UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTE

FERNANDA DE ALCÂNTARA PESTANA BAZAN

AS TRANSFORMAÇÕES DE UMA DÉCADA PELOS TRAÇOS DE ANDRÉ DAHMER:
Comunicação, relações sociais e tecnologias digitais nos *Quadrinhos dos Anos 10*

Versão Corrigida (versão original disponível na Biblioteca da ECA/USP)

São Paulo
2019

FERNANDA DE ALCÂNTARA PESTANA BAZAN

AS TRANSFORMAÇÕES DE UMA DÉCADA PELOS TRAÇOS DE ANDRÉ DAHMER:
Comunicação, relações sociais e tecnologias digitais nos *Quadrinhos dos Anos 10*

Versão Corrigida (versão original disponível na Biblioteca da ECA/USP)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Concentração III: Interfaces Sociais da Comunicação, Linha de Pesquisa Comunicação, Cultura e Cidadania - Universidade de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

São Paulo

2019

Alcântara Pestana Bazan, Fernanda.

As transformações de uma década pelos traços de André Dahmer: Comunicação, relações sociais e tecnologias digitais nos *Quadrinhos dos Anos 10* / Fernanda de Alcântara Pestana Bazan. – São Paulo, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo (ECA/USP), Pós-Graduação em Ciências da Comunicação

1. Histórias em quadrinhos; 2. Tiras Cômicas 3. André Dahmer; 4. Tecnologia; 4. Comunicação
I. de Castro Santos Vergueiro, Waldomiro. II. ECA/USP, Mestrado em Ciências da Comunicação. III. Título.

FERNANDA DE ALCÂNTARA PESTANA BAZAN

AS TRANSFORMAÇÕES DE UMA DÉCADA PELOS TRAÇOS DE ANDRÉ DAHMER:
Comunicação, relações sociais e tecnologias digitais nos *Quadrinhos dos Anos 10*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Concentração III: Interfaces Sociais da Comunicação, Linha de Pesquisa Comunicação, Cultura e Cidadania - Universidade de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Data da aprovação: _____ / _____ / _____.

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Universidade de São Paulo

_____

_____

_____

Este trabalho é dedicado à pessoa se formando dentro de mim,
que ainda não tem rosto, cheiro ou sexo definido,
mas que já tem garantidos meu amor e ternura.

AGRADECIMENTOS

“O que você está fazendo da sua vida que não está dando aula?” – Foi tentando responder a esta pergunta, feita em outubro de 2013, que encontrei pessoas tão essenciais nesta jornada que traz esta dissertação e a quem eu gostaria de agradecer com todo o meu coração:

Agradeço primeiramente a Deus e/ou entidades envolvidas, por possibilitarem que esta fase fosse concluída.

Ao Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro, por toda a acolhida que me ofereceu desde o início, sempre prestativo e paciente diante de adversidades colocadas nesta jornada. Foi uma honra e privilégio ser orientada a cada reunião, conversa ou café.

À minha mãe, Graça, meu pai, Pestana, minha irmã Hamalli e ao Bruno, meu cunhado, que não mediram esforços para que eu realizasse este sonho, oferecendo todo o suporte e amor. Ao meu ex-companheiro Renato Bazan, que mesmo em meio a um divórcio, continuou me incentivando e revisando textos para que eu conseguisse entregar um trabalho que fizesse justiça aos anos dedicados à pesquisa.

À Luciana Fernandes dos Reis, minha eterna colega de TCC, e ao Oscar Lopes, que me acompanha desde o colégio no sonho de me tornar acadêmica. À Mariana Brasil, a quem também sou eternamente grata pela minha saúde mental em momentos difíceis.

Aos meus colegas de estudos de quadrinhos e demais companheiros do Observatório, como Roberto Elísio dos Santos, Paulo Ramos, Nobuyoshi Chinen, Lucas Neiva, Karoline Caetano, Marcelo Buzzoni, Jaciara Azeredo, Dani Marino, Natália Sierpinsk, e muitos outros, fundamentais para o aporte teórico e emocional que a vida acadêmica exige.

Aos companheiros André Biazoti, Carla Farah, Denis Martins, Flávia Faria e Luigi Ferrarini, que tive a grata surpresa de conhecer na disciplina do Prof. Dr. Lúcio Kowarick e que se tornaram amigos para toda a vida.

