

**PALAVRA, IMAGEM E AÇÃO:
COMO SE CONFIGURA O ESTEREÓTIPO DE UM JOGADOR SACANA**

**WORD, IMAGE AND ACTION:
HOW TO SET THE FILTHY SOCCER PLAYER STEREOTYPE**

Ana Cristina Carmelino

Pós-doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas
Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Mestre em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Membro do Centro de Pesquisa Fórmulas e Estereótipos: Teoria e Análise (FEsTA)
Líder do GETHu - Grupo de Estudos sobre Textos Humorísticos (CNPq)
Professora da Universidade Federal de São Paulo UNIFESP)
E-mail: anacriscarmelino@gmail.com

RESUMO

Em pesquisa que visa investigar diferentes tipos de sacana produzidos ao longo do tempo no humor gráfico brasileiro, Carmelino (2017a) observa que um deles é Maciota, o antiatleta criado por Paulo Paiva, em 1980, para a revista esportiva *Placar*. Partindo dessas considerações, este artigo pretende mostrar por meio de que elementos discursivos e gráficos o estereótipo de sacana e a comicidade característica da série são gerados. Parte-se da hipótese de que tanto o sacana quanto o humor são produzidos, sob certas condições, na articulação entre imagem e palavra, ou seja, de forma multimodal. O *corpus* de análise compreende as produções gráficas do personagem publicadas na *Placar* de 1980 a 1983. O arcabouço teórico é constituído pelos recursos da linguagem dos quadrinhos (CAGNIN, 2014; EISNER, 2008; RAMOS, 2010) e pelo conceito de estereótipo visto sob a ótica da Análise do Discurso francesa (AMOSSY, 1991, 2016; AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001), dos Quadrinhos (EISNER, 2008) e do Humor (POSSENTI, 2010).

Palavras-chave: Humor gráfico. Estereótipo. Multimodalidade. Discurso. Maciota. Sacana.

ABSTRACT

In a research aimed at investigating different types of filthy produced along the time in Brazilian graphic humor, Carmelino (2017a) notes that one of them is Maciota, the anti-athlete created by Paulo Paiva, in 1980, for the sports magazine *Placar*. Based on these considerations, this paper intends to show which discursive and graphic elements the stereotype of filthy and the comedy

characteristic of the series are generated. It starts from the hypothesis that both filthy and humor are produced, under certain conditions, in the articulation between image and word, in other words, in a multimodal way. The *corpus* of analysis comprises the graphic productions of the character published in *Placar* from 1980 to 1983. The theoretical framework is constituted by the features of the comic language (CAGNIN, 2014; EISNER, 2008; RAMOS, 2010) and by the stereotype concept seen under French Discourse Analysis (AMOSSY, 1991, 2016; AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001), Comics (EISNER, 2008) and Humor (POSSENTI, 2010).

Key-words: Graphic humor. Stereotype. Multimodality. Discourse. Maciota. Filthy.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Há constatações que podem parecer óbvias, mas que, por não terem sido sistematizadas teoricamente, talvez não sejam tão evidentes assim. Entendemos que a relação entre estereótipo e textos multimodais¹ seja um exemplo assim. Por serem produções que mesclam imagem e palavra, estas podem usar os dois códigos para a construção estereotípica. Óbvio? Sim. Porém, é algo ainda não abordado cientificamente, pelo menos do ponto de vista linguístico. Ou seja, a obviedade, nesse caso, torna-se relativa.

Tomemos como foco da discussão as histórias em quadrinhos, que têm como elemento constituinte a articulação entre imagem e palavra (cf. CAGNIN, 1975). Partimos da hipótese de que, nelas, a constituição do estereótipo do personagem possa estar em sua composição visual apenas (por meio de aspectos físicos, certos gestos e comportamentos ilustrados), nos enunciados verbais que profere, nas situações criadas para ele ou em um misto desses elementos. É esse contínuo de possibilidades, por assim dizer, que será refletido neste artigo.

A abordagem será feita com Maciota, criação de Paulo Paiva publicada na revista esportiva *Placar*, no início da década de 1980. A série tem como marca a produção de humor em situações relacionadas ao mundo do futebol. O personagem é um jogador perna de pau (que assume também, algumas vezes, a função de goleiro, técnico e gandula) de um time minúsculo e sem expressão, o Mula Manca Esporte Futebol. Um de seus principais traços estereotípicos é ser sacana (como já dito). Vejamos um exemplo, a título de ilustração.

A Figura 1 é uma tira cômica. Nesse gênero, a narrativa, configurada em um ou mais quadros, tende a ser curta e a apresentar um desfecho surpreendente, o qual leva ao sentido humorístico (cf. RAMOS, 2010). No caso em questão, nota-se que a história é produzida em duas cenas. Ambas são ambientadas em um campo de futebol, durante uma partida. Há vários

elementos de ordem imagética e sonora que corroboram essa leitura: jogador, bandeirinha, campo, bola, goleiro, barulho do apito do juiz (“Piiiiiii!”).



Figura 1: Maciota, o antiatleta sacana criado por P. Paiva

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 10 out. 1981, n. 556, p. 66.

