

Produção gráfica humorística, imprensa esportiva e estereótipo: as narrativas de Maciota, na revista Placar

Humorous graphic production, sports press and stereotype: the narratives of Maciota, in the Placar magazine

Producción gráfica humorística, prensa deportiva y estereotipo: las narrativas de Maciota, en la revista Placar

DOI: 10.1590/1809-5844201735

Ana Cristina Carmelino

(Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Letras. Guarulhos – SP, Brasil)

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar traços estereotípicos associados à identidade brasileira, a partir de produções gráficas de humor publicadas na imprensa esportiva brasileira. Criadas por Paulo Paiva e publicadas na revista esportiva Placar, as narrativas do personagem Maciota foram pouco estudadas no país. As histórias ficcionais apresentam situações vividas por um antiatleta no contexto do futebol. Considera-se que certos traços estereotípicos tanto podem auxiliar na produção do humor e na consolidação do antiatleta quanto podem reforçar a construção de uma das identidades brasileiras: a malandragem. Dada a natureza do estudo, a fundamentação teórica estabelece um diálogo interdisciplinar entre as áreas da imprensa esportiva, do humor gráfico e da análise do discurso. O *corpus* de análise compreende 140 histórias sobre o personagem, publicadas na revista Placar de 1980 a 1983.

Palavras-chave: Humor gráfico. Estereótipo. Maciota. Placar. Futebol.

Abstract

The aim of this article is to analyze stereotypical traits associated with the Brazilian identity, based on graphic humor productions published in the Brazilian sports press. Created by Paulo Paiva and published in the sports magazine Placar, the narratives of the character Maciota were little studied in the country. The fictional stories present situations experienced by an anti-athlete in the context of soccer. We consider that certain stereotypical traits can both aid in the production of humor and in the consolidation of the anti-athlete, as well as reinforce the construction of one of the Brazilian identities: the *malandro*. Given the nature of the study, the theoretical basis establishes an interdisciplinary dialogue between the areas of the sports press, graphic humor and discourse analysis. The *corpus* of analysis comprises 140 stories about the character, published in the Placar magazine from 1980 to 1983.

Keywords: Graphic humor. Stereotype. Maciota. Placar. Soccer.

Resumen

El objetivo de este artículo es analizar rasgos estereotípicos asociados a la identidad brasileña, por intermedio de producciones gráficas de humor publicadas en la prensa deportiva brasileña. Creadas por Paulo Paiva y publicadas en la revista deportiva Placar, las narrativas del personaje Maciota fueron poco estudiadas en el país. Las historias ficticias presentan situaciones vividas por un antiatleta en el contexto del fútbol. Se considera que ciertos rasgos estereotípicos tanto pueden auxiliar en la producción del humor y en la consolidación del antiatleta como pueden reforzar la construcción de una de las identidades brasileñas: el gitano. Dada la naturaleza del estudio, la fundamentación teórica establece un diálogo interdisciplinario entre las áreas de la prensa deportiva, el humor gráfico y el análisis del discurso. El *corpus* de análisis comprende 140 historias sobre el personaje publicadas en la revista Placar desde 1980 hasta 1983.

Palabras clave: Humor gráfico. Estereotipo. Maciota. Placar. Fútbol.

Introdução

A paixão pelo futebol exercida pelos humoristas gráficos, como bem lembra Pimentel (2004), nasce ainda no século 19, com as produções de Ângelo Agostini, Pereira Neto, Rafael Bordalo Pinheiro, Storni e K. Listo. Estes, segundo o autor, “foram os primeiros cronistas e humoristas que usaram as regras pouco conhecidas do jogo, em paralelo com a situação política do país” (p.54). Pimentel (2004) também observa que são vários os exemplos de produções gráficas humorísticas sobre futebol registrados nas páginas da imprensa brasileira. A título de ilustração, citem-se: Otelo Caçador, que marcou época no jornal O Globo, com a coluna “Pênalti do Otelo”; Henfil, que criou o personagem Urubu (símbolo da torcida do Flamengo) para o *Jornal dos Sports*; Nani, que criou o personagem Zé Zebrinha também para o *Jornal dos Sports*; e o “jornal Última Hora que publicou, por muito tempo, a tira diária Aristeu, o Juiz, de Adail” (p.53-54).

Um caso a ser destacado neste texto são as narrativas gráficas do personagem Maciota. Criadas pelo desenhista Paulo Paiva e publicadas na revista esportiva Placar na primeira metade da década de 1980, as histórias tiveram a maior parte da produção feita no formato próprio das tiras (algumas delas foram criadas como cartuns). O personagem é pouco estudado no meio científico, inclusive em trabalhos sobre a história dos quadrinhos brasileiros. Há apenas dois registros sobre ele: um, em trabalho de Carmelino (2014b), no qual a autora busca discutir aspectos identitários do brasileiro e do país no contexto do futebol, explorados no universo dos quadrinhos; outro, em uma nota feita por Jal e Gual, na obra “A história do futebol no Brasil através do cartum” (2004).