Aos professores da Faculdade Cásper Líbero, que servem de inspiração, como Wellington Andrade, Tatiana Ferraz, Roberta Brandalise, Helena Jacob e, *in memoriam*, José Augusto Dias Júnior, o primeiro a me incentivar a pesquisar o humor político no Brasil. Aos professores de disciplinas cursadas ao longo destes dois anos na Universidade de São Paulo, tais como Beth Saad, Cláudia Lago, Eugênio Bucci, Maria Carneiro Tucci e outros.

À secretaria e representantes da PPGCOM, que me concederam a extensão de prazo, dados os imprevistos que ocorreram no processo.

Ao artista André Dahmer e seu trabalho ímpar. Sem ele, não teríamos dissertação.

E, por fim, quem me fez a provocação que inicia estes agradecimentos e possibilitou toda esta trajetória: ao Prof. Dr. Luís Mauro de Sá Martino. Não existem palavras suficientes que consigam dar conta de tamanha gratidão e carinho que sinto por este mestre jedi. Obrigada pelas longas conversas, cafés, reuniões com o grupo, mensagens de apoio. Respondendo à sua pergunta: ainda não sei o que estou fazendo da minha vida, mas graças a você, vou poder dar aulas e, talvez, encontre a resposta.

“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito.
Não sou o que deveria ser, mas graças a Deus, não sou o que era antes.”
(Martin Luther King)

RESUMO

Esta pesquisa apresenta uma análise das tiras cômicas criadas pelo artista André Dahmer, a respeito de como a tecnologia, por meio das mídias digitais, alterou a forma de as pessoas se comunicarem e se relacionarem. O estudo tem como base o livro *Quadrinhos dos Anos 10*, coletânea de tiras do autor, e propõe a categorização, descrição e interpretação do trabalho do autor na publicação citada, utilizando como metodologia a análise de conteúdo. Ao aceitar as tiras como produção legítima de pesquisa acadêmica, procurou-se compreender como um autor entende as mudanças tecnológicas e a interação dos brasileiros com essas novas ferramentas digitais na década de 2010.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Tiras Cômicas. André Dahmer. Tecnologia. Comunicação.

ABSTRACT

This research presents an analysis of the comic strips created by artist André Dahmer about how technology, through digital media, has changed the way people communicate and relate. The study is based on the book *Quadrinhos dos Anos 10*, a collection of strips by the author, from the categorization, description and interpretation of the strips and uses as a methodology the content analysis. By accepting the strips as a legitimate production of academic research, we sought to understand how an author understands the technological changes and the interaction of Brazilians with these new digital tools in the 2010s.

Keywords: Histórias em quadrinhos. Comics. André Dahmer. Technology. Communications.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frontispício do jornal *Diabo Coxo* 19
Figura 2 – Caricatura do imperador brasileiro Dom Pedro II 22
Figura 3 – Capa da revista *Careta*, 1919 24
Figura 4 – Álvaro de Moya na I Exposição Internacional de História em Quadrinhos (1955) 26
Figura 5 – Capa do jornal *O Pasquim*, número 23, 1969 28
Figura 6 – Ilustração para a peça “Revista do Henfil”, durante a campanha pela Anistia 30
Figura 7 – Capa da *Circo Editorial*, ano 1, nº 2 31
Figura 8 - Imagens da HQ Niko 33
Figura 9 – Quadrinhos nos Anos 10, p. 180 41
Figura 10 – Quadrinhos nos Anos 10, p. 52 42
Figura 11 – Quadrinhos nos Anos 10, p. 198 43
Figura 12 – Quadrinhos nos Anos 10, p. 214 43
Figura 13 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 32 45
Figura 14 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 46 45
Figura 15 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 56..... 46
Figura 16 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 266 47
Figura 17 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 83 48
Figura 18 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 308 50
Figura 19 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 135 51
Figura 20 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 59 52
Figura 21 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 9 53
Figura 22 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 8 54
Figura 23 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 244 56
Figura 24 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 248 58
Figura 25 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 298 58
Figura 26 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 191 59
Figura 27 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 310 60
Figura 28 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 312 61
Figura 29 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 230 62

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 12
CAPÍTULO 1 - HUMOR POLÍTICO: REVISITAR O PASSADO PARA ENTENDER O FUTURO 18
1.1 Do século do quadro ao século do papel 20
1.2 A mudança para o século XX 23
1.3 A segunda metade do século: a experiência do mercado brasileiro 25
1.4 Uma ditadura prenunciada 27
CAPÍTULO 2 - O SÉCULO XXI: O SÉCULO DIGITAL 33
2.1 Contextualizando as *webcomics* 34
2.2 Contextualizando o momento político 37
CAPÍTULO 3 - ANÁLISE DAS TIRAS 40
3.1 – A construção de uma transformação do comportamento social 40
3.2 A transformação da sociedade na prática 49
3.3 Uma transformação sem futuro 57
CONSIDERAÇÕES FINAIS 63
REFERÊNCIAS 67
ANEXO - Tiras de André Dahmer que versaram sobre tecnologia 72