Na primeira cena, vê-se, no canto esquerdo, Maciota, que está sentado em um banco (possivelmente como reserva) atrás do bandeirinha. Sua expressão mostra atenção e preocupação com a jogada, dado que se confirma com o balão que expõe seu pensamento “Putz! O cara tá sozinho! Vai marcar!”. Como é próprio de tiras cômicas, o desfecho traz uma nova situação, inesperada, na qual se revela o humor.

Na segunda e última cena, Maciota já aparece em pé. Ele usa o dedo indicador para simular a ponta de um revólver e, com isso, um assalto. Essa leitura é confirmada pela reação de medo do bandeirinha (mostrado com os olhos arregalados e com gotas saindo do rosto) e pela fala do protagonista da série, “Mãos ao alto!! Isto é um assalto!”. Ao levantar o braço, com a bandeira em punho, o assistente de arbitragem acaba indicando posição de impedimento do jogador adversário.

Isso leva o juiz do jogo a apitar a infração e, desse modo, parar o avanço do adversário rumo ao gol. E eis que Maciota consegue impedir o ataque do outro time. A atitude inesperada e insólita é o elemento que gera humor. Por mudar a situação do jogo de um jeito malandro (mau-caráter, desleal, até mesmo perverso), o personagem mostra-se sacana. Esse traço estereotípico e a graça instaurada são depreendidos com base em recursos de ordem verbal e não verbal.

Essa produção gráfica também nos permite destacar algumas das principais características do personagem: jogador de aproximadamente 40 anos, um pouco fora de forma (acima do peso, se comparado ao bandeirinha) e muito ruim, dado inferido não apenas por ele estar no banco (o que conota ser reserva do time), mas também pela sua atitude demonstrar que não obedece a (ou desconhece) qualquer esquema tático. O estereótipo do antiatleta sacana,

como se observa, é construído tanto imagetivamente, por suas características físicas e certos gestos e comportamentos, quanto verbalmente, pelos enunciados proferidos.

Partindo dessas considerações, o objetivo deste artigo é mostrar por meio de que mecanismos discursivos e gráficos o estereótipo do sacana e o humor peculiar da série são construídos, e em quais condições de produção². Defendemos que, nas histórias de Maciota, tanto o estereótipo quanto a comicidade são gerados na imbricação entre linguagem verbal e não verbal, por elementos da composição visual (aspectos físicos e gestos/comportamentos) do personagem, por enunciados verbais proferidos por ele, bem como das situações a que ele é colocado.

Os exemplos usados para ilustrar as análises deste texto fazem parte de um *corpus* constituído por Carmelino (2017b), que compreende 140 histórias de Maciota publicadas na *Placar* no período de junho de 1980, data de estreia do personagem, julho de 1983, quando foi impressa a última história dele na publicação da Editora Abril. As produções, que ora se apresentam coloridas ora em preto-e-branco, variam entre tiras cômicas, produzidas sob diferentes formatos (horizontal, vertical e quadrada), e cartuns.

O referencial teórico adotado para fundamentar a análise é constituído pelos recursos da linguagem dos quadrinhos (CAGNIN, 2014; EISNER, 2008; RAMOS, 2010) e pelo conceito de estereótipo visto sob a ótica da Análise do Discurso francesa (AMOSSY, 1991, 2016; AMOSSY, HERSCHBERG-PIERROT, 2001), dos Quadrinhos (EISNER, 2008) e do Humor (POSSENTI, 2010).

2 O ESTEREÓTIPO SOB TRÊS OLHARES: UM RECURSO, VÁRIAS FUNÇÕES

Investigada por várias perspectivas teóricas, a noção de estereótipo apresenta, conseqüentemente, diversos sentidos e funções. A forma mais comum (e recorrente) de conceber o fenômeno vem das ciências sociais, em especial da psicologia social e da sociologia, que, no início do século 20, passam a compreendê-lo como representações coletivas cristalizadas. Seriam imagens pré-concebidas e abreviadas de coisas ou seres que, produzidas sob a influência do meio social, circulam em dada comunidade (MORFAUX, 1980).

Ainda sob a ótica das ciências sociais, que se dedicam a precisar a representação do outro e de si feitas entre os membros de uma coletividade, o estereótipo pode ser visto tanto de forma positiva, vinculado à ideia de coesão e identidade social (a categorização simplificada/generalizada é indispensável à cognição), quanto de modo negativo, relacionado ao

erro e ao preconceito (a categorização simplificada/generalizada é incompleta, por isso gera falsas evidências) (AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001).

Sem desconsiderar (ou ignorar) os pressupostos das ciências sociais, neste texto, importa-nos tratar do conceito à luz de três olhares teóricos – Análise do Discurso francesa, Quadrinhos e Humor – tendo em vista serem tais perspectivas, no nosso entender, as que mais ajudam a compreender o estereótipo ou os traços estereótipos presentes nas produções gráficas (e multimodais), tomadas aqui como objeto de análise.

