante.** (Núm. 77 - 117)
- 6.6. **Mônica y su madre.** (Núm. 15 - 95 - 135 - 143)
- 6.7. **Mônica y su padre.** (Núm. 20 - 46)
- 6.8. **Mônica y un extraterrestre.** (Núm. 16)
- 6.9. **Mônica y los ladrones.** (Núm. 7 - 42)
- 6.10. **Mônica y el perro feroz.** (Núm. 25)
- 6.11. **Mônica y los reyes.** (Núm. 36)
- 6.12. **Mônica y los piratas.** (Núm. 78)
- 6.13. **Mônica y el aprendiz de Kung Fu.** (Núm. 92)
- 6.14. **Mônica y la niña.** (Núm. 96)
- 6.15. **Mônica y el dragón.** (Núm. 114)
- 6.16. **Mônica y las hadas.** (Núm. 141)
- 6.17. **Mônica, Cascão, Cebolinha y la madre de Hamyr** (Núm. 115)
- 6.18. **Mônica, Magali y los raptos.** (Núm. 111)
- 6.19. **Mônica, Magali y Cebolinha.** (Núm. 75)
- 6.20. **Mônica, Cascão, Magali y el bandido** (Núm. 136)
- 6.21. **Mônica, Cebolinha y el ladrón.** (Núm. 130)
- 6.22. **Mônica y el mago.** (Núm. 104)
- 6.23. **Mônica y los bandidos.** (Núm. 103).

(Hist. nº 111)



7. OTROS PERSONAJES TOMAN LA DECISIÓN EN LA HISTORIA:

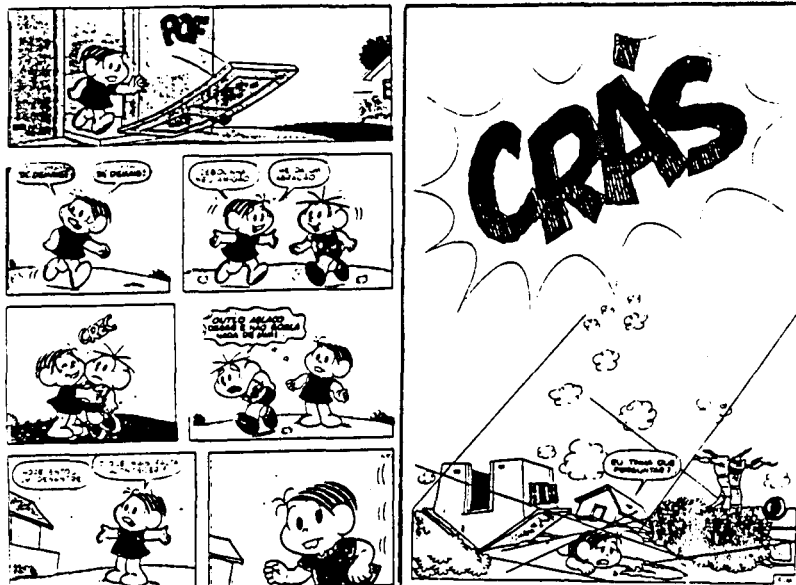
(TOTAL: 36)

- 7.1. **Cebolinha.** (Núm. 12 - 13 - 44 - 74 - 80 - 106 - 107 - 129 - 139)
- 7.2. **Cascão.** (Núm. 41)
- 7.3. **Cascão y Cebolinha** juntos. (Núm. 9 - 61)
- 7.4. Los chicos de la pandilla. (Núm. 90 - 121)
- 7.5. Los padres de **Mônica.** (Núm. 116)
- 7.6. El padre de **Mônica.** (Núm. 146)
- 7.7. **Anjinho.** (Núm. 3 - 18 - 89)
- 7.8. **Franjinha.** (Núm. 56)
- 7.9. **Cebolinha** y el mago. (Núm. 98)
- 7.10. **Cebolinha** y **Sansão.** (Núm. 121)
- 7.11. **Cebolinha** y la reina mala (Núm. 62)
- 7.12. **Cascão** y los delincuentes espaciales. (Núm. 123)
- 7.13. La pandilla y la madre de **Teleluizão.** (Núm. 134)
- 7.14. **Magali.** (Núm. 94 - 99)
- 7.15. El hombre feo. (Núm. 119)
- 7.16. El mayordomo. (Núm. 113)
- 7.17. El dibujante. (Núm. 86)
- 7.18. La madre de **Magali.** (Núm. 132)
- 7.19. Los cocineros. (Núm. 19)
- 7.20. El perrito. (Núm. 26)
- 7.21. Los dueños de la empresa de modas. (Núm. 35)
- 7.22. La bruja buena. (Núm. 50)
- 7.23. El vengador enmascarado. (Núm. 73)

8. NO HAY DECISIONES EN LA HISTORIA:

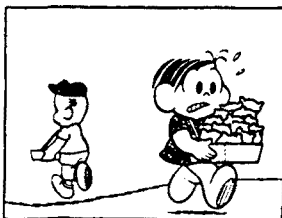
(TOTAL: 11)

- 8.1. El conflicto central no se resuelve. (Núm. 4 - 17 - 37 - 64)
- 8.2. El conflicto se resuelve por azar o por una situación inesperada. (Núm. 23 - 125 - 144 - 149 - 151)
- 8.3. Otras razones. (Núm. 112 - 137)

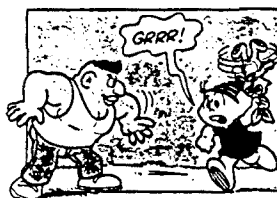


(Hist. nº 37)

9. **Jeremias** - aparece en 2 viñetas (no habla)
(Nº 57 - "Cuando ser fuerte molesta")
10. **Jeremias** - aparece en 2 viñetas (no habla)
(Nº 63 - "Todo por los amigos")



11. **Jeremias** - aparece en 2 viñetas (no habla)
(Nº 73 - "El vengador enmascarado")
12. **Jeremias** - aparece en 17 viñetas (habla en 4)
(Nº 75 - "El plan besucón")
13. **Jeremias** - aparece en 1 viñeta (no habla)
(Nº 78 - "Piratas espaciales")
14. Boxeador y su entrenador - aparecen en 43 viñetas (hablan en 20)
(Nº 79 - "El combate del siglo")



15. **Jeremias** - aparece en 8 viñetas (no habla)
(Nº 84 - "El diario de Mônica")
16. **Jeremias** - aparece en 3 viñetas (habla en 2)
(Nº 88 - "Buscando a Mônica")
17. **Jeremias** - aparece en 2 viñetas (habla en 2)
(Nº 91 - "El mundo al revés")
18. **Jeremias** - aparece en 1 viñeta (no habla)
(Nº 93 - "Más allá de la imaginación")



19. Ladrón en la cárcel - aparece en 3 viñetas (habla en 1)
(Nº 111 - "El rapto de tía Nena")



20. **Jeremias** - aparece en 4 viñetas (habla en 1)
(Nº 119 - "La fórmula del amor")
21. **Jeremias** - aparece en 6 viñetas (habla en 1)
(Nº 120 - "Viejecita simpática")
22. **Jeremias** - aparece en 6 viñetas (no habla)
(Nº 129 - "Los caballeros de la mesa cuadrada")



23. **Jeremias** - aparece en 3 viñetas (habla en 2)
(Nº 137 - "Los tontos")
24. **Jeremias** - aparece en 2 viñetas (habla en 1)
(Nº 141 - "Déjame leer tu pensamiento")



10.2. COMENTARIOS

Como he comentado en un capítulo anterior, muchas de las revistas de cómics presentan personajes negros (o de otras razas) de forma racista y bajo la óptica del colonizador blanco. Éste no es el caso de **Mônica**, pero en esta revista se ignora prácticamente la existencia de la raza negra. A lo largo de las 151 historietas analizadas, solamente en 24 de ellas (o sea un 15%) observamos la presencia de personajes negros con participación en la historia. **Jeremias**, personaje

secundario y miembro de la pandilla, es el principal representante de la raza negra en este cómic. Su función casi se puede resumir en formar parte del escenario de la viñeta y hacer bulto junto a la pandilla. **Jeremias** también lucha contra el poderío de **Mônica**. Nadie le discrimina, se divierte, juega y recibe las palizas de la niña de la misma forma que los demás niños del grupo.

En la historieta N° 23 se verifica la presencia de un hombre negro en la playa jugando, como uno más entre los que se encuentran por allí. En el n° 27 encontramos una viñeta en la que un hombre negro se pelea con un blanco y sin decir nada. En la historieta N°111 hay 3 viñetas con un hombre negro cuyo personaje es un ladrón en la cárcel. Solamente en la historieta N° 79, dos personajes negros aparecen como entrenador y no se verifica ningún tratamiento discriminatorio en relación a ellos.



(Hist.nº79)

De las 5.600 viñetas contenidas en los 24 números de la revista **Mônica** (o sea, en dos años de publicación), contamos apenas 139 viñetas (2,5%) con la presencia de personajes negros y sólo 44 viñetas (0,8%) en las que estos personajes hablan. Pero a excepción de la historia con el boxeador y su entrenador, los personajes negros (principalmente **Jeremias**) en la mayoría de las ocasiones hablan usando monosílabos o onomatopeyas. Por lo tanto, a pesar de no presentarse discriminaciones, considero la escasa presencia de

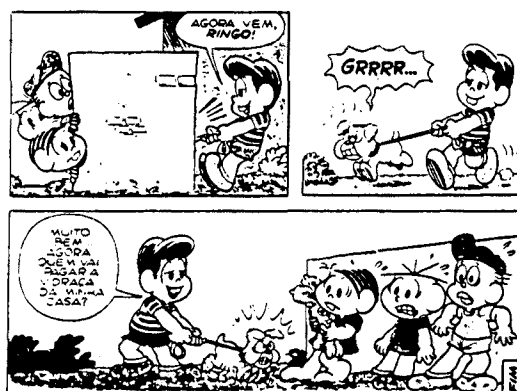
personajes negros una omisión imperdonable, pues Maurício de Sousa ha nacido, vive y realiza su obra en un país cuya población se compone mayoritariamente de negros y mestizos. Nuestra perplejidad sería la misma si encontrásemos una revista de cómics chinos, donde la mayoría de sus personajes tuviesen rasgos y aspectos físicos occidentales.