APRESENTAÇÃO

A ideia inicial deste trabalho também começa nesta década, no caso, no ano de 2011, no Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero, em que surgem os primeiros materiais de uma investigação sobre as histórias em quadrinhos a partir de perspectivas comunicacionais de seu tempo histórico. Junto com Luciana Fernandes dos Reis, também em processo de formação em graduação à época no mesmo curso, comecei a me interessar pelos quadrinhos brasileiros no intuito de exaltar a importância e o papel das ilustrações e do humor político.

Inicialmente, as autoras queriam entender como se estabelece a relação entre os cartunistas, o tempo histórico e a sociedade a partir das histórias contadas por eles mesmos e das informações pesquisadas na bibliografia. Nesta pesquisa, Henfil foi o fio condutor para contar uma parte da história na luta pela redemocratização, não apenas pela experiência desse cartunista e por seu talento, mas porque seu trabalho militante pela democracia o colocou no centro da movimentação e participação política daquele período. Quanto ao recorte temporal, a década de oitenta foi escolhida por incluir as atividades de Henfil fora da mídia impressa (no quadro *TV Homem* e no filme *Tanga - Deu no New York Times*), mas que também tinham seu caráter cartunístico.

Após defender o TCC, em 2011, e vencer na categoria de Melhor livro-reportagem de Conclusão de Curso de Graduação no Prêmio HQ Mix, em 2012, experiências profissionais me afastaram do ambiente acadêmico e passei a atuar no mercado editorial de revistas. Apenas em 2015, com o convite para apresentar o projeto vencedor no Observatório de Quadrinhos, comecei a me reaproximar de grupos de estudos. Na mesma época comecei a frequentar o Grupo de Pesquisa em Teorias da Comunicação, na Faculdade Cásper Líbero, e ambas as participações fomentaram meu interesse em pesquisa sobre as histórias em quadrinhos, não de um ponto de vista sociológico, mas como elemento nos processos comunicacionais dentro dessa dinâmica do mundo virtual, proporcionada pela popularização dos *smartphones*. Foi depois de um longo processo de descobertas de estudos e contato direto com várias pesquisas que comecei a formular as tiras cômicas como um objeto comunicacional para observar como a tecnologia transformou a forma de as pessoas se relacionarem e, diante da experiência do TCC, projetei esta percepção a partir de

um desenhista, desta vez André Dahmer, com seu recente – à época– lançamento do livro *Quadrinhos dos Anos 10*.

Moacy Cirne (1982, p. 15) afirma que “uma história não se faz como um simples acúmulo de datas e informações cronológicas”. Esta máxima serviu de incentivo para que, dentro da comunicação, houvesse uma reflexão sobre como esta década de 2010 vêm se desenhando política e socialmente no Brasil. Outras décadas dispõem, cada qual, de suas próprias transformações – a própria internet e as mídias digitais começaram a popularizar-se na década de 2000 –. Ainda assim, conceitos de “pós-verdade”, mobilizações no mundo todo a partir das redes sociais e discussões em massa sobre *fake news* ganharam força nesta década, com o poder de influenciar pessoas e derrubar governos. O cenário político e social foi ganhando novos arranjos nos últimos oito anos, diferentes concepções e interpretações que nem o cientista político mais experiente poderia prever, a ponto de o contexto histórico de 2011 ser totalmente diferente do que seria vivenciado em 2016 e 2019, ano de defesa deste projeto.

O uso da terminologia de “anos 10” inicialmente foi uma controvérsia que tive que estabelecer logo no início. Se, cronologicamente, ela começa em 2011 e termina em 2020, o que faz dos *Quadrinhos dos Anos 10* uma representação da década que só terminaria 4 anos após o lançamento do livro? Teriam, assim, esgotado as mudanças? Este foi o segundo desafio enfrentado para a próxima fase da pesquisa: não se deixar contaminar pelas mudanças que ocorreram na sociedade e no próprio objeto humor nas tiras, com medo da “piada” perder seu *timing*. Cheguei a cogitar, no início, a inclusão de considerações sobre a diferença entre cartuns e *charges*. Porém, com o passar do tempo e com as disciplinas cursadas e reuniões de orientação, decidimos construir um objeto que se identificasse mais com a proposta inicial, sempre partindo do olhar da comunicação.

