



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**FRANCISCO LUCAS CASTRO DE ALMEIDA JUNIOR**

**UMA ANÁLISE SOBRE O HUMOR NO DIÁLOGO VISUAL-TEXTUAL ENTRE AS  
TIRINHAS DE PAULO MOREIRA E A CULTURA POP JAPONESA**

**FORTALEZA**  
**2022**

FRANCISCO LUCAS CASTRO DE ALMEIDA JUNIOR

UMA ANÁLISE SOBRE O HUMOR NO DIÁLOGO VISUAL-TEXTUAL ENTRE AS  
TIRINHAS DE PAULO MOREIRA E A CULTURA POP JAPONESA

Monografia apresentada ao Curso De  
Publicidade e Propaganda da  
Universidade Federal do Ceará, como  
parte dos requisitos necessários à  
obtenção do título de Bacharel em  
Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof.Dr. Ricardo Jorge  
de Lucena Lucas

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- J1a Junior, Francisco Lucas Castro de Almeida.  
UMA ANÁLISE SOBRE O HUMOR NO DIÁLOGO VISUAL-TEXTUAL ENTRE AS  
TIRINHAS DE PAULO MOREIRA E A CULTURA POP JAPONESA / Francisco Lucas  
Castro de Almeida Junior. – 2022.  
62 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto  
de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda), Fortaleza,  
2022.

Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. tirinhas. 2. cultura pop japonesa. 3. intertextualidade.. I. Título.

CDD 070.5

---

FRANCISCO LUCAS CASTRO DE ALMEIDA JUNIOR

UMA ANÁLISE SOBRE O HUMOR NO DIÁLOGO VISUAL-TEXTUAL ENTRE AS  
TIRINHAS DE PAULO MOREIRA E A CULTURA POP JAPONESA

Monografia apresentada ao Curso De Publicidade e Propaganda da Universidade  
Federal do Ceará, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de  
Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Aprovada em: 11/07/2022.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Soraya Madeira da Silva

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

M.e Paulo Jefferson Pereira Barreto

Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer primeiramente a minha irmã, que sempre me apoiou nos momentos difíceis, principalmente nos últimos dois anos durante a pandemia. À minha família, pela compreensão e paciência nos últimos meses contribuindo para que eu pudesse finalizar o presente trabalho.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Ricardo Jorge, que deu uma importante contribuição para que eu pudesse concluir esse processo de modo tranquilo. Agradeço também aos participantes da banca, Prof. Soraya Madeira e Paulo Jefferson, por participarem e me auxiliarem nessa ocasião.

Agradeço também a instituição, Universidade Federal do Ceará, pela oportunidade, assim como também ao corpo docente do curso de Publicidade e Propaganda pelos excelentes aprendizados durante a jornada pelo curso.

Agradeço a todos que conheci durante a jornada desse curso, a todas as experiências, e lutas da vivência na universidade pública.

Aqui destaco em especial uma homenagem a uma personalidade que conheci, Rayanna Magdyelli, que com seu sorriso, sua companhia, e sua luz nos permitiu diversas felicidades durante esse percurso.

Agradeço também a Lyvia Ravena, que me ajudou em diversas dúvidas sobre a normalização, me acompanhou e me ajudou bastante na escrita do presente trabalho.

## RESUMO

As tirinhas, e os mangás, possuem um número menor de pesquisa em relação aos outros tipos de quadrinhos. Entretanto, muitas vezes é o primeiro contato do leitor com a linguagem dos quadrinhos. Por muito tempo essa linguagem inclusive foi menosprezada pelos pesquisadores, devido ao preconceito a sua associação como uma simples forma de entretenimento. Assim, essa pesquisa pretende retomar os estudos de autores como Ramos (2010, 2016), Magalhães (2006) , Luyten (1991) e Nicolau (2020) para desenvolver esse trabalho. A pesquisa tem como objetivo analisar a intertextualidade no humor presente nas tirinhas do autor brasileiro Paulo Moreira, a partir de referências de obras da cultura pop japonesa. Os objetos utilizados para o estudo são as tirinhas do autor nos anos de 2020 a 2022, postadas no Instagram, analisadas à luz da Análise de Conteúdo de Bardin (2016), e dos estudos de intertextualidade de Koch (2008). É realizado um percurso histórico sobre as tirinhas e o mangá no Brasil, e estudos para entender como funciona a intertextualidade. Como resultado, podemos observar a ativação da memória coletiva dos leitores ao identificar elementos presentes da cultura pop japonesa, parodiados no contexto brasileiro em conjunto com elementos do regionalismo.

**Palavras-chave:** tirinhas; cultura pop japonesa; intertextualidade.

## ABSTRACT

Comic strips, and manga, have a smaller number of searches than other types of comics. However, it is often the reader's first contact with the language of comics. For a long time this language was even despised by researchers, due to the prejudice of its association as a simple form of entertainment. Thus, this research intends to resume the studies of authors such as Ramos (2010, 2016), Magalhaes (2006), Luyten (1991) and Nicolau (2020) to develop this work. The research aims to analyze the intertextuality in the humor present in the comic strips of the Brazilian author Paulo Moreira, from references of Japanese pop culture works. The objects used for the study are the author's comic strips in the years 2020 to 2022, posted on Instagram, analyzed in the light of Bardin's Content Analysis (2016), and the studies of intertextuality of Koch (2008). A historical course about the comic strips and manga in Brazil is carried out, and studies to understand how intertextuality works. As a result, we can observe the activation of the readers' collective memory by identifying elements present in Japanese pop culture, parodied in the Brazilian context together with elements of regionalism.

**Keywords:** comic strips; japanese pop culture; intertextuality.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<b>A situação hoje</b>	<b>11</b>
<b>Figura 2</b>	<b>Página do mangá JoJo's Bizarre Adventure</b>	<b>12</b>
<b>Figura 3</b>	<b>Página do mangá JoJo's Bizarre Adventure</b>	<b>13</b>
<b>Figura 4</b>	<b>"Se as pessoas soubessem o que acontece nas reuniões do Forró de San Pauro, ficariam enjojadas..."</b>	<b>15</b>
<b>Figura 5</b>	<b>Tirinha sobre o manga Naruto</b>	<b>28</b>
<b>Figura 6</b>	<b>Trecho extraído do mangá Naruto</b>	<b>29</b>
<b>Figura 7</b>	<b>"pokémon não é rinha, eles brigam pq gostam"</b>	<b>29</b>
<b>Figura 8</b>	<b>"a viagem de chihuahua"</b>	<b>37</b>
<b>Figura 9</b>	<b>tu disse oq</b>	<b>40</b>
<b>Figura 10</b>	<b>Capa de divulgação da série Digimon Adventure (2020)</b>	<b>38</b>
<b>Figura 11</b>	<b>bom dia gente</b>	<b>42</b>
<b>Figura 12</b>	<b>Aaaaaa</b>	<b>43</b>
<b>Figura 13</b>	<b>Página extraída do Gibizinho do Anjinho</b>	<b>44</b>
<b>Figura 14</b>	<b>O Ataque dos Anjos</b>	<b>45</b>
<b>Figura 15</b>	<b>bom dia</b>	<b>46</b>
<b>Figura 16</b>	<b>"n tinha postado aqui essa"</b>	<b>47</b>
<b>Figura 17</b>	<b>Capa do mangá de Pokémon</b>	<b>48</b>
<b>Figura 18</b>	<b>"pokémon não é rinha, eles brigam pq gostam"</b>	<b>49</b>
<b>Figura 19</b>	<b>"o pau comeu"</b>	<b>50</b>
<b>Figura 20</b>	<b>"pode botar. botou ganhou"</b>	<b>50</b>
<b>Figura 21</b>	<b>El otARO</b>	<b>51</b>

Figura 22	Capa do jogo Super Smash Bros	52
Figura 23	MARO 🤪👹	53
Figura 24	solta ele	54
Figura 25	aqui amigo	54
Figura 26	😱👉👉👉	55
Figura 27	😡👉👉	56

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>O PERCURSO HISTÓRICO DA CONSTRUÇÃO DO MANGÁ E DAS TIRINHAS ATÉ O BRASIL</b>	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>O mangá ou quadrinhos japoneses</b>	<b>17</b>
<b>2.2</b>	<b>As tirinhas</b>	<b>20</b>
<b>3</b>	<b>O HUMOR NAS TIRINHAS DE PAULO MOREIRA</b>	<b>25</b>
<b>4</b>	<b>A INTERTEXTUALIDADE NAS TIRINHAS ANALISADAS</b>	<b>28</b>
<b>5</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>33</b>
<b>6</b>	<b>ANÁLISE E DISCUSSÕES</b>	<b>35</b>
<b>6.1</b>	<b>Pré-análise</b>	<b>34</b>
<b>6.2</b>	<b>Exploração do Material</b>	<b>37</b>
<b>6.3</b>	<b>Análise e interpretação</b>	<b>39</b>
<b>6.3.1</b>	<i>Digimon</i>	<b>39</b>
<b>6.3.2</b>	<i>Neon Genesis Evangelion</i>	<b>43</b>
<b>6.3.3</b>	<i>Pokémon</i>	<b>47</b>
<b>6.3.4</b>	<i>Super Mario/Nintendo</i>	<b>52</b>
<b>6.3.5</b>	<i>Hamtaro</i>	<b>55</b>
<b>6.3.6</b>	<i>Naruto</i>	<b>56</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>58</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>60</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A tirinha foi a predecessora das histórias em quadrinhos, no percurso de criação dessa linguagem. É descrita como uma sequência de poucos quadros, com personagens fixos ou não, normalmente na horizontal com ou sem continuidade de suas tramas. Como complementa Magalhães (2006, p. 15):

Em termos formais, as tiras são pequenas histórias em quadrinhos, em geral compostas por três ou quatro quadros no sentido horizontal; eventualmente elas podem aparecer no sentido vertical ou em forma próxima ao quadrado com quatro quadros, sendo dois sobrepostos. Os quadros se apresentam, ainda, em formas regulares ou irregulares, alguns podendo ser divididos ao meio no sentido horizontal.

Entretanto, vale ressaltar que há diferenças entre as tirinhas e os quadrinhos. Talvez o principal seja o imediatismo da produção das tirinhas, já que a última pode ser produzida sobre um acontecimento de ontem, enquanto o quadrinho possui um tempo de produção maior. Como explica Nicolau (2007, p.9):

As tiras têm em si um processo criativo e de produção diferenciado dos quadrinhos, relacionada principalmente com a sua característica imediatista, aborda elementos mais próximos do nosso cotidiano em sua narrativa, com fatos que aconteceram até na mesma semana.

O surgimento e a popularização das tirinhas estão intrinsecamente ligados aos noticiários em jornal. Chegaram a ocupar diversas páginas devido ao fascínio do público pelo conteúdo e aventuras de seus personagens; esse movimento é chamado de Jornalismo Ilustrado, conforme Magalhães (2006). Afirma Nicolau (2007, p.5):

As tiras com seu conteúdo ao mesmo tempo crítico e humorístico são uma marca incontornável da linguagem das histórias em quadrinhos. Elas foram responsáveis pela disseminação dos quadrinhos pelo mundo, popularizando-os por meio de sua veiculação nos jornais diários.