(Hist. nº 24)

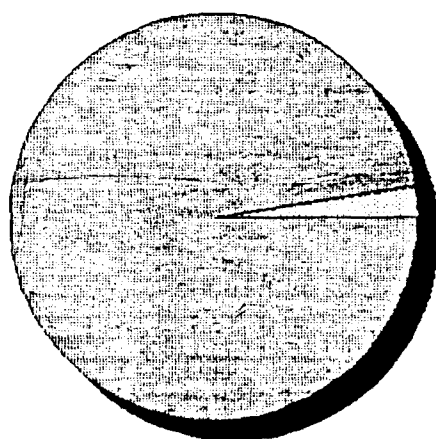


(Hist. nº 49)



(Hist. nº 10)

PRESENCIA DE PERSONAJES NEGROS



PRESENCIA NEGROS
(139 VIÑETAS)

TOTAL 5600

11. LA CLASE SOCIAL EN EL UNIVERSO DE MÔNICA

11.1. COMENTARIOS

A lo largo de las 151 historietas analizadas, tanto **Mônica** como los miembros de la pandilla y demás personajes secundarios (adultos o infantiles) no presentan ningún problema de tipo económico. Los personajes pertenecen a la clase media tradicional o media alta, dentro de los parámetros de la estratificación de la sociedad brasileña. Todos visten y se alimentan bien, no tienen deudas ni la necesidad de pedir dinero prestado, visitan al médico cuando es necesario, como también llevan a sus animales al veterinario. Los niños utilizan el dinero para sus caprichos y sus diversiones. Los adultos lo utilizan para el consumo de bienes necesarios para el mantenimiento de la casa y de la familia.

Los personajes van de vacaciones, no tienen problemas de vivienda (que al parecer es propia), no se quejan del coste de la vida ni de la inflación - hecho muy frecuente en Brasil debido a su inestable economía. Poseen todo aquello que el patrón de vida pequeño burgués clasifica como necesario para el "vivir bien": casa, coche, electrodomésticos, posibilidad de consumo, etc., aunque las viviendas no evidencian lujo alguno.

(Hist. nº 69)



(Hist. nº 16)



El lugar donde vive la pandilla tiene un aspecto de barrio pequeño burgués; nunca se observan problemas de limpieza, contaminación, basura, transportes, etc. Al contrario, todo parece estar muy bien organizado: en los jardines crecen flores, las calles están llenas de árboles, los parques están bien cuidados, no hay atascos de tráfico ni problemas de aparcamiento, en fin, todo funciona "casi perfectamente". Los personajes parecen vivir en una sociedad en la que estos problemas básicos de subsistencia han sido ya superados. Los niños viven sanos y felices y están casi siempre muy limpios (a excepción de **Cascão**, al cual no le gusta ducharse). Al parecer consciente o no - Mauricio ha reproducido el universo que él mismo ha vivido en su infancia: una familia pequeña burguesa de una ciudad próspera del interior de São Paulo, la región más desarrollada del país.

(Hist. nº 113)



(Hist. nº 116)

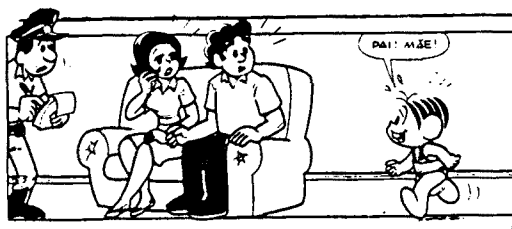


La madre de **Mônica** (así como las de **Cascão** y **Magali**) no desarrollan ninguna actividad profesional, ocupándose únicamente de los trabajos domésticos, mientras que su marido trabaja en una empresa y por lo tanto es el que mantiene a la familia.

Mônica no tiene problemas a la hora de consumir; sus padres no reclaman ni hacen objeciones cuando su hija se cansa de su vestuario y les pide que le compre ropas nuevas, las necesite o no.

De las instituciones que constituyen los pilares de la sociedad burguesa, son tres las que aparecen con mayor frecuencia: la familia, como núcleo social básico, las leyes y normas de conducta y la policía. El núcleo familiar de los personajes, compuesto por padre, madre e hijo, se parece poco a la familia media brasileña. La policía se presenta como una institución eficiente: llega justo en el momento de detener al bandido; defiende y mantiene el orden, la ley y las buenas costumbres. Aparece como protectora de los ciudadanos, es incorruptible y castiga con la cárcel a todos aquellos que no sigan las leyes y normas de conducta, en especial a los ladrones.

(Hist. nº 130)



(Hist. nº 14)

En ningún momento se habla de una religión concreta, pero se percibe una tendencia cristiana católica en la personificación de ángeles, como defensores del bien y diablos como incentivadores de la maldad. El personaje **Anjinho**, miembro de la pandilla, y que es un ángel de verdad, dialoga en ocasiones con Dios, sin la necesidad de intermediarios. Como he comentado anteriormente, la obra de Maurício ha sido criticada por la poca representatividad de la pandilla de **Mônica** con respecto a la realidad brasileña -bastante lejana del bienestar reflejado en las historias. La clase social y el modo de vida de los miembros de la pandilla son los de una parte mínima de la población de Brasil.

(Hist. nº 24)



(Hist. nº 3)

11.2. ACTIVIDADES PROFESIONALES

A continuación, he enumerado los personajes que parecen a lo largo de las 151 historietas desarrollando alguna actividad profesional. A excepción de unos pocos casos, la mayoría aparece en unas pocas viñetas, formando, más bien, parte del escenario. Dos datos me parecen interesantes: la cantidad de veces que la policía se hace presente (13) y los bandidos (7), y las profesiones desarrolladas por mujeres (vendedoras, maniqués, secretarias, empleadas domésticas, pasteleras, taquilleras y acomodadoras de cine).

1. Policías. (Núm. 7 - 14 - 20 - 21 - 42 - 56 - 100 - 111 - 123 - 130 - 136 - 141 - 147)
2. Ladrones y piratas. (Núm. 21 - 42 - 78 - 87 - 111 - 130 - 136)

(Hist. nº 31)



(Hist. nº 78)

3. Dibujante. (Núm. 5 - 17 - 45 - 58 - 86 - 103 - 107 - 117)
4. Vendedor de helados. (Núm. 17 - 21 - 23 - 31 - 49 - 53 - 89)
5. Vendedora en tienda de modas. (Núm. 28 - 35 - 40 - 131)
6. Vendedor de periódico. (Núm. 93 - 94 - 123)
7. Vendedores y vendedoras de verduras. (Nº 19)
8. Vendedor de globos. (Núm. 80 - 128)
9. Vendedor de hamburguesas. (Nº 144)
10. Vendedor en tienda de juguetes. (Nº 96)
11. Dueño de empresa de confección de moda (Nº 35)
12. Modisto. (Nº 35)
13. Maniqués. (Nº 35)
14. Científico. (Núm. 7 - 41 - 56 - 100)
15. Cura. (Núm. 58 - 104 - 113)
16. Veterinario. (Núm. 29 - 135)
17. Médico (Núm. 8 - 135)
18. Farmacéutico (Núm. 22 - 68)



(Hist. nº 41)

(Hist. nº 136)



19. Actor. (Nº 108)
20. Mago. (Nº 107)
21. Cómico. (Nº 6)
22. Locutor de radio. (Nº 7)
23. Câmara de televisão (Nº 7)
24. Secretaria. (Nº 7)
25. Funcionario (Nº 7)
26. Funcionario de la lotería (Nº 104)
27. Funcionarios de la compañía de electricidad. (Nº 109)
28. Conductor. (Nº 116)
29. Cartero. (Nº 108)
30. Vigilante. (Nº 116)
31. Guardia del castillo. (Nº 114)
32. Caballeros. (Nº 129)
33. Camarero. (Núm. 53 - 75)
34. Fontanero. (Nº 46)
35. Cocinero y vendedor de pizzas. (Nº 77)
36. Cocineros. (Nº 19)
37. Empleada doméstica (Nº 41)
38. Mayordomo. (Nº 113)
39. Pastelera. (Nº 111)
40. Taquillera de cine. (Nº 28)
41. Acomodador y acomodadora. (Nº 28)
42. Boxeador. (Nº 79)
43. Entrenador de boxeo. (Nº 79)
44. Maestro de Kung-Fu. (Nº 92)
45. Trabajador del zoológico. (Nº 105)
46. Campesino. (Nº 104)

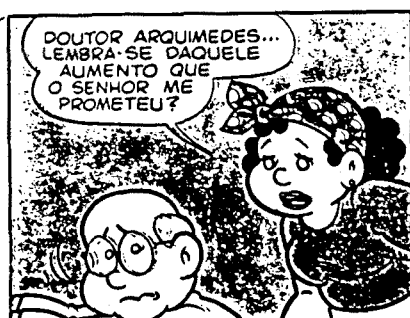


(Hist. nº 16)



(Hist. nº 105)

(Hist. nº 41)



(Hist. nº 111)

(Hist. nº 107)



(Hist. nº 31)

(Hist. nº 93)



(Hist. nº 128)

12. ESTEREOTIPOS SEXUALES

En el presente cómic hemos verificado la presencia de estereotipos sexuales en la temática y en los conflictos de 41 de las 151 historietas y en 110 de ellas no se verifican; sin embargo, encontramos estereotipos masculinos y femeninos presentados en imágenes de algunas viñetas en 29 historietas:

12.1. ESTEREOTIPOS SEXUALES PRESENTADOS EN LA TEMÁTICA CENTRAL Y EN LOS CONFLICTOS:

(TOTAL: 41)