Ao se fazer uma análise sobre as histórias em quadrinhos e seu caráter jornalístico e comunicacional, chamou a atenção o número de estudos sobre o formato, que tem crescido vertiginosamente no Brasil por uma série de fatores ligados não somente à produção nacional, mas também ao modo de distribuição e acesso. Isso pode ser observado em iniciativas como o Observatório de História em Quadrinhos e em trabalhos produzidos por esse núcleo de pesquisa, que apontam para uma verdadeira “avalanche de quadrinhos sendo publicados” (VERGUEIRO, 2017a, p. 166). Conforme apresenta o artigo “A Pesquisa Acadêmica em História em

Quadrinhos no Brasil no Século XXI" (SANTOS; VERGUEIRO, 2015), boa parte da bibliografia aborda o aumento dos estudos relacionados aos quadrinhos e ressalta a legitimidade acadêmica deste objeto, tanto no âmbito cultural como no científico.

Só na década de 2000, a Universidade de São Paulo registrou o dobro do número de dissertações e teses sobre o assunto em comparação ao período somado das décadas de 1970 e 1990 (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 192). A maior parte dos trabalhos propõe uma discussão sobre o conteúdo dos quadrinhos, e 46% das pesquisas realizadas até 2007 na Universidade de São Paulo haviam sido realizadas na área de comunicação o que, para Santos e Vergueiro, está ligado também a um crescimento no número desses estudos, uma vez que "autores têm proposto abordagens e métodos a serem empregados pelos pesquisadores deste produto cultural" (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 193).

Desde os pioneiros nesses estudos, como Antônio Luiz Cagnin (1975), Álvaro de Moya (1970, 1986), Moacy Cirne (1970, 1982) e José Marques de Melo (1970), dentre outros, são muitas as pesquisas sobre o universo das histórias em quadrinhos publicadas no mundo, que variam entre análises mercadológicas, morfológicas e discursivas. Waldomiro Vergueiro (2005) descreve que, antes da década de 1970, os intelectuais da época consideravam que os quadrinhos não eram dignos de atenção e não pertenciam ao meio acadêmico. Mas as dificuldades enfrentadas pelos primeiros pesquisadores brasileiros em busca de legitimidade foram decisivas para o cenário que temos hoje em universidades de todo o país e serviram como incentivo para o direcionamento do presente.

Ao focar no uso da tecnologia como ferramenta para a criação de quadrinhos, é possível ter um panorama de que, embora existam distintas maneiras de adaptar as *webcomics* às novas mídias, a mais comum continua sendo "a digitalização de uma história produzida da forma convencional (com desenho a lápis e finalizada com tinta)" (CORRÊA; SANTOS; TOMÉ, 2013, p. 35). Entretanto, esta dissertação observa as *webcomics* como fenômeno, e as tiras de André Dahmer, nos *Quadrinhos dos Anos 10,* como um estudo de caso para trabalhar dentro deste escopo teórico que debate padrões de trabalho impresso e digital. Dahmer é a culminação desta busca de um artista que represente os desenhistas notórios na internet do início do século XXI e, ao mesmo tempo, questione as incertezas e os rumos dos quadrinhos no sistema virtual.

Neste sentido, vale a breve descrição de Roberto Elísio dos Santos sobre Dahmer e seus trabalhos anteriores, e as características desta nova leva de desenhistas do século XXI:

> (...) o carioca André Dahmer criou, para a tira “Malvados”, personagens cínicos e críticos com a aparência de girassóis, que vivem situações esdrúxulas e falam de religião, relacionamentos amorosos e desgastados, bebida e conflitos existenciais, normalmente tratados com humor negro (...). Tanto [Alan] Sieber como Dahmer passam, com seus quadrinhos, uma visão niilista (SANTOS, 2014, p. 109).

Do ponto de vista linguístico, este estudo não se baseia na distinção entre *charges*, cartuns e caricatura, aplicando o mesmo critério estabelecido por Ramos:

> A opção deste estudo é chamar essas tiras centradas na narrativa de humor com desfecho inesperado de tiras cômicas (ou tira cômica) ou somente tira (forma sinônima). (...) Essa opção teórica nos afasta de interpretações (possíveis, que fique claro) de que a tira cômica seria um dos gêneros de humor das tiras, ao lado das kid-strips, girls-strips, animal-strips ou funny animals, como defendem alguns autores (RAMOS, 2011, p. 97).

