

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS PUBLICIDADE E TURISMO

YASMIN LOPES POSSANI

AS CRÔNICAS DE WESLEY COMO ESPELHO DA BRASILIDADE
Uma análise da cultura popular brasileira

SÃO PAULO

2021

YASMIN LOPES POSSANI

AS CRÔNICAS DE WESLEY COMO ESPELHO DA BRASILIDADE

Uma análise da cultura popular brasileira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Heliodoro Teixeira Bastos Filho

SÃO PAULO

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Possani, Yasmin Lopes
AS CRÔNICAS DE WESLEY COMO ESPELHO DA BRASILIDADE.:
Uma análise da cultura popular brasileira / Yasmin Lopes
Possani; orientador, Heliodoro Teixeira Bastos Filho. -
São Paulo, 2021.
62 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Programa
de Pós-Graduação em / Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Quadrinhos. 2. Webcomics. 3. Brasilidade. I.
Teixeira Bastos Filho, Heliodoro. II. Título.

CDD 21.ed. -
302.2

YASMIN LOPES POSSANI

AS CRÔNICAS DE WESLEY COMO ESPELHO DA BRASILIDADE
Uma análise da cultura popular brasileira

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Heliodoro Teixeira Bastos Filho

Orientador

Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro

Examinador

Prof. Octavio Novaes de Oliveira

Examinador

AGRADECIMENTOS

A minha família, que me apoiou durante todo esse trabalho, obrigada por me segurar durante esse processo.

A meu orientador, Dorinho, muito obrigada pelo tempo, apoio e cuidado.

A todos os meus professores que me ajudaram a chegar até aqui, deixo meu eterno agradecimento.

E obrigada a todos os artistas que publicam seus trabalhos na internet, suas publicações me inspiram e deixam o meu dia mais leve.

“It's in everyday, ordinary scenery,
where I discover the extraordinary.”

Hayao Miyazaki

Resumo

Este trabalho tem como objetivo analisar as webcomic brasileiras lançadas no período de 2016 a 2021, publicadas em redes sociais e que tratam de assuntos da realidade brasileira. Serão analisadas as referências culturais utilizadas pelos cartunistas, assim como as influências e visões de mundo que podem ter colaborado para a criação dos personagens, buscando criar associações entre a realidade e a ficção. No início, será apresentada uma breve contextualização, esclarecendo pontos da brasiliade que venham a ser interessantes para a pesquisa, seguida de uma breve introdução do histórico das histórias em quadrinhos e do comportamento do brasileiro na internet. Parte-se para a análise, que será realizada com base em pesquisas da área e métodos comparativos-reflexivos, com o objetivo de compreender a perspectiva do cartunista Wesley Mercês, criador de As Crônicas de Wesley, saga de quadrinhos selecionada como foco de análise deste trabalho.

Palavras Chave: Webcomics, Histórias em Quadrinhos, Brasiliade, As Crônicas de Wesley

Abstract

This work aims to analyze the Brazilians webcomics released in the period from 2016 to 2021, published on social networks and deals with Brazilian reality. The cultural references used by cartoonists will be analyzed, as well as the influences and worldviews that may have contributed to the creation of the characters, seeking to create associations between reality and fiction. At the beginning, a brief contextualization will be presented, clarifying points of Brazilianness that may be interesting for research, followed by a brief introduction of the history of comic books and the behavior of Brazilians on the internet. The analysis follows, which will be carried out based on research in the area and comparative-reflective methods, with the aim of understanding the cartoonist's, Wesley Mercês perspective, creator of the "As Crônicas de Wesley, comic book saga selected as the focus of analysis of this monography."

SUMÁRIO

1. Introdução	10
2. História e cultura popular	11
2.1 Formação do povo	11
2.2 Comportamento e Cultura	13
3. O Mundo em Quadrinhos	21
3.1 Surgimento	21
3.2 O humor brasileiro	23
4. Brasileiros e a Internet	30
4.1 Primeiros passos na rede	30
4.2 A era dos memes	32
5. Quadrinhos na Web	38
5.1 No Mundo	38
5.2 As Crônicas de Wesley	41
6. Considerações Finais	59
Referências Bibliográficas	61

1. Introdução

A internet tornou-se, nas últimas décadas, um elemento essencial para a comunicação e criação de novas artes. No caso das histórias em quadrinhos, observamos o surgimento das webcomics, que são geralmente publicadas apenas no meio virtual e possuem uma estética e abordagem de assuntos distintas das tradicionais tirinhas de jornais, ou mesmo dos gibis.

Neste trabalho, buscamos focar nas webcomics que justamente fogem do estilo tradicional e abordam assuntos referentes à cultura brasileira, para isso o cartunista escolhido como foco da pesquisa é Wesley Merces, criador de “As Crônicas de Wesley”. Essa escolha deu-se devido ao encaixe nos critérios preestabelecidos, além do grande volume de conteúdo presente na internet, uma vez que ele está há quase 10 anos nesse meio. Outro fator que colaborou para a escolha foi a criação do personagem “Capitão Brasil”, com grande quantidade de conteúdo publicado com esse personagem, que se enquadra perfeitamente nos objetivos deste trabalho.

Será realizada uma análise dos quadrinhos publicados pelo cartunista, buscando observar os elementos culturais presentes neles, além das nuances de comportamento e personalidade dos personagens presentes e como elas se relacionam com o comportamento e tendências do brasileiro na internet, além da visão que o cartunista possui sobre o próprio indivíduo brasileiro.

2. História e cultura popular

2.1 Formação do povo

Para compreender melhor o processo cognitivo envolvido na criação dos quadrinhos brasileiros, antes é preciso compreender a brasiliade em si, e suas manifestações. Para entendermos as questões que nos unificam como sociedade e como cultura, é necessário levar em consideração a formação do próprio povo, os processos de colonização do país, as miscigenações que ocorreram, as ideologias predominantes, dentre outros fatores. Contudo, para não nos estendermos nesse tópico, visto que não é o objetivo desse trabalho, traçaremos apenas os principais pontos que nos servirão como base para a real pesquisa.

Começando pelo processo de colonização, nos séculos XV e XVI, quando a coroa portuguesa partiu em busca do péríodo africano, para manter sua lucratividade comercial com as índias, é criado também o pretexto de exploração e busca por novas terras, busca de ouro e pedras preciosas.

Num segundo movimento, se expandiram pelos mares, lançando-se em guerras de conquista, de saqueio e de evangelização sobre os povos da África, da Ásia e, principalmente, das Américas. Estabeleceram, assim, os fundamentos do primeiro sistema econômico mundial, interrompendo o desenvolvimento autônomo das grandes civilizações americanas. Exterminaram, simultaneamente, milhares de povos que antes viviam em prosperidade e alegria, espalhados por toda a terra com suas línguas e com suas culturas originais. (RIBEIRO, 2015. p. 65)

A civilização portuguesa, ao chegar ao Brasil, se clamou superior àquelas que aqui já existiam e assumiram uma posição de poder, impondo sua religião e sua cultura aos povos que encontraram, exercendo sua dominação e utilizando das terras aqui presentes para o seu benefício, sendo com o extrativismo vegetal, criação de latifúndios para o plantio ou a mineração.

Nesse início de formação do país, houve o entrelaçamento de traços da cultura indígena com a cultura europeia portuguesa, com a

clara preponderância da segunda. Forma-se assim um dos primeiros traços para a formação de uma brasilidade: a união de culturas diferentes sob a dominação de outra.

Seguindo nossa linha cronológica, encontramos agora a segunda etnia que contribui para a formação do Brasil como o conhecemos. Com a criação das lavouras de açúcar e, posteriormente, o café, é necessária uma mão-de-obra barata, que realize o trabalho que o colonizador não se sujeita a realizar. Assim, intensifica-se a vinda de escravos africanos para o Brasil, para servir aos colonizadores realizando os trabalhos braçais indesejados.

Esse fluxo de importação de escravos deu-se devido à crescente necessidade da instituição católica de aumentar seus fiéis, já que a Reforma Protestante colocou em xeque o domínio da Igreja na Europa. Assim, os indígenas, que não foram dizimados no processo de exploração das novas terras, foram submetidos ao processo de catequização da igreja e deixaram de ser a principal mão-de-obra disponível, criando a necessidade de escravos africanos.

Novamente a cultura europeia branca se clama superior e cria medidas de apagamento cultural das raízes africanas dos escravos trazidos, por meio do batismo com um novo nome português, proibição de práticas das crenças nativas, entre outras. Mesmo com os processos de resistência dos povos africanos, como a criação de quilombos, a criação de um estereótipo de beleza e de comportamento, também agem como processo de opressão dessas diferentes culturas.