A Placar, revista em que a série de Maciota foi publicada, foi lançada em março de 1970, pouco antes da Copa do Mundo daquele ano, para preencher a lacuna de uma publicação nacional sobre o esporte (COELHO, 2003; MALAIA, 2012). De circulação nacional, o periódico – que é considerado até os dias de hoje como uma das mais importantes

revistas que abordam a temática do futebol – ajudou a estruturar e modernizar o comando do futebol brasileiro, sendo responsável por apoiar e criar campeonatos (Campeonato Brasileiro), instituir perfis para divulgar conteúdos sobre alguns dos principais times de futebol do Brasil e conceder prêmios (caso do troféu “Bola de Prata”). Malaia (2012) destaca ainda que, criada em meio às restrições impostas pela censura, a Placar compreendia tanto aspectos de contestação quanto de apoio ao regime e que a dupla licença gozada pelo periódico (a esportiva e a humorística) abria o espaço necessário para a crítica.

Embora as produções de Maciota não apresentem relação com as notícias e matérias esportivas divulgadas pelo periódico, nem com a situação política do país na época, tendo em vista o caráter ficcional das histórias, não se pode dizer que tais narrativas, presentes na mídia impressa esportiva, não ajudam a registrar traços estereotípicos, representações sociais do brasileiro no contexto do futebol, identidade e memória que refletem uma realidade relacionada ao universo desse esporte de massa.

Como lembra Gastaldo (2011, p.47), “o discurso da imprensa esportiva representa importante aporte metodológico para o estudo de ‘mitos’ que representam e configuram ações no presente, mas cujo ‘passado mítico’ está documentado na imprensa”. Consideramos que as produções de humor gráfico também constituem material de pesquisa, já que por meio delas é possível refletir sobre a significação de traços estereotípicos que se associam à identidade brasileira.

Partindo dessas considerações e levando em conta que o estereótipo, além de um importante mecanismo narrativo e de produção de humor, pode ajudar a refletir sobre papéis sociais, pretende-se, neste artigo, mostrar como certos traços estereotípicos ajudam a deflagrar a comicidade nas produções de Paiva, a consolidar Maciota como antiatleta e a reforçar a construção de uma das identidades do brasileiro: a malandragem¹.

É possível pensar que o personagem possa ser enquadrado como um dos diferentes tipos de “sacana”² criados ao longo do tempo no humor gráfico brasileiro e que, no futebol, reflete uma das identidades brasileiras, a malandragem. Parte-se da hipótese de que o antiatleta comumente se constitui entre a sacanagem (atitude sacana) e a ingenuidade, por mais contraditório que isso possa parecer: apresenta-se ora como sacana, ora como sacaneado, ora como ingênuo³, ora como sacana/ingênuo. Neste último caso, as duas características são imbricadas, a ponto de o leitor se confundir quanto à representação do personagem.

O *corpus* de análise compreende um total de 140⁴ produções publicadas na Placar no período de 27 de junho de 1980, data de estreia do personagem, a 1º de julho de 1983,

1 Segundo Gastaldo (2003, p.2), o malandro configura “uma espécie de ‘herói popular’ brasileiro”, sendo os campos de futebol um de seus palcos.

2 O termo “sacana” compreende as três acepções atribuídas à palavra por Houaiss (2001): 1) libertino; 2) mau-caráter; 3) brincalhão.

3 O traço estereotípico de ingênuo identificado nas produções corresponde, em geral, ao fato de o personagem interpretar literalmente o que ouve.

4 O levantamento chegou a 141 tiras. Como uma reprisava cenas de três tiras anteriores, foi desconsiderada.

quando saiu sua última história. Tais narrativas, que ora se apresentam coloridas, ora em preto-e-branco, variam entre tiras cômicas (a maior parte, 124 exemplos), produzidas sob diferentes formatos (horizontal, vertical e quadrada), e cartuns (um pequeno número de exemplos, 16 ocorrências).

Ainda que a diferença entre tira cômica e cartum seja secundária a este estudo, tendo em vista que o foco do artigo é outro, assinalamos, a título de esclarecimento, que as tiras se caracterizam por apresentar um ou mais quadros, consistem em uma narrativa tendencialmente curta, com desfecho inesperado e personagem fixo ou não. No que concerne ao cartum, pode-se dizer que se trata de uma espécie de anedota gráfica, construída em uma cena só, compilada em um molde quadrado, que versa sobre temas gerais (RAMOS, 2010; CARMELINO, 2014a).

O estudo busca estabelecer um diálogo entre áreas distintas, que aqui, de certa forma, aproximamos: a imprensa esportiva, apenas mencionada para contextualizar as narrativas gráficas de Maciota impressas na Placar, revista que traz a cobertura jornalística do noticiário esportivo, com evidente destaque ao futebol (MALAIA, 2012) e o humor gráfico, área da qual serão elencados estudos que tratam especificamente da linguagem dos quadrinhos (CAGNIN, 2014; EISNER, 2008) e da noção de estereótipo. Esta última será lida também sob o viés da análise do discurso (AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001; POSSENTI, 2010; CARMELINO, 2014c).