Conforme a Análise do Discurso, nas palavras de Amossy (1991, 2016), o estereótipo é uma construção de leitura, visto que emerge no momento em que um alocutário recupera, no discurso, elementos espalhados e frequentemente lacunares, para reconstruí-los em função de um modelo cultural preexistente (AMOSSY, 2016)³. O conceito, na visão da autora, depende de um cálculo interpretativo do alocutário e de seu conhecimento enciclopédico. Nesses termos, o lugar-comum, as crenças e opiniões partilhadas fundamentariam a comunicação e autorizariam a interação verbal.

Um dado relevante a se destacar nas considerações de Amossy (2016) é que, na medida em que o estereótipo não se baseia na repetição literal, muitas vezes ele tem de ser reconstruído a partir de diversos elementos que devem reconduzir a característica típica, ou seja, trazer de volta o traço que lhe é peculiar. A analista do discurso observa também que o estereótipo que aparece de forma mais escassa tende a exigir maior memória e relações mais elaboradas⁴.

Na área dos Quadrinhos, como já dito por Carmelino (2017b), o conceito de estereótipo é bastante explorado. Mais que isso, o fenômeno tem um papel extremamente relevante na produção gráfica, o de servir como recurso ou instrumento narrativo. Trata-se, como bem destaca Eisner (2008, p. 21), de “uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir”.

De acordo com esse mesmo estudioso, os quadrinhos têm o hábito de fazer uso de estereótipos – imagens simplificadas, que acabam se tornando símbolos ou ícones pela forma como são reproduzidas, repetidas – para que o leitor possa visualizar (reconhecer) e processar com mais rapidez uma ideia. É, portanto, uma forma de comunicar, de facilitar a leitura, imprescindível à cognição. Essa forma de conceber o fenômeno pode ser aproximada da que foi proposta por Amossy (1991, 2016), nos estudos discursivos.

Nas narrativas gráficas, em geral há pouco tempo e espaço para se desenvolver os personagens e as situações a que eles são postos. Logo, a imagem deve defini-los (o personagem e a situação) muitas vezes instantaneamente. O uso do estereótipo, nesse processo, funciona como parte da linguagem da narrativa gráfica, permitindo acelerar o entendimento da trama por parte do leitor.

Convém salientar ainda que, assim como as palavras, os desenhos também dependem de uma memória do leitor, de experiências e conhecimentos armazenados sobre o que podem significar ou a que podem remeter. Para serem produzidos e, principalmente aceitos, os estereótipos devem levar em conta tanto a experiência social quanto a forma que o leitor teria em mente dele (como deveria parecer e agir).

Tais dados servem para ressaltar que o desafio de “criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita” (EISNER, 2008, p. 23). Mais ainda, certas características devem despertar no leitor alguma reflexão. Com base nisso, o estereótipo pode não apenas reforçar a credibilidade, mas também funcionar opostamente, isto é, como uma incongruência. Neste último caso, ele configura um mecanismo de gerar humor, a causa do riso. Este é o principal emprego do conceito no campo do humor, como veremos na sequência.

Conforme propõe Possenti (2010) e segundo entendemos, o humor consiste em um campo discursivo⁵. Seguir essa linha de abordagem, de acordo com o que destacam Carmelino e Gatti (2017), significa que, assim como ocorre em outros campos, no do humor, haveria regras específicas, como: organizar-se de um modo, compreender certos temas e gêneros discursivos (estritamente ou eventualmente humorísticos), mobilizar determinados profissionais.

Um dado relevante a ser levado em conta sobre o humor que caracteriza determinados textos é que a sua produção depende sempre de uma técnica, seja ela de ordem linguística ou não. O estereótipo é uma delas. Para Possenti (2010), as piadas (e por que não estender para outras produções cômicas) agenciam estereótipos. Segundo Goodwin (2011, p. 535), os “conceitos preestabelecidos são blocos com que humoristas constroem seus castelos de piadas”. Nas palavras de Zink (2011, p. 48), quando o estereótipo não atua como o gerador de humor (malícia, ironia), ele “parasita os mecanismos do humor, replicando-os”.

Para finalizar, convém ainda dizer que: i) nas produções humorísticas, as marcas estereotípicas são exageradamente assinaladas e, em geral, apresentam-se numa dimensão social negativa (o riso surge do rebaixamento, da desvalorização); e ii) o modo como os estereótipos se configuram (e circulam) obedece a certas regras, ou seja, há circunstâncias, (ações/conduas/atitudes) comuns e recorrentes que condicionam a sua produção.

Das considerações tecidas neste tópico, pode-se dizer que o estereótipo, quer se queira ou não, é inevitável e pode ser funcional. A depender do enfoque teórico a que se vincula, o fenômeno assume diversas funções. Das perspectivas teóricas aqui tratadas (Análise do discurso, Quadrinhos e Humor), cujos pontos de vista ora se aproximam, ora se complementam, observa-se que o estereótipo funciona como recurso de comunicação e leitura, ferramenta narrativa e técnica humorística.

3 COMO SE CONFIGURA UM SACANA

De acordo com Houaiss (2001), há três acepções para a palavra “sacana”, com função de adjetivo: “1 que ou quem é libertino, devasso, sensual. 2 que ou quem tem mau-caráter, que ou quem ludibria ou aufere vantagens que caberiam a outro(s); finório, espertalhão. 3 que ou aquele que é brincalhão, de espírito crítico ou trocista, que faz comentários ou brincadeiras divertidos ou perversos, mas com graça, a respeito de seres ou de coisas; gozador”.