1. Los personajes reproducen la visión tradicional de los cuentos de hadas, donde la mujer espera al príncipe para casarse y ser feliz para siempre. (Núm. 1 - 62)



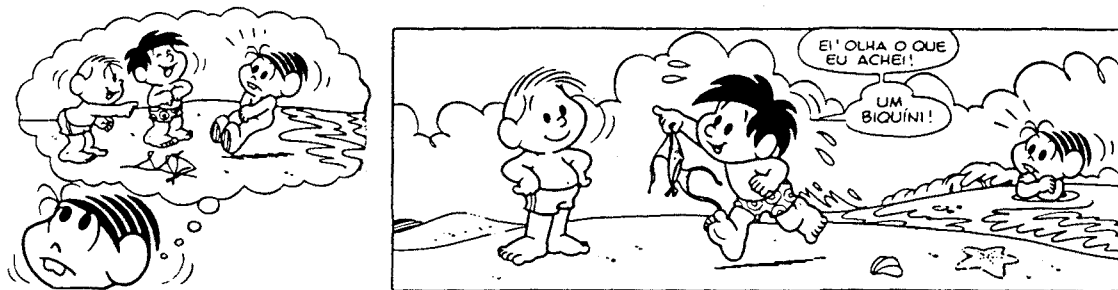
(Hist. nº62)

2. Reproducción del mito de que la fragilidad es una cualidad femenina y la fuerza, masculina. (Núm. 5 - 57)
3. **Mônica** intenta reproducir con Cebolinha la historia de amor con final feliz que ha visto en una telenovela. (Nº 11)

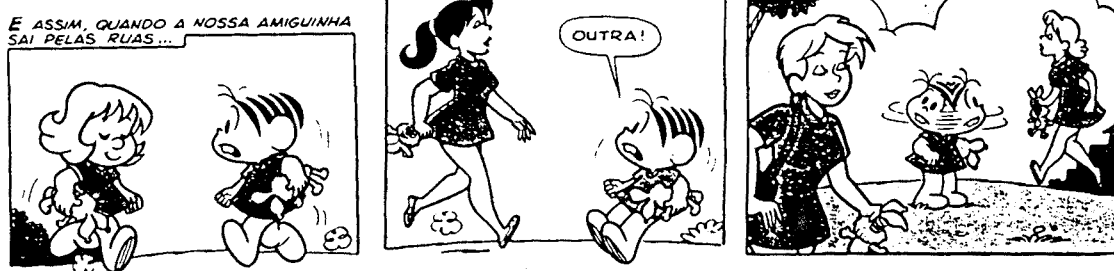


4. La mujer para ser admirada por los hombres debe tener un cuerpo según los rígidos patrones de belleza femenina (Núm. 22 - 133 - 142)

5. Pudor infantil por la desnudez de Mônica. (Nº 23)

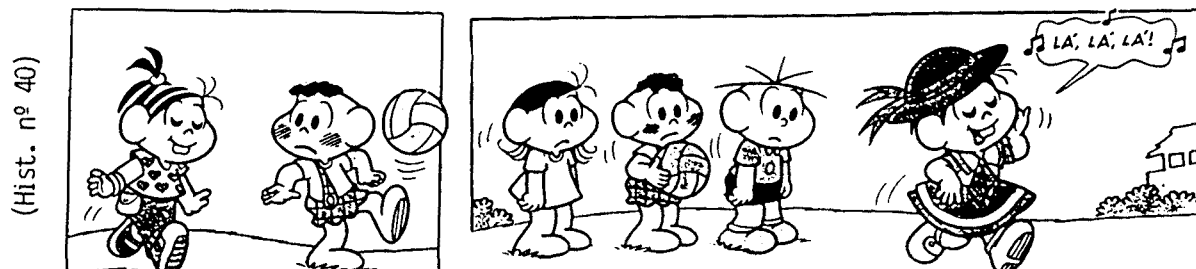


6. Reproducción del engranaje comercial de la moda femenina. (Nº 35)

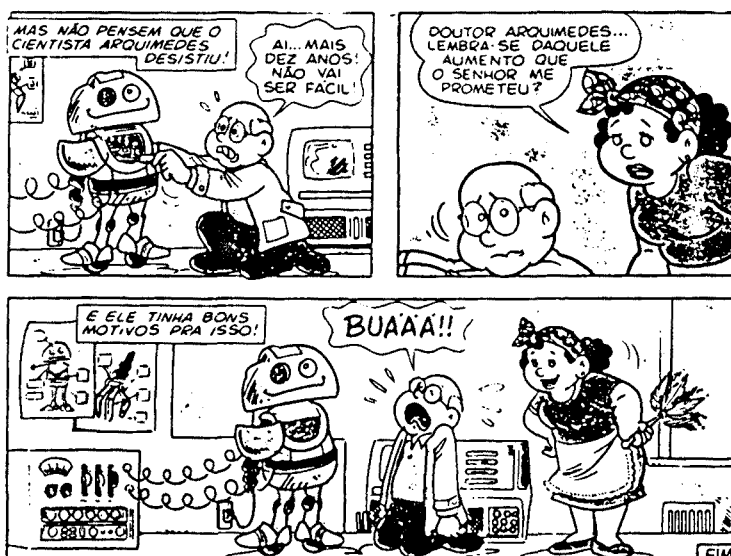


7. La belleza y la feura masculina van asociadas a la maldad y a la bondad respectivamente. (Nº 36)

8. Mônica compra ropas nuevas con el fin de presumir ante los miembros de la pandilla. (Núm. 40 - 131)



9. El científico inventa un robot doméstico para que no tenga que escuchar más las reclamaciones y peticiones de aumento de sueldo de su empleada. (Nº 41)

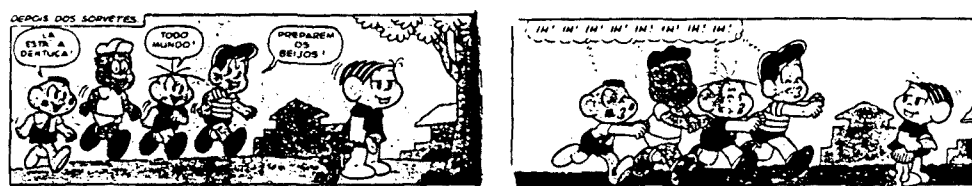


10. Reproducción del mito que las niñas son mucho más miedosas que los niños con respecto a pequeños animales. (Núm. 43 - 90 - 95 - 148)



(Hist. n°43)

11. Los niños intentan utilizar la seducción masculina como forma de controlar a Mônica. (Núm. 49 - 75)



(Hist. n°49)

12. Reproducción del estereotipo entre ser una mujer muy buena o muy mala. (Nº 50)
13. **Mônica** rechaza a **Cascão** porque asocia el amor con la limpieza y al niño no le gusta ducharse. (Nº 52)
14. Los niños se enamoran de **Mônica** cuando ella utiliza su seducción femenina. (Nº 55)
15. Representación de una boda pequeño burguesa tradicional. (Nº 58)

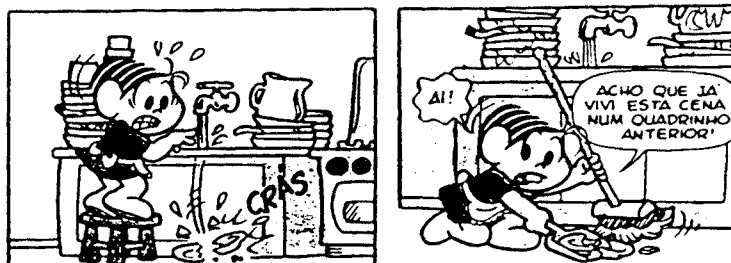


16. Función de la madre de cuidar y preocuparse por los problemas de sus hijos. (Nº 59 - 116)

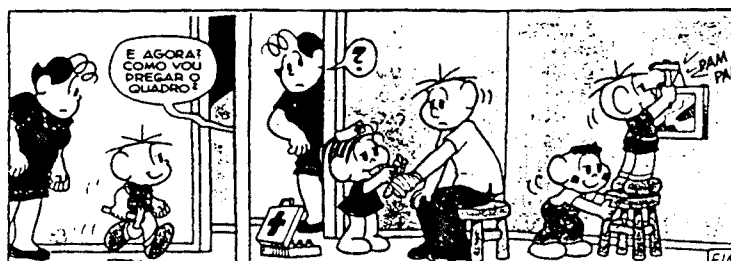


(Hist.nº59)

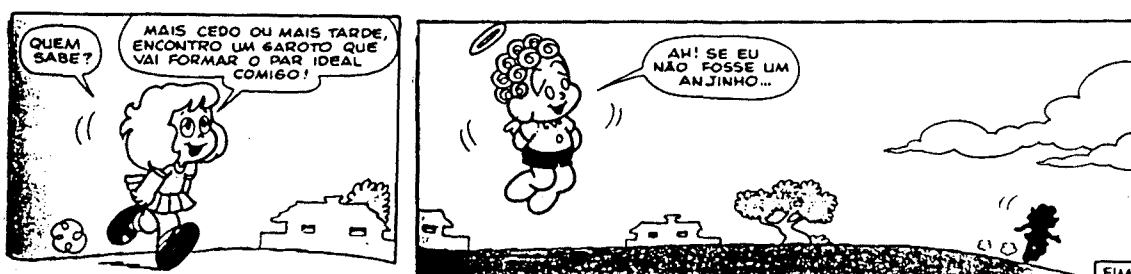
17. **Mônica** rechaza la división sexual de los juegos infantiles con el argumento que las mujeres ya poseen un papel distinto en la sociedad. Pero reproduce el papel del que domina. (Nº 60)
18. **Mônica** se vuelve pasiva a la hora de conquistar a un chico, reforzando el mito de que es el hombre el que debe tomar la iniciativa. (Nº 67)
19. Presión social sobre el cuerpo femenino: ser una mujer gorda es mucho más grave que ser un hombre obeso. (Nº 68)
20. Para **Mônica**, ser una mujer adulta significa reproducir el papel de su madre, o sea, ser una ama de casa tradicional. (Nº 69)