Para além da contribuição para o campo da Comunicação (e do Esporte) de registrar a existência do personagem na Placar, esta investigação procura compreender como parte da representação futebolística no Brasil reflete em Maciota. Tratar desse jogador polivalente – uma espécie de faz-tudo em seu minúsculo time – é, portanto, buscar entender também marcas presentes no esporte mais popular do país, refletidas ficcionalmente na construção do humor das tiras cômicas e dos cartuns.

Humor esportivo: Maciota na Placar

No que tange às histórias de Maciota, vejamos dois exemplos em que é possível sintetizar algumas das características centrais do personagem.

Figura 1 – Cena que descreve Maciota como perna de pau



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 12 fev. 1982, n.612, p.67.

Figura 2 – Cena que caracteriza Maciota como fora de forma



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 14 ago. 1981, n.587, p.72.

Na Figura 1, nota-se que Maciota é um jogador de futebol daqueles bem ruins. Depreende-se isso pelo fato de ele estar no banco de reserva do time e de o colega de clube dizer que Maciota teria um cupim mordendo sua perna (infere-se que seja um perna de pau, expressão corrente no país para designar os profissionais do futebol que não atuam bem). A Figura 2 também reforça a má qualidade de Maciota no meio futebolístico. Vê-se que ele não consegue terminar o aquecimento para o treino, tamanho o cansaço que sente. Trata-se, portanto, de um jogador perna de pau, fora de forma, às vezes atrapalhado, que não obedece a (ou desconhece) qualquer esquema tático. É a representação ou o estereótipo do antiatleta.

Maciota é uma das criações do quadrinista goiano Paulo Paiva. Nascido em 1957, em Rio Verde de Goiás (atual município de Santa Helena de Goiás), veio morar na capital paulista em 1963. Estimulado pelos gibis que colecionava, começou a desenhar na adolescência. Desde o princípio, ilustrando e produzindo quadrinhos, optou pelo humor e também por um tema bastante caro aos brasileiros, embora pouco explorado por outros cartunistas: o futebol (PAIVA⁵; FERNANDES, 2011).

Nas palavras de P. Paiva (1996, p.1), como assina suas histórias, Maciota consiste em um “jogador de várzea com vontade de ser de várzea”, ou seja, representa o verdadeiro craque (não o da bola), que vive do salário mínimo e usa os fins de semana para jogar futebol em campos improvisados com os companheiros para depois saborear uma boa cerveja. As narrativas revelam ainda que, algumas vezes, ele também atua como goleiro, técnico e gandula – uma espécie de faz-tudo.

Fisicamente, Maciota é apresentado como um homem negro (dado evidenciado nas produções coloridas), com idade entre 35 e 40 anos, um pouco acima do peso, com um bigodinho peculiar e cujo estado civil é indefinido (nem casado, nem solteiro). Seu time é o Mula Manca Esporte Futebol, o qual não recebeu nenhum troféu. É um boêmio que fuma e adora cerveja. Além de ruim de bola, apresenta características que variam entre sacana, folgado, desasseado (anti-higiênico), agressivo, imoral, mau-caráter, mulherengo, desorganizado, malandro, safado, vítima e ingênuo. Na verdade, esse herói às avessas faz jus a seu nome, ou à expressão popular que contempla seu nome, a saber, “na maciota”, cujo sentido pode ser “sem esforço”, “sem trabalho” (BORBA, 2002). Maciota, em suma, busca viver “na maciota”.

O estereótipo em questão

Se o principal conceito teórico a ser explorado por nós na análise das produções gráficas de Maciota é o de estereótipo, cabe então discuti-lo aqui. Conforme explicitado em Carmelino e Possenti (2015), que tomam como base os estudos de Lippmann (2008) e

5 PAIVA, Paulo. **Criativo**. Disponível em: <http://editoracriativo.com.br/atores/exibir/171/paulo-paiva#.WN-gmm_ytdg>. Acesso em: 28 ago. 2017

Amossy e Herschberg-Pierrot (2001), a noção surge ligada à imprensa, ao método usado para moldar e duplicar as placas de impressão tipográficas. Daí seu primeiro sentido (que perdura durante o século 19) ser “uma impressão sólida”.

No início do século 20, o termo assume o valor de esquemas culturais preexistentes, ideias preconcebidas e padronizadas convencionalmente. Refletido no espaço semântico da representação e da crença coletivas, o estereótipo tornou-se o objeto de estudo das ciências sociais, área em que o conceito se estabelece epistemologicamente. É também dessa área que alguns estudiosos da análise do discurso de linha francesa partem para refletir sobre o conceito (AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001; POSSENTI, 2010; CARMELINO, 2014c).