Assim, a chegada do século XXI trouxe novas perspectivas ao quadrinho nacional, proporcionadas por novos processos de divulgação e circulação de trabalhos que em décadas passadas não teriam a mesma receptividade e/ou apoio de grandes instituições. As histórias em quadrinhos também ganharam mais notoriedade no mundo acadêmico e relevância e, com elas, novos formatos narrativos e de gênero começaram a ser trilhados.

Com esta dinâmica própria do meio virtual, observamos uma retomada do crescimento da produção de trabalhos e a internet vira não somente uma plataforma criativa, mas também causa impacto nas formas de comunicação como um todo. Optou-se pelo livro *Quadrinhos dos Anos 10* como *corpus* primário da pesquisa devido à sua versatilidade em mostrar por diferentes ângulos como a tecnologia tem mudado nossa concepção de contemporaneidade e sua relação com a comunicação.

Para a organicidade destas observações, dividimos a dissertação em eixos principais: no primeiro, um resgate inicial mostrando como, ao longo do século XX e começo do XXI, diversos cartunistas e desenhistas se mostraram aptos a representar através do humor breve, porém intelectualizado e perspicaz, tornando a legitimidade

deste meio como importante ferramenta de comunicação para entender o contexto histórico. Para auxiliar na demonstração desta linha, ilustrações e biografias que envolvem pesquisas das histórias em quadrinhos, especialmente no Brasil, fazem-se necessárias. Nesta primeira parte da pesquisa também são apresentadas algumas perspectivas do início do século XXI, o impacto da tecnologia e a tendência que será explorada na dissertação das *webcomics*.

No segundo momento da pesquisa, dedicamo-nos a evidenciar as tiras cômicas e analisá-las de acordo com sua mensagem principal. Das 301 tiras contidas no livro, foram organizadas 104 delas (Apêndice), previamente categorizadas com o tema da tecnologia como fator determinante. Deste total, 21 tiras estão apresentadas para análise categorizadas em três momentos distintos: o primeiro, no que diz respeito a situações que levaram à transformação no modo em que a sociedade se organiza, que passa por temas como educação, comportamento na internet, conteúdo e informação e outros momentos em que a transição ocorria; em seguida, foram dispostas as tiras que evidenciam como podemos enxergar estas mudanças reais na sociedade atual, a partir de valores e costumes colocados, nas relações entre as pessoas e a forma que suprem suas necessidades; por fim, são colocadas algumas tiras que buscam direcionar, em um plano existencial, como o futuro desta sociedade se apresenta, sempre da perspectiva que o autor desenha.

É importante ressaltar, novamente, como a metodologia de análise de conteúdo se tornou ferramenta importante para a funcionalidade desta ordem. Nesta segunda parte, todas as tiras se completam de acordo com o tema, sejam elas sobre relações sociais, conteúdos da internet ou relações de trabalho, por exemplo. Optar pelas tiras como objeto central da dissertação ocorreu pela intenção de evidenciar a legitimidade da análise, uma vez que este material mostra as mudanças ocorridas na sociedade.

Ainda neste segundo eixo são consideradas as implicações de como estas transformações, colocadas sob as perspectivas de Dahmer, apresentam-se diante de conflitos específicos, como as relações interpessoais e da sociedade atual, sempre partindo da perspectiva da comunicação. Estas ponderações consideram as discussões e assuntos das tiras para os estudos culturais e de identidade e nas relações pessoais, principalmente baseadas nas diferenças entre as gerações e em uma ideia conjuntural, sobre as mudanças nos paradigmas da sociedade.

Finalmente, encaminham-se algumas das conclusões iniciais da dissertação. Ao trabalhar a ideia de identidade, fazemo-lo diante do entendimento da comunicação

dessas teorias. O modo e o meio de as pessoas se comunicarem mudaram nesta década, principalmente porque identidade virou parte de como elas se expressam e se conhecem na internet. Em segundo lugar, a relação entre o passado e o presente, a relação do tempo e em como isso se dá de várias maneiras: a relação com o tempo passado, presente e perspectivas do futuro. Isso acontece, de certa forma, em como as tiras foram organizadas e as premissas de André Dahmer sobre “do que nos trouxe até aqui”, “o que é este ‘aqui’” e “o que entendemos que será o “daqui pra frente”, formadas nas estruturas da análise.

Por fim, na análise conjuntural, os temas se entrelaçam novamente para uma perspectiva que ultrapassa a data final do objeto do estudo (2016, quando o livro foi publicado). Neste escopo aparecem debates mais intensificados sobre *fake news*, sobre a credibilidade da internet, o impacto dessas tecnologias no modo de pensar o próximo e na falta de controle e de realidade/materialidade da internet.