Houve ainda, durante os séculos XIX e XX, os processos de migração de outros povos para o Brasil, com a criação da iniciativa de embranquecimento da população. Medidas como ofertas de trabalho em lavouras ou pequenas terras para plantio próprio serviram de grande incentivo para que outros povos europeus migrassem para o Brasil. As guerras mundiais que ocorreram em grande parte da Eurásia no século XX também colaboraram para

esse processo migratório, incentivando não só os povos europeus, mas também os asiáticos, principalmente do Japão.

Negros africanos, brancos europeus e indígenas brasileiros são os três principais formadores do povo brasileiro como ele existe hoje. A miscigenação ocorrida nos anos de Brasil Colônia e a forma com que ela se deu criou a base para a sociedade que temos hoje, com as consequências do processo, como a marginalização da população negra, o apagamento dos povos indígenas e a supremacia branca ainda presente na sociedade em geral.

A partir desse ponto, torna-se possível analisar os elementos presentes na brasiliade em si.

Não é, pois, generalizando observações de indivíduos, mas analisando o meio natural e, mais do que este, o meio humano, as instituições e a evolução histórica e social de cada povo, que se torna possível reconstituir, ao menos nos elementos fundamentais, o seu caráter, (...) (AZEVEDO, 1971. p. 103)

A personalidade da sociedade, as expressões culturais, as formas de pensamento racional e expressão artística foram criados e evoluindo de acordo com os processos e mudanças que ocorreram na nossa formação como país. Ao analisar esse processo de formação, torna-se possível identificar e aprofundar os estudos dos traços que marcam o comportamento “tipicamente” brasileiro.

2.2 Comportamento e Cultura

Algumas formas de comportamento e de pensamento são de comum partilho entre diversos brasileiros, a primeira que iremos analisar são as questões raciais, a presença dos movimentos de resistência que os negros escravizados criaram têm consequências que ainda podem ser vistas nos dias de hoje, gerando não apenas um senso de coletividade e, ainda, resistência, mas também uma maior relevância dentre outras pautas raciais discutidas atualmente.

Dentre essas pautas raciais está a questão da marginalização da população negra, sendo excluída da sociedade e de oportunidades

de trabalho mesmo após a abolição da escravatura. Essa população migra para as periferias da cidade, sendo submetida a condições precárias de trabalho e à miséria, e, por consequência dessa precarização, há um aumento da violência urbana no decorrer dos anos.

Os altos níveis de criminalidade, existentes na maioria das grandes cidades brasileiras, são reflexo da nossa formação colonial. A marginalização da população de baixa renda cria diversos problemas sociais e colabora para o aumento dos índices de violência.

Não surpreende, pois, que ao tentar dar conta da criminalidade, especificamente, estas formulações tenham de postular como uma das consequências da operação do sistema urbano a elaboração de uma subcultura geradora da criminalidade. (COELHO, 1978. p. 152)

Ou seja, as condições criadas pela própria sociedade são a causa dos altos índices de criminalidade presente nas regiões urbanas, em paralelo, há ainda a culpabilização por parte da própria sociedade com aqueles que estão na situação de miséria.

Essa parcela marginalizada da população viu-se sem opções de trabalho e de ascensão social, sendo submetida à miséria e à invisibilidade perante o governo, que não investe em educação, saúde e oportunidades de emprego para esses indivíduos. Dessa forma, a própria brasiliade existente nessa população, mais especificamente o “jeitinho brasileiro”, cria formas de obter sustento para toda a comunidade marginalizada, seja através do tráfico ou do uso da violência para se obter os recursos necessários

Com a alta frequência de certas formas de crimes, acabou-se criando um estereótipo para essas situações, um pensamento já bastante aceito no meio popular, criado como estratégia de identificação dessas situações. Um exemplo bastante difundido na internet atualmente é o famoso “dois caras em uma moto”, frase utilizada para citar situações recorrentes em que dois indivíduos em uma moto realizam um assalto relâmpago a pedestres. Com a frequente ocorrência desse padrão, acabou-se criando um

estereótipo para identificar possíveis assaltantes, como visto na figura 1, aqui representado no meio das webcomics

Figura 1



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Nessa webcomic observamos, no primeiro quadrinho, a presença de diversos monstros sentados ao redor de uma fogueira, possivelmente em um acampamento; é possível identificar pelos quadrinhos dois e três que o personagem que está sentado no tronco está contando uma história de terror, típico programa noturno de acampamentos segundo diversos filmes americanos.

Em seguida, há uma inserção do elemento tipicamente brasileiro, já que o ponto que gera medo nos outros personagens é o quinto quadrinho, em que é revelada a presença de dois indivíduos em uma moto, causando reações de medo e espanto em todos os outros monstros que ouviam a história. Dessa forma, notamos que a

situação descrita é vista como aterrorizante na mentalidade popular, a ponto de amedrontar até mesmo monstros.

A situação descrita no quadrinho pode ser analisada como uma espécie de estereótipo, que já foi internalizado em grande parte da população brasileira, de forma que os pedestres ficam mais atentos a situações semelhantes para evitar serem assaltados. Existem diversas situações que já são de conhecimento popular no Brasil, uma vez que ocorrem com tamanha frequência que a própria população é capaz de identificá-la de maneira rápida e criar alternativas para escapar de possíveis perigos. Um outro exemplo seria o estereótipo de vestimenta, que, apesar de ser parte de um preconceito social, tornou-se amplamente difundido por ser uma ferramenta de identificação de indivíduos pertencentes a comunidades mais pobres.

Na tira abaixo, é possível observar esse preconceito, uma vez que a personagem identifica o possível sequestrador por meio de sua aparência, quando, na realidade, trata-se do namorado da outra personagem. Essa ideia preconcebida parte de uma denominação popular, o chamado “Zé Droginha”, que seria um indivíduo que se veste de forma semelhante à do personagem abaixo, geralmente pertencendo a classes sociais menos privilegiadas, sendo uma figura associada ao tráfico de drogas, seja pelo real pertencimento a ele ou por associação a indivíduos que pertencem.

Figura 2



Disponível em: www.facebook.com/PerdaD'Tempo

A questão da identificação pelas roupas dá-se devido à diferença na tendências entre as classes sociais, já que a moda vista na grande mídia não é acessível a essa população; a partir desse ponto de exclusão, esses indivíduo acabam criando as próprias tendências dentro das comunidades, que acabam se espalhando, seja através de elementos culturais, como o funk, ou por hierarquia social de popularidade.

A inclusão por meio do consumo pode ser um dos significados por trás daquele cifrão, já que o surgimento do funk ostentação coincide com um aumento do acesso ao crédito pelas camadas populares brasileiras. Bens materiais antes exclusivos das classes mais abastadas passam a fazer parte do imaginário de periferia. A exibição de carros de luxo, objetos em ouro, roupas e outros pode ser considerada uma metáfora da ascensão social e de um prestígio que extrapola os limites do subúrbio. (SCHERRER, 2015, p. 2)

A cultura da ostentação, promovida pela ascensão da popularidade dos bailes funk, criou esse estereótipo de diferenciação pelos bens de consumo, já que há diferenças culturais sobre as marcas que são sinônimo de luxo para classes altas e baixas, junto do já presente preconceito enraizado na cultura

brasileira de que pessoas que moram em favelas, por consequência pertencentes a classes mais baixas, são bandidos, de forma que essa expressão cultural é associada de forma negativa na mentalidade da população em geral.

Além dos estereótipos e das relações apresentadas acima, outro ponto da brasiliade a ser analisado é a questão linguística, as formas de expressão idiomática e a ação determinante dessa na construção da brasiliade do indivíduo e também do senso de pertencimento regional. Nas histórias em quadrinhos, foco deste trabalho, observa-se a transcrição de termos da linguagem falada para os balões de fala dos personagens, criando uma sensação de realismo maior para a figura, além de uma conexão com o próprio leitor através da sensação de familiaridade.

O uso de gírias e expressões populares é comum nessas situações, uma vez que contribuem para a caracterização do personagem, além de atribuir uma entonação e até uma percepção de voz para ele. O uso de regionalismos é um exemplo que pode ser citado, utilizado principalmente para caracterizar personagens caipiras, como o Chico Bento. Por meio de uma escrita que busca se assemelhar a linguagem falada, tendo como foco a pronúncia da região do personagem e não a norma culta, pode haver também a inserção de gírias, que podem ou não fazer parte do regionalismo.

[...] Conforme observado nos verbetes dos dicionários, as gírias são espécies de “códigos secretos” para um determinado grupo manter interações. Nesse sentido, há uma grande diferença entre gírias e regionalismos, por exemplo, uma vez que estes estão demarcados por regiões linguístico-geográficas e aquelas não [...]. Evidentemente, uma gíria pode também ser um regionalismo, não há impedimento; contudo, os sentidos construídos e os objetivos do seu uso, com certeza, serão diferentes (VALADARES, 2011, p. 30-31).

Ou seja, o uso em conjunto dessas ferramentas permite ao autor ou cartunista criar uma comunicação realista com o seu leitor, uma vez que não há estranhamentos com as atitudes e trejeitos do personagem, fator que pode diminuir o nível de identificação com a história e, consequentemente, o gosto por ela e suas continuações.