A partir de então, o fenômeno tem sido definido como “representações cristalizadas, esquemas culturais preexistentes, através dos quais cada um filtra a realidade que o envolve” (AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001, p.32 – Nossa tradução). Considerado como social, construído e imaginário, o estereótipo pode ser entendido como uma imagem coletiva, simplificada e rígida de algo (pessoa, grupo, assunto), que resulta de expectativas, hábitos de julgamento ou generalizações recorrentes na sociedade.

No que concerne ao papel social do estereótipo e a sua veiculação nos discursos, convém registrar que ele tem sido lido de duas formas distintas. Uma delas o vincula à ideia de coesão e identidade social, defendendo que a categorização (rápida e simplificada) seja um procedimento indispensável à cognição, porque pode ajudar a compreender melhor o mundo (LIPPMANN, 2008). A outra forma o relaciona à ideia de erro e preconceito, por entender que a categorização simplificada ou generalizada certamente provoca uma visão esquemática, incompleta e deturpada, gerando falsas evidências (AMOSSY; HERSCHBERG-PIERROT, 2001).

Do exposto até aqui, conforme assinalam Carmelino e Possenti (2015), quer se considere a estereotipia de forma positiva ou negativa, ela é inevitável. Isso não é diferente nas produções gráficas. Segundo Eisner (2008, p.21), “é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir”. Para serem facilmente reconhecidas na memória do leitor, as produções gráficas tendem a apresentar ações/condutas humanas bem como aspectos físicos: de modo simplificado, ou seja, estereotipados. As imagens tornam-se símbolos/ícones que se repetem.

Um dos papéis dos estereótipos nos quadrinhos é o de funcionar como instrumento narrativo. Em geral, projetados por meio de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação, os personagens estereotipados são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. Assim, quando se pensa em um policial, um atleta ou um cientista, a exemplos, é preciso levar em conta uma memória de cada um desses sujeitos. Logo, os tipos são desenhados considerando-se tanto a experiência social quanto a forma que o leitor teria (aceitaria) dele.

Nas palavras de Eisner (2008, p.23), 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”. Mais ainda, certas características devem despertar no leitor alguma reflexão. Nesse sentido, o estereótipo pode reforçar a credibilidade bem como funcionar opostamente, isto é, como uma incongruência. Neste caso, ele pode ser usado como técnica de produzir humor. Está aí a sua outra função.

Em produções cômicas, as marcas estereotípicas exploradas são exageradamente assinaladas, constituindo-se, muitas vezes, em causas do riso. Detalhes se transformam em máximas. Para Zink (2011, p.48), quando o estereótipo não atua como o gerador de humor (malícia, ironia), ele “parasita os mecanismos do humor, replicando-os”.

Ainda no que diz respeito à relação entre estereótipo e humor, convém destacar o trabalho de Possenti (2010). O autor observa, em estudo sobre piadas, que as representações que desvalorizam os outros (caso dos estereótipos) podem ter origem nas tensões sociais. Se a polêmica pode ser concebida como uma disputa aberta entre dois discursos (ou grupos), o estereótipo (tido como a materialização da forma discriminatória e preconceituosa com que se identifica o “outro”) também pode opor dois discursos.

Para Possenti (2010), ao lado de um estereótipo básico (assumido por um grupo), há sempre um oposto (atribuído pelos outros). Pode-se entender que se algo ou alguém é construído como X, há outro(s), em contraponto, que se mostra(m) como não-X. Logo, ao lado do estereótipo do “sacana”, haveria o do “não sacana”; junto ao “atleta/craque” estaria o “antiatleta”; o “malandro” se oporia ao “não malandro”. É preciso destacar que o humor, no processo de estereotipar, enfoca sempre o que é pejorativo. Ademais, as representações estereotípicas refletem um imaginário social⁶ acerca de certos sujeitos. Esse imaginário, mesmo que mítico, pode revelar certas condutas sociais pelo artifício da comicidade.

Maciota, entre a sacanagem e a ingenuidade: identidade brasileira no futebol

As considerações tecidas até o momento não deixam dúvidas quanto à identidade de Maciota, o protagonista das produções gráficas de Paiva publicadas na Placar, de 1980 a 1983: o jogador de futebol perna de pau e fora de forma reflete o estereótipo do antiatleta. A análise dessas produções, no entanto, leva-nos a constatar que outras marcas recorrentes, também estereotípicas, ajudam a consolidar a personificação de antiatleta, a produzir humor e a reforçar uma das construções identitárias do brasileiro no futebol: a malandragem. São elas: a) *sacana*, com maior número de ocorrências, já que consta em 48 dos exemplos examinados; b) *sacaneado* (vítima), com 24 ocorrências; c) *ingênuo* e *sacana* (ao mesmo tempo), traços que aparecem em 16 exemplos; d) *ingênuo*, que apresenta 14 ocorrências.

6 Segundo Morais (1997, p.94), o “imaginário social é composto por um conjunto de relações imagéticas que atuam como memória afetivo-social de uma cultura, um substrato ideológico mantido pela comunidade”.