Para alguns autores, como McCloud (1995), a tira é considerada um subtipo de quadrinhos. Já Ramos (2016) afirma que é uma linguagem própria do jornalismo, assim como a crônica, artigo, notícia, entretanto outros autores como defende Nicolau que se trata de um gênero próprio (2013, p.27):

Ao observarmos uma ou outra tirinha de forma esporádica, vamos percebê-la como uma simples prática de produção de quadrinhos que se estabeleceu como gênero midiático próprio ao gerar revistas e diversificar sua temática. Mas, ao considerarmos de modo contextualizado o surgimento da tirinha, sua trajetória de cem anos no âmbito dos jornais e seu rico conteúdo de expressão do cotidiano, vamos encontrar peculiaridades próprias de um gênero opinativo e representativo da realidade tratada por diversos outros gêneros jornalísticos, como o artigo, a crônica, a coluna de autor. Mesmo que a tirinha não seja encarada com a importância que se dá a esses outros gêneros, ela traz em seu texto muito da literariedade encontrada na crônica e da denúncia ou crítica apresentada pelo artigo.

As tiras possuem como temática geralmente assuntos sociais, políticos, filosóficos e/ou humorísticos; pode-se até encontrar tirinhas com homenagens, e mesmo tirinhas póstumas. Na maioria dos casos a tirinha é construída em torno de uma anedota ou piada, geralmente se utilizando de assuntos em alta para tecer uma crítica. A piada se dá muitas vezes na junção de dois continentes que nada possuem em comum e no final se aproximam causando humor ao leitor, como uma espécie de metáfora. Nas palavras de Nicolau (2020, p.62):

Para constituir esse humor que sustenta a tira, para fazer rir, o autor usa a técnica da piada: uma ação linear que vai sendo narrada e que, em determinado momento, rompe-se provocando a surpresa e o riso.

Atualmente, mesmo com os novos formatos de veiculação de informação, a Web, por exemplo, as tirinhas ainda fazem bastante sucesso. Antes ocupavam espaços mais restritos como os blogs, em sites específicos, e até em portais de notícias; mas hoje ocupam, além destes, espaços bem populares como as redes sociais como: *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Reddit* e *TikTok*.

Nos aplicativos das mídias sociais, as atualizações são rápidas e constantes, e levando em consideração os modelos de funcionamentos dessas redes, seus algoritmos e métricas, e as novas formas de consumo de informação, foram influenciando diretamente na leitura e experiência do usuário.

Com o advento das mídias sociais, as tirinhas se adaptaram, passaram a ter novas características, tais como a adaptação para leitura no Instagram, ou a produção de vídeo em tirinhas compartilhadas no *TikTok*, outras interatividades e, junto disso, mais produções, visto que os usuários passaram a influenciar o

conteúdo de forma mais ativa, tornando-se também autores e/ou personagens. O sucesso dessas produções, dentro dos novos formatos de veiculação, no caso, dentro das redes sociais. Por exemplo, a seguir, uma tirinha do autor Paulo Moreira que usa suas redes sociais, *Instagram* e *Twitter*, para divulgar seus trabalhos:

Figura 1: A situação hoje



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Pode-se afirmar também que, com esse novo ritmo, fica mais evidente as obras de referência que os autores utilizam. É construída também, a partir das interações via redes sociais, uma maior relação de proximidade entre leitores e artistas.

Além disso, pode-se observar uma mistura de linguagens, tais como podemos observar nas tirinhas de Paulo Moreira, que se apropriam de elementos narrativos da cultura pop japonesa, predominantemente do mangá, animes e games.

A linguagem dos quadrinhos abarca as charges, os cartuns, as Histórias em Quadrinhos (HQ's), as tirinhas, entre outros. Para o presente trabalho vale ressaltar os mangás que são produções de origem nipônica, mais usualmente associados à



lido da esquerda para direita e possui grande ênfase na representação de flashbacks e memórias afetivas dos personagens. E não pode-se deixar de citar as onomatopeias no mangá que realçam a representação da visualidade dos sons nos quadros, e são incorporadas à cena. Um dos exemplos mais conhecidos é no mangá Jojo's Bizarre Adventure, que consegue ilustrar muito bem a fusão das onomatopeias nos quadros.

**Figura 3:** Página do mangá JoJo's Bizarre Adventure.



**Fonte:** Capítulo 258 do mangá JoJo's Bizarre Adventure (1992).

Os mangás também são produtos altamente consumidos no Japão, e mais recentemente com a sua internacionalização, no mundo. São ligados ao modo de vida com representações do cotidiano e da cultura popular nipônica. O que poderia ser um distanciamento para leitores de outros países, na verdade se torna motivo de curiosidade e frequência de consumo.

Depois desse breve esboço, é importante descrever o foco do presente trabalho. Esta pesquisa tem como objetivo geral contribuir com a reunião dos conhecimentos já existentes acerca dos temas tirinhas, mangá e humor no Brasil. Para tal, faz-se necessário perscrutar os seguintes objetivos específicos:

1. Realizar um levantamento histórico das tirinhas e mangás no Brasil;

2. Pesquisar como os mangás influenciaram a construção do humor nas tirinhas de Paulo Moreira;
3. Entender a intertextualidade presente no objeto;
4. Investigar as tirinhas de Paulo Moreira à luz do método de Análise de Conteúdo da Bardin (2016).

Algumas perguntas que surgiram durante as leituras foram: até onde as tirinhas do Paulo Moreira são influenciadas pelo mangá? Ou se há mangás em formatos de tirinhas? Através dos pesquisadores de tirinhas como Nicolau (2006), Magalhães (2005), de mangá como Luyten (1991) e Ramos (2010), e estudiosos de quadrinhos mais conhecidos como McCloud (1995), esse trabalho procura analisar o conteúdo dos objetos. Desse modo, a pergunta de partida para a construção desse trabalho é: **Como se dá a construção de humor nas tirinhas de Paulo Moreira através da intertextualidade com a cultura pop japonesa?**

Basta visitar os perfis de quadrinistas como Paulo Moreira, que possui milhares de curtidas em suas produções/trabalhos/obras. Mas o que atrai o público nesses trabalhos? Qual o conteúdo que torna atraente aos seguidores acompanhar e engajar esses posts. O humor dessas tirinhas se dá pelo uso de referências/citações/narrativas do mangá adaptadas ao cotidiano brasileiro? Como essas referências são utilizadas? Essas são algumas questões que surgiram no decorrer da pesquisa.

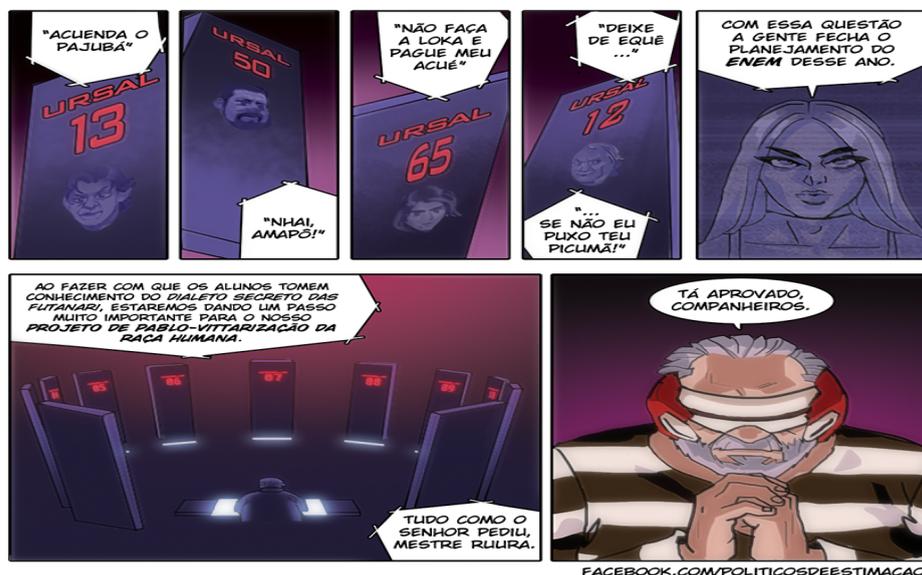
Diante disso, possibilitar a discussão e a pesquisa acerca das tirinhas é importantíssimo: comparando o quantitativo de trabalhos sobre quadrinhos e tirinhas, o percentual de tirinhas é muito menor. Na pesquisa acadêmica brasileira, apesar da grande expansão de estudos sobre os quadrinhos que ocorreu por volta de 2010, poucos trabalhos e pesquisas possuem foco exclusivamente nas tirinhas, por isso o presente trabalho se torna relevante para os próximos pesquisadores. Nicolau (2020, p.5) explica esse fenômeno:

Surpreende-nos que, apesar da popularidade das tiras e de seu rico repertório de personagens, raros pesquisadores tenham se dedicado a estudar o fenômeno. Talvez o fato de as histórias em quadrinhos terem amargado a desconfiança do meio acadêmico e da sociedade em geral durante tantas décadas tenha contribuído para que até há pouco elas ainda fossem consideradas como uma subliteratura, um mero passatempo muitas vezes acusado de deletério à infância e à juventude.

Observa-se que muitos trabalhos já abordam a relação brasileira e japonesa na produção de quadrinhos, animes e mesmo no audiovisual, inclusive com esta pesquisa pôde-se verificar que já existem discussões acerca dos mangás brasileiros, produtos nacionais onde a estética e a construção da narrativa se espelham nos mangás, como na pesquisa de Braga Junior, intitulada “Desvendando o Mangá Nacional”.

No âmbito das tirinhas, não existe um recorte acerca da influência japonesa nas suas produções nacionais, isso se dá por ser um movimento de nicho e recente, mais comum nas redes sociais, como o *Twitter*, onde os artistas quadrinistas criam narrativas do cotidiano misturando o contexto brasileiro, ou quadrinhos brasileiros com narrativas pré-existentes da cultura pop japonesa como foco no mangá - como podemos ver na imagem a seguir, referente à página “Meu Político de Estimação”, que, através de elementos de quadrinhos japoneses e do, cotidiano da política brasileira, criou narrativas para criticar as eleições naquele momento de 2018:

**Figura 4:** "Se as pessoas soubessem o que acontece nas reuniões do Forró de San Pauro, ficariam enjoadas..."



**Fonte:** Página Meu Político de Estimação no Facebook publicado em 2018 (2022).

Para orientar melhor o leitor, o segundo capítulo pretende esmiuçar o histórico do mangá e das tirinhas até chegar no Brasil e também desenvolver o referencial teórico a ser utilizado no trabalho. Os autores que serão abordados são Victor Nicolau, Henrique Magalhães, Sônia Luyten, Scott McCloud e Paulo Ramos,

já consagrados pelos estudos em tirinhas, mangá e quadrinhos. É necessário fazer um levantamento para situar o leitor historicamente acerca da criação de tirinhas e do mangá para justificar a escolha da pesquisa sobre o tema.

Também é importante neste capítulo falar ainda sobre o quadrinista Paulo Moreira, autor das tirinhas que serão objeto de estudo do presente trabalho. Ele, através das redes sociais, recentemente ganhou grande repercussão nacional devido a produções de tirinhas e quadrinhos de muito sucesso que foram praticamente divulgadas e popularizadas através do *Twitter*, *Facebook* e *Instagram*.