Na tira abaixo, temos o personagem Capitão Brasil, que será estudado de forma mais aprofundada no decorrer desse trabalho. Nela observamos que as falas do personagem foram pensadas de acordo com os regionalismos presentes nos grupos periféricos da cidade do Rio de Janeiro. O uso de adaptações nas palavras para indicar esse pertencimento pode ser visto nos termos "aê", "Chega aí" e "tô com uns"; em conjunto com o uso incorreto das concordâncias, como no caso de "uns bagulho", que demonstra um modo popularesco de construção de frases, geralmente relacionadas a um ambiente informal e descontraído.

As gírias utilizadas, nesse caso, também são indicadores da região de habitação do personagem, uma vez que "pivete", "bagulho" e "chavoso" são termos comumente utilizados nas periferias da cidade do Rio de Janeiro, o que possibilita ao leitor a criação de uma "voz" para o personagem ao ler os quadrinhos, além de indicar uma intonação na leitura do texto, fator que contribui fortemente para a caracterização do personagem.

Figura 3



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Como observamos, a história do povo brasileiro é ampla e diversa, podendo ser discutida em maiores detalhes ou com outros enfoques. Para esse trabalho, foi selecionado aquilo que seria mais relevante para a pesquisa, deixando em aberto outros pontos que podem ser adicionados em pesquisas futuras. As brasiliidades discutidas podem se expressar de diversas formas, trazendo uma diversidade cultural para suas aplicações. As várias formas de expressão da cultura brasileira podem ser observadas tanto nas produções mais elaboradas, como por exemplo na literatura de Jorge Amado e Graciliano Ramos, quanto nas formas mais simples, através de memes, posts em redes sociais e histórias em quadrinhos; todos carregam traços presentes na nossa sociedade e são de grande utilidade na compreensão da própria cultura.

3. O Mundo em Quadrinhos

3.1 Surgimento

O surgimento das histórias em quadrinhos deu-se com a expansão da comunicação, que, através da combinação entre imagens e texto, cria histórias com o objetivo de entreter, informar, criticar, entre outros. No início, as histórias em quadrinhos eram publicadas apenas em jornais ou revistas geralmente no formato de charge, contendo sátiras e críticas políticas ou da própria sociedade.

O Brasil teve seu primeiro contato com as histórias em quadrinhos a partir da publicação de uma charge de cunho político de autor desconhecido, em meados do século XIX. No século seguinte, temos a primeira revista a publicar quadrinhos no Brasil, “O Tico-Tico”.

Elaborada em estilo europeu, a revista O Tico-Tico não era composta exclusivamente por quadrinhos, mas trazia também contos infantis, passatempos, poesias, matérias sobre datas comemorativas etc. (VERGUEIRO, 2017. p.27)

Dessa forma, observamos que os quadrinhos passam a ser associados ao universo infantil e lúdico, servindo como forma de entretenimento para esse público especificamente.

Paralelamente, nos Estados Unidos, era criado o primeiro quadrinho de super-herói, o *Superman*, dando início ao gênero que passou a atrair tanto o público jovem, quanto o adulto. Com o sucesso do mercado de quadrinhos americanos, há uma diversificação de gêneros e formatos e, no decorrer das décadas, há um aumento no número de produtoras, levando à criação de grandes nomes do mercado como a DC, a Marvel e a Disney.

No Brasil, ocorre o processo de importação desses produtos, tanto na questão estética, que passa a servir de inspiração para a criação de quadrinhos nacionais, quanto na tradução e publicação dos periódicos americanos, como no caso do Pato Donald, Krazy

Kat e Batman. Nas produções nacionais, é possível notar a preponderância do gênero heróico, seguindo a tendência estadunidense, através das publicações de Flash Gordon, Superman e Capitão América.

Com a crescente popularização dos quadrinhos no país, surgem nomes de destaque na área, como por exemplo Ziraldo, que publicou sua primeira tira na década de 1950 e lançou a primeira revista em quadrinhos brasileira de autoria única, sendo também a primeira publicada inteiramente em cores. Turma do Pererê, foi considerada um sucesso na época, com inspiração no folclore brasileiro e em Monteiro Lobato; a revista contava as histórias do Saci e seu amigo Tinim, um jovem indígena. A revista foi publicada até 1964, sendo cancelada com o início da ditadura militar.

Décadas mais tarde, com a publicação do livro intitulado “O Menino Maluquinho”, seu maior sucesso, que relata de forma bem humorada as aventuras de Maluquinho, um menino que gosta de usar um panelão na cabeça e realizar diversas peripécias. Com o sucesso do livro, Ziraldo passa a ser um dos grandes cartunistas do país, tendo suas obras adaptadas para séries, filmes e animações; o que torna “O Menino Maluquinho” um grande sucesso durante as décadas os anos 1990 e 2000

Voltando à década de 1960, outro cartunista brasileiro passa a fazer sucesso com a publicação de aventuras de um grupo de crianças que vivem no bairro do Limoeiro. Mauricio de Sousa publica em 1959 sua primeira tira, protagonizada pelos personagens Bidu e Franjinha. Mais tarde, há a inserção do personagem Cebolinha, que daria início ao que conhecemos hoje como a Turma da Mônica. Na década de 1970, publica a revista então chamada “Mônica e sua turma”, introduzindo personagens novos e com aparições de outros já publicados anteriormente.

Com o sucesso das publicações, Mauricio de Sousa passa a concorrer com publicações de grandes produtoras, como Pato Donald e Luluzinha, assim, o cartunista passa a criar novos títulos,

como Cebolinha e Pelézinho, criando um universo de personagens que passam a fazer ainda mais sucesso. A expansão das produções ultrapassou a publicação de almanaque e passou para a licenciamento de seus personagens, que passaram a estampar produtos em diversas áreas, como brinquedos, roupas, alimentos e colecionáveis passaram a circular pelo país, tornando a Mauricio de Sousa produções mais do que uma editora de quadrinhos, mas uma marca nacional.

Nos anos 2000 tem início a popularização do gênero mangá, de origem japonesa, que passa a fazer grande sucesso no Brasil, revivendo o mercado de quadrinhos, assim, tendo como inspiração esse novo gênero, surge a Turma da Mônica Jovem, história que retrata a vida adulta dos personagens da Turma da Mônica, sendo publicados com traços semelhante ao estilo japonês. Surgem também as adaptações para outros formatos, como o desenho animado, a criação de músicas, teatro e filmes; recentemente, houve a dublagem japonesa da animação para a reprodução desta no Japão, passando a integrar o mercado de animes local. .

3.2 O humor Brasileiro

Observamos que o mercado de quadrinhos no Brasil é bastante variado, abordando diversos temas e utilizando técnicas distintas para a criação das tiras, além de meios de publicação diferentes. Como objetivo deste trabalho é o estudo das webcomics brasileiras, com foco na perspectiva humorística, o estudo dos quadrinhos será focado, assim, em tiras de humor ou satíricas, com objetivo de manter a coerência e a linha de raciocínio do estudo

Desta forma, torna-se necessário analisar a questão do brasileiro com os quadrinhos de humor, as pequenas sátiras e paródias realizadas e a forma como elas ocorrem nos meios tradicionais. Notamos na análise da brasiliade que o senso de humor é uma característica do nosso povo, estando presente em diversas situações e sendo uma das principais reações do indivíduo ao se

deparar com situações inusitadas ou de descontentamento, a própria questão do “deboche”, muito utilizado na atualidade, é uma expressão de um humor sarcástico, geralmente com o objetivo de diminuir o outro.

Essas variedade de expressões humorísticas se refletem nas produções dos quadrinhos e charges, sendo muito utilizado o estilo caricato no desenho dos personagens, segundo Barbieri (2017) “A caricatura é o instrumento para evidenciar as características de cada personagem: caricaturizando alguns de seus aspectos, ele os torna típicos e facilmente reconhecíveis.”. Assim torna-se comum a criação de história com personagens baseados em seres reais, de forma a realizar sátiras e possíveis críticas aplicadas a um contexto da realidade da época.

Figura 4



Disponível em: www.viladeutopia.com.br/charge-de-genin-93/

De um ponto de vista mais estrutural e semântico, o tom humorístico dos quadrinhos e charges assemelham-se ao das piadas, que, através de associações, substituições ou duplo sentido, atingem a ironia e o humor desejado.

As narrativas humorísticas (as piadas, por exemplo) estruturam-se em unidades constitutivas, cada uma com sua função específica, que geram

um efeito cômico, produzindo o riso no receptor. Como a história em quadrinhos é, em sua maioria, uma narrativa sequencial impressa composta por várias imagens e textos relacionados por contiguidade, ela também apresenta uma estrutura narrativa que pode ser identificada. No caso das histórias em quadrinhos de humor, em especial das tiras de quadrinhos (normalmente editadas em jornais), sua estrutura é semelhante à da piada oral ou escrita.(SANTOS,2013. p.2)

Assim, notamos que a estruturação da narrativa, em conjunto com as imagens sequenciais formam um conjunto para a interpretação da tira, prejudicando a compreensão desta se analisando os elementos separadamente.