Pela descrição do perfil dos traços estereotípicos, percebe-se que se trata de uma figura complexa. Complexa pelo fato de o personagem reunir marcas tidas como aparentemente contraditórias. Ele é tanto sacana em alguns momentos como ingênuo (literal) em outros. A situação e os elementos visuais explicitam a linha que fica no meio das duas possibilidades. É o que os dados evidenciam, por mais (não custa reiterar) que soe contraditório.

Os demais casos (38 exemplos dos 140 analisados) não se enquadram em nenhuma dessas quatro categorias, porque evidenciam outros traços. É o que pode ser visto no exemplo da Figura 2, apresentada na segunda seção deste texto, em que o foco é desvelar o personagem como jogador ruim. O quadro a seguir sintetiza o resultado do exame dos dados.

Quadro 1 - Traços estereotípicos mais recorrentes de Maciota

TRAÇOS ESTEREOTÍPICOS DE MACIOTA	TOTAL DE OCORRÊNCIAS (referência: 140 casos)	PORCENTAGEM (100%)
sacana	48	34,2%
sacaneado (vítima)	24	17,1%
sacana/ingênuo	16	11,4%
ingênuo	14	10,0%
outros traços	38	27,1%

Fonte: Pesquisa da autora.

Vejam os exemplos de como os traços estereotípicos identificados se manifestam e auxiliam na produção do humor, na consolidação do antiatleta e, no caso do sacana (maior número de ocorrências), na conformação do malandro.

Sacana

Figura 3 - Maciota como sacana



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 10 abr. 1981, n.569, p.67.

Como já dito, as tiras cômicas têm como uma de suas marcas constituintes a presença de um elemento inesperado no final, o qual leva ao sentido humorístico. Vê-se esse mecanismo no exemplo da Figura 3. A história foi produzida em dois momentos, cada um deles mostrado em um quadrinho. O tema explorado é o embate no campo, possivelmente numa partida de futebol.

No primeiro, o leitor infere que Maciota, momentos antes, tenha machucado seu adversário de jogo em um dos lances da partida. Há marcas textuais que reforçam essa interpretação. Quem sofreu a falta faz uma ameaça, dizendo que aquilo não iria “ficar assim não, cara”. Outra indicação é a presença de metáforas visuais na forma de estrelas, partindo da perna do oponente. Recurso próprio da linguagem dos quadrinhos, a metáfora visual é uma convenção gráfica que conota diferentes possibilidades de sentido (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010). Nesse exemplo, sugere ser dor.

As metáforas permanecem no segundo quadro. Mas o que chama a atenção não é mais o adversário, e sim o próprio Maciota. Ele, no início, sugere concordar com o fato de que aquela situação não iria ficar assim, dizendo “claro que não”. Mas o restante do enunciado revela pensar o contrário: a pancada iria inchar muito (ou “paca”, considerando a gíria brasileira usada por ele).

Por ter vitimado o adversário e lhe desejar o mal diante de uma situação criada, Maciota mostra-se sacana, malandro. Há várias formas de manifestação da sacanagem ou malandragem. Na tira em questão, recursos de ordem verbal e não verbal revelam a ação perversa e de deboche do protagonista. Como é posta em exagero na cena, a atitude sacana/malandra também funciona como um recurso de produção de humor. Nesse sentido, instaura-se um riso de escárnio.

Sacaneado

Figura 4 - Maciota como sacaneado



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 26 jun. 1981, n.580, p.67.

A situação explorada na Figura 4, também construída em duas cenas, é a de logro. O tema talvez seja a decepção. Na primeira cena, Maciota é mostrado sendo ovacionado pelo que se sugere serem três torcedores seus. Elementos de ordem verbal (especialmente adjetivos) que dão a entender que ele seja visto como um “*expert*” na arte da bola: “grande”; “super craque” e “novo Pelé” (referência a Edson Arantes do Nascimento, tido como o melhor jogador de futebol brasileiro e do mundo).

O desfecho traz uma surpresa: inverte a expectativa mostrada pela narrativa e releva uma nova situação, inesperada, onde se revela o humor. Nesse caso, a graça está na presença da informação “hospício”, presente na parede do muro. Depreende-se, então, que aquelas três pessoas que inicialmente faziam as vezes de torcedores são internos de um manicômio. Ou seja, somente loucos para verem qualidades em Maciota. Dado que reitera a construção do estereótipo do jogador ruim.

Percebe-se nesse exemplo a presença do que Raskin (1985) chama de *scripts* opostos. Esse recurso seria um dos elementos centrais para explicação da produção do humor em piadas. Estas construiriam ao leitor/ouvinte uma situação para, depois, revelar outra, antagônica à primeira. No caso, apresenta-se o *script* próximo ao de manifestações

da torcida para, no final, apresentar o de internos de um hospício. Essa oposição levaria à produção da comicidade, na teoria desenvolvida pelo pesquisador.