A relação das histórias em quadrinhos brasileiras e o contexto ocasionado pelo desenvolvimento e popularização da tecnologia levantam discussões das mais diversas, e a presente pesquisa contribui com elementos para observação deste fenômeno da perspectiva da comunicação. Ao tornar explícita a pertinência dos métodos e técnicas a serem utilizados nesta análise de conteúdo, a dissertação reflete como as tiras dos *Quadrinhos dos Anos 10* se articulam para a construção do sentido de humor, ligando a estudos de histórias, à comunicação e às relações interpessoais.

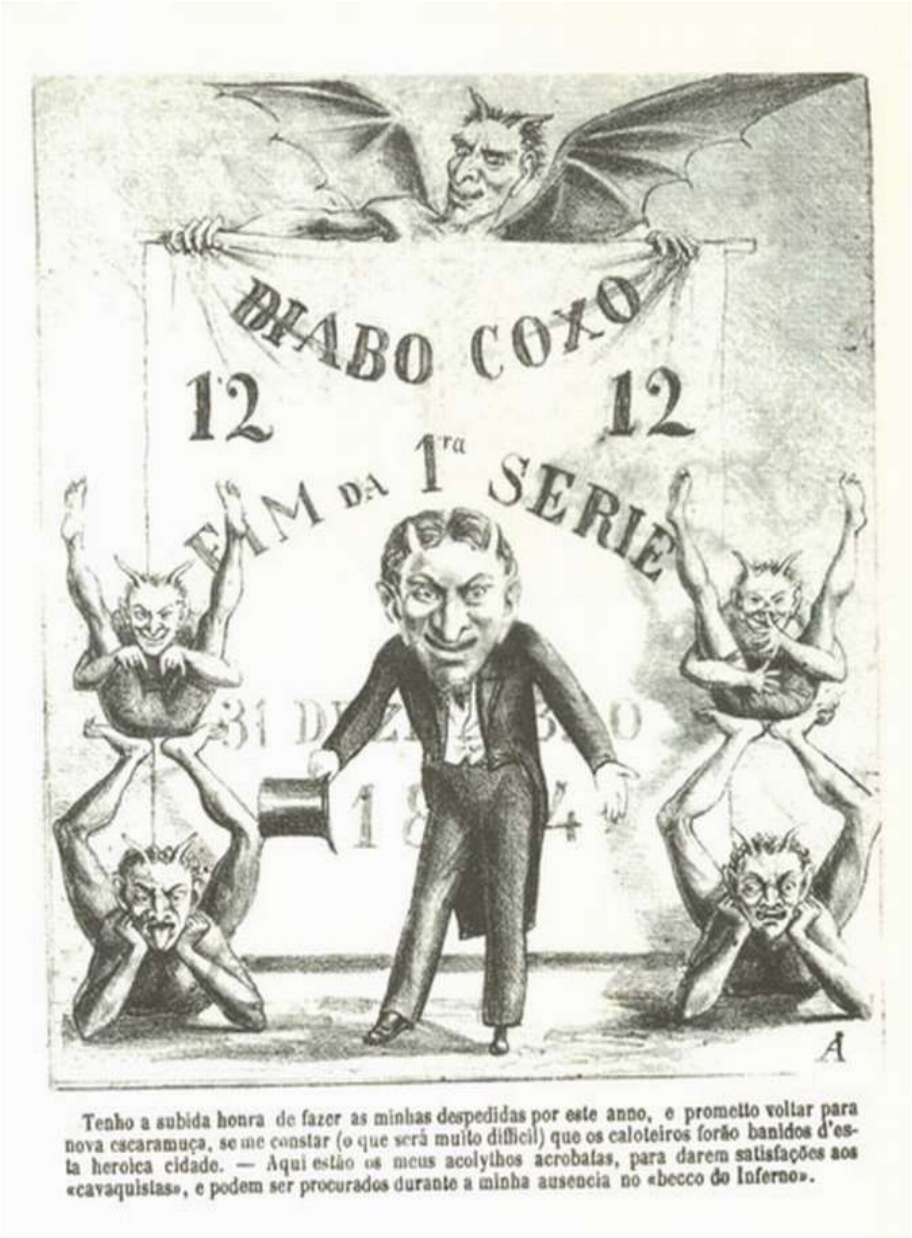
Diante da incerteza dos rumos dos quadrinhos na internet e em seus diferentes suportes de leitura, espera-se entender se as tiras cômicas de Dahmer apontam para um futuro de vazio existencial ou apenas um alívio cômico para as incertezas deste destino.