Define-se assim um método de análise dos quadrinhos que serão expostos neste trabalho, considerando-se que haja a interação verbal-imagética, ela deverá ser analisada em conjunto, elucidando os detalhes e intenções do autor que geram o caráter humorístico na tira. Para isso, torna-se necessário aprofundar-se um pouco mais na questão linguística da piada, uma vez que a imagética será analisada a partir dos elementos de brasiliade contidos nela, sem aprofundamentos em técnicas e estruturas do desenho.

Adentrando na questão humorística em si, é interessante frisar que o conteúdo textual presente no quadrinho só há de possuir significado se houver uma textualidade que o signifique (MOTA, 2018. p. 112), ou seja, um discurso previamente existente que forneça bases para interpretação deste novo discurso. Assim é possível atribuir significado às palavras e interpretar o texto, identificando as possíveis ironias presentes nele.

Nos quadrinhos ainda há o complemento da linguagem escrita, com a visual, como dito anteriormente, sendo esta também uma forma de texto, segundo Mota (2010):

Uma imagem também pode ser considerada texto, por duas razões. A primeira é o fato de ela ser uma unidade de significação, isto é, ela significa para e por sujeitos historicamente constituídos. A segunda diz respeito ao fato de que, para significar, ela passa (é atravessada) necessariamente pela língua(gem), isto é, pelas discursividades que se constituem na sociedade.

Ou seja, a imagem, apesar de não utilizar de artifícios textuais, exprime um discurso que irá ser interpretado utilizando esses artifícios, de forma a atribuir significância ao conteúdo imagético presente.

Agora, observado os elementos presentes no texto, observamos a presença de funções, que determinam uma linha de raciocínio para a interpretação, Segundo Propp (1984 APUD SANTOS 2013), há três funções presentes no texto que articula as ações dos personagens: a função de normalização, que contextualiza e situa os personagens; a função locutora, que questiona e/ ou elucida o problema ou situação e, por fim, a função interlocutora de distinção, que responde de forma cômica a situação ou problema apresentado, sendo ela a responsável pela quebra súbita do normal, do esperado, criando uma natureza próxima ao “non-sense”

Com esses recursos, associados ao conteúdo imagético, é possível criar associações visuais entre personagem e texto, com percepções baseadas em estereótipos visuais, no exemplo do quadrinho abaixo, observamos que o humor da tira está justamente presente na instituição do inesperado, através da quebra do estereótipo comportamental esperado do médico, que supostamente deveria prescrever medicamentos ou, no mínimo, tratamentos com embasamento científico. Porém, ao ler a receita, temos uma superstição: se um filho deixar os chinelos virados a mãe morre, que inserida no contexto da medicina, cria o "nonsense" e por consequência, o tom humorístico da tira.

Figura 5



Disponível em: www.facebook.com/willtirando.blog

Nos quadrinhos em geral, é comum o uso dessas quebras de expectativa para a criação do humor, porém nota-se algumas diferenças entre tiras publicadas nos meios tradicionais (jornais, revistas, etc) para as webcomics. A primeira, por ser publicada de uma forma mais formal e conservadora, acaba por ter um tom humorístico mais elaborado, geralmente voltado a críticas sociais ou políticas. Na internet, não há formalidades, não há compromisso com editoras ou qualquer instituição que possa barrar a liberdade criativa do autor, dessa forma há uma maior variedade de tópicos e de inovações no conteúdo humorístico.

Como por exemplo no quadrinho abaixo, onde o humor está presente a partir da quebra da ambientação do herói americano Homem-Aranha, sendo inserido no contexto brasileiro. Para compreender esta tira é necessário entender o uso por parte de alguns jovens do cerol ou cortante, um preparo de cola de sapateiro e vidro moído que se aplica na linha da pipa fazendo com que esta

se torne capaz de cortar outras linhas. Essa prática é de conhecimento popular no Brasil e sem essa bagagem cultural torna-se impossível a compreensão do quadrinho.

Figura 6



Disponível em: www.facebook.com/PerdaDTempo

Outra diferenciação desta tira é a caracterização do personagem, com feições de traços simples porém caricatas, sua caracterização é baseada em conceitos populares da persona brasileira e a premissa para a compreensão dela é simples e pautada em assuntos de conhecimento geral. Essas características estão presentes em diversos webcomic brasileiros, já que a internet é um meio de comunicação “sem regras”, o que possibilita a diversidade na produção destes conteúdos, passíveis da influência dos comportamentos tanto da realidade, quanto dos usuários e das tendências do meio digital

Observamos que a produção de quadrinhos vai se adaptando com o passar das décadas, se moldando às novas tendências e se

adaptando aos novos meios que surgem com as novas tecnologias. A criação de conteúdos autorais no corresponde às necessidades e acontecimentos da época, seja através de publicações de sátiras políticas nos jornais, ou de tiras de humor nonsense nas redes sociais, os quadrinhos são a representação de uma visão de mundo, podendo refletir tanto um mundo fictício, quanto a realidade.

4. Brasileiros e a internet

4.1 Primeiros passos na rede

Nas últimas duas décadas, houve uma crescente popularização do acesso a internet, tornando-se o principal meio de comunicação da atualidade. Para estudarmos de maneira eficiente o comportamento do brasileiro nesse meio, é necessário analisarmos o processo de evolução da própria internet e as consequências que isso gerou no meio social.

A internet surge na década de 60 nos Estados Unidos a partir de um projeto do Departamento de defesa, em conjunto com algumas universidades, no auge da guerra fria, o objetivo era a criação de uma rede que conectasse os computadores militares espalhados pelo país.

A extensa rede mundial (World Wide Web 'ou WWW) originou-se da frustração com a incompatibilidade entre as plataformas e as dificuldades em se localizar uma informação no servidor original. A National Science Foundation (NSF) apoiou o desenvolvimento, na Universidade de Illinois, de uma interface gráfica para o usuário, e, em fevereiro de 1993, o Mosaic se tornou disponível ao público. O Mosaic é um explorador gráfico da rede, com capacidade de apresentar imagens, áudio e filmes de vídeo, ao invés de simples caracteres. A entrada do produto no mercado provocou uma verdadeira explosão no número de usuários. (ZANETTI, 2001. p. 33)

A busca por unificação levou a constantes inovações, tanto na forma de prover o serviço, partindo da conexão discada para o atual 5G, quanto na criação do WWW (World Wide Web), sistema utilizado até hoje para a unificar o servidor dos sites disponíveis dentro da “Surface Web” (Conteúdo disponível e indexado para livre acesso através de mecanismos de busca comuns. Exclui-se os conteúdos pertencentes a Deep Web).

Com a unificação do mecanismo de acesso ao conteúdo, em conjunto com a criação das plataformas de busca (Google, Yahoo, etc), começam a surgir conteúdos diversificados, desde de enciclopédias virtuais até as primeiras manifestações de redes sociais.

Redes Sociais são estruturas dinâmicas e complexas formadas por pessoas com valores e/ou objetivos em comum, interligadas de forma horizontal e predominantemente descentralizada. As redes sociais têm sido utilizadas por psicólogos, sociólogos, antropólogos, cientistas da informação e pesquisadores da área da administração para explicar uma série de fenômenos caracterizados por troca intensiva de informação e conhecimento entre as pessoas. Considera-se, em geral, que a velocidade das mudanças ambientais e a necessidade constante de inovação nos negócios é um dos fatores-chave na emergência e visibilidade que as redes sociais têm alcançado. Mais recentemente, os movimentos da sociedade civil na busca por soluções para problemas sociais crônicos como fome, miséria e violência têm contribuído para um interesse ainda maior nas redes sociais e suas propriedades. (SOUZA e QUANDT, 2008. p.32)

Ainda no século XX surge o “Classmates”, a primeira plataforma que possibilita o contato de pessoas online, criada com o objetivo de conectar indivíduos que estudaram juntos e perderam o contato com o tempo.

A partir dessa ideia inicial o conceito foi se desenvolvendo, com o “MySpace”, é iniciado o compartilhamento de fotos e música online, além da criação de um blog com possibilidade de atualizações; sendo esta a primeira rede social a ser mais amplamente difundida. Em 2004 surge o Orkut e, com ele, a popularização das redes sociais; com a possibilidade de postagens, criação de álbuns de fotos e participação em comunidades, alguns anos mais tarde, através de atualizações, o site passa a oferecer conteúdos interativos e jogos.