21. Tener los dientes grandes está fuera de los patrones de belleza (femeninos o masculinos) convencionales. (Nº 73)
22. Tradicionalmente, escribir un diario sobre acontecimientos cotidianos ha sido considerado como una actitud típicamente femenina. (Nº 84)
23. **Mônica** juega a enfermera (función tradicionalmente considerada como femenina), mientras que los chicos hacen de carpinteros (función considerada como masculina). (Nº 85)



24. El amor de **Kátia** por **Anjinho** (que es un ángel pero está caracterizado com un personaje masculino) está prohibido porque según dicen, los ángeles no tienen sexo. (Nº 89)



25. La profesión de la tia Nena es hacer dulces, función tradicionalmente designada a la mujer. (Nº 111)



26. Mônica rechaza las funciones domésticas tradicionales de la mujer, y por ello pierde su pretendiente, que huye de ella. (Nº 114 - 129)



27. Mônica sólo consigue seducir a los chicos por el efecto de una poción mágica. (Nº 119)
28. Reproducción del mito que dar cariño es una actitud femenina y jugar con un muñeco es poco masculino. (Nº 122)



29. Reproducción del mito de la necesidad de la protección masculina sobre la mujer. (Nº 124)
30. Refuerzo del mito de la exagerada curiosidad femenina. (Nº 141)



12.2. NO SE VERIFICAN ESTEREOTIPOS SEXUALES PRESENTADOS EN LA TEMÁTICA CENTRAL Y EN LOS CONFLICTOS:

(TOTAL: 110)

(Núm. 2 - 3 - 4 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 - 37 - 38 - 39 - 42 - 44 - 45 - 46 - 47 - 48 - 51 - 53 - 54 - 56 - 61 - 63 - 64 - 65 - 66 - 70 - 71 - 72 - 74 - 76 - 77 - 79 - 80 - 81 - 82 - 83 - 86 - 87 - 88 - 91 - 92 - 93 - 94 - 96 - 97 - 98 - 99 - 100 - 101 - 102 - 103 - 104 - 105 - 106 - 107 - 108 - 109 - 110 - 112 - 113 - 115 - 117 - 118 - 120 - 121 - 123 - 125 - 126 - 127 - 128 - 130 - 132 - 134 - 135 - 136 - 137 - 138 - 139 - 140 - 143 - 144 - 145 - 146 - 147 - 149 - 150 - 151)

12.3. ESTEREOTIPOS SEXUALES PRESENTADOS EN IMÁGENES

También se nota la presencia de estereotipos sexuales presentados en las imágenes de algunas viñetas, en 29 historietas. Son sobre todo mujeres cuidando a sus hijos o realizando actividades profesionales tradicionalmente femeninas o domésticas.

(TOTAL: 29)

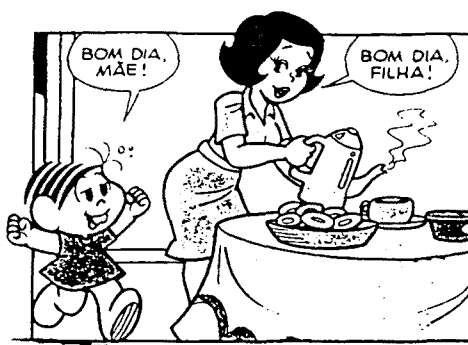
(Núm. 2 - 6 - 7 - 13 - 15 - 16 - 22 - 24 - 28 - 34 - 35 - 40 - 41 - 48 - 62 - 65 - 84 - 93 - 95 - 97 - 100 - 115 - 117 - 124 - 131 - 132 - 134 - 135 - 142).



(Hist. nº 2)



(Hist. nº 6)

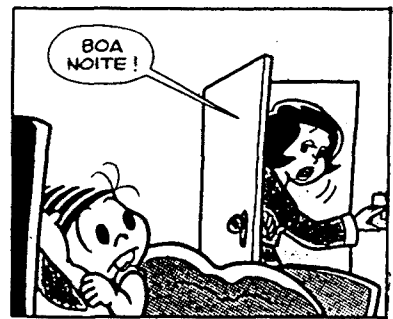


(Hist. nº7)

4



(Hist. nº13)



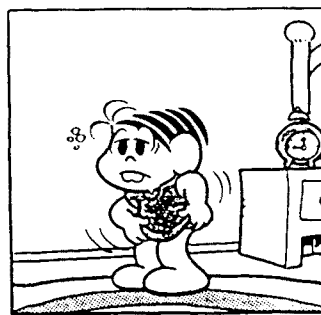
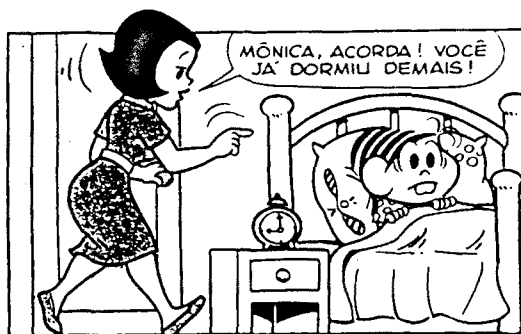
(Hist. nº15)



(Hist. nº16)

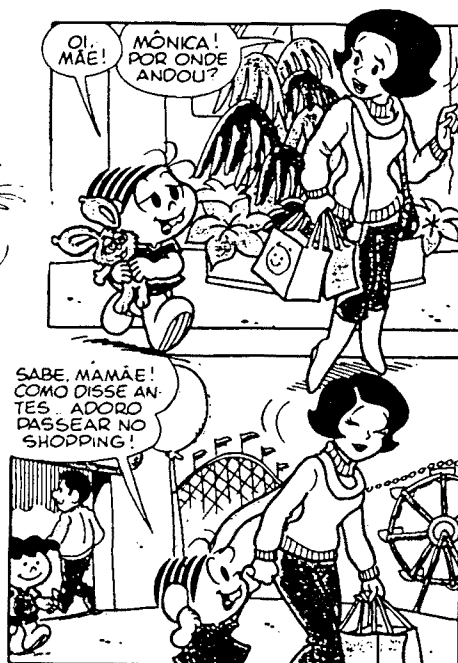


(Hist. nº22)

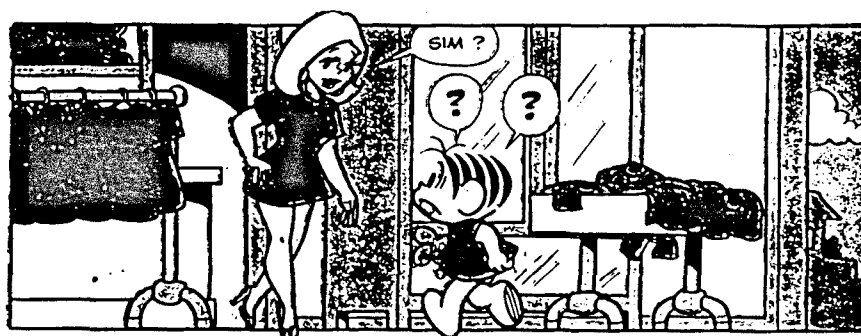


(Hist.nº24)

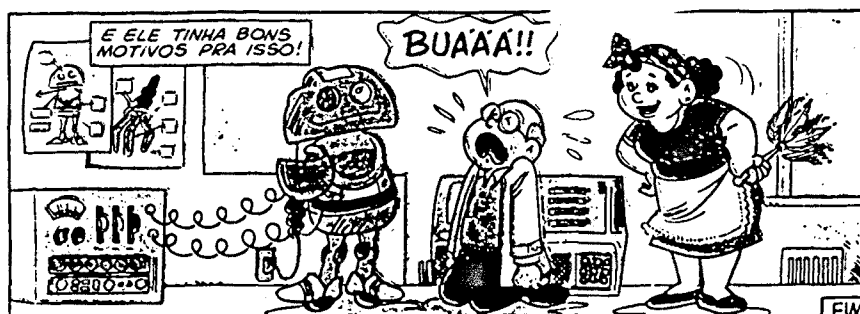
43



(Hist.nº28)



(Hist.nº35)



(Hist.nº41)



(Hist. nº48)



(Hist. nº62)



(Hist. nº65)

Mas não foi possível! A minha mãe me tirou da cama rapidinho!