O terceiro capítulo é um pequeno esboço para explicar o teor humorístico da obra de Paulo Moreira e discutir sobre a intertextualidade presente nas suas tirinhas, para entender como funciona o intertexto, através dos estudos de Koch, Bentes e Cavalcante (2008), nas tirinhas analisadas e sua relação com a compreensão do leitor.

O quarto capítulo trata-se de um levantamento das tirinhas do autor, procurando, através da Análise de Conteúdo de Bardin (2016), evidenciar características e agrupamentos que permitam uma melhor classificação e tipificação da relação de referenciação entre os dois gêneros que se pretende estudar. A análise de conteúdo se dá através de uma descrição qualitativa, que também se utiliza dados quantitativos para tornar a pesquisa mais palpável ao tema.

Espera-se alcançar, através dos levantamentos, o entendimento acerca do sucesso das tirinhas, suas adaptações do jornal para as redes sociais, além de formular um trabalho que possa ajudar os futuros pesquisadores, visto que ainda existem poucos trabalhos sobre tirinhas, e mesmo mangás, no meio acadêmico brasileiro. Além disso, através da pesquisa, pode-se entender o pensamento atual da sociedade que é representado pela intertextualidade presente nessas obras.

## 2 O PERCURSO HISTÓRICO DA CONSTRUÇÃO DO MANGÁ E DAS TIRINHAS ATÉ O BRASIL

Antes de iniciar qualquer projeto, faz-se necessário introduzir o leitor acerca do percurso histórico que justifica a presente pesquisa. Para isso foi realizada a leitura de diversos artigos, resumos, monografias e dissertações para a construção de um ponto de vista multifacetado acerca do tema. Em paralelo, foi realizada uma pré-pesquisa acerca dos trabalhos ou recortes presentes na academia desde 2010 até os dias atuais que tratassem dos temas tirinhas, mangás ou ambos, com o objetivo de localizar o presente objeto na pesquisa brasileira.

### 2.1 O mangá ou quadrinhos japoneses

Os mangás, ou histórias em quadrinhos japonesa, são produtos midiáticos de sucesso e muito consumidos no Brasil e em diversas partes do mundo. São responsáveis, junto com os animes, *live actions*, *cosplays* e outros, pela difusão da cultura pop japonesa pelo país e mundo.

O mangá tem origem nos *ê-makimonos*, desenhos pintados em grandes rolos feitos de arroz, bastante populares no século XII. Possuíam temáticas voltadas a caricaturas de animais humanizados como forma de crítica a personagens reais do meio social. Como descreve Luyten (2012, p.77):

Segundo Ono e Tezuka, os *ê-Makimono* são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XII, os *ê-Makimono* eram desenhos pintados em sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que iam sendo desenrolados. Dessa maneira, era construída com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos.

O termo “mangá” surgiu no período *Edo*<sup>1</sup>, com Katsushira Hokusai que, em 1814, publicou o primeiro volume de seu caderno de desenhos chamado de *Hokusai mangá*. Esse estilo de arte era chamado de *Ukiyo-e* e possuía temática satírica, retratando assuntos da vida urbana, como também temáticas ligadas ao campo ou à natureza. Como explica Santos (2010, p. 2):

---

<sup>1</sup> O período Edo, ou Edo Bakufu, é compreendido entre março de 1603 a maio de 1868. Nesse período, o Japão era governado pelos xoguns da família Tokugawa.

Mangá é uma palavra japonesa utilizada para designar histórias em quadrinhos em geral. É formada por dois ideogramas chineses: o man (漫) - que significa “humor ou algo que não é sério”, e o gá (画) – que quer dizer “imagem ou desenho”.

Durante a Era *Meiji*<sup>2</sup>, a cultura japonesa invadiu as galerias de artes europeias, chegando a inspirar artistas como Van Gogh, Monet e Toulouse Lautrec. Por meio da arte *Ukiyo-e*, surgiu o movimento estético chamado *Japonaiserie*. Também com a abertura dos portos japoneses para o mundo, em 1854, houve um aumento do consumo de produtos europeus pelo povo japonês. Como explica Santos (2010, p4):

Por outro lado, com a abertura dos portos, os japoneses também são contaminados por outras culturas, inclusive no que se refere ao desenho humorístico japonês. Em 1862, o inglês Charles Wirgamm publicou a revista *The Japan Punch* – a primeira revista de humor em estilo ocidental no Japão, inspirada pela revista semanal britânica *Punch*.

Após a Segunda Guerra Mundial, em 1945, as tropas americanas saíram do Japão deixando diversas mudanças econômicas e culturais também. A produção de história em quadrinhos passou a ser massificada, de modo a criar uma fonte de entretenimento barata e de acesso a toda população, após esse contexto de derrota da guerra.

Nesse período, a produção japonesa ganhou muito com o surgimento e apogeu do artista Osamu Tezuka, considerado o pioneiro dos mangás modernos, que inaugurou o desenho do mangá como conhecemos hoje. Inspirado nos estúdios Walt Disney, criou personagens com grandes olhos expressivos, com maior foco gestual e visual.

Depois de um breve resumo sobre o mangá, é importante destacar que, no Brasil, abriga-se o maior contingente de imigrantes japoneses e seus descendentes do mundo. Atualmente, são cerca de dois milhões de indivíduos, segundo o portal do Estado de São Paulo<sup>3</sup>, sendo cerca de 1.3 milhões naquele estado.

---

<sup>2</sup> Era compreendida entre os anos de 1862 e 1912, sucedeu o período Edo e foi governado pelo imperador Mutsuhito Tenno.

<sup>3</sup> <https://www.saopaulo.sp.gov.br/ultimas-noticias/estado-tem-cerca-de-1-milhao-de-japoneses-e-descendentes/>

Há cerca de 112 anos, chegou ao país o primeiro navio com 781 pioneiros japoneses, com diversos sonhos e busca por melhores perspectivas de vida, muitos inseridos dentro do contexto rural.

Nesse meio, para manter sua tradição viva, grande parte da comunidade conservou seus costumes e linguagem por meio de um certo afastamento da população brasileira, mantendo o japonês como única forma de comunicação entre os mais novos, até eles ingressarem nas escolas brasileiras ou através de criação de escolas japonesas nas suas comunidades.

O mangá se tornou um ponto de contato entre os recém-imigrados no Brasil e os que continuavam no Japão, como meio de manutenção da língua, por meio dos *shogakus*, que são histórias em quadrinhos com foco no público de idade de 6 a 12 anos, como explica Luyten (p. 151, 2012).

Se analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações de descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua. A atração da leitura provém do visual das revistas, cujas capas eram atraentes, e do enredo das histórias.

Por exemplo, o mangá absorve as mudanças da língua, que sofre com a chegada de diversos estrangeirismos estadunidenses depois da Segunda Guerra Mundial e que é comum em diversas línguas no mundo. Como resume Maia (p.7, 2011):

Além do crescimento econômico, outro aspecto presente no país era a influência norte-americana na cultura popular dos nipônicos (...). Mas os japoneses não copiam simplesmente o que vinha dos Estados Unidos: eles adaptaram a cultura estrangeira à cultura local.

Pensando em campos também um pouco esquecidos, podemos falar aqui sobre os mangás, que são outro subgênero dentro dos quadrinhos muito necessários para entender como se dá o entrecruzamento das culturas nipo-brasileiras e o consumo deste produto no país.

A inserção do mangá dentro da população brasileira se dá pelas características da sua linguagem, veículo e formato. Comparado com as tradicionais

revistas de quadrinhos americanas, o mangá possui um custo menor<sup>4</sup>. Embora no Japão seja constatado um caráter mais descartável de consumo, no Brasil até os dias de hoje pode-se encontrar diversos colecionadores tanto entre os descendentes como entre os nativos brasileiros

Os japoneses sempre foram bastante receptivos com produtos culturais estrangeiros, assim como os brasileiros. Mas aqui a cultura pop-japonesa ganhou mais força durante a década de 80, após o colapso da União Soviética e a consolidação do modo de viver americano pelo mundo. O movimento tomou força entre os jovens brasileiros que passaram a acompanhar vários animes, mangás, como *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Evangelion*, *Saint Seiya* e entre outros títulos que foram também responsáveis pela massiva divulgação da cultura japonesa aqui.

Assim a construção de uma mistura entre referências nipo-brasileiras na produção de quadrinhos e tirinhas nacionais é um dos interesses do presente trabalho para destrinchar como se deu essa relação.

O mangá, conclui-se, é o laço que permite que diferentes gerações de japoneses e seus descendentes se comuniquem e mantenham viva a sua tradição gráfico-visual. Hoje, com a rapidez da Web, esses laços foram estreitados e a importância do mangá não diminuiu. A tiragem de mangás continua grande, mas pode-se observar que a leitura se dá também através dos chamados “Scans”, portais que possuem uma verdadeira mão-de-obra de tradução dos mangás originais para o português realizado por fãs, o que diminui a espera pela impressão e envio ao país. Observamos aqui que economicamente o mercado brasileiro ainda não é considerado fortemente nesse ramo mesmo com o grande potencial, mas esse é um assunto para outra pesquisa.

## 2. 2 As tirinhas

Na pré-história dos quadrinhos, pode se afirmar que as tirinhas foram as primeiras nesse percurso. Nesse começo ainda se aproximavam das charges porém com balões. O pesquisador Magalhães (p. 11, 2006) sustenta que:

---

<sup>4</sup> Comparado às Comics, os mangás possuem um custo menor de impressão devido a escolha de um papel mais barato, impressão preto e branco e capas com gramatura menor, além das tiragens que costumam ser maiores. Essa prática vem desde ... (...) procurar referência da Luyten.

Não há consenso quando se tenta determinar a origem da tira diária, assim como há muita discussão a respeito da origem dos quadrinhos. Para alguns pesquisadores, a formatação da tira viria se estabelecer a partir da criação da personagem Mr. Mutt, por Bud Fisher, em 1907, que depois incorporaria seu parceiro Jeff, conhecidos no Brasil como Mutt & Jeff. Para outros, foi com a série A. Piker Clerk, de Clare Briggs que tivemos a primeira tira, publicada no jornal Chicago American entre 1903 e 1904.

Nesse percurso é importante destacar que Rodolphe Töpffer é o pioneiro do gênero das HQ's, ao ilustrar as aventuras de Monsieur Vieux-Bois em histórias impressas. Em seguida, para alguns autores surge o elemento do balão em *The Yellow Kid*, criado por Richard Felton Outcault em 1895, que é um das partes essenciais da linguagem em quadrinhos, responsável por carregar os diálogos e unir imagem e texto, além de situar o leitor temporalmente.

As tirinhas seriadas aconteceram, como um fenômeno, que caiu nos gostos dos leitores. Elas tomaram cada vez mais espaço em suas páginas, ocupavam praticamente cinco folhas do jornal todo. Nessa disputa, dois títulos alcançaram grande sucesso: o já citado *Yellow Kid*, pelo *New York World*, seguido por *The Katzenjammer Kids*, pelo *New York Journal*. O autor Nicolau descreve que (p.15, 2020):

Além do King Features Syndicate, surgiram o Universal Press Syndicate, o United Feature Syndicate, entre outras, encarregadas de espalhar tirinhas para jornais e revistas de todo o mundo. Para se ter uma ideia da força mercadológica alcançada pelas tirinhas, no final dos anos 1960 trezentas histórias em quadrinhos aparecem no mercado americano em 1.700 jornais diários, sendo lidas por cerca de 100 milhões de leitores: “Um jornal conhecido, Washington Post, um dos mais sérios dos Estados Unidos, publica todos os dias 5 páginas de ‘comics’. Total: umas trinta histórias diferentes”.