No mesmo ano é criado também o Facebook, que ainda hoje é a maior rede social existente, ultrapassando o Orkut em 2012 em quantidade de inscritos no Brasil, sua principal inovação foi o feed de notícias, que permite aos usuários o rolamento da página para a visualização de postagens de amigos diferentes, não havendo mais a necessidade de entrar no perfil do usuário para ver suas publicações. Outra inovação criada pela rede foi a de criação de eventos, que podem ser compartilhados com amigos e a possibilidade de curtir as publicações feitas, gerando um novo

conceito de popularidade e aceitação, medido agora por número de curtidas.

Em 2010 surge o Instagram, rede social que prioriza o compartilhamento de fotos com a possibilidade de publicação de legendas, dando início ao conceito de influencer como conhecemos hoje. Sendo comprada pelo Facebook após 1 ano de sua criação, passou a ser “cobaia” de ideias e inovações que surgiam em outras redes, como no caso dos “stories”, inspirados no conceito de vídeos curtos que ficam disponíveis por apenas 24 horas criados pelo Snapchat; a função tornou-se um grande sucesso sendo implementada no próprio Facebook, mais tarde, e no Whatsapp, outra rede social que foi comprada pela empresa.

Na década de 2010 ocorre o grande crescimento das redes sociais, passando o principal meio de comunicação dos brasileiros e uma das principais ferramentas de entretenimento, além de ditar as novas tendências e dar voz a novas personalidades que hoje possuem mais visibilidade do que os artistas dos meios tradicionais. Servindo não apenas para criar novas celebridades, mas também para dar voz a novas tendências e conceitos, os famosos virais, ou seja, publicações que atingem um alto nível de usuários passando a ser de conhecimento popular.

4.2 A era dos memes

A viralização de publicações, fenômeno que determina os assuntos do momento na internet, ocorre de forma não previsível, apesar de ser possível estudar os algoritmos das plataformas e criar conteúdos de acordo com esses estudos e as tendências já vistas, nada garante o sucesso da postagem, da mesma forma, conteúdos que foram postados de forma simples, sem intenções gerar grandes efeitos, viralizam e passam a fazer parte do conteúdo de conhecimento geral da internet. Um caso que pode ser citado é o surgimento dos atuais memes, segundo CANDIDO e GOMES “Um meme é em resumo, qualquer conceito propagado através da

internet, independentemente da forma, podendo ser, por exemplo, uma imagem, um vídeo, um áudio ou até mesmo uma palavra ou uma frase.”, ou seja, expressões ou imagens utilizadas na internet com diversos objetivos, expressões de emoções, sátiras ou identificação com a situação apresentada.

Figura 7



Disponível em: www.knowyourmeme.com/memes/its-a-trap

O uso de memes na internet tem início nos anos 2000, junto com a popularização das redes sociais, apesar de ná época ainda não serem conhecidos por esse nome, eram normalmente utilizados apenas no formato de imagens com referências a filmes populares, com citações escritas na própria imagem; geralmente utilizado para aplicar um tom humorístico ao expressar-se, uma forma de fuga a linguagem escrita e suas restrições. Como no exemplo da figura acima, em que é utilizado uma frase do filme “O Retorno do Jedi”, podendo ser traduzida para a expressão brasileira “é uma cilada”.

Com a evolução das redes sociais e surgem outras formas dos já conhecidos memes, que passam a ser conhecidos pelo nome atual, através da criação de quadrinhos com as chamadas “rage faces”, expressões faciais exageradas utilizadas para demonstrar as emoções dos personagens dentro do contexto da narrativa criada.

Embora tenham alguns traços em comum, como seu aspecto lúdico, sua linguagem simples, elas se diferenciam em outros aspectos. Ao contrário das histórias em quadrinhos, as rage comics não tem um autor conhecido, ou seja, seus criadores não são conhecidos ou divulgados, pois esta é a

ideia, trata-se de uma filosofia de criação coletiva na internet. (LUIZ, 2012, p. 7 APUD CANDIDO e GOMES, 2015, p. 1297)

Essas “rage faces” eram desenhadas de maneira bem simples, sem detalhamento ou estética, seu objetivo era apenas criar uma situação de humor a partir das expressões apresentadas pelos personagens, essas narrações geralmente retratam situações cotidianas de forma simplificada, buscando fazer o leitor sentir-se representado pela ação.

Figura 8



Disponível em: memegustadehoraemhora.blogspot.com/2012/04/nerd-calca-leg.html

Como pode ser visto na figura acima, os personagens possuem pouca ou nenhuma diferenciação, apenas no caso de representação de mulheres coloca-se um cabelo ou um laço, as expressões faciais mudam de acordo com a situação, buscado associar uma emoção a uma expressão (face) diferente, como explicam os autores:

Podemos classificá-las como um grupo de personagens, porém com características bem peculiares. Esses personagens possuem um caráter mutante, no sentido de que um mesmo personagem pode aparecer no início de uma história com um rosto (face) e no final, este mesmo

personagem aparece com um outro rosto (face), significando seu estado emocional, e não outro personagem.(CANDIDO e GOMES, 2015, p. 1298)

No caso do quadrinho acima ainda há um elemento de cópia, o personagem masculino do segundo quadrinho tem seu desenho espelhado na figura de uma pessoa, um meme já previamente existente em formato de imagem, que teve seu traçado transferido para o formato utilizado no quadrinho.

O uso de memes em formato de quadrinhos passa a se popularizar no início da década de 2010, onde observamos a popularização do termo “meme” e também das chamadas “rage faces”, tendo cada uma se perpetuado como a versão imagética da representação de uma dada emoção ou ação, como por exemplo o “troll face”, face utilizada para representar um personagem malandro, que busca pregar uma peça nos outros, passar por cima de alguém, ou até mesmo apenas causar irritação no outro personagem como no caso do quadrinho abaixo.

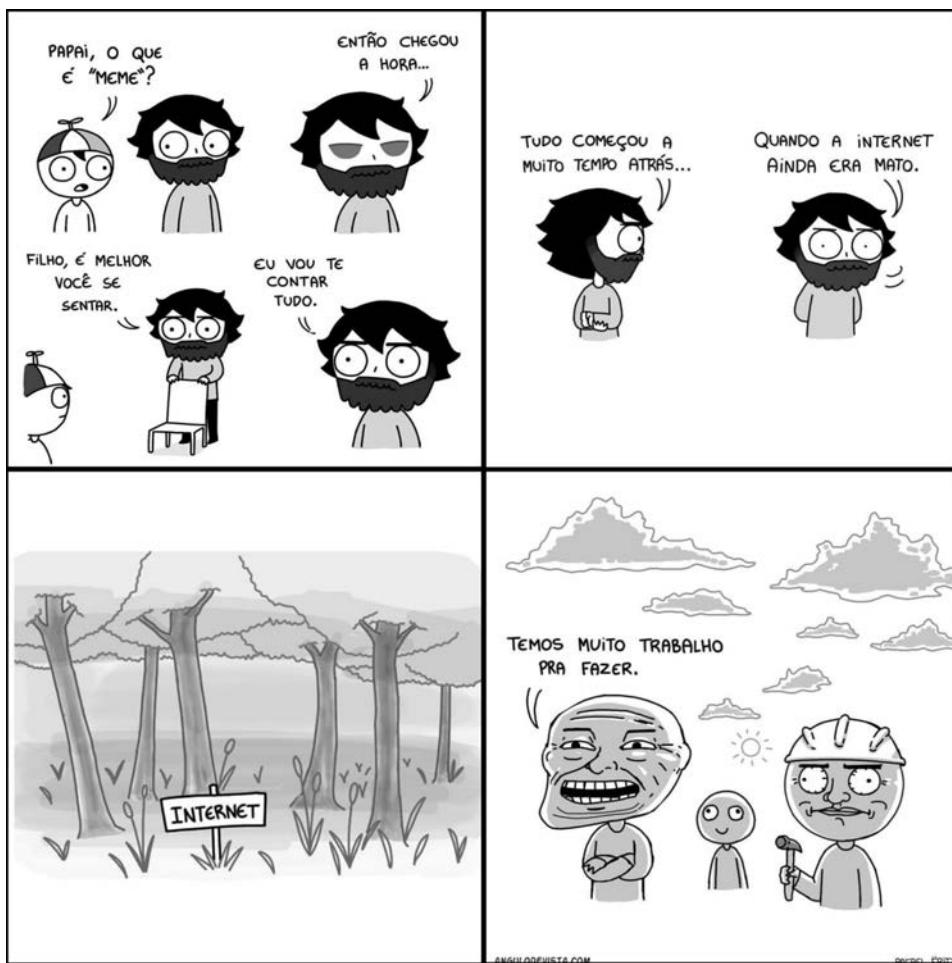
Figura 9



Disponível em: <https://www.reddit.com/user/prinks07>

Na tira, é possível observar o personagem realizando um trote telefônico no causando uma expressão raivosa no último quadrinho. No caso do “troll face” a popularização do personagem foi tamanha que resultou na criação de expressões verbais com referência a ele, como por exemplo “trollagem”, utilizada para denominar uma brincadeira ou pegadinha, com objetivo de criar uma situação engraçada para os indivíduos presentes; outra expressão que podemos citar é o “internet troll”, utilizada para designar um indivíduo que busca pregar peças em usuários da internet, podendo ser através da criação de memes com a imagem do indivíduo, ou com a postagem de frases engraçadas ou comprometedoras nas redes sociais deste.