CAPÍTULO 1
HUMOR POLÍTICO: REVISITAR O PASSADO PARA ENTENDER O FUTURO

O panorama das histórias em quadrinhos políticas brasileiras no século XXI envolve a reflexão sobre como essas histórias têm sido olhadas e estudadas com o passar dos anos – e como os artistas representam, cada qual, a sua época. Há hoje um conhecimento mais amplo das histórias em quadrinhos, principalmente se entendermos narrativas gráficas como expressões dos primórdios da história geral do homem, passando pela História Antiga e pelos egípcios até a revolução da imprensa e as *webcomics*, como os *Quadrinhos dos Anos 10*. Ao justificar as dinâmicas sociais e comunicacionais desta década a partir das tiras cômicas de André Dahmer, foi necessário resgatar o contexto de outros períodos no Brasil em que as histórias em quadrinhos ou as tiras cômicas reproduzissem a visão autoral sobre a realidade particularmente brasileira, como uma revisão histórica intercalando humor político e as narrativas ilustradas.

Em alguns de seus trabalhos, o professor Álvaro de Moya, por exemplo, reflete sobre a história das histórias em quadrinhos, no contexto de diferentes formatos, mercado editorial, artistas importantes. Com o desenvolvimento do impresso, as histórias com ilustrações começam com “os folhetins ilustrados, romances seriados, que eram vendidos de porta em porta regularmente, como as novelas de hoje na TV. Os crimes pavorosos da época eram vendidos em pôsteres nas feiras populares, como a literatura de cordel do nordeste brasileiro” (MOYA, 1970, p. 35). Embora a origem das histórias em quadrinhos brasileiras date oficialmente da segunda metade do século XIX, alguns formatos também considerados do universo dos quadrinhos – como o humor gráfico – já eram vendidos separadamente antes deste período, motivo pelo qual não há consenso de quando apareceram no Brasil. Os trabalhos de Ângelo Agostini (Figura 1) são um exemplo disso, conforme Maringoni resume a discussão da perspectiva:

Figura 1 – Frontispício do jornal *Diabo Coxo*



Fonte: Creative Comons/ Wikipedia.

> Entre os pesquisadores da área, no entanto, não há consenso sobre qual seria “o primeiro artista a criar as histórias em quadrinhos”, variando de perspectiva e nacionalidade. Para este estudo, vale ressaltar a interpretação de alguns estudiosos que colocam o desenhista Ângelo Agostini como um dos inventores das histórias em quadrinhos, se não como primeiro mundialmente a dedicar-se ao humor gráfico nas histórias em quadrinhos, pelo menos como o introdutor do formato no Brasil (MARINGONI, 2006, p. 10).

Os quadrinhos nacionais acompanharam seu tempo e, para manter a coerência no humor dentro do período em que estão inseridos, respondem a uma “concentração de significados históricos acumulados numa brutal redução – na qual todos se

reconheçam" (SALIBA, 2002, p. 16). É o que acontece no caso do presente estudo, o momento político e social do qual o autor dos quadrinhos trata é o mesmo em que ele está inserido, que corresponde a uma década de crises sociopolíticas de grande repercussão. Falar das histórias em quadrinhos na presente década envolve fatos externos a elas, e por isso é importante uma breve introdução sobre como chegamos até os anos 2010 e, mais especificamente, até 2016, no lançamento do livro *Quadrinhos dos Anos 10*.

1.1 Do século do quadro ao século do papel

Acontecimentos sobre movimentações políticas e sociais do século XX foram pontuados de acordo com uma interpretação do professor Moacy Cirne, que afirmou que, para entender as narrativas gráficas, nunca podemos desvencilhar a história de seu contexto político pois "[uma] história não se faz como simples acúmulo de datas e informações de ordem cronológica. Compreendemos melhor o nosso *Pererê*, por exemplo, compreendendo o populismo político e cultural de sua época" (CIRNE, 1982, p. 15).

O presente panorama das histórias em quadrinhos brasileiras apresenta três pontos de vista: o mercadológico, que envolve o desenvolvimento da produção nacional de histórias em quadrinhos na visão editorial; os estudos das histórias em quadrinhos, desde os pioneiros desses objetos de análise, até a realização de congressos e frentes de pesquisas a abordar os quadrinhos no Brasil; e o ponto de vista criativo, da perspectiva dos autores, motivo do interesse acadêmico em particular, por representarem o que Cirne define como "momentos históricos", a partir da compreensão do que seria a "linguagem quadrinizada" (CIRNE, 1982, p. 23).