(Hist. nº84)



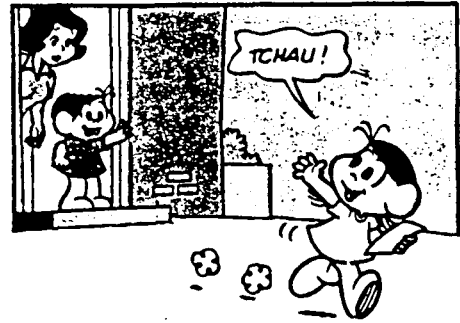
(Hist. nº93)



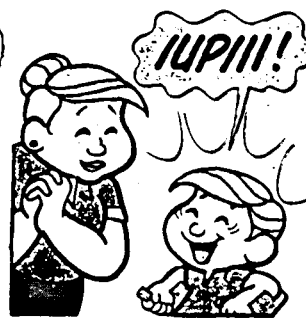
(Hist. nº95)



(Hist. nº97)



(Hist. nº100)



(Hist. nº115)

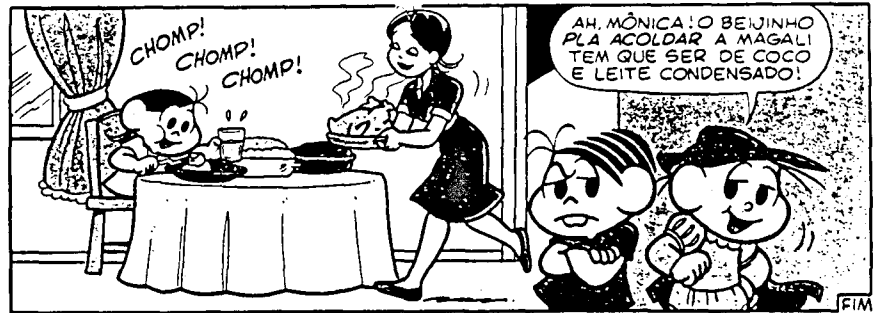
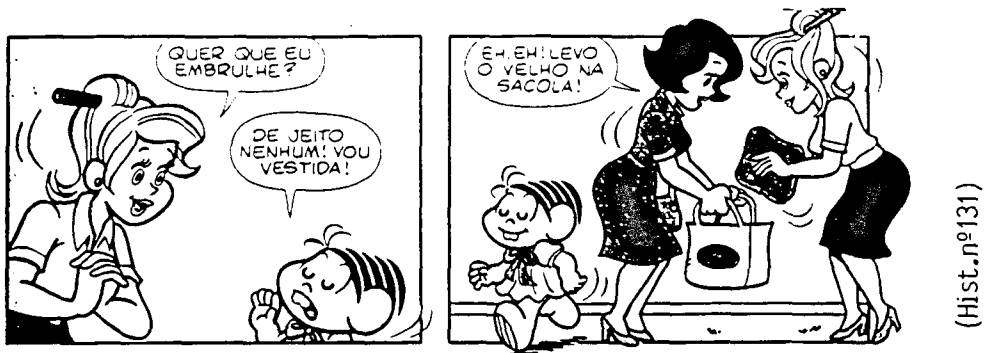


(Hist. nº117)



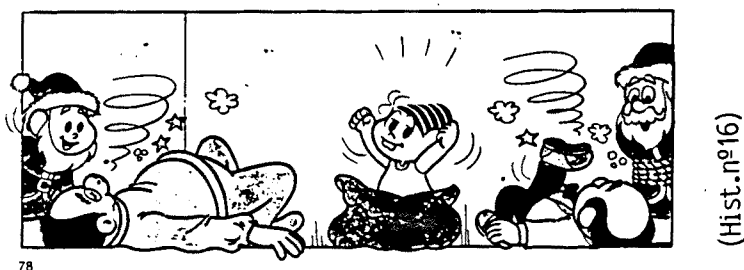
(Hist. nº124)

FIM



12.4 COMENTARIOS

El telón de fondo del cómic de **Mônica** es de carácter sexual o sea, la lucha entre niños y una niña que disputan el liderazgo de una pandilla de barrio. Mejor dicho, el intento -siempre frustrado- del sexo masculino en derribar al líder actual del grupo, que es del sexo femenino. En lo que se refiere exclusivamente a la temática central y conflictos presentados, en 105 historietas no se verifica la presencia de estereotipos discriminatorios con respecto al sexo. Encontramos 46 historietas con la presencia de estereotipos sexuales explícitos. En otras 26, esta situación ha sido detectada solamente en las imágenes.



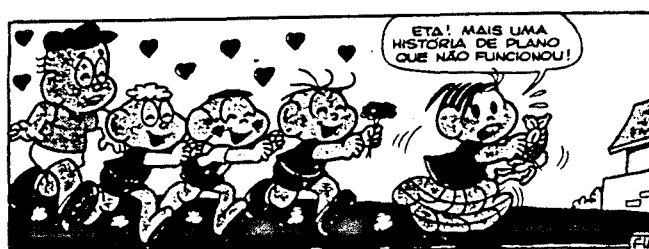
Nos encontramos ante un caso atípico, o sea, una pandilla compuesta en su mayoría por chicos y que está capitaneada por una chica poseedora de una fuerza física invencible -característica que sólo suelen tener los superhéroes masculinos.



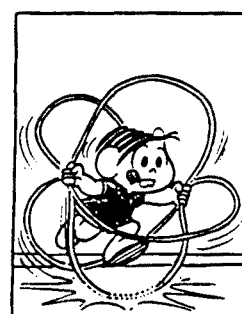
A pesar de la corta edad de los personajes en cuestión, hay un juego implícito de seducción entre los chicos de la pandilla y su líder. Por un lado, los primeros utilizan esta seducción como forma de dominar

a **Mônica**, sin conseguirlo nunca. Por otro lado, la niña intenta ser admirada y deseada por ellos, y en estas ocasiones, utiliza el "modelo femenino tradicional de seducción": la fragilidad, la vanidad, la exhibición, etc. En realidad, hay un juego amoroso entre **Mônica** y **Cebolinha**, explicitado mucho más por los celos de uno respecto al otro, y por el hecho de que los dos mantienen entre sí una relación de complicidad mucho más estrecha que con los otros miembros del grupo. La niña incluso sueña y tiene pesadillas con él.

(Hist.nº55)



Mônica, al no tener un cuerpo ni una apariencia física dentro de los patrones tradicionales de belleza femenina, vive fuertemente presionada por las ofensas continuas de los niños, tales como "gordinflona, dentona y bajita". La niña, acomplejada por ello, intenta cambiar de vez en cuando su imagen haciendo régimen para adelgazar, comprando ropas nuevas o incluso pidiendo al dibujante que cambie su apariencia física. Pero los chicos de la pandilla tienen el cuerpo y la altura más o menos parecidos al de **Mônica**; tampoco son guapos, dentro del patrón de belleza tradicional masculino, pero este hecho no les trae problemas ni complejos.



(Hist.nº22)

Mônica por un lado rechaza el papel tradicional designado a las chicas: es una niña superactiva, anda por espacios públicos, se relaciona con amigos, participa en aventuras de la misma manera que decir, lleva una vida muy poco doméstica y sumisa. Cuando pide a sus pretendientes (el dragón y **Cebolinha**) realizar tareas domésticas, ellos huyen y desisten de casarse con ella. ¿La revista de **Mônica** podría considerarse como un cómic feminista?. Es evidente que no, porque, por otro lado, nuestra protagonista reproduce actitudes asignadas como tradicionalmente femeninas: intenta seducir (pero sin tomar la iniciativa en una relación amorosa) a los chicos, juega a papás y mamás, cuida de su muñeco como si fuera su hijo y realiza tareas domésticas para mostrar a su madre que es una persona adulta y responsable. También manifiesta el deseo de tener un hermano mayor para que la proteja y manifiesta miedo a pequeños animales, aunque tenga una fuerza física capaz de enfrentarse a toda la pandilla, a animales feroces y a bandidos peligrosos. El feminismo no propone un intercambio de papeles (la mujer dominando al hombre), sino que las personas no sean discriminadas por el sexo, sean hombres o mujeres. En su intento de no reproducir una niña tradicional y sumisa al hombre, **Mônica** cae en el otro extremo y reproduce el papel del que domina y oprime porque posee la fuerza física.



(Hist.nº124)

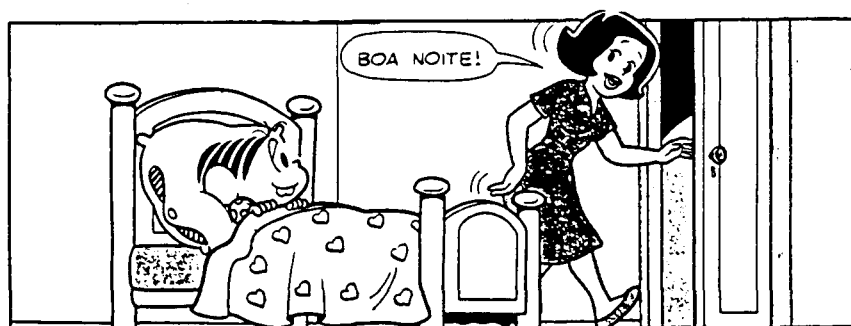


(Hist.nº60)



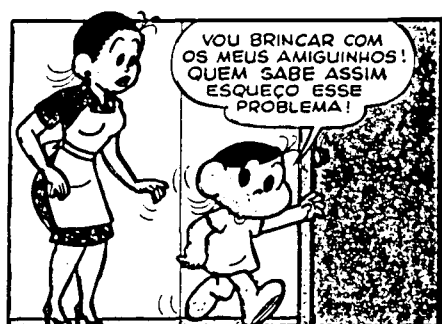
(Hist.nº49)

Las mujeres adultas en esta historieta, son o bien brujas y hadas, o bien madres, que cuidan la casa, al marido y a sus hijos (véase el apartado sobre la relación de **Mônica** con sus padres). Eventualmente aparecen algunos personajes realizando actividades profesionales tradicionalmente femeninas, como tía **Nena**, que hace dulces, la empleada del científico y algunas dependientas en las tiendas de moda femenina.