Figura 10



Disponível em: www.facebook.com/angulodevista/

Na tirinha do Ângulo de Vista, podemos observar uma referência a importância dos memes (rage faces) na construção do ambiente da internet na atualidade, indicando que eles seriam os responsável pela construção da base que foi evoluindo até alcançarmos o patamar atual, apesar de já existirem expressões de memes antes dos surgimento das rage faces, a popularização do termo e do próprio uso da palavra dá-se devido a sua aparição, sendo considerada por muitos, inclusive o cartunista, o ponto inicial das piadas e do humor em geral como vemos hoje.

Atualmente, apesar do desuso das “rage faces” originais, é possível observar a influência destas expressões faciais nas produções das webcomics de humor atuais, através do uso de expressões caricatas para demonstrar as emoções dos personagens, porém seguindo o senso estético do artista e do quadrinho. Outra influência que podemos observar são as narrativas, que ainda hoje geralmente retratam situações cotidianas e inusitadas, comuns a grande parte da população, possuindo como desfecho uma quebra da expectativa, do normal; criando a comicidade do quadrinho.

5. Quadrinhos na Web

5.1 No Mundo

Como observamos, houve uma grande diversificação no perfil dos quadrinhos no brasil, sendo iniciado no contexto das sátiras políticas, depois adotando temas e formatos americanos, até alcançarmos as grandes produções nacionais. Essa diversificação dos quadrinhos dá-se também nas plataformas utilizadas para a publicação destes, sendo anteriormente apenas jornais, depois revistas e hoje em dia temos as publicações online. As webcomics de humor sofreram grande influência dos memes publicados nas décadas anteriores, ainda sofrendo influência das tendências da internet nos dias de hoje, desta forma é possível observar certos traços e características em comum nas publicações; para realizar esta análise, é necessário antes observar outras webcomic que possam exercer influência na produção atual brasileira

Um exemplo americano que pode ser citado é a cartunista Sarah Andersen, que, com sua página no facebook, foi uma das primeiras desenhistas a receber visibilidade internacional pela publicação de suas tirinhas cômicas. Atualmente com milhões de seguidores e vários livros publicados, a artista tornou-se um dos grandes nomes da internet na área dos quadrinhos, publicando tiras que retratam a realidade de muitos jovens de forma bem humorada. Em seus quadrinhos, a cartunista busca relatar dificuldades de uma pessoa introvertida, mostrando de forma bem humorada, os pequenos desafios cotidianos que fazem parte da vida dessas pessoas, surgiu assim uma tendência na internet de criar quadrinhos relatando pequenas situações da vida, com um humor voltado para o estilo nonsense.

Figura 11



Disponível em: www.facebook.com/DoodleTimeSarah

Outro exemplo dentro das webcomics americanas seria o “ShenComix”, antigamente chamado de “Owlturd.com”, em suas tiras o cartunista também busca retratar pequenos recortes da vida cotidiana de forma bem humorada, podendo trazer também objetos, instituições ou emoções como personagens humanizados, de forma que o seu personagem principal, ele próprio, interaja com esses conceitos inanimados de forma mais direta. É possível observar na tira abaixo que a internet é transformada em personagem, através da humanização da logo do Google Chrome, um dos provedores mais utilizados atualmente; o uso de elementos básicos como olhos, sobrancelha, boca, braços e pernas, já possibilita ao cartunista dar personalidade ao personagem, demonstrando sua visão sobre a própria internet, no caso caracterizada como insistente, mandona e

influenciadora, já que ao afirmar que nunca dorme, ela implica que está constantemente exercendo influência na sua vida, sendo a única exceção o momento do sono, por isso a insistência para evitar que o personagem vá dormir.

Figura 12



Disponível em: www.instagram.com/shencomix/

No Brasil, temos como exemplo “Um sábado qualquer”, “As Crônicas de Wesley”, entre vários outros que passaram a publicar suas tiras nas redes sociais. Geralmente abordando, também, temas cotidianos de maneira cômica, passível também da realização de críticas sociais em tom satírico. Essas tirinhas surgem através das influências externas, como as webcomics mostradas acima, as influências da internet e das próprias redes sociais, como por exemplo os memes e também das influências culturais do nosso povo, que possui naturalmente um senso cômico e utiliza-o para amenizar os problemas que afligem a vida dos brasileiros.

5.2 As Crônicas de Wesley

Realizando um estudo de caso das publicações de As Crônicas de Wesley, podemos observar o uso de elementos da cultura popular brasileira em diversas formas, seja no vocabulário, na referência a ditos e conhecimentos populares, ou até mesmo na caracterização dos personagens. Foi escolhido esse cartunista para o estudo devido a grande quantidade de material disponível para análise, a sua grande influência que resultou em vários outros artistas produzindo conteúdo com características semelhantes ao seu e, por fim, a criação de um personagem que ele denomina como “Capitão Brasil”, sendo o super herói brasileiro que interage com heróis de outras franquias.

O cartunista, Wesley Mercês, busca elementos do cotidiano ou da atualidade para a criar suas tiras, geralmente utilizando um humor nonsense em suas histórias; no quadrinho abaixo, notamos que o tema escolhido é do da pandemia do coronavírus, ilustrando de maneira lúdica os vírus correndo para atacar os animais, que imediatamente lavam as mãos para se salvarem. O dinossauro Rex é o único que não consegue alcançar a água para lavar as mãos, sendo rapidamente atacado pelos vírus, dessa forma, o cartunista associa a extinção dos dinossauros e a pandemia, de forma a criar um humor nonsense que busque incentivar as pessoas a aumentar os seus hábitos de higiene, uma vez que os dinossauros foram extintos dessa forma, segundo o quadrinho, a espécie humana também poderia ser aplicado o conceito apresentado a realidade.

Figura 13



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Em outro quadrinho podemos ver a representação da criação do hino nacional, em que o personagem Osório, referência ao autor da letra do hino nacional Joaquim Osório Duque-Estrada, declama parte do que está escrevendo para sua esposa que não entende nada do que está sendo dito pelo marido como visto no último quadrinho. A tira representa um sentimento de muitos brasileiros quando se deparam com a letra do hino nacional, uma vez que além das constantes inversões na ordem das orações e dos próprios elementos presentes nelas, através do uso de hipérbatos, o que dificulta a compreensão instantânea do texto até mesmo para indivíduos com maior habilidade com a língua portuguesa, assim, quando apresentado a população em geral, aparenta pouco ou nenhum sentido.

Figura 14



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Na tira abaixo, o cartunista já utiliza a questão dos flanelinhas, presentes em quase todas as cidades brasileiras, cuja função seria vigiar o carro estacionado na rua, apesar de não haver nenhuma segurança realmente, é comum dar-se trocados em troca do serviço prestado. A questão apresentada na tira é que se tornou quase impossível estacionar na rua sem que haja um flanelinha observando a região, sendo o motivo de espanto do personagem na tira quando não encontra um nas proximidades. Através do nonsense, o personagem sai da calçada, criando um buraco por onde passa, e imediatamente oferece seus serviços ao motorista, em

choque com a situação. Essa tira retrata situações que a maioria dos brasileiros já passaram, mesmo quem não possui veículo está ciente dessa situação, que ocorre principalmente nas grandes cidades brasileiras.

Figura 15



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Assim, observamos que o cartunista não possui um foco em especial, podendo utilizar assuntos variados como inspiração para seus quadrinhos, seja assuntos atuais como a pandemia, ou pequenos acontecimentos que são de conhecimento geral da população brasileira, como a questão dos flanelinhas. Em suas páginas nas redes sociais, o autor publica diversas tirinhas, sem

uma periodicidade definida, geralmente sem uma continuidade entre elas, com algumas exceções. Há também a presença de alguns personagens que são constantes, o próprio Wesley, Lais sua namorada, Leandro seu irmão, sendo esses todos baseados em pessoas reais, por vezes há aparições de personagens já conhecidos como Batman, Homem Aranha e os Vingadores, interagindo com o universo criado em seus quadrinhos, outro personagem de relevância seria o Capitão Brasil, o herói brasileiro, que aparece em alguns quadrinhos, geralmente com seu companheiro borracha, esse personagem foi criado em 2017, com o aguardo do lançamento do filme Vingadores: Guerra Infinita.