As tirinhas são caracterizadas pela brevidade tanto espacial quanto temporal. Há, claro, semelhanças com quadrinhos por serem do mesmo gênero; as diferenças se dão pela sua predominante horizontalidade, pelo uso de poucos quadros e de narrativas curtas, e são comumente encontradas nos jornais, com cunho humorístico e presença de um desfecho inesperado. E acrescenta Nicolau (p.46, 2020):

A tirinha se mantém nos grandes jornais brasileiros nas mesmas páginas de entretenimento onde se iniciou, junto com jogo dos erros,

palavras cruzadas, passatempos etc. Mas, continua fiel à sua condição não apenas de entreter, proporcionando críticas e reflexões sobre a condição humana, a vida do país, o cotidiano. Encontramos ainda diariamente em nossos jornais, tirinhas brasileiras e estrangeiras, mantendo vivo um gênero jornalístico nascido há cem anos.

As tirinhas são um gênero em transformação que pode se adaptar conforme o contexto, podendo ser encontradas tirinhas verticais, de um quadro só, com outros objetivos como o não humorístico, tirinhas de homenagem e até tirinhas póstumas.

Comumente há três tipos predominantes: as tirinhas cômicas, as tirinhas seriadas e as cômicas seriadas, como resume Ramos (p.47, 2016):

(...) Mas em outros países, como o Brasil, o predomínio absoluto é mesmo das tiras cômicas. Sejam elas seriadas ou não. Essa ressalva se justifica por haver um meio-termo, que temos defendido compor um gênero próprio, a tira cômica seriada. Essa composição híbrida reúne marcas dos dois gêneros anteriores: ao mesmo tempo em que narra um capítulo por dia, termina com um desfecho inesperado, fonte do humor.

Apesar das suas tipologias, as tirinhas são caracterizadas pelo uso de balões, legendas, onomatopéias, pela sua sequência textual narrativa, personagens fixos ou não, sejam ficcionais ou não, presença de ilustrações, ou mesmo fotografias na construção dos quadros, com poucos quadros, ocupando apenas uma página, e de acordo com o formato ou veículo de comunicação, tais como jornal, revista, gibi, e redes sociais é construída a proposta de percepção da tirinha, ou formato de leitura. Com as redes sociais, o gênero se adaptou bastante ao formato disponibilizado nos portais, sites e aplicativos, e hoje encontramos uma variedade de formatos.

As tirinhas são uma forma embrionária do que vieram a se tornar os *Comics*<sup>5</sup> ou Quadrinhos. E são responsáveis pela popularização dessa linguagem pelo mundo através das publicações em jornais estadunidenses. Nas palavras de Magalhães (2022, p.11):

A criação das tiras diárias, as comics strips, publicadas regularmente nos jornais, impulsionou a massificação dos quadrinhos por intermédio dos syndicates, as distribuidoras estadunidenses, que passaram a exportá-las para todo o mundo. A compilação das tiras de

---

<sup>5</sup> Nomenclatura estadunidense para os seus quadrinhos nacionais.

Mutt & Jeff, em 1934, em edições meio-tabloide, deu origem aos comic books, ou revistas em quadrinhos.

Podemos também afirmar que as tirinhas caíram no gosto do público na época, devido a seu teor humorístico. As tiras possuem ainda, juntamente com o humor, uma carga crítica-política nas relações de sua época de criação.

Muitos trabalhos que tratam de tirinhas possuem foco nas séries da Mafalda, de Quino, e alguns poucos trabalhos foram encontrados com estudos voltados a outros autores como a Laerte e o Angeli. Após uma breve pesquisa, não foi encontrado nenhum recorte próximo ao trabalho proposto, mas o levantamento foi bastante útil para encontrar novas referências, autores e trabalhos a serem lidos. Segundo Nicolau (p.5, 2020):

Surpreende-nos que, apesar da popularidade das tiras e de seu rico repertório de personagens, raros pesquisadores tenham se dedicado a estudar o fenômeno. Talvez o fato de as histórias em quadrinhos terem amargado a desconfiança do meio acadêmico e da sociedade em geral durante tantas décadas tenha contribuído para que até há pouco elas ainda fossem consideradas como uma subliteratura, um mero passatempo muitas vezes acusado de deletério à infância e à juventude.

O Brasil conta com diversos nomes conhecidos no meio dos quadrinhos e tirinhas, como Laerte, Glauco, Angeli, irmãos Caruso, Ziraldo, Mauricio de Sousa, Dahmer e Bennet. Com a internet e a popularização das redes sociais, os quadrinhos e as tirinhas alcançaram novos públicos, não se limitando apenas à impressão. E assim surgem novos expoentes dos quadrinhos, como Paulo Moreira, Silva João, João Montanaro, Carlos Ruas, Fábio Moon, Gabriel Bá, Bianca Pinheiro, Irmãos Cavaggi e muitos outros.

Estudar as tirinhas é entender também como é construído e sintetizado o pensamento de determinada época; a tirinha, curta e pequena, sempre foi um rastro de livre expressão do artista sobre aqueles que detêm o poder. Como explica Nicolau (p.25, 2020):

Ao observarmos uma ou outra tirinha de forma esporádica, vamos percebê-la como uma simples prática de produção de quadrinhos que se estabeleceu como gênero midiático próprio ao gerar revistas e diversificar sua temática. Mas, ao considerarmos de modo contextualizado o surgimento da tirinha, sua trajetória de cem anos no âmbito dos jornais e seu rico conteúdo de expressão do cotidiano,

vamos encontrar peculiaridades próprias de um gênero opinativo e representativo da realidade tratada por diversos outros gêneros jornalísticos, como o artigo, a crônica, a coluna de autor. Mesmo que a tirinha não seja encarada com a importância que se dá a esses outros gêneros, ela traz em seu texto muito da literariedade encontrada na crônica e da denúncia ou crítica apresentada pelo artigo.

As tirinhas também são uma forma de expressão que pode driblar períodos de repressão, como na ditadura brasileira, onde diversos expoentes dessa arte, como Angeli, Laerte, Henfil, iniciaram e encontraram um modo de escapar da censura imposta tanto pelo governo quanto pelos *syndicates*<sup>6</sup> estadunidenses. Através do uso de personagens e universos ficcionais como fábulas, ilustravam as mazelas e o cotidiano vivido pelo povo.

---

<sup>6</sup> São agências estadunidenses responsáveis pela distribuição de trabalhos de quadrinistas, através da concessão de licença, tradução e envio para o mundo inteiro.

### 3 O HUMOR NAS TIRINHAS DE PAULO MOREIRA

Em se tratando dessa pesquisa em questão, não se pode deixar de ressaltar a relação quase intrínseca da tirinha com o humor. Há, claro, diversos tipos de tirinhas, mas a que atrai o leitor, que o convida a continuar, é a humorística. Como explica Nicolau (p. 66, 2020):

A tirinha é, sem dúvida, uma representante importante da condição humana para o humor. Sua composição cômica parece ser simples, mas resume de forma poderosa a inteligência e a criatividade da nossa espécie. Primeiro porque parte da lógica do pensamento que se debruça na expressão de uma situação cultural; depois porque, com uso da técnica da piada, rompe com essa lógica para criar o inusitado – se deduzirmos o desfecho antes do final, a piada não funciona e perde-se a condição de “tirinha” como gênero em sua função peculiar.

O humor é essencial: a cada pequeno caso que uma tirinha carrega, ali se encontra uma pitada de uma anedota. E é um dos motivos de fascínio do público por esse gênero, ou tipo de quadrinhos. O riso é responsável pela secreta cumplicidade entre o leitor e o autor. “Só é possível o humor quando há cumplicidade entre os dois lados do discurso, que leva a uma catarse e complementaridade, estabelecendo o diálogo.” (MAGALHÃES, 2022, p.6).

O riso foi responsável pela massificação dos quadrinhos e do jornal no final do século XIX, no chamado jornalismo ilustrado, conforme afirma Magalhães (2022, p. 6):

O jornalismo ilustrado foi uma estratégia para se alcançar o maior número de leitores e os quadrinhos serviram para consolidar a ampliação do público. Sua linguagem baseada na imagem e na síntese do texto foi, mormente, um fator de sedução que contribuiu para o acesso aos jornais por um público que estava fora do círculo restrito de letrados.

E, assim, a tirinha veiculada pelo jornal gera um ponto de contato do leitor para rir das mazelas do seu cotidiano. Ao mesmo tempo que lê acerca das notícias do dia, também lhe era dada a oportunidade de zombar daquilo. O humor aqui era focado no cotidiano, no local, ou na cultura da região em que era veiculado. Explica Magalhães (2022, p. 6):

O humor de caráter local ganha forte poder de interação. É o discurso que toca diretamente a audiência, que fala da vida comunitária, dos problemas sociais e políticos e que não se aplica a outros grupos sociais, estados ou nações. Ao contrário do humor universal, esse humor local adquire particularidades que o torna intraduzível. Mais que tudo, esse humor depende da cumplicidade entre emissor e receptor, onde o código que se estabelece permeia a realidade comum.

A tirinha humorística se organiza normalmente em 3 partes: primeiro se apresenta o contexto ou situação, seguido do impasse ou desenvolvimento que tem o sentido completado ou revirado ao fim e gera o riso. Essa estrutura é descrita por Cagnin (1977). Aqui se evidencia a tirinha como uma piada em forma de quadrinhos, se utilizando tanto dos signos ora textuais ora visuais para estimular a risada.

O humor é uma das características pela qual o brasileiro é reconhecido mundialmente, logo a tirinha que é comumente ligada ao humor é um gênero que foi abraçado de forma genuína ao se livrar das amarras impostas e censura dos americanos.

No Brasil, os autores puderam se expressar e se aventurar de forma mais criativa. Aqui as tirinhas ganharam um teor mais crítico, com identidade cultural, e um importante papel social ao evidenciar o cotidiano por meio do humor. Como ressalta Magalhães (2022, p.75):

O Brasil tem muita empatia com o humor. Talvez seja essa uma das características mais fortes do caráter de nossa gente. Sua vida cotidiana está cheia de chistes, piadas e brincadeiras que pontuam todos os eventos sociais, dos mais festivos aos mais trágicos, de modo que adaptar as piadas que se contam no dia-a-dia para as tiras pode não ser uma tarefa muito difícil. Os autores de tiras humorísticas vão buscar inspiração em suas próprias relações sociais, na família, entre os amigos, no local de trabalho. As tiras humorísticas tendem a ser, portanto, uma das expressões preferidas de nossos cartunistas.

A construção de sentido de humor nas tirinhas aqui analisadas só é possível devido à recuperação feita pelo leitor dos intertextos presentes entre a cultura brasileira e a cultura japonesa, e assim é necessário falar um pouco sobre a intertextualidade e o dialogismo presente nessas obras artísticas.

Para entender como é feita essa recuperação pelo leitor de intertextos anteriores, para a construção do humor nas tirinhas analisadas, é importante retornar aos conceitos de Bakhtin (1929), sobre o dialogismo e de Kristeva (1960) sobre intertextualidade. Isso será apresentado através dos estudos das autoras Koch, Bentes e Cavalcante (2008) no capítulo seguinte.