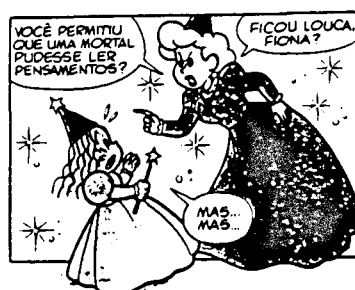


(Hist. nº2)

24



(Hist. nº117)



(Hist. nº141)

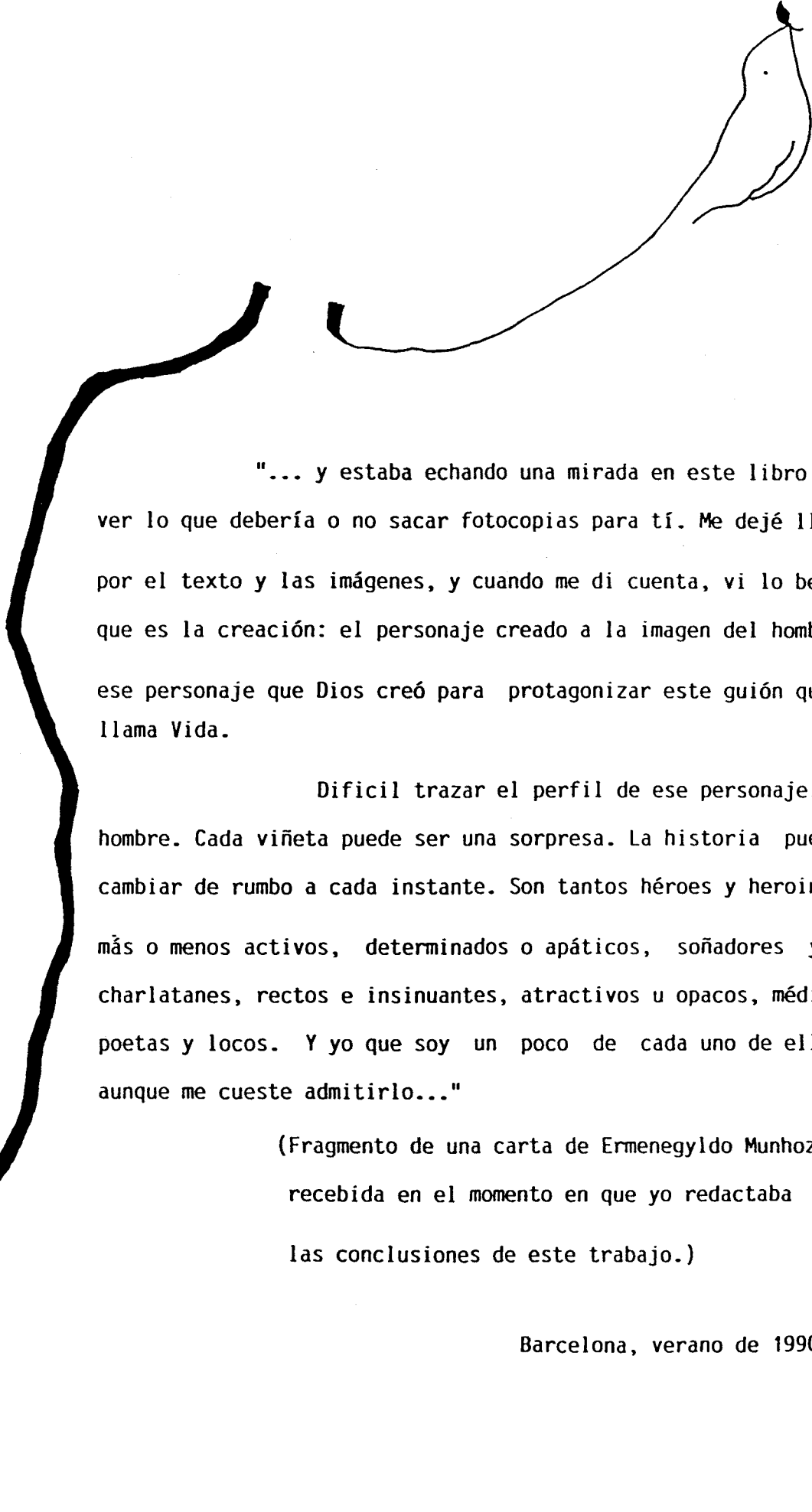


(Hist. nº35)

A TURMA DA MÔNICA O RAPTO DA TIA NENA



(Hist. nº111)



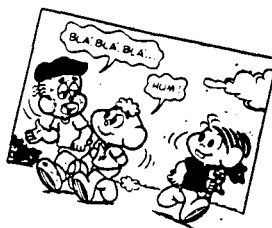
"... y estaba echando una mirada en este libro para ver lo que debería o no sacar fotocopias para tí. Me dejé llevar por el texto y las imágenes, y cuando me di cuenta, vi lo bello que es la creación: el personaje creado a la imagen del hombre, ese personaje que Dios creó para protagonizar este guión que se llama Vida.

Difícil trazar el perfil de ese personaje, el hombre. Cada viñeta puede ser una sorpresa. La historia puede cambiar de rumbo a cada instante. Son tantos héroes y heroínas, más o menos activos, determinados o apáticos, soñadores y charlatanes, rectos e insinuantes, atractivos u opacos, médicos, poetas y locos. Y yo que soy un poco de cada uno de ellos, aunque me cueste admitirlo..."

(Fragmento de una carta de Ermenegildo Munhoz, recibida en el momento en que yo redactaba las conclusiones de este trabajo.)

Barcelona, verano de 1990

13. PALABRAS FINALES



Mônica Nº 22, Editora Globo, 1988

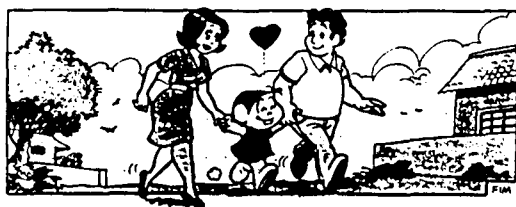
Esta tesis ha sido realizada con la finalidad de reflexionar sobre el papel educativo de los cómics infantiles y observar la existencia o no de la reproducción de estereotipos sexuales de los personajes en las historietas. Este trabajo pretende ser un punto de partida para futuras investigaciones sobre el tema y una propuesta de reflexión a todas las personas preocupadas con la repercusión de los **mass-media** en el público infantil.

Es evidente que las conclusiones de este trabajo se refieren exclusivamente a dos años de publicación de la revista **Mônica**. Pero los números publicados anterior y posteriormente a los 24 meses analizados no presentan grandes cambios en la línea de conducta del personaje y su entorno. La necesidad de limitar el universo de esta investigación doctoral no permite hacer deducciones generalizadas. Pero seguramente nos da una panorámica de la realidad sobre los contenidos sexistas incluidos en muchas de las revistas de cómics para niños: unas más, otras menos.

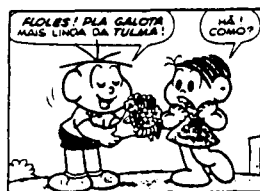
Como hemos podido constatar en los datos de las conclusiones, **Mônica** es la estrella máxima de su revista. Es la protagonista central de las historias, vive aventuras tanto en los espacios públicos como en los privados, domina en las relaciones con los demás, crea y soluciona los conflictos y toma decisiones.

Por un lado, **Mônica** es conservadora cuando reproduce la visión tradicional de la sociedad dividida en clases, raza y sexo. Creo que Maurício de Sousa es un dibujante preocupado con su papel en la formación de su público lector: niños y jóvenes. Pero a veces exagera cuando reproduce un mundo ficticio donde la bondad siempre vence a la maldad, y que ser bueno es mejor que ser malo. Al transmitir, en algunas de sus historietas, la visión tradicional respecto al sexo (masculino o femenino), la revista **Mônica** puede inducir a la formación de comportamientos estereotipados en las relaciones hombre-mujer. EL personaje domina a través de la fuerza física: propone inconscientemente un cambio de papeles donde ahora la mujer domina al hombre. Tampoco era la intención del autor crear un cómic feminista y reivindicativo.

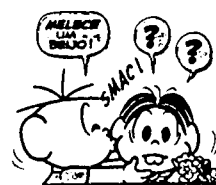
Por otro lado, creo que el éxito de **Mônica** en Brasil no se debe únicamente al aparato publicitario a su alrededor. La Pandilla de **Mônica** tiene enamorados a millones de niños, jóvenes (e incluso adultos) brasileños, que agotan sus revistas y cintas de vídeo, y que hacen colas para ver sus películas o sus espectáculos teatrales. **Mônica** es la heroína principal de los cómics brasileños en la actualidad y su personaje se conoce de norte a sur del país.



Mônica Nº 26, Editora Globo, 1989



Mônica Nº 20, Editora Globo, 1988



Mônica Nº 19, Editora Globo, 1986



Mônica Nº 15, Editora Globo, 1988

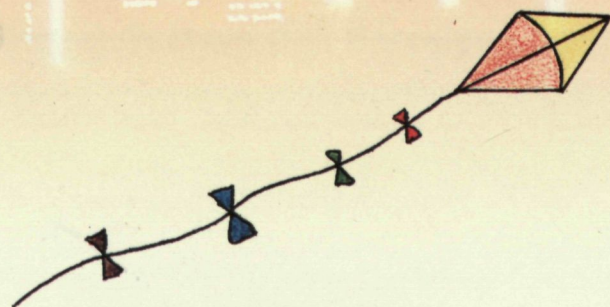
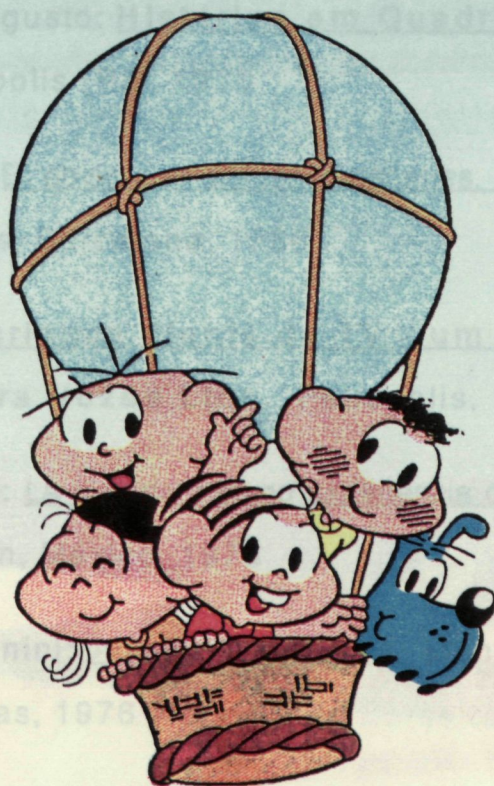


Lo que más me gusta en el trabajo de Maurício es la capacidad de hacer señas a sus lectores, imaginar y vivir de forma sana el aspecto lúdico y la fantasía. **Mônica** y su pandilla transmiten ternura, simpatía y alegría al reproducir las aventuras y juegos de los niños.