Por essas considerações, podemos admitir que o sacana – e sua sacanagem, procedimento que lhe é peculiar e que pode vincular-se a diferentes atos, como: gozação, troça, zombaria, ironia, malandragem, gracejo, ludíbrio, maldade, vingança, deslealdade, mau-caratismo, perversidade, imoralidade, devassidão, libertinagem (cf. HOUAISS, 2001; BORBA, 2002) – tem suas condições de produção e estas se ligam a certos modos de ser e agir de forma recorrente. Nesse sentido, quando falamos no estereótipo do sacana, estamos falando de um estereótipo comportamental, que está ligado a aspectos sociais.

Com base nisso e no fato de que o estereótipo pode ser apreendido em sua composição visual apenas (aspectos físicos, certos gestos e comportamentos), nos enunciados verbais que profere, nas situações criadas para ele ou na combinação desses dados (isto é, de forma multimodal), perguntamo-nos, como se configura Maciota, o sacana criado por P. Paiva para a *Placar*? Consideremos as produções gráficas que seguem.



Figura 2: Maciota, sacana pela atitude agressiva e irônica 1

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 24 jul. 1981, n. 584, p. 67.



Figura 3: Maciota, sacana pela atitude agressiva e irônica 2

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 27 nov. 1981, n. 602, p. 67.

As duas produções, uma tira em formato quadrado e duplo (Figura 2) e um cartum (Figura 3), ilustram o modo mais comum e recorrente de ação de Maciota como sacana: a agressividade e a ironia. Por isso, mostramos dois exemplos para registro do caso. No primeiro exemplo, construído em quatro quadrinhos, o personagem inicia a história dando um chute no rosto do que se depreende ser um dos jogadores adversários. Isso fica claro pela imagem em si e também pelo reforço atribuído pela onomatopeia “tum” e pela metáfora visual (conotação gráfica de sentimentos, própria da linguagem dos quadrinhos) em forma de estrela, indicando dor.

Os dois recursos gráficos dão o tom também das cenas seguintes. No segundo quadrinho, Maciota pisoteia o oponente. Vê-se mais uma metáfora visual e uma repetição da onomatopeia “tunf”, sugerindo que o gesto foi feito com recorrência. Após isso, o jogador machucado espirra, como visto no terceiro quadrinho e depreendido pelo “atchim” dito por ele (por meio de outra onomatopeia).

No desfecho, momento em que se espera algo inusitado, próprio ao gênero, o protagonista responde com um irônico “saúde”. O gesto soa como se fosse algo cordial, contrastado pelo fato de ele ter sido violento com o outro até então. A combinação do comportamento agressivo e irônico leva tanto à conformação do estereótipo do sacana quanto à produção do humor, ambos gerados por meio da junção entre imagem e palavra.

No exemplo seguinte, o da Figura 3, o diferencial da história é que é construída em uma cena só, compilada em um molde quadrado, próprio a outro gênero dos quadrinhos, o cartum.

Espécie de anedota gráfica, conforme Ramos (2010) e Carmelino (2014), o cartum também tem como elemento constituinte a produção do humor por meio de uma situação inesperada. No caso analisado, o fato de a situação não ter sido dividida em mais de um quadrinho exige do leitor um volume maior de inferências – informações acrescentadas pelo leitor no contato com o texto (MARCUSCHI, 2008). Se o leitor souber, no entanto, quem é Maciota, e, por consequência, quais são seus traços estereotípicos, pode acelerar o entendimento da narrativa gráfica.

O apito do juiz, percebido pela onomatopeia “prrriiiii”, leva a diferentes inferências: 1) que havia uma partida em andamento; 2) que o jogo fora interrompido; 3) que o árbitro é quem teria o papel social de comandar as regras da disputa; 4) que a parada teria como motivação alguma infração. O restante do cartum mostra Maciota, cuja leitura também agrega variadas informações: 1) que ele é um dos jogadores da partida; 2) que, por isso, não deveria estar com uma faca em mãos; 3) que havia, momentos antes, esfaqueado um (ou mais) dos adversários; 4) que o juiz estaria apitando com frequência, como sinaliza o advérbio “agora” da fala do jogador (“O que foi agora?”).

Somente esse processo inferencial já levaria ao sentido humorístico e imprevisível da história. Mas cabe destacar que tais informações foram obtidas, em sua maioria, por meio de dados de ordem visual. Senão vejamos. Identificamos o juiz por meio da roupa e do apito. A agressão feita com o auxílio da faca é depreendida pela cor vermelha, próxima à do sangue humano. A cor, portanto, é elemento-chave para que o sentido humorístico pretendido pelo autor seja recuperado pelo leitor. E, com isso, reforça-se também o estereótipo de sacana aqui caracterizado pela agressividade (o ataque ao adversário) e ironia (por conta da resposta ao juiz) demonstradas pelo jogador.



Figura 4: Maciota, sacana pela conduta debochada

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 24 abr. 1981, n. 571, p. 67.