#### 4 A INTERTEXTUALIDADE NAS TIRINHAS

O dialogismo surge com Bakhtin (1929), seu postulado afirma que o texto não pode ser entendido de forma isolada, sempre haverá diálogos com outros textos, que por sua vez possuem uma multiplicidade de discursos e vozes. Como afirma Bakhtin (1986): “o texto só ganha vida com outro texto (contexto).”

Através dos seus estudos sobre o dialogismo de Bakhtin, Kristeva (1960) cunhou o conceito da intertextualidade onde o enunciado possui uma leitura dupla, formado pelo intertexto de textos anteriores. Segundo a autora (1974): “Todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto.”

Esse mosaico pode ser visto nas tirinhas de Paulo Moreira, através do intertexto para retratar situações do cotidiano brasileiro usando como pano de fundo elementos da cultura pop japonesa. Como podemos observar nas imagens a seguir, onde o personagem no primeiro quadro fala mal do personagem que irá aparecer em seguida para um terceiro, sem perceber que o segundo está ouvindo a conversa:

**Figura 5:** Tirinha sobre o manga Naruto<sup>7</sup>



**Fonte:** Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

<sup>7</sup> Mangá de Masami Kishimoto publicado entre os anos de 1999 e 2015.

Figura 6: Trecho extraído do mangá Naruto.



Fonte: Capítulo 7 do primeiro volume de Naruto do ano 2000.

Segundo Koch, Bentes e Cavalcante (2008, p.16) há dois modos de classificar a intertextualidade: a *latu sensu*, de sentido restrito e *strictu sensu*, de sentido amplo. Como as autores afirmam:

Em razão desta - necessária - presença do outro naquilo que dizemos (escrevemos) ou ouvimos (lemos) é que postulamos a existência de

uma intertextualidade ampla, constitutiva de todo e qualquer discurso, a par de uma intertextualidade *strictu sensu*, esta última atestada, necessariamente, pela presença do intertexto.

A intertextualidade de sentido amplo, por sua vez, se divide em temática, estilística, explícita e implícita entre outros, conforme descrevem as autoras Koch, Bentes e Cavalcante (2008, p. 18). A intertextualidade temática é relacionada a textos que possuem uma mesma origem, como por exemplo tirinhas ou quadrinhos de um mesmo autor, matérias jornalísticas sobre um acontecimento, ou seja compartilham o mesmo tema. Na estilística, o intertexto vem de uma memória em comum, reformulada e adaptada a um novo contexto. As intertextualidades explícitas ou implícitas são relacionadas a conexão com o intertexto original, se este fica nítido ou subentendido. Já a intertextualidade de sentido restrito, é pertinente a presença de um texto em outro, e se isso se demonstra nítido ou não para o leitor.

Voltando às tirinhas analisadas, podemos enunciar que possuem aspectos tanto da intertextualidade de sentido amplo quanto de sentido restrito. De sentido restrito por ser um texto - o mangá Naruto de 1991, anteriormente produzido, inserido em outro texto - a tirinhas do Paulo Moreira, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva dos interlocutores - segundo as autoras Koch, Bentes, Cavalcante (2008, p. 17). Por sua vez, por partilharem o mesmo tema dentro do universo dos quadrinhos, podemos afirmar que possuem uma intertextualidade temática como também estilística, pois houve inclusive mudança no formato do mangá para as tirinhas, ao se apresentar como uma nova versão de uma narrativa anterior já existente e conhecida.

Ao observar as figuras 5 e 6, pode-se então afirmar que o intertexto está no uso de personagens ou situações presentes em narrativas do mangás, dos animes ou dos games, que são reformulados como um “made in Brazil”. Os personagens na trama original possuem um caráter mais militar, voltando ao ser “ninja”, enquanto que nas tirinhas esse aspecto ainda é importante, mas fica menos evidenciado já que serve para ilustrar outro contexto, o brasileiro. Ou seja todo esse contexto que é referenciado, fica como introdutório para apresentar o contexto, as falas ou o ambiente brasileiro. E as tirinhas acabam por estabelecer esse diálogo entre duas culturas e também, formatos diferentes, nos quadrinhos.

Ainda vale destacar o conceito de *détournement* - Grésillon et Maingueneau (1984), grifo pelas autoras de Koch, Bentes, Cavalcante (2008, p.45) que trata sobre

o enunciado que é produzido com base num intertexto original e que possui marcas dessa origem. Nas tirinhas analisadas esse processo é mais visual, dos personagens, dos cenários, que servem como entorno para o texto que terá um novo sentido, aqui sim, diferente do originário.

Podemos notar que a intertextualidade nessas tirinhas é responsável por uma hibridização dos textos, segundo Simone (2008, p.103), onde podemos encontrar “num mesmo enunciado a justaposição de diversas falas, contextos e vozes”. Essa hibridização nos textos é o gatilho que gera a criação do riso.

Vale ressaltar que o humor é uma ferramenta utilizada para retratar o cotidiano nas tirinhas analisadas e advém de elementos como o regionalismo, como na tirinha a seguir nas falas podemos observar a indignação e raiva do personagem. As expressões “ódio do caralho” “meu irmão doido” e palavrões usados são identificados como elementos comuns à fala de jovens.

Figura 7 - "pokémon não é rinha, eles brigam pq gostam"



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Em alguns momentos a sua obra adquire reflexos de identificação nacional, o que ilustra numa mudança de comportamento observado nos quadrinistas nacionais

que poucas vezes possuem trabalhos com repercussão nacional, sendo limitados à sua localidade. Paulo Moreira segue a tendência de desvinculação dos jornais, e se utiliza das redes sociais como *Twitter* e *Instagram*, chegando também em públicos mais jovens que não possuem costume ou hábito de consumir jornal. Nas redes sociais, inclusive, a limitação antes devida ao formato dos jornais se perdeu, dando espaço para o autor explorar mais sua narrativa, e se utilizar de mais quadros para contar sua piada, mantendo assim ainda a estrutura da tira cômica, mesmo em diferentes suportes.

Neste capítulo foi realizada uma breve discussão teórica sobre a relação da intertextualidade e do humor nas tirinhas do autor. Podemos observar que através das falas dos personagens e as expressões dos personagens e de certo modo o retrato do cotidiano do autor, utilizando elementos narrativos, personagens e cenas advindos de outro contexto referente à cultura pop japonesa que criam o choque necessário para gerar humor e o riso. A seguir, será apresentada a metodologia da nossa pesquisa e descrevemos os passos necessários para realizar uma boa Análise de Conteúdo (Bardin, 2016)

## 4 METODOLOGIA

Depois de realizados os dois primeiros objetivos da pesquisa: levantamento histórico e pesquisa da influência sobre tirinhas analisadas e mangá, faz-se necessário seguir para o próximo passo. E antes disso é importante ressaltar que essa pesquisa tem caráter exploratório, pois tem por finalidade tornar claro conceitos e ideias, somando aqui a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores (GIL, 2008, p.27). Também pode ser considerada uma pesquisa básica, visto que procura respostas a perguntas que se relacionam a fenômenos diversos, assim como despertar a curiosidade de quem a observou. E por fim utiliza-se a pesquisa bibliográfica, através da análise de dados qualitativa.

Como procedimento metodológico, utilizou-se a Análise de Conteúdo da Bardin (2016). A análise de conteúdo tem como objetivo analisar diferentes fontes de conteúdo, sejam verbais ou não. Esse método possui uma nuance dual, que ao mesmo tempo prioriza o rigor da objetividade e precisa subjetividade do pesquisador. Bardin (2016) é a responsável por sistematizar esse processo no livro **Análise de Conteúdo**, que é descrito através de três fases para nortear a pesquisa científica e conferir significado aos dados coletados. As fases são: pré-análise, exploração do material e por fim, análise e discussões.

A pré-análise possui como atribuição organizar as primeiras ideias, tendo como base as referências a fim de categorizar os dados para posterior interpretação. Nesse momento é realizada primeiro a leitura-flutuante, o primeiro contato com o objeto da pesquisa para conhecê-lo melhor para a análise; ele é seguido pela escolha dos documentos, ou seja, selecionar quais serão analisados ou utilizados como representativos da pesquisa; e pela criação das hipóteses, através desse primeiro contato com os dados; e, por último, a elaboração dos indicadores com o objetivo de interpretar os dados selecionados. Bardin (2016) recomenda também que sejam seguidas as regras de exaustividade, pertinência, representatividade e homogeneidade para constituir o *corpus* da pesquisa.

Após a primeira fase, há a exploração do material onde o pesquisador se dedica ao recorte das unidades de registro, enumeração e classificação em categorias temáticas. Nesse momento, os dados coletados são categorizados de

modo a possibilitar as inferências, e devem seguir os seguintes parâmetros: semântico, léxico, sintático ou expressivo.

Por último, é importante seguir com a interpretação do objeto da pesquisa, onde, através do uso das referências, categorização e da descrição comparativa entre os dados, se pode analisar e discutir as hipóteses formuladas.

O ambiente desta pesquisa em questão é o Instagram, rede social que faz parte do conglomerado Meta, junto com *Facebook* e *WhatsApp*. A rede social é usada principalmente para compartilhamento de imagens e vídeos, vendas e divulgação de produtos e/ou experiências. O perfil analisado é do paraibano Paulo Moreira, 27 anos, ilustrador e quadrinista conhecido internacionalmente por suas obras que são divulgadas por meio de suas redes sociais; vale lembrar aqui que seus perfis são abertos.

Para tal pesquisa foi adotado um recorte temporal que se estende de 2020 a 2022; deste modo, foram coletados 39 posts, descartados os restantes por se tratarem de fanarts e não sendo adequados à pesquisa, e analisados 14 posts.

## 5 ANÁLISE E DISCUSSÕES

As redes sociais são o primeiro contato que temos com diversas personalidades da mídia, desde jornalistas, artistas, políticos, celebridades entre outros. Como por exemplo: *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* e mais recentemente *Tiktok*. Nas redes sociais, passamos diversos minutos ou até horas do nosso dia, consumindo conteúdos e/ou mesmo aprendendo novas habilidades. No caso do brasileiro passa-se até cerca de 4 horas, nas redes sociais, segundo a matéria da revista *Vogue*<sup>8</sup> no ano de 2022.

Para o presente trabalho, foi observado que o autor Paulo Moreira, com a publicação de seus trabalhos através das mídias sociais, ganhou repercussão com seu trabalho. Com forte identificação regional, alcançou um público nacional, além de conquistar simpatia até mesmo de artistas internacionais como Will Smith e Rihanna<sup>9</sup>, dentre outros.

Algumas das questões que surgiram para essa pesquisa são: como o autor consegue mesclar essas duas realidades distintas, brasileira e nipônica, e ainda assim criar humor nas suas tirinhas. O humor advém dessa junção entre os dois continentes, ou apenas do conteúdo entre os quadros? Através do passo a passo do processo metodológico proposto por Bardin (2016) essa pesquisa pretende encontrar respostas.

### 5.1 Pré-análise

Antes de tudo foi necessário, numa pré-análise, quantificar de todas as imagens recolhidas quais são adequadas à proposta apresentada. É importante considerar qual vai ser a rede social escolhida para separar as imagens. Vale frisar que o perfil no *Instagram* do autor Paulo Moreira é aberto e disponível para consulta.