Na figura abaixo temos o personagem Capitão Brasil, nele observamos a caracterização de uma visão construída do brasileiro de baixa renda; as tatuagem, as vestimentas e os óculos são traços extraídos da atual mentalidade popular que reflete o estereótipo de uma parcela da população. Podemos ver expressões de uma brasiliade popularesca, utilizando elementos que representam um contexto social em que o personagem está inserido, ou até mesmo do seu modo de falar, isso se dá através do uso de elementos da cultura popular, que estão presentes no humor internetês, e estão no conhecimento geral da maioria da população brasileira presente nas redes sociais atualmente.

Figura 16



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

O personagem veste uma camisa com emblema que remete a clubes de futebol, remetendo a questão do esporte como símbolo da cultura nacional; um boné virado para trás com o símbolo da adidas (versão que é conhecida na internet por se parecer com a folha da planta da maconha), a presença de três óculos estilo juliet, altamente presente durante os anos 2000 e 2010 como acessório da moda dentre certos grupos sociais, geralmente utilizados como forma de "ostentação" por serem da marca Oakley, que vende produtos de médio e alto valor aquisitivo. Há também a presença do escudo, com elementos da bandeira do Brasil e os dizeres “memes e zuera” ao invés do lema “Ordem e Progresso” presente na bandeira; essa mudança de dizeres indica a visão que se tem do próprio país.

Essa caracterização do personagem está inserida no contexto de introdução do primeiro herói brasileiro nas histórias de Os Vingadores, da Marvel. É possível, então, partir para uma visão macro da situação, em que a visão do artista deixa de representar apenas uma parcela da população, mas todo o país. Segundo CABECINHAS (2004) “As representações não são o espelho da realidade, mas sim versões hiper simplificadas da realidade. As representações nunca são neutras, pois dependem mais do observador do que do objecto.”, dessa forma, observamos que as

referências que nós possuímos de nosso próprio povo estão tomadas pelo estereótipo criado e divulgado abertamente, em forma de humor, na internet, entrando em contraste com a visão de outros povos que existe sobre o indivíduo brasileiro.

Figura 17



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Essa diferença da visão externa e interna do povo brasileiro dá-se devido a diversos fatores, seja na diferença da realidade vivenciada pelos que vivem no país e o “soft power” exportado por este, pela criação de outros estereótipos baseados em uma visão da imprensa internacional, ou até mesmo a própria criação de uma imagem hollywoodiana criada e que tornou-se o ponto de partida na criação de opiniões externas em relação à realidade do povo brasileiro.

Analizando a tira como um todo, notamos que o próprio personagem do quadrinho trê, ao mostrar sua expectativa que o Capitão Brasil apareça montado em uma onça, se utiliza de uma visão pré concebida de que o Brasil é formado apenas por floresta e que há o predomínio da vida selvagem sobre a vida urbana. Apesar do tom humorístico da fala, é de comum relatos de pessoas, nativas de estados pertencentes a região norte, nordeste e centro-oeste, afirmindo que já foram indagadas sobre onças e outros animais silvestres; assim, notamos que o próprio povo acaba por aderir às visões externas sobre ele mesmo, uma vez que é comum vermos em produções estrangeiras a retratação do Brasil como sinônimo de vida selvagem.

Outro ponto a ser analisado é a base utilizada para a criação do personagem, já que este foi criado a partir da visão do bandido que realiza assaltos em uma moto, como explicado anteriormente na questão do mito cultural do “dois caras em uma moto”. O próprio artista retrata essa situação em uma tira (figura 18), onde o Capitão Brasil se encontra com Bátima (Batman) e Robin, em referência aos personagens da DC, na tira é o personagem se apresenta como “O cavaleiro das quebradas”, uma satira à apresentação do Batman como “Cavaleiro das Trevas”; em seguida, Capitão Brasil conta parte da sua história com o seu parceiro Borracha ou Perdeu, a fim de explicar o estranho apelido do colega, insinuando que ambos realizavam assaltos em uma moto e a função de seu parceiro era justamente a de realizar o assalto relâmpago, comumente sinalizado com os dizeres “Perdeu”.

Figura 18



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Há uma necessidade de o leitor possuir um conhecimento popular para compreender a tira, o que torna quase impossível a tradução desta para outros idiomas, uma vez que a referência utilizada é parte intrínseca da vivência do cidadão brasileiro. Em certos aspectos é possível declarar o personagem como um anti-herói, uma vez que é caracterizado como um malandro, cuja principal habilidade é roubar, assemelha-se de certa forma a alguns personagens da literatura brasileira, em especial com os personagens do livro Capitães de Areia de Jorge Amado, no livro vemos um grupo de jovens renegados pela sociedade lutando por sua sobrevivência e pelos seus direitos, o grupo realizava pequenos furtos para conseguirem sobreviver na cidade de Salvador.

Se observarmos as tiras do Capitão Brasil, podemos perceber essa semelhança, uma vez que o personagem é criado em uma

favela do Rio de Janeiro, junto de seu amigo Borracha, eles se tornam assaltantes como forma de garantir sua sobrevivência perante uma sociedade que os renega. Apesar da sua conduta, ele alcança o nível de herói brasileiro, em sua primeira aparição na (figura 17), mesmo indo contra o senso de moral da sociedade, sendo esse o elemento nonsense que gera o humor nas aparições e feitos desse personagem, uma vez que, diferentemente do grupo de jovens visto em Capitães de Areia, ele não possui uma causa para defender, ele utiliza as infrações à lei como meio de vida, sem motivos aprofundados ou histórias que justificam esse comportamento dadas pelo cartunista.

Observando o vocabulário do personagem, podemos observar o uso de referências a linguagem falada por grupos sociais menos privilegiados, que geralmente utilizam uma linguagem sem apego a norma culta; segundo RASLAM et all (2012) “Existe relação entre a língua e a sociedade estudada nas áreas da linguística e denominada Sociolinguística, que a vê como diversidade em diferentes vivências culturais e graus de escolaridade. Já para Gramática Tradicional é vista como um erro.”. O uso de gírias presentes no contexto das favelas Rio de Janeiro e São Paulo, indica que o personagem se assemelha e faz parte da própria população brasileira mais pobre, que poderia ser qualquer um, diferentemente de outros super heróis que passaram por situações bem específicas, ou possuem uma quantidade quase ilimitada de dinheiro para financiar os seus feitos.

O vocabulário utilizado faz parte da caracterização do personagem, uma vez que através do uso de gírias e regionalismos é possível identificar traços da personalidade e origem deste.

As gírias fazem parte desse repertório para chamar atenção do leitor, gerar o gosto pela leitura dos quadrinhos. O tamanho e estilo da letra, entonação de voz, as atitudes dos personagens como timidez, malícia, inocência ou mesmo arrogância fazem parte da expressão e criatividade do quadrinista ao escrever uma história que compõe personagens e falas particulares em cada balão. A mensagem deve ser compreendida pelo leitor para existir interesse de leitura.(RASLAM et all, 2012.43)

As falas do personagem refletem o seu pertencimento a um grupo social, esses traços estão refletidos em toda a sua caracterização, seja nas roupas, na referência a “quebrada”, modo popular de se referir a um bairro mais pobre ou a própria favela, criando a sensação de pertencimento para alguns leitores e de realismo para aqueles que não se identificam, uma vez que esses traços popularescos estão presentes no conhecimento geral da população brasileira.

Figura 19



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Em outra tira, o personagem aparece como ladrão de órgãos, em representação aos perigos que podem ocorrer ao marcar encontros

por aplicativos com desconhecidos, fato que foi amplamente discutido após diversos casos de assaltos e outros crimes que ocorreram dessa forma após o lançamento do Tinder, aplicativo que associa pessoas online através de suas escolhas, disponibilizando um chat para que haja a possibilidade de uma interação maior, com o objetivo de criar relacionamentos amorosos. Assim, o cartunista brinca com a frase “vou roubar seu coração”, que pode ser vista em tom romântico, com o sentido de fazer a pessoa se apaixonar por ele, mas na verdade o personagem se referia ao sentido literal da frase, como visto no último quadrinho, em que Capitão Brasil foge da polícia em sua moto, enquanto seu parceiro segura um coração humano em uma caixa com gelo.

A discrepância entre as duas tiras (figuras 18 e 19) nos mostra que o caráter do herói brasileiro, não se distancia do estereótipo apresentado na caracterização do personagem , que foge das representações de outros super heróis. Da mesma forma que o Superhomem é apresentado como um ser inumano, quase perfeito, constantemente altruísta e provido de todas as características físicas que fazem parte do conceito de beleza na sociedade ocidental, o Capitão Brasil seria seu oposto, um jovem magro, pobre, nascido em uma favela do Rio de Janeiro, cuja função na sociedade é praticar crimes e levar vantagem.

É possível traçar um paralelo com o livro Macunaíma de Mário de Andrade, uma vez que o autor retrata o nascimento e a vida do herói brasileiro sem nenhum caráter, o autor mergulha de maniera detalhada na formação do povo brasileiro, trazendo elementos da cultura indígena principalmente, e dos portugueses e povos negros que formaram esse país. O autor retrata de forma surrealista as aventuras do personagem, que detém os traços de personalidade que ele considera serem representantes do povo brasileiro como unidade, criando desta forma um personagem-espelho, que busca representar a visão do autor sobre seu próprio povo.