Outra atitude de Maciota que o caracteriza como sacana é o deboche. A tira cômica desenhada em duas cenas e mostrada na Figura 4 ilustra bem esse traço. O personagem aparece na cena inaugural ouvindo uma reclamação: “Pelamor de Deus, Maciota!! Como é que você faz esse gol contra? Como é que você joga a bola na própria rede?”. Pela fala, percebe-se que se trata de um colega de time e que o protagonista da série teria marcado contra. A explicação para isso é revelada na cena seguinte, que encerra a história.

Ele teria feito o gol porque estaria mais perto, mesmo sendo do próprio time. Atitude debochada, portanto. E que pode ser vista pela expressão de Maciota: sorriso de desdém. Tal gesto também leva ao sentido humorístico: não se espera uma conduta assim após um jogador marcar a favor do time adversário. Uma observação final: a situação (partida jogadores) é compreendida por meio de dados visuais, porém a chave do humor ocorre via elementos de ordem verbal (enunciados proferidos) e não verbal (semblante de subestima). Se a expressão do personagem fosse outra, de surpresa, ele poderia ser mostrado como ingênuo, não como sacana. Desse modo, uma vez mais, a união de ambos os recursos é o que deflagra a graça e o traço estereotípico.

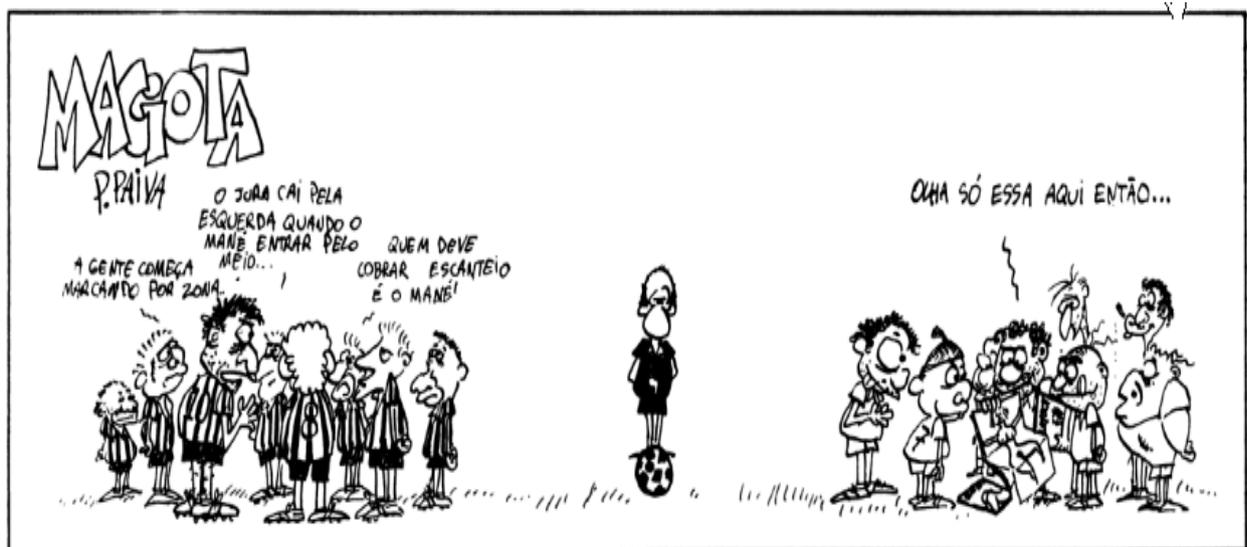


Figura 5: Maciota, sacana pela postura devassa

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 6 mar. 1981, n. 564, p. 51.

Na lista ampla das ações de Maciota que o conforma como sacana, pode-se acrescentar também a postura devassa, libertina, imoral dele. Como se observa na tira cômica da Figura 5. A história é narrada em uma cena só, tendo o juiz no centro. A cada lado dele, há um grupo de jogadores reunido e conversando. Um dos times é o de Maciota, identificado entre os que aparecem no canto direito da tira. Como o conteúdo dos balões ficou um pouco reduzido na reprodução da imagem, vale reprisar por escrito o que cada um diz:

Jogadores do lado esquerdo:

- “A gente começa marcando por zona...”

- “O Jura cai pela esquerda quando o Mané entrar pelo meio...”

- “Quem deve cobrar escanteio é o Mané!”

Jogadores do lado direito, quem fala é Maciota:

- “Olha só essa aqui então...”

Os dados que compõem visualmente a cena ajudam a preencher as informações a serem inferidas para a deflagração do sentido humorístico. A bola parada, com juiz de pé em cima dela, indica paralisação da partida. Com isso, cada grupo se reúne para traçar a melhor tática. As falas do time da esquerda revela que houve um escanteio, que deveria ser cobrado na sequência. Parece ser consenso entre eles que, independentemente da jogada a ser feita, o mais indicado para dar início é Mané.