Para facilitar a busca pelos objetos da pesquisa, o *Instagram* foi escolhido para a coleta de dados, que é onde o autor tem mais seguidores e, por

---

<sup>8</sup>

<https://vogue.globo.com/atualidades/noticia/2022/01/quanto-tempo-o-brasileiro-gasta-usando-internet-por-dia-e-por-ano.html>

<sup>9</sup>

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/25/quem-e-paulo-moreira-ilustrador-brasileiro-que-foi-notado-por-rihanna-e-will-smith.ghtml>

consequência, maior alcance (*Instagram* com 370 mil seguidores e 270 mil seguidores do *Twitter*). Além disso, ao contrário do microblog, onde as tirinhas se perdem com outros tweets do autor, no *Instagram*, é mais palpável verificar o crescimento no decorrer do tempo, curtidas, frequência de posts, entre outros fatores. Somado a isso, também, caso seja necessário, é possível ler os comentários dos usuários/fãs de forma mais organizada.

O autor do objeto de pesquisa, Paulo Moreira, é um paraibano de 27 anos, conhecido nacionalmente e internacionalmente por seu trabalho com tirinhas nas redes sociais. Em seus trabalhos, costuma narrar o cotidiano, sempre com algumas críticas de teor político. Atualmente, o seu *Instagram* conta com 370 mil seguidores, possui diversos fãs pelo país, que o acompanham em eventos ligados ao universo quadrinístico, ou de cultura japonesa, como o Sana no Ceará<sup>10</sup>, CCXP em São Paulo<sup>11</sup>, entre outros festivais de quadrinhos e mangás de outros estados para conhecê-lo pessoalmente.

Desde pequeno, Paulo Moreira tinha interesse em arte e desenho, chegando até a ser matriculado por sua mãe num curso de pintura em tela. Quando entrou no ensino superior, no curso de Mídias Digitais, já tinha como hobby retratar sua vida através de tirinhas, mas acreditava que era um trabalho só para si, que não teria graça para os outros.<sup>12</sup> Entretanto, ao ser confrontado com diversos outros artistas, começou a postar e divulgar seus trabalhos. Criou páginas no *Twitter*, *Instagram* e *Facebook*, e aos poucos foi conquistando um público de fãs, que se divertiam com seus trabalhos, compartilhando e curtindo suas postagens.

O autor inclusive comenta que na construção das suas tirinhas procura transcrever o real, sempre ao aproximar as falas ao sotaque da sua região, e junto isso traz suas memórias do cotidiano e também suas referências relacionadas à cultura pop, como quadrinhos, mangás e jogos.<sup>13</sup> Por exemplo na tirinha a seguir, onde a narrativa do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)<sup>14</sup>, de Hayao Miyazaki, é

---

<sup>10</sup> <https://portalsana.com.br/>

<sup>11</sup> <https://www.facebook.com/CCXPoficial>

<sup>12</sup>

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/25/quem-e-paulo-moreira-ilustrador-brasileiro-que-foi-notado-por-rihanna-e-will-smith.ghtml>

<sup>13</sup>

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/25/quem-e-paulo-moreira-ilustrador-brasileiro-que-foi-notado-por-rihanna-e-will-smith.ghtml>

<sup>14</sup> <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-37485/>

parodiada em apenas um quadro, onde o autor brinca com a narrativa da trama originária, afirmando que a mesma se trata de algo muito imaginário, ou alucinante:

**Figura 8:** “a viagem de chihuahua”



**Fonte:** Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Em diversas tirinhas, é observado que a estrutura da sua piada se dá pela apresentação da ambientação, seguido pelo desenvolvimento e por fim o desfecho, modelo descrito por Cagnin (1977), onde o choque entre dois continentes é motivo de riso. Pretende-se, por meio da descrição das tirinhas escolhidas, destacar esse processo.

## 5.2 Exploração do Material

Dando seguimento ao processo metodológico de Bardin (2016), foi adotada a construção de uma planilha, com os links de cada post, datas para uma melhor visualização e categorização dos objetos.

No *Instagram*, juntamente com as tirinhas foram encontradas diversas fanarts<sup>15</sup>, que poderiam ser confundidas com tirinhas, e assim estas foram retiradas. Nota-se que a produção de tirinhas adequadas à proposta dessa pesquisa é vista mais frequentemente a partir de 2020, e assim, adotou-se o recorte temporal dos anos entre 2020 e 2022; deste modo, foram encontradas 38 imagens interessantes à proposta.

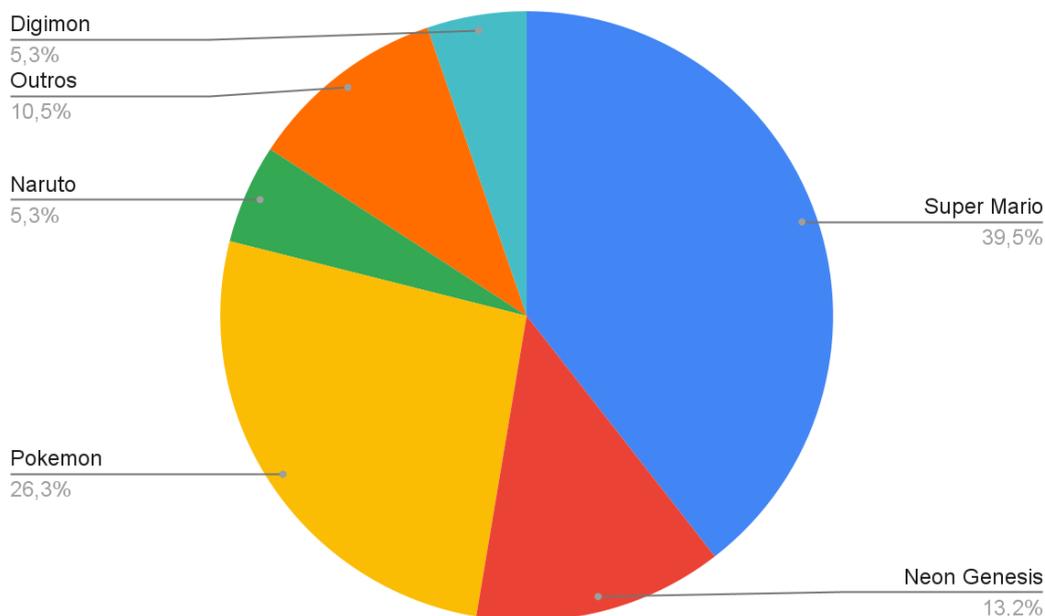
Das tirinhas do autor foram selecionadas aquelas que possuem alguma relação com o mangá, ou seja, que se utilizem, de algum modo, da intertextualidade através de alguma narrativa dos quadrinhos japoneses.

Das 38 tirinhas podemos notar referências a diversos títulos famosos como: *Pokémon*, *Digimon*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Neon Genesis Evangelion*, entre outros. Boa parte dessas narrativas se tornaram famosas no final da década de 80, ao chegarem ao Brasil e apresentarem um exponencial crescimento de consumo.

As tirinhas adquirem características de tirinhas cômicas seriadas, pela história possuir continuidade em diferentes tiras e com os mesmos personagens. As tirinhas que só apresentam uma unidade como frequência foram categorizadas como “Outros”. No gráfico a seguir pode-se examinar as porcentagens da frequência de produção das tirinhas em relação às narrativas, e assim pode-se destacar que o autor frequentemente se utiliza das saga ou franquias mais populares para construir suas tirinhas. Conclui-se que se espera um maior engajamento e compartilhamento na escolha desses temas.

---

<sup>15</sup> Obra de arte baseada em algum personagem, anime, filme, live-action mangá de autoria dos fãs.

**Gráfico 1:** Frequência de temas por tirinha.

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2022).

### 5.3 Análise e interpretação

Para termos uma análise mais representativa, de acordo com a rotulação por referência usada seguindo a metodologia da Bardin (2016), vamos utilizar de uma a três tirinhas de cada série. Procuramos também relacionar as tirinhas analisadas, ao seu intertexto de origem e classificá-las, visto o percurso analisado acerca da intertextualidade, Kristeva (1960), para evidenciar de modo mais nítido o diálogo entre o objeto, e o seu intertexto originário.

#### 5.3.1 *Digimon*

A primeira tirinha possui 9 quadros, e é um pouco maior que o comumente encontrado no formato. Porém, uma das características que afirma a classificação enquanto tirinhas é a limitação de até uma página, além de possuir um conto curto. Segue a tirinha a seguir:

Figura 9: tu disse oq



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

A narrativa brinca com a trama de *Digimon*, franquia da *Bandai Toei*, na autoria o nome de *Akiyoshi Hongo*, que são monstros digitais criados a partir de um universo virtual: o digimundo, como os famosos *tamagotchis*<sup>16</sup>, que tomam forma no universo físico. Os monstros na narrativa original são amigáveis e próximos de seus respectivos digiescolhidos<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Brinquedos portáteis famosos no fim da década de 90, que tinham como função cuidar de um pet digital.

<sup>17</sup> Companheiros humanos na saga *Digimon* dos monstros digitais.

**Figura 10:** Capa de divulgação da série Digimon Adventure (2020)



**Fonte:** Crunchyroll (2020)

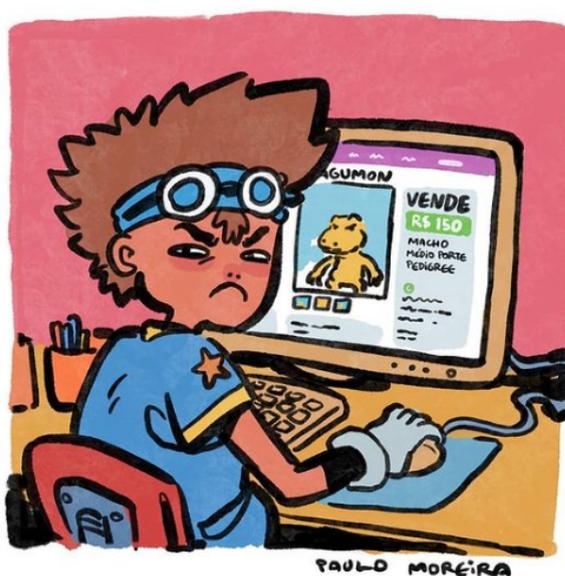
Na tirinha podemos observar como seria a história no Brasil, ao contrário do Japão, onde o convívio entre as personagens não é tão harmônico assim. A situação se compara a colegas de casa que brigam pela falta de divisão de tarefas o tempo todo - inclusive o autor ainda desenvolve o humor ao comparar Digimon com outra franquia concorrente e bastante famosa no mundo, Pokémon. Nesta, os monstros vivem dentro de bolas, ao contrário de Digimon, que vivem sempre ao lado de seus companheiros, de forma mais livre.

O humor também se reflete aqui no diálogo, com a presença de gírias e palavrões tipicamente brasileiros que enfatizam a representação da situação. Além

das expressões de irritação ou desleixo dos personagens, na ação de assistir o jogo de futebol e desdobramentos a partir daí. O leitor se identifica através de diversas situações do cotidiano onde ele é um ou outro personagem naquela situação.