Nesse caso, nota-se que Maciota não é sacana, mas sacaneado. Recursos de ordem verbal e não verbal auxiliam na confusão criada entre aparência (Maciota ser um craque) e o que é de fato (Maciota ser um péssimo jogador) e na deflagração de um riso sarcástico. Vítima de logro, Maciota mostra-se iludido em um primeiro momento e, em outro, nitidamente decepcionado. A expressão facial do personagem corrobora tais considerações: de feliz (cabeça altiva e sorriso) passa a sério (olhos baixos e boca cerrada).

Ingênuo (literal)

Figura 5 - Maciota como ingênuo/literal



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 6 nov. 1981, n.599, p.43.

Esse exemplo fica na fronteira entre o que se entende por tira cômica e cartum. Este costuma ter um formato quadrado, próximo ao visto na Figura 5, e tendencialmente desenhado em uma cena só. Como os dois gêneros convergem no uso de situações inesperadas como estratégia de produção do humor, e como esse é o foco do artigo, a especificação do gênero se torna secundária, ao menos para esta análise, como já esclarecido.

Em quadrinhos criados com apenas uma cena, em que a situação apresentada é sintetizada, há a necessidade de um processo inferencial maior por parte do leitor para deprender as informações. Do que se vê e do que se lê no balão (“Nunca mais vou dar instruções técnicas usando jogo de botão”), percebe-se que Maciota levou a sério a orientação

do técnico (ou “ténico”, como visto na camisa dele e como é sempre caracterizado nas histórias): põs o colega de time em uma posição na qual pudesse fazer o mesmo procedimento de um jogo de botão.

Esta era apenas uma forma usada para explicar a respeito do posicionamento dos atletas e equipes em campo. Percebe-se, no entanto, que o protagonista entendeu as informações no sentido literal, isto é, que deveria ir a campo com uma enorme palheta e que, com ela, faria os lances, usando os corpos dos companheiros de time como “botões”. Desse modo, transformou um campo de futebol em um tabuleiro gigante. O absurdo criado com essa situação, que beira o *nonsense*, é o que leva ao humor insólito, ancorado em uma atitude excessivamente ingênua do jogador. Para ser compreendida, a situação incomum explorada nessa narrativa gráfica depende essencialmente da observação dos elementos da linguagem verbal e não verbal e do conhecimento tanto do jogo de botão quanto do uso adaptado de parte dos objetos que compõem este jogo para dar instruções táticas no futebol.

Sacana/ingênuo

Figura 6 - Maciota entre o ingênuo e o sacana



Fonte: PAIVA, P. Maciota. Placar, São Paulo: Abril, 27 mar. 1981, n.567, p.67.

Há situações, como comentado, em que Maciota se mostra de forma dúbia, com traços estereotípicos distintos: pode demonstrar tanto uma atitude sacana como pode também ser reflexo de uma ação resultante de leitura literal (não inteligente, ingênua) da situação (ou fazer-se de). É o caso do exemplo da Figura 6, que, para ser compreendida, precisa que se leve em conta elementos verbais e não verbais. A história é construída em dois momentos. No primeiro, o personagem é mostrado no campo, com a bola no pé, em determinado momento da partida. Outro jogador, possivelmente do mesmo time de Maciota, alerta que um dos adversários está machucado.

Vê-se, no canto direito da cena, o homem caído. Metáforas visuais, em forma de estrelas, conotam que ele foi atingido na região das pernas. É esse o motivo do alerta para que a bola fosse posta para fora do gramado. No futebol, essa atitude é tomada quando há alguém em situação semelhante. Tirar a bola do campo é um sinal de interrupção para que a equipe médica possa entrar e atender a pessoa ferida.

A segunda cena mostra a consequência do alerta. Maciota, em vez de pôr a bola para fora do gramado, chutou o próprio jogador ferido para o lado externo do campo. A atitude, inesperada, leva ao humor pela situação insólita. Mas também é dúbio, como dito. Ele pode: 1) ter compreendido o recado do colega e resolvido a situação de outra forma, dando um pontapé na pessoa machucada e a conduzindo para a área de fora; 2) ter entendido o alerta “chuta pra fora” como uma recomendação, seguida à risca. Na primeira situação, ele teria sido sacana; na segunda, ingênuo (literal).

Na tira em questão, é importante destacar que a situação inusitada é produzida com base na ambiguidade temática: perversidade ou ingenuidade? Sendo sacana ou ingênuo, a reação do personagem revela algo certo: desobediência às regras do jogo. Nesse sentido, os dois traços estereotípicos de Maciota manifestados na narrativa gráfica por meio de recursos gráficos e linguísticos corroboram a construção do antiatleta.

Os exemplos citados dão uma noção da complexidade do personagem criado por Paiva. O antiatleta Maciota não é simplesmente só sacana. É sacaneado, é ingênuo (literal) e é sacana e ingênuo ao mesmo tempo. Esses traços estereotípicos, em geral, são desvelados a partir de formas discursivas que circulam em dois campos⁷: o esporte (representado pelo futebol) e o humor (visto nas produções gráficas humorísticas: tira e cartum).