Do outro lado, no time de Maciota, este abre uma revista pornográfica e mostra o corpo de uma mulher nua – pode-se identificar traços dela na imagem exibida. Os companheiros de clube parecem entusiasmados com o que veem, como se percebe pela atenção desperdiçada diante do que enxergam e também pelos olhos arregalados de boa parte deles. A situação inusitada, nesse caso, obtida especialmente pela imagem, é o grupo observar a nudez feminina em vez de planejar a melhor jogada para o escanteio. Além de revelar o humor da tira cômica, isso explicita também a conduta libertina, devassa e imoral de Maciota, que sacaneia não apenas o jogo em si, mas também o juiz e os adversários.

Os diálogos da tira cômica da Figura 6, mostrada em formato vertical, ajudam a antecipar o comportamento malandro de Maciota, revelado na cena final, que também reforça seu estereótipo de sacana. O “ténico” (sem a letra c mesmo, como mostra a camisa usada por ele) constata que o “ataque do time está muito parado” e que haveria a necessidade de fazer essa parte da equipe “se mexer mais”. “Deixa comigo”, responde o jogador, muito provavelmente no banco de reservas – inferência que se faz por ele ser mostrado sentado. Dado que reitera a característica do personagem, apresentada no início deste texto, a de jogador ruim.

Em vez de uma solução tática, como era de se esperar com base na narrativa criada, ele dá um jeito de pôr pó de mico (substância revelada no rótulo da embalagem vista na última cena) na roupa dos companheiros de time. O pó é conhecido por dar coceira nas pessoas. Ao tentarem se coçar, os jogadores acabam por se mexer, conforme solicitado pelo treinador. Solução marota, malandra, que gera a comicidade da história e evidencia uma típica forma de sacanear. Ressalta-se que a graça e o traço estereotípico são instaurados pela imagem.



Figura 6: Maciota, sacana pela conduta malandra

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 25 mar. 1983, n. 670, p. 60.

A situação vista na Figura 7 tira Maciota de um cenário próprio ao futebol, tema central da série. Ele aparece dentro de um caixão, posto à frente de um buraco cavado. Pela memória ou conhecimento de mundo do leitor, o ambiente é de um enterro. Além do caixão em si e da cova, outros elementos visuais reforçam essa leitura: à esquerda, vê-se um padre, possivelmente dando a última bênção; ao lado do corpo, pessoas são mostradas chorando.

O inusitado é que o morto, na verdade, não está morto. Bem vivo, Maciota ouve de um dos companheiros de time que ele estaria exagerando na cera. Cera é uma gíria própria do meio futebolístico que indica “retardar o jogo” (SERRA E GURGEL, 1998, p. 153). O humor está no exagero do jogador no adiamento da partida. Até simulou ter morrido para ganhar mais tempo para o time. Gesto inusitado, fonte do humor, ancorado em uma mentira. Outra maneira de sacanear peculiar à criação de Paiva. Neste caso, gerada especialmente por recursos de ordem não verbal.



Figura 7: Maciota, sacana pelo fato de mentir

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 12 set. 1980, n. 541, p. 67.

O apito do juiz volta a se fazer presente, agora no exemplo da Figura 8. Só que, desta vez, trata-se de uma partida de futebol feminino, anunciada no placar da cena inicial: Sercias (a grafia não está muito clara na tira, mas o nome parece ser esse) contra Amazonas. A onomatopeia que indica a ação verbal do árbitro, “priiiii”, divide o primeiro e o segundo quadrinhos e serve para sinalizar o final do jogo, como é dito por meio de um balão – o autor não é mostrado, mas fica sugerido que seja o próprio juiz.

A cena final, sempre ela, revela a situação inesperada que leva ao humor. Maciota, sempre ele, pede duas vezes que as camisas das jogadoras sejam trocadas. Ato simbólico de confraternização, o gesto é comum no futebol masculino. No feminino, por outro lado, a mudança de camisas em público não acontece porque iria expor os seios das integrantes dos dois times. Daí a expressão de brava de três delas, vista no derradeiro quadrinho. O pedido de Maciota é cunhado de malícia, mais um jeito de revelar-se sacana.



Figura 8: Maciota, sacana pela conduta maliciosa

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 29 out. 1982, n. 649, p. 66.

O exemplo da Figura 9, último a ser analisado, tem como diferencial a opção do desenhista de construir o desfecho da narrativa sem o apoio de palavras (como visto também na Figura 6). O recurso evidencia o quanto a imagem é relevante para as produções gráficas como um todo. Começando pelo fim: Maciota abaixa as calças e mostra o pênis para a torcida – sabe-se que seja o órgão sexual masculino porque o jogador é mostrado de costas, local onde costuma ser colocado o número da camisa de cada um dos integrantes do time.

Um passo atrás. Na cena anterior, a mesma torcida – formada por poucas pessoas, como é próprio de jogos de várzea – grita três vezes “Põe pra fora!!”. Percebe-se que sejam falas ditas em tonalidade mais alta pelo tamanho das letras utilizadas, outra marca própria da linguagem dos quadrinhos (cf. RAMOS, 2010). Mais um passo atrás explica o porquê disso: Maciota, como de

praxe, havia sido violento em um dos lances, chutando o rosto de um dos adversários. A agressão foi forte: o som do contato entre um e outro, “catapimba”, também foi registrado com letras maiores e pode se ver o que parece ser um dente voando longe.