Apesar da significativa discrepancia em termos de conteúdo e detalhamento, é possível observar semelhanças entre o personagem

Capitão Brasil e Macunaíma, de forma que ambos buscam representar o país através de elementos que são considerados determinantes na sociedade, no caso de Mário de Andrade, as formações culturais do povo, no de Crônicas de Wesley, as situação atual do país e situações estão presentes na vida da maioria dos brasileiros. Outro ponto de semelhança seria a questão do caráter do herói, em que ambos decidem se ater à realidade do ser humano, mostrando seus erros e defeitos, que os tornam moralmente questionáveis, apesar de suas demonstrações de heroísmo verdadeiro.

Figura 20



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Na tira acima notamos a referência ao contexto atual da epidemia do coronavírus, em que o cartunista utiliza a humor como forma de conscientização e incentivo às pessoas, é possível ver a quebra de expectativa em comparação com as tiras apresentadas anteriormente, uma vez que o personagem é visto pela primeira vez realizando uma atitude altruísta, justificando assim a sua presença no clube dos heróis. A presença de outros personagens já conhecidos serve para reforçar a importância do simples ato de permanecer em casa, que no contexto atual, assemelha-se com os grandes atos de heroísmo realizados pelo Homem Aranha e Batman em suas HQ's.

Em uma série de quatro quadrinhos publicados na véspera de natal do ano de 2020, observamos mais uma vez o herói apresentar um comportamento altruísta, em contraposição a sua personalidade e atitudes já vistas anteriormente. A história, mostra que papai noel teve seu trenó roubado por uma capivara, vilão que aparece em várias outras tiras publicadas, assim recorre ao Capitão Brasil para salvar o natal, que através de um avião, provavelmente roubado da FAB (agora renomeado para Força Aérea do Borracha), o personagem consegue recuperar os presentes, porém o trenó foi destruído. Através de uma inversão do conceito dos assaltos no formato de "dois caras em uma moto", vemos que o personagem utiliza sua experiência em assaltos relâmpago para distribuir os presentes de natal aos pedestres da quebrada, como ele mesmo se refere. Essa inversão pode ser vista no segundo quadrinho da última tira, onde o personagem fala "não reage", dizeres comum de um assaltante ao assaltado, a substituição do "perdeu" por "ganhou" também indica essa inversão de papéis, uma vez que na tira do "Bátima" (figura 18), seu parceiro borracha é apelidado de "Perdeu", justamente por essa ser sua função durante o assalto.

Figura 21



@ASCRONICASDEWESLEY



@ASCRONICASDEWESLEY

Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

Figura 22



Disponível em: www.facebook.com/Ascronicasdewesley/

A simplicidade dos desenhos, junto dos assuntos diversificados tratados de forma criativa levaram As Crônicas de Wesley a atingirem mais de 1 milhão de curtidas no facebook, estando na ativa desde 2013, seu estilo foi responsável por influenciar diversos outros artistas, que se inspiraram em seu conteúdo para criar suas próprias webcomics. É possível perceber as semelhanças tanto nos estilos de desenho, quanto nos assuntos, que se tornaram extremamente populares dentre os cartunistas de humor, dentre esses artistas podemos citar “Contos de um Babaca” e “Perda de Tempo” como podemos observar a tira abaixo segue a mesma tendência de simplicidade nos traçados, além de abordar temas semelhantes, muitas vezes fazendo referência a elementos da cultura popular, utilizando também o estilo de humor nonsense.

Figura 23



Disponível em: www.facebook.com/PerdaDTempo

Figura 24



Disponível em: www.instagram.com/contosdeumbabaca/

Por fim, ao analisarmos essas produções de quadrinhos de humor na internet, concluímos que: como no caso de As Crônicas de Wesley, alguns cartunistas seguem um estilo de humor nonsense, utilizando elementos da realidade brasileira para criar um universo fictício, uma realidade paralela, em que as situações que afetam o mundo real também ocorrem nesse universo, porém com desfechos inusitados e, de certa forma, surreais. É interessante notar o paralelo com autores clássicos que retratam a realidade brasileira em suas épocas, como nas obras Macunaíma e Capitães de Areia, citadas anteriormente, para que seja possível observar a mudança na forma de se retratar essa realidade, seja na forma cômica de abordar os temas, seja no formato, as histórias em quadrinhos, apesar da aparente simplicidade, revelam a visão de mundo do cartunista de um determinada época, sendo possível observar através dessa realidade paralela, elementos presentes na mentalidade do povo brasileiro, que se identifica e interage com as publicações nas redes sociais.

6. Considerações Finais

Neste trabalho, observamos a variedade de conteúdo em quadrinhos publicado nas redes sociais. Em especial “As Crônicas de Wesley”, o mundo das webcomics brasileiras pode ser considerado diferente do mundo das tiras tradicionais, publicadas em jornais ou revistas: primeiro pela liberdade criativa, uma vez que o conteúdo é publicado em uma plataforma pública e “sem regras”, segundo por possuir traços e referências ao próprio mundo digital, em que os cartunistas se inspiram em outros cartunistas deste meio para criar conteúdo, não se atendo apenas às referências clássicas, como Maurício de Sousa e Laerte.

Desta forma observamos que os assuntos da cultura brasileira abordados são mais gerais e de experiência popular, geralmente acontecimentos do dia a dia, com aplicação de um senso de humor inusitado, que tende ao nonsense. Assim, concluímos que esse novo ambiente de quadrinhos brasileiros segue suas próprias regras e reflete as visões e percepções do artista em relação a acontecimentos da realidade ou da própria internet, como no caso dos virais.

Os assuntos abordados pelas webcomics de “As Crônicas de Wesley”, apesar de simplistas, carregam grandes semelhanças com outros personagens clássicos brasileiros, uma vez que o anti-herói “Capitão Brasil”, possui um comportamento que é derivado da antiga malandragem. Apesar dos desvios de personalidade, observamos que o personagem ainda é visto como herói, realizando pequenos atos em favor de causas ou objetivos, utilizando justamente as habilidades adquiridas com seus assaltos-relâmpago.

Apesar da simplicidade, é necessário considerar que estes webcomics são o retrato de uma realidade temporal, podendo servir como base para um traço de comportamento e mentalidade de uma era e de uma geração, uma vez que esse estilo de quadrinhos é

extremamente popular dentre o meio mais jovem, porém passa despercebido na população mais adulta, que estão habituados com o estilo tradicional dos quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Fernando de. **A cultura brasileira. Introdução ao estudo da cultura no Brasil**, v. 4, 1971.
- BARBIERI, Daniele. **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CABECINHAS, Rosa. (2004). **Processos cognitivos, cultura e estereótipos sociais**. Actas do II Congresso Ibérico de Ciências da Comunicação, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 21-24 de Abril
- CANDIDO, Evelyn C; GOMES, Nataniel D S. **Memes - Uma linguagem lúdica**. Revista Philologus, Ano 21, N° 63 – Supl.: Anais da X CNLF. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez.2015. p. 1293 - 1303
- COELHO, Edmundo Campos. **A criminalização da marginalidade e a marginalização da criminalidade**. Revista de Administração Pública, v. 12, n. 2, p. 139-161, 1978.
- MOTA, Ilka O. **A comicidade no contexto linguístico escolar: quadrinhos de humor em livros didáticos de inglês como língua estrangeira**. 2010. 258 p. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada), Instituto de Estudo da Linguagem (IEL), Universidade Estadual de Campinas, Campinas (SP), 2010.
- MOTA, Ilka de Oliveira. **O Humor em tiras em quadrinhos**. Literartes, 2018
- RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. Global Editora e Distribuidora Ltda, 2015.
- RASLAN, Eliane M Ss; ISABELE, Fabrinne; MEDEIROS, Philippe. **Cultura nas HQs: linguagem através das gírias**. Olhares & Trilhas, v. 14, n. 1, 2012.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa**. São Paulo, 2013.
- SCHERRER, Rodrigo. **Funk Ostentação: consumo e identidade dos jovens da periferia**. V Congresso Internacional de Comunicação e Consumo, São Paulo. 2015.

SOUZA, Queila R.; QUANDT, Carlos O. **Metodologia de Análise de Redes Sociais**. In: F. Duarte; C. Quandt; Q. Souza. (Org.). *O Tempo das Redes*. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 31-63.

VALADARES. Flavio B. **Revisando a noção de gírias: do conceito à dicionarização**. Revista Eletrônica de Linguística, vol 5, n° 1; 2011, p. 27-43

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

ZANETTI, Elizabeth M. **A influência das novas tecnologias no comportamento do jovem universitário, usuário da internet**. 2001