Desde el momento en que nacemos (o aún antes), empezamos a recibir informaciones que contribuirán en la formación de nuestra manera de ver y estar en el mundo. Los cómics (y otros medios), además de los aparatos ideológicos como la familia y la escuela, contribuyen en la formación educativa de los niños. Educan bien o mal, más o menos, pero educan. Son transmisores de ideología y, por lo tanto, afectan a la educación de su público lector. Los niños están menos protegidos y más sujetos a las influencias de los **mass-media**. Determinados medios (como el cómic) y muchos de los juegos infantiles están más dirigidos al entretenimiento y a la diversión. Pero estos elementos también forman parte del proceso educativo. A través de un juego aparentemente inocente, o de una divertida historieta, también se transmiten conceptos ideológicos de una determinada visión del mundo.

Tanto la familia como la escuela, pueden (y deben) promocionar la lectura crítica de las historietas existentes en el mercado, como también incentivar la creación de cómics críticos, tanto por parte de editores, dibujantes y guionistas como por los propios niños.

Al terminar este trabajo, reafirmo mi interés y preocupación en seguir investigando en este tema. Los medios de comunicación de masas deben tener en consideración el respeto al público infantil y contribuir para una formación que lo lleve a ser una persona crítica, creativa, alegre y libre de prejuicios. No deben olvidar la ternura, la fantasía y la capacidad de soñar tan propias de los niños.



VI) BIBLIOGRAFIA CONSULTADA



A. LIBROS

- . Acevedo, Juan: Para hacer historietas, Editorial Popular, Madrid, 1987
- . Albero, Magda Andrés: La televisión didáctica, Editorial Mitre, Barcelona, 1984
- . Anselmo, Zilda Augusto: Histórias em Quadrinhos, Editora Vozes, Petrópolis (RJ), 1975
- . Barthes, Roland: El obvio y lo obtuso -imágenes, gestos, voces-, Ediciones Paidós, Barcelona, 1986
- . Bastos, Laura: A criança diante da TV - um desafio para os pais Editora Vozes Ltda., Petrópolis, 1988
- . Baur, Elisabeth K.: La historieta como experiencia didáctica, Editorial Nueva Imagen, México, 1978
- . Belloti, Elena Gianini: A favor de las niñas, Monte Avila Editores, C.A., Caracas, 1976
- . Buitoni, Dulcília H. Schroeder: Mulher de papel, Edições Loyola, São Paulo, 1981
- . Cagnin, Antonio Luis: Os Quadrinhos, Editora Ática, São Paulo, 1975, págs. 178-236

- . Cirne, Moacy: Bum! A explosão criativa dos quadrinhos, Editora Vozes Ltda., Petrópolis (RJ), 1970
- . Cirne, Moacy: A linguagem dos Quadrinhos - O Universo Estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa, Editora Vozes Ltda., Petrópolis (RJ), 1975
- . Cirne, Moacy: Para ler os quadrinhos - Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada, Editora Vozes Ltda., Petrópolis (RJ), 1975a
- . Cirne, Moacy: Uma introdução política aos quadrinhos, Edições Achiamé Ltda., Rio de Janeiro, 1982
- . Cirne, Moacy: História e crítica dos quadrinhos brasileiros, Fundação Nacional de Arte - FUNARTE y Editora Europa, 1990
- . Colectivo: Como hacemos nuestros comics, Editorial Fontanella, Barcelona, 1980
- . Coma, Javier: Los comics: un arte del siglo XX, Editorial Guadarrama S.A., Barcelona, 1978
- . Coma, Javier: Del gato Félix al gato Fritz - Historia de los comics, Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1979
- . Coma, Javier y Gubern, Román: Los comics en Hollywood. una mitología del siglo, Plaza y Janés Editores, Barcelona, 1988
- . Diéguez, J. L. Rodríguez: El comic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1988

- . Dorfman, Ariel y Jofré, Manuel: **Super-Homem e seus amigos do peito**, Editora Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1978
- . Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand: **Para leer al pato Donald - comunicación de masa y colonialismo**, Siglo Veintiuno Editores, México, 1987
- . D'Ors, Juan E.: **Tintín, Hergé... y los demás**, Ediciones Libertarias, Madrid, 1988
- . Eco, Umberto: **Apocalípticos e integrados**, Editorial Lumen, Barcelona, 1988.
- . Eco, Umberto: **Como se hace una tesis - Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura**, Editorial Gedisa S.A., Barcelona, 1989
- . Ferro, João Pedro: **História da Banda Desenhada Infantil Portuguesa - Das origens até ao ABCzinho**, Editorial Presença, Lisboa, 1987
- . Freire, Paulo: **Educação e Mudança**, Editora Paz e Terra S.A., São Paulo, 1988
- . Garreta, Nuria y Careaga, Pilar: **Modelos masculino y femenino en los textos de EGB**, Instituto de la Mujer, Ministerio de Cultura, Madrid, 1987
- . Gasca, Luis y Gubern, Román: **El discurso del comic**, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, 1988
- . Gubern, Román: **Literatura de la Imagen**, Salvat Editores, Barcelona, 1974

- . Gubern, Román: Comunicación y Cultura de Masas, Ediciones Península, 1977
- . Gubern, Román: El lenguaje de los comics, Ediciones Península, 1979
- . Gubern, Román: La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea, Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1987
- . Hodge, Bob y Tripp, David: Los niños y la televisión, Editorial Planeta S.A., Barcelona, 1988
- . Izquierdo, María Jesús: La, los, les (lis/lus): el sistema sexo / género y la mujer como sujeto de transformación social, **Edicions de les dones**, Barcelona, 1983
- . Lao, Meri Franco: Música Bruja - La mujer en la música, Icaria Editorial S.A., Barcelona, 1980
- . Luyten, Sônia M. Bibe: O que é história em quadrinhos, Editora **Brasiliense S.A.**, São Paulo, 1987
- . Marmori, Giancarlo: Iconografía femenina y publicidad, Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1977
- . Marny, Jacques: Sociologia das histórias aos quadrinhos, **Livraria Civilização Editora**, Porto, 1970
- . Masotta, Oscar: La historieta en el mundo moderno, Ediciones Paidós Ibérica S.A., Barcelona, 1982
- . Mattelart, Michèle: Mujeres e industrias culturales, Editorial Anagrama, Barcelona, 1982

- . Michel, Andrée: Fuera moldes. Hacia una superación del sexismo en los libros infantiles y escolares, **Edicions de les Dones**, Barcelona, 1987.
- . Miranda, Orlando: Tio Patinhas e os mitos da comunicação, **Summus Editorial Ltda.**, São Paulo, 1978
- . Moreno, Amparo: El arquetipo viril protagonista en la historia, **Edicions de les dones**, Barcelona, 1986
- . Moreno, Montserrat: Como se enseña a ser niña: el sexismo en la escuela, **Icaria Editorial S.A.**, Barcelona, 1986
- . Moya, Alvaro de: Shazam!, **Editora Perspectiva S.A.**, São Paulo, 1977
- . Noselia, M^a de Lourdes Chagas Deiró: As belas mentiras - a ideologia subjacente aos textos didáticos, **Editora Moraes**, São Paulo, 1981
- . Oliveira, Paulo de Salles: Brinquedo e Indústria Cultural, **Editora Vozes Ltda.**, Petrópolis, 1986
- . Pi, Jordi: La creació d'histories, **Edicions Pleniluni S.A.**, Alella, 1988
- . Propp, Vladimir: Morfologia del cuento, **Editorial Fundamentos**, Madrid, 1987
- . Ramírez, Juan Antonio: El comic femenino en España - Arte sub y anulación, **Editorial Cuadernos para el Diálogo S.A.**, Madrid, 1975
- . Renard, Jean-Bruno: A banda desenhada, **Editorial Presença Ltda**, Lisboa, 1981

- . Silva, Diamantino da: Quadrinhos para quadrados, Editora Bels S.A., Porto Alegre, 1976
- . Silva, Silvano A. Bezerra: A reclusão da pedagogia e a pedagogia da reclusão., Edições U.F.P.B., João Pessoa, 1989
- . Steimberg, Oscar: Leyendo historietas - Estilos y sentidos en un "arte menor", Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1977
- . Subirats, Marina y Brullet, Cristina: Rosa y Azul - La transmisión de los géneros en la escuela mixta, Instituto de la Mujer, Ministerio de Cultura, Madrid, 1988
- . Teixeira, Luiz Monteiro: A criança e a televisão - amigos ou inimigos?, Edições Loyola, São Paulo, 1985
- . Toral, José L. Corzo: Leer periódicos en clase - una programación para E.G.B., Medias. Adultos y Compensatoria, Editorial Popular, Madrid, 1989
- . Tubau, Ivan: El humor gráfico en la prensa del Franquismo, Editorial Mitre, Barcelona, 1987
- . Zilberman, Regina (organización) y otros: A produção cultural para a criança, Mercado Aberto Editora e Propaganda Ltda., Porto Alegre, 1984



VI. B. REVISTAS Y PERIÓDICOS



- . Alberdi, Inés y Escario, Pilar: "Las nuevas tecnologías: repercusiones sobre la situación de la mujer", Revista Mujeres, Instituto de la Mujer, MEC, nº 11, abril / mayo, Madrid, 1986.
- . Balaguer, María Luisa: "La publicidad y los niños", Revista Mujeres, nº 15, Instituto de la Mujer, Ministerio de Cultura, Madrid, diciembre de 1986, págs. 8-11
- . Bartollí, Jaume: "Tintín fa seixanta anys", Revista Xarxa nº14 Xarxa Cultural S.A., Barcelona, enero de 1989
- . Bleichmar, Emilce Dio: "Maternidad de los 80 - Cómo dar a luz a una generación no sexista", Revista Mujeres, nº 13, Instituto de la Mujer, Ministerio de Educación, Madrid, septiembre/octubre de 1986, págs. 12-13
- . Calazans, Flavio: "Para entender a história em quadrinhos", Revista de Comunicação e artes, nº 16, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1986, págs. 195-204
- . Castellanos, Marlenis y Salazar, Amarelis Vasquez: "Estudio preliminar sobre las revistas juveniles femeninas", Revista Comunicación, nº 48, Estudios Venezolanos de Comunicación, Caracas, 1985, pág. 65-73