A marca mais recorrente do personagem, a de ser sacana, consolida uma espécie de “identidade brasileira” construída histórica e socialmente (também) no futebol. É a que leva em conta a modalidade de conduta conhecida como “malandragem”. Ainda que a malandragem tenha sido vista, nos anos 1930 e 40, como “uma estratégia de sobrevivência e concepção de mundo” (OLIVEN, 1986, p.34), por meio de uma recusa da disciplina (e da exploração) do trabalho assalariado, a figura emblemática do “malandro” continua presente no imaginário da sociedade brasileira. Se em um dos campos onde a malandragem é vista como um valor de Brasil é no do futebol, pudemos, então, constatar isso nas produções gráficas humorísticas de Paiva, com Maciota.

Levando-se em conta a tese defendida por Possenti (2010) – de que ao lado de um estereótipo básico, há sempre um oposto –, pode-se considerar que os traços estereotípicos identificados em Maciota trazem em tela (ao menos na memória) os seus opostos. Logo, se o personagem é construído como antiatleta, sacana e ingênuo, automaticamente ele estaria em oposição ao atleta, não sacana e não ingênuo. Estes seriam o(s) outro(s) do discurso.

⁷ Desenvolvida por Maingueneau (2005), a noção de campo discursivo é caracterizada no interior do universo discursivo e compreende certas formações discursivas. Ainda que os campos sejam heterogêneos, cada um deles apresenta suas próprias regras, organiza-se de um modo, compreende certos temas e gêneros discursivos. Assim, a exemplo, como defende Possenti (2010), o humor seria um campo.

No caso das produções analisadas, é interessante observar que “esses outros” em geral não são postos numa relação de alteridade explícita, ou seja, os estereótipos/traços estereotípicos opostos aos vistos em Maciota não são mostrados em outros personagens com quem ele contracena nas histórias. Os outros do discurso acabam, portanto, sendo subentendidos. O exemplo da Figura 3 pode esclarecer o comentário. O fato de Maciota ser sacana por ter vitimado o adversário e lhe desejar o mal diante de uma situação criada não indica que seu adversário não seja sacana.

Se recuperadas as considerações de Eisner (2008) – de que o desafio de produzir um estereótipo com o intuito de contar uma história exige não apenas familiaridade com o público, mas, sobretudo, percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita –, nota-se a competência de Paiva na produção de Maciota. Como muitas representações estereotípicas refletem um imaginário social acerca de certos sujeitos, indaga-se (como fez o próprio criador sobre sua cria) quantos Maciotas não existem por aí?

Pelo artifício da graça, Maciota representa várias parcelas da população futebolística: aquele que vive do salário mínimo e usa os fins de semana para jogar futebol com os companheiros e depois aproveitar uma boa cerveja, o jogador agressivo em campo, o que não respeita às regras do jogo, o atleta fora de forma, o folgado, aquele que geralmente não sai do banco de reserva, o que faz de tudo em campo. Logo, pode-se dizer que seus traços estereotípicos, tanto físicos quanto os que concernem à conduta (seja ela sacana/malandra, seja ela ingênua) despertam reflexões sobre práticas sociais.

Essas observações corroboram um dos papéis sociais (e modos de concepção) do estereótipo, tratados tanto por Lippmann (2008) quanto por Amossy e Herschberg-Pierrot (2001): o de servir como elemento de coesão e identidade social. Além de indispensáveis à cognição, porque podem ajudar a compreender melhor o mundo, os estereótipos podem promover a identificação de um indivíduo com um grupo.

Considerações finais

A análise da série Maciota, produzida por Paiva e publicada na Placar, especialmente no que concerne aos traços estereotípicos apresentados pelo personagem, cuja maior incidência está na atitude sacana, ajuda a corroborar que as narrativas ficcionais esportivas e humorísticas reforçam a construção identitária do brasileiro como malandro.

Os traços estereotípicos – produzidos no campo do esporte (futebol) e do humor (tiras cômicas ou cartuns), por meio de recursos da linguagem verbal e não verbal – trazem à memória seus opostos, que no caso seriam o craque/atleta, o que não é sacana e o que não é ingênuo. Estes, é preciso destacar, são subentendidos nas histórias, já que não se manifestam nos personagens com quem o protagonista contracena nas narrativas.

Os gêneros do humor gráfico de que as histórias de Maciota se valem para serem construídas são tiras cômicas (cujos formatos são horizontal, vertical e quadrada) e cartuns. O humor identificado alterna entre dois tipos, o insólito e o sarcástico. As produções fazem graça com situações bizarras ou incomuns, bem como se utilizam mordazmente da ironia e do escárnio como forma de zombar.

Pode-se dizer ainda que os traços estereotípicos de Maciota e as funções exercidas por eles na produção do humor das histórias de Paiva e na consolidação do antiatleta refletem práticas sociais. Como dito, além de certamente haver muitos Maciotas que circulam por aí; há também muitos que se identificam com ele. Logo, o antiatleta malandro do desenhista funciona como elemento de coesão e identidade social.