Destaca-se também o humor presente ao associar a paixão do brasileiro pelo futebol e usar isso como forma de justificar o desleixo do personagem em relação à limpeza doméstica. A mesma história, na figura 11, ainda possui uma continuação em outra tirinha, onde o humano coloca o *Digimon* à venda pela internet, como retaliação àquela situação anterior, e ainda brinca com o "pedigree" do monstro.

**Figura 11:** bom dia gente ✨



**Fonte:** Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Nas tirinhas apresentadas, o leitor que tem conhecimento acerca da franquia Digimon, facilmente reconhecerá os personagens. Entretanto, por exemplo, o que nunca assistiu terá uma leitura diferente aqui, podendo ficar indiferente ou sem entender a conexão entre a tirinha, ou mesmo achar sem graça. Podemos então dizer que seu intertexto é implícito, visto que não há indicação ou paratexto<sup>18</sup> indicando essa conexão ou auxiliando na identificação. A compreensão fica pela metade, já que é identificável aqui os elementos de brasilidade como as gírias e a televisão com o Futebol. Assim como já foi dito anteriormente, há caráter intertextual implícito nessa conexão, assim como também temático por além de estar dentro do

<sup>18</sup> Conjunto de elementos que acompanham o texto e facilitam sua identificação.

universo dos quadrinhos, se utilizar de uma mesma narrativa anterior que foi reformulada, ou seja a intertextualidade estilística.

### 5.3.2 Neon Genesis Evangelion

Na série de tirinhas que aborda *Neon Genesis Evangelion*, escrito e ilustrado por Yoshiyuki Sadamoto, o autor Paulo Moreira brinca com o termo “anjo”, figura mitológica da cultura cristã, que também é satirizado pela trama original. No mangá, os anjos são os vilões, que competem com os seres humanos na dominação por existirem no Planeta Terra. A seguir, uma das primeiras tirinhas sobre o tema:

Figura 12 - Aaaaaa 🙌🌟



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Voltando para a figura 12, esta possui 12 quadros e mistura elementos da turma da Mônica, de Maurício de Souza, com a trama de *Evangelion*. Ressaltando que o interlocutor não reconhecendo os elementos da turma da Mônica, terá uma leitura prejudicada. Aqui, o Anjinho de Limoeiro<sup>19</sup> é vilanizado pela equipe da Nerv<sup>20</sup>, e fica confuso enquanto é atacado pelos robôs gigantes da corporação.

O humor na tirinha é desenvolvido justamente nessa disputa entre os personagens - de dois universos bem diferentes, onde é apresentado o Anjinho de um lado, confuso, e no outro os personagens, como Shinji, Misato e os E.V.A.s numa operação de ataque ao inimigo.

**Figura 13:** Página extraída do Gibizinho do Anjinho



**Fonte:** Gibizinho do Anjinho - Número 5 (Ed. Globo, 1991).

<sup>19</sup> Localidade fictícia onde se passa as aventuras da Turma da Mônica de Maurício de Sousa.

<sup>20</sup> Corporação japonesa responsável por lidar com os Anjos, através dos Robôs E.V.A. na trama original de *Neon Genesis Evangelion*.

Publicação de Natal sobre a chegada do anjinho no céu.

**Figura 14:** O Ataque dos Anjos



**Fonte:** Extraído volume 1 do mangá de Neon Genesis Evangelion.

Essa “situação” se repete, em outra tirinha, essa de apenas três quadros que desenvolve sua piada ao redor dos diálogos e ilustração. A tirinha ilustra uma mensagem de bom dia no aplicativo de WhatsApp, na Figura 15. São usados cenários fantasiosos acompanhados apenas da frase “bom dia”, frequentemente utilizada para pessoas de idade. A tirinha também brinca com a expressão “meu anjo”, que pode ser usada de forma irônica ao parecer carinhosa e, na situação ilustrada, brinca com a rivalidade presente na trama original de Evangelion.

Figura 15: bom dia

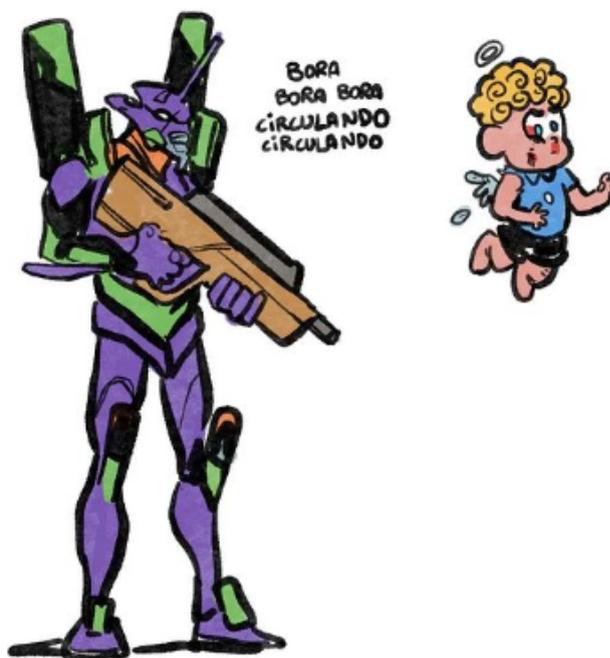


Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Vale ressaltar que, no último quadro, o autor brinca com a situação onde o núcleo do Anjinho é arranhado pelo canivete do robô, que normalmente é o objetivo dos personagens da trama original, para a destruição do anjo e vitória. Comparado com a situação onde quando se quer pedir algo a alguém, primeiramente chega-se com educação para depois realizar o pedido, no caso da tirinha a facada.

Em outra tirinha, na figura a seguir, essa de apenas um quadro, o autor se utiliza da situação onde o robô vence o Anjinho e se utiliza da fala normalmente usada por figuras como policiais ou seguranças para dispersar uma multidão com o uso da expressão “Circulando, circulando”. Aqui, o humor reside nessa comparação entre o embate de personalidades do mangá com o contexto brasileiro dentro de apenas um quadro.

**Figura 16** : "n tinha postado aqui essa"



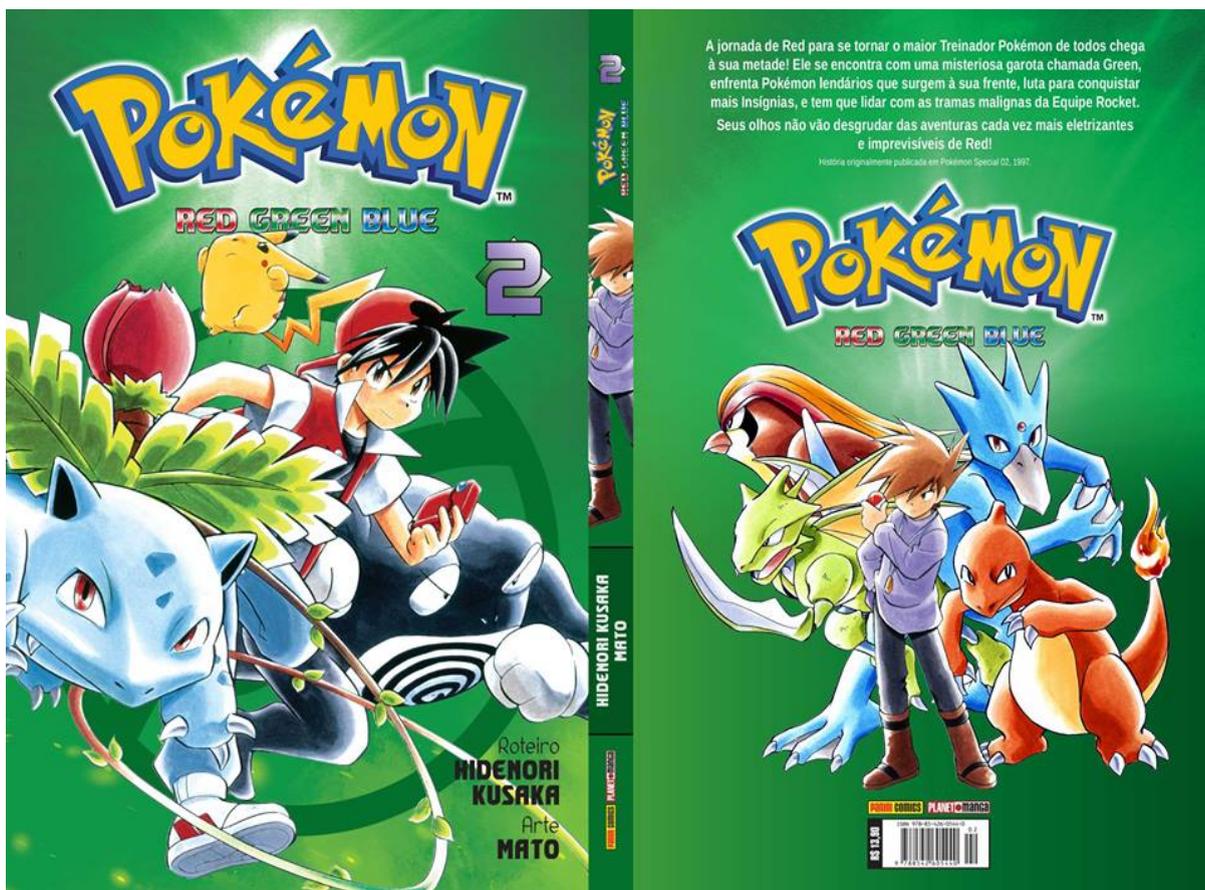
**Fonte:** Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Em todas essas tirinhas, o caráter de identificação paratextual não existe, assumindo uma intertextualidade implícita. Cabendo ao leitor possuir memória das referências utilizadas, e realizar as conexões necessárias para compreender a completude dos sentidos e o humor da tirinha. Novamente, enfatizamos que também há aspectos da intertextualidade estilística e também temática. A conexão, porém nessas tirinhas, é mais como um cruzamento de universos bastante diferentes do que uma representação da realidade. Porém se utiliza-se desses, através das falas e gírias, para gerar humor.

### 5.3.3 *Pokémon*

Nessa categoria o autor produz diversas tirinhas que narram e brincam com a narrativa de Pokémon, criado por Satoshi e de propriedade da Nintendo, que é uma das franquias mais populares de mangá, anime e jogos do mundo.

Figura 17: Capa do mangá de Pokémon.



Fonte: Capa do Volume 2 do mangá de Pokémon (2022).

Nas tirinhas é frequente a comparação da narrativa de Pokémon com as chamadas rinhas de galo que acontecem ilegalmente no Brasil. Na trama do mangá, os monstros, chamados de “Pokémons”, são constantemente submetidos a batalhas com outros Pokémons por seus treinadores, de modo a conquistar campeonatos ou títulos de força. A comparação se dá pelo pouco questionamento tanto aqui como no mundo fictício da ética relacionada a essa prática, devido ao sofrimento causado às criaturas, como pode ser observado na Figura 18.

Figura 18 - "pokémon não é rinha, eles brigam pq gostam"



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

O autor brinca justamente com essa situação, e os elementos textuais que geram humor, além da comparação citada anteriormente, são também as expressões dos personagens e as falas tipicamente brasileiras, como “minha mão tá coçando”, “estirar o dedo”, “na moral”, “desgraçado” e “esbagaçou”, associadas a esse contexto de luta e violência presentes em disputas. Essa narrativa continua presente em outras tirinhas que brincam com a mesma narrativa, como nas figuras 19 e 20.