- . Cirne, Moacy: **"A hora e a vez de Maurício de Sousa"**, Revista de Cultura Vozes, nº 10, diciembre, Rio de Janeiro, 1970a

- . Cirne, Moacy: **"Quadrinhos infantis brasileiros: uma breve leitura"**, Revista Cultura, edición especial conmemorativa del Año Internacional del Niño, Ministerio de Educación y Cultura, Brasilia, 1979, págs. 31-37

- . Coma, Javier: **"Comics en manos femeninas"**, Colección "Comics clásicos y modernos", suplemento especial de El País, nº21 1988, págs. 321-336

- . Comisión del CIESPAL, OEA, RADIO NEDERLAND, y FUNDACION EBERT: **"Comunicación para niños: conclusiones y sugerencias"**, Revista Chasqui, nº 16, CIESPAL, Quito, Oct/Dic 1985, págs. 72-82

- . Comisión para el mejoramiento de los derechos de la mujer: **"¡Auxilio, socorro!...¡Sálvame! - Los estereotipos de la mujer en la televisión"**, Revista nº 8, publicada por la Comisión para el mejoramiento de los derechos de la mujer, Santurce (Puerto Rico), junio de 1977

- . Dorfman, Ariel: **"Evaluación del desarrollo de la lectura crítica en la Latinoamérica"**, en entrevista a la Revista Chasqui nº 15, CIESPAL, Quito, julio/septiembre de 1985, págs. 9-13

- . Gassió, Xavier: **"Heroínas de papel"**, Revista de la Vanguardia Dominical, 12 de marzo, Barcelona, 1989: 69-79.

- . Goetzinger, Annie: "No para nosotras", colección "Comics clásicos y modernos", suplemento especial de El País nº21 Barcelona 1987, pág. 336
- . Ibáñez, Francisco: "Paso a Mortadelo y Filemón", en entrevista y reportaje de Carmen Fernández, El Periódico Dominical, nº 122, marzo 1987, Barcelona, págs. 1-17
- . Luyten, Sônia M. Blbe: "**Quadrinhos estrangeiros no mercado nacional**", Revista Comunicação e sociedade, nº 3, julio, Cortez e Editora, São Paulo, 1980, págs. 42-49
- . Menezes, Jairo: "Un mundo mágico con color latino", Revista Brasil Cultura, nº 58, Embajada de Brasil en Argentina, Buenos Aires, diciembre de 1986, págs. 36-40
- . Monzón, Daniel: "Galería de heroínas del comic - Ellos las prefieren dibujadas", Revista Fotogramas, nº 1754, Comunicación y Publicaciones S.A., Barcelona, julio y agosto de 1989, págs. 129-132
- . Nomez, Nain: "La historieta en el proceso de cambio social, un ejemplo: de lo exótico a lo rural", Revista de Comunicación y Cultura, nº 2, Editorial Nueva Imagen, México, págs. 109-136
- . Pareja, Reynaldo: "El nuevo contenido temático del cómic", Revista Chasqui, nº 16, octubre/diciembre, CIESPAL, Quito, 1985, págs. 24-27



- . Pérez, María: "¿Es la historieta comunicación y cultura de masas?", Revista de Ciencias Sociales, marzo/octubre, nº 27 y 28, Universidad de Costa Rica, Costa Rica, 1984, págs. 107-115

- . Pérez, María: "**Mass Media** frente a **Mass Media** - La Historieta como trabajo y el trabajo crítico de la historieta", Revista de Ciencias Sociales, nº 30, Universidad de Costa Rica, Costa Rica, diciembre de 1985, págs. 29-59

- . Picó, Isabel y Alegría, Idsa: "El texto libre de prejuicios sexuales y raciales", Revista El Sol, nº 2, Universidad de Puerto Rico y Asociación de Maestros de Puerto Rico, Hato Hey (P.R.), 1983

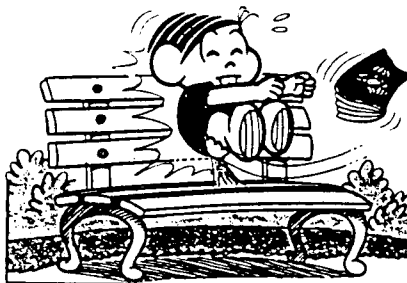
- . Santamaría, Carles: "El Comic más allá de las viñetas", Revista Penthouse, nº 143, Editorial Formentera, S.A., Barcelona, febrero de 1990, págs. 44-47

- . Sendón, M^a Victoria: "Reflexiones - La imagen de la mujer en la cultura contemporánea", Revista Mujeres, nº 15, Instituto de la Mujer, Ministerio de Cultura, Madrid, diciembre de 1986, págs. 27-34

- . Sodré, Muniz: "**Publicidade e racismo**", Revista Comunicação e Sociedade, nº 11, Editora Liberdade, São Paulo, junio de 1984, págs. 23-34

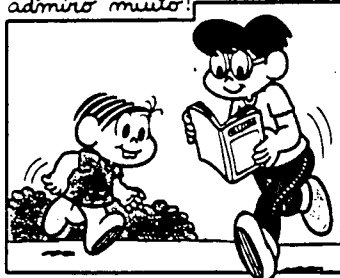
- . Sohl, Wlamir: "**O novo Boom dos quadrinhos**", Revista Manchete, nº 1954, Bloch Editores S.A., Rio de Janeiro, septiembre de 1989, págs. 68-75

. sin firmar: "O dono da turma", entrevista con Maurício de Sousa,
Revista Isto É, São Paulo, enero de 1984, págs. 40-44

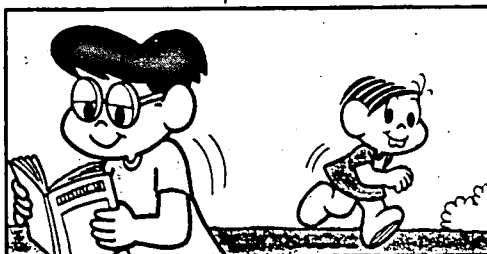


Mônica Nº 33, Editora Globo, 1989

O Ze Luis é um amigo que
 admiro muito!



Sem dúvida, é o mais inteligente da
 turma! Está sempre lendo um livro!



Mônica Nº 21, Editora Globo, 1988

57

NA PÁGINA SEGUINTE...



Mônica Nº 20, Editora Globo, 1988





Mônica Nº 32. Editora Globo, 1989

VI. C. OTRAS FUENTES DE DATOS

- . Bonilla, Ruth Silva: "Los niños frente a los medios de comunicación social: reflexiones preliminares", trabajo presentado en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Puerto Rico, Rio Piedras (P.R.), noviembre de 1987
- . Junior, Lino Rodrigues Lima: "**Quem é Mônica - análise psicológica dos quadrinhos de Maurício de Sousa**", trabajo final de la asignatura de Periodismo IV del curso de Comunicación Social de la Universidad de São Paulo, São Paulo (sin fecha).
- . **Dones dibuixants de còmics**: Mesa redonda organizada por el "7º Saló Internacional del Còmic de Barcelona", Departamento de Cultura de la **Generalitat** de Cataluña, Barcelona, mayo de 1989
- . Encuentros y discusiones mantenidas con Román Gubern (profesor de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Autónoma de Barcelona) en Barcelona, de octubre de 1988 a noviembre de 1990
- . Entrevistas con el prof. Moacyr Cirne, del Departamento de Comunicación Social de la **Universidade Federal Fluminense** y autor sobre diversos libros sobre cómics en Brasil, Rio de Janeiro, septiembre de 1989

- . Entrevista con la Srta. Mayra Cristina da Silva, responsable del Departamento Internacional de la **Maurício de Sousa Produções - M.S.P.**, São Paulo, agosto de 1989
- . Entrevista con el dibujante Maurício de Sousa, en la sede central de la **M.S.P.**, São Paulo, agosto de 1989
- . Visita a los departamentos de la sede central de la **M.S.P.**, São Paulo, agosto de 1989
- . Publicaciones diversas y material de promoción de la **M.S.P.**
 - . Cuaderno conmemorativo de los 30 años de carrera del dibujante
 - . "El mundo mágico de Mônica", proyecto educativo
 - . Folleto con la descripción de los personajes
 - . Carteles
 - . Videos
 - . Folletos con datos del dibujante
- . Revista Mônica, del octubre de 1987 a septiembre de 1989 (nº10 al 33), **Editora Globo**, São Paulo
- . Revista Imprensa, nº 7, **Felling Editorial Ltda**, marzo de 1988, págs. 94-95
- . Anuário Estatístico do Brasil, **Fundação do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE**, Rio de Janeiro, 198, págs. 73 y 666
- . Diccionario de la Lengua Española, Real Academia Española, Madrid, 1970



Este trabajo de investigación empezó a brotar y a madurar en la primavera de 1987, siendo finalmente terminado cuando ya caían las hojas del otoño de 1990.

Ha sido reflexionado en algunos lugares en que, por razones profesionales, académicas y sentimentales, estuve en estos últimos años: Bellaterra, Barcelona, Madrid, Amer, Rosas, Blanes, Rio de Janeiro, São Paulo, João Pessoa, Lindlar y Colonia.





Servei de Biblioteques

Reg. 200-696

Sig. _____

Ref. 12500

PROF. M.^a REGINA SARAIVA MENDES
c/. Riera San Miguel, 70, 1.^a, 3.^a
08006-Barcelona (Espanya)