Desse modo, no nosso entender, este texto cumpre sua missão: o registro da existência da produção gráfica de Paiva, criada para a Placar, leva a compreender como o imaginário futebolístico no Brasil reflete em Maciota. Compreender esse jogador polivalente, como comentado no início desta exposição, é entender também marcas presentes no esporte mais popular do país, refletidas ficcionalmente para a construção do humor dessas produções gráficas veiculadas pela imprensa brasileira.

Referências

- AMOSSY, R.; HERSCHBERG-PIERROT, Anne. **Esteretipos y clichês**. Buenos Aires: Eudeba, 2001.
- BORBA, F. S. (Org.). **Dicionário de usos do português do Brasil**. São Paulo: Ática, 2002.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial. São Paulo: Criativo, 2014.
- CARMELINO, A. C. 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, 2014a. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/8356/5929>>. Acesso em: 28 ago. 2017.
- _____. Quadrinhos e identidade. In: LINS, Maria da Penha Pereira; CAPISTRANO JR., Rivaldo (Orgs.). **Quadrinhos sob diferentes olhares teóricos**. Vitória: PPGEL-UFES, 2014b. p.11-30.
- _____. Estereótipos do brasileiro em piadas. **Intersecções** (Jundiaí), ed.13, n.3, ano 7, p.98-112, 2014c. Disponível em: <http://www.portal.anchieta.br/revistas-e-livros/interseccoes/pdf/interseccoes_ano_7_numero_3.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2017.
- CARMELINO, A. C; POSSENTI, S. O que dizem do Brasil as piadas? **Linguagem em (Dis)curso** – LemD, Tubarão, SC, v.15, p.415-430, 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v15n3/1518-7632-ld-15-03-00415.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2017.
- COELHO, P. V. **Jornalismo esportivo**. São Paulo: Contexto, 2003.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.
- FERNANDES, T. Entrevista com Paulo Paiva, 7 out. 2011. **Blog Bengalas Boys Club**. Disponível em: <<http://bengalasboysclub.blogspot.com.br/2011/10/entrevista-com-paulo-paiva-escriba.htm>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

GASTALDO, E. A Pátria na “imprensa de chuteiras”: futebol, mídia e identidades brasileiras. In: **XXVII Encontro Anual da ANPOCS** – Associação Nacional em Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais, Caxambú, 2003.

_____. Comunicação e esporte: explorando encruzilhadas, saltando cercas. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, ano 8, v.8, n.21, p.39-51, mar. 2011.

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

JAL; GUAL. **A história do futebol no Brasil através do cartum**. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2004.

LIPPMANN, W. **Opinião pública**. Petrópolis: Vozes, 2008 [1922].

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

MORAIS, D. Notas sobre imaginário social e hegemonia cultura. In: **Revista Contracampo**, n.1, p.93-104, 1997. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/viewFile/364/167>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

MALAIA, J. Placar: 1970. In: HOLLANDA, Bernardo Borges Buarque de; MELO, Victor Andrade de (Orgs). **O esporte na imprensa e a imprensa esportiva no Brasil**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2012. p.149-170.

OLIVEN, R. G. A malandragem na música popular brasileira. In: OLIVEN, Rubem George. **Violência e cultura no Brasil**. Petrópolis: Vozes, 1986. p.22-63.

PAIVA, P. **Maciota: o número um**. São Paulo: Nova Sampa, 1996, n. 2.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 27 mar. 1981, n.567, p.67.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 10 abr. 1981, n.569, p.67.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 26 jun. 1981, n.580, p.67.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 14 ago. 1981, n.587, p.72.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 6 nov. 1981, n.599, p.43.

_____. Maciota. **Placar**, São Paulo: Abril, 12 fev. 1982, n.612, p.67.

PIMENTEL, L. Humor esportivo: um capítulo à parte (os humoristas e a paixão pela bola). In: PIMENTEL, Luís. **Entre sem bater: o humor na imprensa brasileira**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. p.53-68.

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

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

RASKIN, V. **Semantic mechanisms of humor**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1985.

ZINK, R. 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.

Ana Cristina Carmelino

Professora do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo. Possui pós-doutorado em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas. É mestre e doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Atua nas áreas de Texto, Discurso e Retórica, com pesquisas sobre produções humorísticas. Coordena o grupo de pesquisa GETHu – Grupo de Estudos de Textos Humorísticos (CNPq). É organizadora dos livros “Nos caminhos do texto: atos de leitura” (2007), “A linguagem do humor: diferentes olhares teóricos” (2009), “Questões linguísticas: diferentes abordagens teóricas” (2012), “Humor: eis a questão” (2015) e “Gêneros humorísticos em análise” (2018). E-mail: anacriscarmelino@gmail.com.

Recebido em: 22.07.2017

Aceito em: 27.09.2017