Voltando, agora, à ordem de leitura esperada, ou seja, da esquerda para a direita. Por causa do chute, a torcida pede que o juiz ponha o jogador para fora. Maciota, sacana por natureza, toma o verbo como um imperativo: caberia a ele pôr algo para fora. Tirou, então, o pênis do calção e o expôs a quem o instava. Gesto de galhofa, de brincadeira, mas que serve para representar a pura sacanagem.



Figura 9: Maciota, sacana pela atitude galhofeira

Fonte: PAIVA, Paulo. Maciota. *Placar*, São Paulo: Abril, 22 ago. 1980, n. 538, p. 67.

4 ALGUMAS CONCLUSÕES

Com base na análise das produções gráficas (tiras cômicas e cartuns) de Maciota, criadas por Paulo Paiva para a revista esportiva *Placar*, este texto buscou mostrar como se constitui o estereótipo de sacana e o humor característico da série. Como dito na introdução, há constatações que podem parecer óbvias, mas, pelo fato de não terem sido sistematizadas teoricamente, acabam não sendo tão evidentes. É o caso da relação entre estereótipo e textos multimodais. O estudo da série Maciota revela que a constituição do estereótipo do sacana e o humor produzido devem-se à articulação de mais de uma linguagem: ao arranjo visual (gestos e comportamentos), às situações inventadas para ele e aos enunciados verbais que ele profere. Isso na maioria das vezes, pois foi possível observar também que, em alguns casos, apenas a imagem permitia a deflagração da graça e do traço estereotípico.

No que tange ao modo como os estereótipos comportamentais são discursivamente constituídos, defendemos que isso não se dá de maneira aleatória, pelo contrário. Há circunstâncias, ações/conduas, comuns e recorrentes que condicionam a sua produção. O sacana Maciota, como se buscou mostrar, é um bom exemplo. A “sacanagem” que o singulariza é

revelada por meio de diferentes atitudes do personagem, que aqui podem ser resumidas em agressividade, ironia, perversidade, mau-caratismo, deboche, malandragem, malícia, libertinagem (imoralidade) e brincadeira (galhofa). Estas são variantes semântico-retóricas constantes nas situações de ação do personagem, dado que as tornam estáveis, por isso falamos em certas condições de produção do sacana: um conjunto de dados que caracterizam a expressão/manifestação da “sacanagem”.

Do ponto de vista discursivo, como destaca Amossy (2016), o estereótipo, uma construção de leitura, muitas vezes tem de ser reconstruído a partir de diversos elementos que devem reconduzir a característica típica, ou seja, trazer à tona o traço que lhe é peculiar. Maciota é um sacana bastante complexo. Diferentes são as atitudes do personagem que conduzem à finalidade de ser sacana. Se, para Amossy, o estereótipo que aparece de forma mais escassa tende a exigir maior memória e relações mais elaboradas, entendemos que o traço estereotípico sacana é um desses casos.

Retomando os pressupostos de Eisner (2008), no que diz respeito à função que o estereótipo tem no mundo dos quadrinhos, verifica-se, uma vez mais, que o exame da série Maciota nos leva a constatar que o tipo físico e as condutas que estereotipam o personagem de Paiva funcionam como uma ferramenta narrativa: ao bater o olho no antiatleta sacana, o leitor processa com mais rapidez a trama criada. Ademais, convém salientar que – se o desafio de produzir um estereótipo verbo-visualmente com o intuito de contar uma história exige familiaridade com o público bem como percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita –, nota-se a competência de P. Paiva na produção de Maciota.

Na ótica do Humor, o estereótipo consiste numa técnica de produção do cômico. Nas produções gráficas de Maciota, como se pôde observar, são exatamente as atitudes antiatletica e sacana, postas em exagero detalhadamente, com o auxílio ou não outros mecanismos, que produzem o riso. Se, como destaca Travaglia (1989, p. 61), o estereótipo no humor “é sempre usado como uma dimensão social negativa, pois o riso advém da desvalorização social”, são as ações nada éticas (mentira, agressividade, libertinagem, mau-caratismo, perversidade) de Maciota que o conformam como sacana e tornam suas histórias engraçadas.

Do que foi exposto neste texto, cabe ainda salientar que, quer se queira ou não, o estereótipo é inevitável. Opostamente ao que muitos pensam a seu respeito, o fenômeno pode ser bastante funcional. É o que pudemos observar no enfoque das perspectivas teóricas que aqui foram trazidas para abordar a questão e que fundamentaram o olhar das produções analisadas.

Análise do Discurso, Quadrinhos e Humor, cujos pontos de vista ora se aproximam, ora se complementam, destacam que o estereótipo pode servir de instrumento de conhecimento, recurso de comunicação e leitura, ferramenta narrativa e técnica de produção de humor.