Figura 19: “o pau comeu”



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Figura 20: pode botar. botou ganhou



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Outro aspecto que é importante notar nessas tirinhas é a humanização das personagens, que mesmo na trama original se aproximam mais de animais do que humanos, possuindo nas obras do autor traços de fala e pensamento humano. Essa antropomorfização, ou personificação, é muito frequente em diversas tirinhas, ou quadrinhos famosos, como Garfield, Níquel Náusea, as Cobras, entre outros.

Muitas tirinhas são associadas a brigas e a rinhas de galos, comparando como seriam as disputas dos Pokémons no Brasil. O autor, como já foi dito anteriormente, procura reforçar os diálogos ao reproduzir os vícios e diferenças da fala na escrita dentro balões para tornar aquele texto o mais próximo do real possível. O uso dessas expressões é inesperado, e soma-se a isso também no final da tirinha, na figura 21, quando o autor brinca com a metalinguagem, onde os personagens não esperam que aquela seja a linguagem usada pelos monstros para se comunicar.

Figura 21: El otARO 🐱



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

É interessante notar como o autor consegue juntar os dois países, japonês e brasileiro, ao ilustrar uma cena da trama original e, por meio do diálogo através do uso de gírias regionais e das expressões do personagem, consegue enfatizar a criação de um humor com poucos quadros ao mesmo tempo que retrata um cenário cotidiano de forma diferente ao usar personagens de outra cultura.

#### 5.3.4 Super Mario/Nintendo

Essa série de tirinhas aborda personagens do universo da Nintendo, que também possuem mangás e animes, que surgiram posteriormente aos games. Podemos encontrar personagens como Mario, Luigi, Yoshi do jogo *Super Mario*, além de Kirby (da franquia *Kirby Adventures*), Link, do *Legend of Zelda*, Sonic, de *Sonic Adventures*, além de Donkey Kong e também a famosa série *Pokémon*. Todos esses títulos foram bastante famosos da década de 90 até o início dos anos 2000, possuindo remakes e continuações até hoje. Como esses personagens derivam da história em quadrinhos também ou vice-versa, foram considerados na pesquisa por mais que normalmente sejam mais associados à sua franquia de jogos. Por exemplo, na imagem a seguir podemos encontrar diversos personagens, relativos ao jogo Super Smash Bros.

**Figura 22:** Capa do jogo Super Smash Bros.



**Fonte:** Site da Nintendo (2018).

Nas tirinhas da série, o autor brinca com a inimizade entre Mario e Kirby, que entre as outras franquias fazem parte dos títulos mais vendidos da companhia, associando a essa disputa entre o topo do gosto do público da companhia.

A história da tirinha brinca com o famoso telefone sem fio, ou “leva e trás” onde a conversa, ou fofoca, começa de um modo e termina com um fim totalmente desvinculado do inicial. A tirinha brinca aqui com esse comportamento brasileiro através das gírias, representação das entonações no balão e expressões dos personagens, como podemos observar na tirinha a seguir (Figura 23):

Figura 23: MARO 🍌👾.



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

A história adquire caráter de série como pode ser observado nas figuras 24 e 25, nas quais pode se observar o desdobramento dessas disputas: sempre se utilizando das gírias e até mesmo do arquétipo do “cabra macho” interpretado por Kirby, que sempre parte para a violência para resolver disputas e o malandro, Mário, que está sempre à procura de confusão.

Figura 24: solta ele.



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Figura 25: aqui amigo



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

### 5.3.5 Hamtaro

Podemos encontrar duas tirinhas que abordam a narrativa do anime *Hamtaro*, criado por Ritsuko Kawai, que ficou muito conhecido no país em 2002 quando era apresentado na TV Globinho, exibido pela Rede Globo de televisão. O mangá conta a personificação de vários sujeitos na forma de hamsters, pets de estimação próximos dos ratos e camundongos.

A tirinha a seguir apresentada por essa análise, possui apenas quatro quadros e podemos identificar diversos personagens da turma do anime *Hamtaro*. Todos os personagens se apresentam surpresos e alegres ao serem contemplados com a presença do personagem principal, como podemos observar na tirinha a seguir:

Figura 26: 🤩🥳🥳.



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Na tirinha, o autor brinca com a figura do Malandro, personagem querido por todos mas que também se aproveita da sua fama para tomar vantagem ou fazer travessuras. Nos quadros em questão, o humor se dá justamente por essa brincadeira e pelo uso da expressão “olha o carro do leite”, que é uma forma de

saudação irritante usada para assustar alguém que está desatento, para fazer piada.

### 5.3.6 *Naruto*

Algumas tirinhas abordam *Naruto*, escrito por Masashi Kishimoto, é um dos animes com maior popularidade no Brasil, junto com *Dragon Ball Z* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Aqui, o autor brinca com situações brasileiras muito habitadas com jeitinho brasileiro, como na imagem a seguir:

Figura 27: 😡👉🇧🇷



Fonte: Instagram do quadrinista Paulo Moreira (2022).

Na tirinha de apenas 4 quadros, o humor deriva do uso da expressão “o boy” de cunho regional, utilizada principalmente no estado de origem do autor, mas também frequente pelo Nordeste. E na tirinha é narrada como seria a situação de

luta do campeonato Chunnin<sup>21</sup>, no Brasil, que é uma das cenas mais famosas do mangá.

Nessa tirinha novamente, não menções ao intertexto alheio original, o mangá Naruto, e assim inferimos que essa conexão entre o objeto e o texto anterior ocorre de modo implícito. Não há nenhum elemento paratextual, título ou legenda que auxilie o leitor a compreender a totalidade da tirinha, ou seja, quem nunca ouviu falar ou leu o mangá, terá o entendimento da tirinha prejudicado.

Podemos afirmar que o intertexto original foi usado como base para produção de um novo sentido, não apenas nessa tirinha mas também nos exemplos anteriores, como um *détournement*. Visto que há traços visuais que permitem essa identificação do intertexto originário, pelo interlocutor que possui as mesmas memórias coletivas do autor.

Concluindo as etapas de análises dos objetos iremos partir para o final do trabalho, onde esboçamos as conclusões realizadas a partir da leitura, interpretação e análises do objeto do presente trabalho selecionadas pela pesquisa.

---

<sup>21</sup> Exame de graduação presente na narrativa de Naruto, para a classe intermediário ninja da vila da folha, Konoha, onde se passa a história.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tirinhas são um excelente objeto de pesquisa porque através da sua leitura podemos também analisar e entender sobre o momento histórico, pensamento e políticas do momento de sua criação. No objeto mais específico da pesquisa, as tirinhas de Paulo Moreira, podemos perceber como é importante retratar a realidade através da arte.

O autor, ao escrever suas tirinhas, reproduz os vícios da linguagem, com erros e mesmo cortes provenientes da linguagem oral para dar uma maior veracidade à sua narrativa, utilizando gírias, expressões e falas do que o mesmo vive e viveu no dia a dia; a tirinha, devido ao seu formato curto, é perfeita para tal tarefa, por ser de leitura e produção rápida. Podemos perceber, através das análises e descrições, que a cada quadro essa junção é realizada genuinamente e talvez seja por isso que atrai um público que não se limita apenas a localidade mas também nacionalmente em dados momentos.

É observado que não há menções que forneçam ao leitor, por exemplo, que desconheça os signos presentes nas tirinhas relacionar os dois universos. Ou seja, quem não conhece os elementos da cultura pop japonesa ou da cultura brasileira utilizados não consegue visualizar a completude do sentido da tirinha. Reafirmamos concluir que se trata de um intertexto implícito. Visto que não há menção, citação ou referência verbal, e sim uma alusão ou paródia não-verbal ou visual das obras originais. Como afirmam Koch, Bentes, Cavalcante (2008, p.35):

Já em se tratando dos demais tipos de texto-fonte - textos literários, jornalísticos, publicitários, políticos, bordões de programas humorísticos e outros -, o reconhecimento do intertexto é menos garantido, visto que depende da amplitude dos conhecimentos que o interlocutor tem representado em sua memória. A não apreensão do texto-fonte, nesses casos, empobrece a leitura ou praticamente impossibilita a construção de sentidos próximos àqueles previstos na proposta de sentido do locutor.

O autor, ao beber da cultura pop japonesa, se utiliza da intertextualidade por meio do uso das personagens de outra cultura nos seus trabalhos. Personagens essas que irão viver e falar cenas utilizando da linguagem popular brasileira, diálogos presentes nas ruas, feiras, mercadinhos, praia, casa entre outros lugares.

O que torna o objeto fascinante devido ao seu poder de agregação de cenários tão distantes para formar algo novo e ao mesmo com tom humorístico.

Este trabalho se debruça um pouco sobre o universo dos quadrinhos, tomando como ponto de partida as tirinhas e vai até a cultura pop japonesa, em especial os mangás e os anime, relacionando dois temas que usualmente não se combinam nas pesquisas acadêmicas e que são pouco pesquisados. Esperamos contribuir então para as futuras pesquisas sobre o tema.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1986.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Edição revista e ampliada. São Paulo: Edições 70 Brasil, [1977] 2016.

**GIBIZINHO DO ANJINHO**, n. 5, Ed. Globo, 1991.

**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**, Tóquio: Shueisha, n. 17, 1992.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade**: diálogos possíveis. São Paulo: Cortez, 2008. ISBN 978-85-249-0134-8.

LUYTEN, Sônia Bibe (org.). **Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Liberdade, 1991.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas**: a força criativa das tiras brasileiras. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MOREIRA, Paulo. **Instagram Paulo Moreira**. Paraíba, 2022. Instagram: @paulomoreirap. Disponível em: <https://www.instagram.com/paulomoreirap/>. Acesso em: 29 jun. 2022.

**NARUTO**, Tóquio: Shueisha, n.1, 2000.

**NEON GENESIS EVANGELION**, Tóquio: Shonen Ace, n.1, 1994.

NICOLAU, Marcos. **TIRINHA**: A síntese criativa de um gênero jornalístico. Marca de Fantasia. Paraíba, 2 ed, 2020.

NICOLAU, Vítor. **TIRINHAS & MÍDIAS DIGITAIS**: A TRANSFORMAÇÃO DESTE GÊNERO PELOS BLOGS. Marca de Fantasia. João Pessoa, 2013.

NUNES, Yuri Saladino Souto Maior. **Tensões Políticas e Culturais em Rê Bordosa**. Marca de Fantasia. João Pessoa, 2011.

PINTO, Priscila Guimarães. **REFERENCIAÇÃO E HUMOR EM TIRAS DA PERSONAGEM MARLY**, 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Santa Catarina, Espírito Santo, 2017.

**POKEMON: RED, GREEN, BLUE**, Tóquio: Shogakukan, n.2, 1997.

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

RAMOS, Paulo. **TIRAS LIVRES**: Um novo gênero dos quadrinhos. Marca de Fantasia. Paraíba, 2 ed, 2016.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. São Paulo: Hucitec, 2008.

**Se as pessoas soubessem o que acontece nas reuniões do Forró de San Paulo, ficariam enjoadas...**, 12 nov. 2018. Facebook: Meu Político de Estimação. Disponível em: <https://www.facebook.com/PoliticosDeEstimacao/photos/551187751997048>. Acesso em: 21 maio 2022.