NOTAS

- ¹ Segundo Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014, p. 152), “o texto é multimodal sempre que, para a configuração dos sentidos, houver o entrecruzamento de linguagens – verbal (oral e/ou escrita), visual, sonora”. Desse modo, a multimodalidade é a característica dos textos cujos significados são realizados por meio de mais de um código semiótico.
- ² O termo “condições de produção”, aqui mencionado, não corresponde ao conceito filiado à Análise do Discurso, que diz respeito a aspectos históricos, sociais e ideológicos que possibilitam a produção do discurso. Na verdade, defendemos que há certas circunstâncias, modos de ser e agir comuns e recorrentes, que condicionam a produção do estereótipo.
- ³ Le stéréotype n’en est pas moins, comme j’ai essayé de le montrer dans *Les idées recues* (1991), une construction de lectura. Le stéréotype (...) n’émerge que si un allocataire le met en place à partir d’une activité de déchiffrement. Celle-ci consiste à retrouver les attributs du groupe incrimine à partir de formulations variées et à les rapporter à un modèle culturel préexistant (AMOSSY, 2016, p. 140).
- ⁴ Dans la mesure où il ne se fonde pas sur la répétition littérale, le stéréotype doit souvent être recomposé à partir d’éléments diversifiés qu’il faut ramener au trait typique. Le stéréotype peut apparaître de façon éparse plutôt qu’il ramassée, exigeant alors une mémorisation plus grande et un travail de liaisons plus élaboré (AMOSSY, 2016, p. 140).
- ⁵ Desenvolvida por Maingueneau (2005), a noção de campo discursivo é caracterizada no universo discursivo e compreende certas formações discursivas. Ainda que os campos sejam heterogêneos, cada um deles apresenta suas próprias regras. Com base nessa proposta, Possenti (2010) defende que o humor seria um campo.

REFERÊNCIAS

- AMOSSY, Ruth. **Les idées recues: sémiologie du stéréotype**. Paris: Nathan, 1991.
- AMOSSY, Ruth. Le stéréotype ou l’emprise des représentations collectives. In: **L’argumentation dans le discours**. Paris: Armand Collin, 2016. p. 139-145.
- AMOSSY, Ruth; HERSCHBERG-PIERROT, Anne. **Estereotipos y clichés**. Buenos Aires: Eudeba, 2001.
- BORBA, Francisco Silva (Org.). **Dicionário de usos do português do Brasil**. São Paulo: Ática, 2002.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial – linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CARMELINO, Ana Cristina. **Os “Amigos da Onça”**: o estereótipo do sacana no humor gráfico. Projeto de pós-doutorado desenvolvido na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, no Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Araraquara, SP, 2017a.

CARMELINO, Ana Cristina. Reflexões sobre a (ir)relevância de categorizar gêneros: em questão certos textos humorísticos. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 141-165, 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/8356/5929>>. Acesso em: 2 mai. 2017.

CARMELINO, Ana Cristina. Futebol com humor: estereótipos de Maciota na *Placar*. 2017b. (no prelo)

CARMELINO, Ana Cristina; GATTI, Márcio Antônio. Leia, ria e curta: o ethos-estereotipado de Dilma Rousseff no Facebook. 2017 (no prelo).

CAVALCANTE, Mônica Magalhães; CUSTÓDIO FILHO, Valdinar; BRITO, Mariza Angélica Paiva. **Coerência, referenciação e ensino**. São Paulo: Cortez, 2014.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. Trad. de Leandro Luigi Del Manto. 2. ed. (rev. e ampl.). São Paulo: Devir, 2008.

GOODWIN, Ricky. A monovisão dos estereótipos no desenho de humor contemporâneo. In: LUSTOSA, Isabel (Org.). **Imprensa, caricatura e humor**: a questão dos estereótipos culturais. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2011. p. 535-555.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Versão 1.0. Rio de Janeiro: Objetiva Ltda, 2001. (CD- ROM)

MAINGUENEAU, Dominique. **O discurso literário**. São Paulo: Contexto, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

MORFAUX, Loius-Marie. **Vocabulaire e la philosophie et des sciences humaines**. Paris: Armand Colin, 1980.

PAIVA, Paulo. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 22 ago. 1980, n. 538, p. 67.

PAIVA, Paulo. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 12 set. 1980, n. 541, p. 67.

PAIVA, Paulo. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 6 mar. 1981, n. 564, p. 51.

PAIVA, Paulo. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 24 abr. 1981, n. 571, p. 67.

PAIVA, Paulo. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 24 jul. 1981, n. 584, p. 67.

PAIVA, P. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 10 out. 1981, n. 556, p. 66.

PAIVA, P. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 27 nov. 1981, n. 602, p. 67.

PAIVA, P. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 29 out. 1982, n. 649, p. 66.

PAIVA, P. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 25 mar. 1983, n. 670, p. 60.

POSSENTI, Sírio. **Humor, língua e discurso**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1. reimpr. São Paulo: Contexto, 2010.

SERRA E GURGEL, João Bosco. **Dicionário de gíria: modismo linguístico - O equipamento linguístico falado do brasileiro**. 5. ed. Brasília: ed. do autor, 1998.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. O que é engraçado? Categorias do risível e o humor brasileiro na televisão. **Estudos Linguísticos e Literários**, v. 5 e 6, p. 42-79, 1989.

ZINK, Rui. Da bondade dos estereótipos. In: LUSTOSA, Isabel (Org.). **Imprensa, caricatura e humor: a questão dos estereótipos culturais**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2011. p. 47-68.