Discutir a história dos quadrinhos no Brasil é uma experiência que implica entender o desenvolvimento da imprensa, das editoras, da linguagem e dos meios de comunicação. Não por coincidência, temos diferentes áreas tomando como objeto de estudo as histórias em quadrinhos, da semiótica à linguagem, da sintaxe à ideia de subconsciente, entre outros exemplos. É, ao mesmo tempo, estudar o meio e a mensagem, como lembra Álvaro de Moya:

> Vamos "ler" histórias em quadrinhos a fim de aprender a ver as coisas. É preciso não apenas reaprender a ver como é preciso – e muito mais

> – aprender que as leis da gramática não são leis naturais, nem da realidade nem do pensamento. (...) Vamos aprender a ver nas histórias em quadrinhos como é o mundo; as miniaturas desenhadas ou fotografadas são mais semelhantes às coisas do que as palavras. São mais curtas e mais claras (MOYA, 1977, p. 118-119).

No que se refere ao mercado editorial, podemos relacionar as histórias em quadrinhos brasileiras ao desenvolvimento da imprensa periódica. O pesquisador Nelson Werneck Sodré oferece um panorama sobre o jornal impresso em História da Imprensa no Brasil (1999), em que descreve e acompanha desde a transferência da corte joanina para o Brasil até os acontecimentos do final do século XX. Destaca-se, por exemplo, a diferença editorial jornalística em diferentes períodos do país.

> A nossa imprensa, no que tinha de específico, não mudou com a passagem do império à Regência, ou do Império à República. Mudou muito, entretanto, quanto ao conteúdo, quanto ao papel desempenhado. A divisão escolhida não tem maiores vantagens, pois, mas apresenta, em sua rudimentaridade, recurso aceitável, visando melhor e mais fácil compreensão do seu desenvolvimento. Isso permitiu ligar sempre a situação da imprensa ao quadro geral do tempo, suas características, suas necessidades. Tal ligação não foi sempre fácil, como costuma ocorrer quando se destaca um fenômeno do conjunto de outros fenômenos (SODRÉ, 1999, p. 6).

Com o surgimento de novas publicações, a imprensa brasileira deixava de ter como característica a falta de atratividade para o público. Se antes “a julgar-se do Brasil pelo seu único periódico, [o país] deveria ser considerado um paraíso terrestre” (SODRÉ, 1999, p. 20), agora, publicações como *Diabo Coxo,* jornal humorístico ilustrado e fundado por Ângelo Agostini, debochavam publicamente da corte. Na revista *Illustrada*, uma caricatura de D. Pedro II mostra como Agostini (Figura 2), abolicionista, enxergava a situação da monarquia: velha e cansada, fazendo um paralelo de sua arte com o seu tempo. Cirne destaca esse período como a primeira onda dos quadrinhos no mundo:

> O primeiro momento histórico, em sua formulação gráfico-narrativa, compreende: *Max und Moritz*, 1865, de Wilhelm Busch, na Alemanha; *As aventuras de Nhô-Quim*, 1869, de Angelo Agostini, no Brasil; *La Famille Fenouillard*, 1889, de Chistophe, na França; *Little Bears and Tigers*, 1892, de James Swinnerton, nos Estados Unidos; *The Katzenjammers Kids*, 1897, de Rudolph Dirks, nos Estados Unidos (CIRNE, 1982, p. 13).

Figura 2 – Caricatura/*charge* do imperador brasileiro Dom Pedro II

Fonte: Creative Comons/ Wikipedia.

Eventualmente, Cirne não menciona aquele que é considerado por muitos o criador das histórias em quadrinhos, Rodolphe Töppfer e seu *Histoire de M. Vieux Bois*, que veio antes de todos os citados. De toda forma, como “o processo de Independência foi longo, tortuoso, cheio de altos e baixos, com avanços e recuos, dependente de muitos fatores” (SODRÉ, 1999, p. 43), outras grandes campanhas políticas passaram a ser debatidas nos novos jornais criados, sempre da mesma forma: tortuosas e cheias de altos e baixos, a exemplo das coberturas de assuntos como a Abolição, a República e o Civilismo, temas que permeavam as ilustrações políticas. As mudanças causadas na virada do século, iniciadas pela Proclamação da República, repercutiram muito nas ilustrações e na imprensa, e grandes empresas jornalísticas começaram a se consolidar.

1.2 A mudança para o século XX

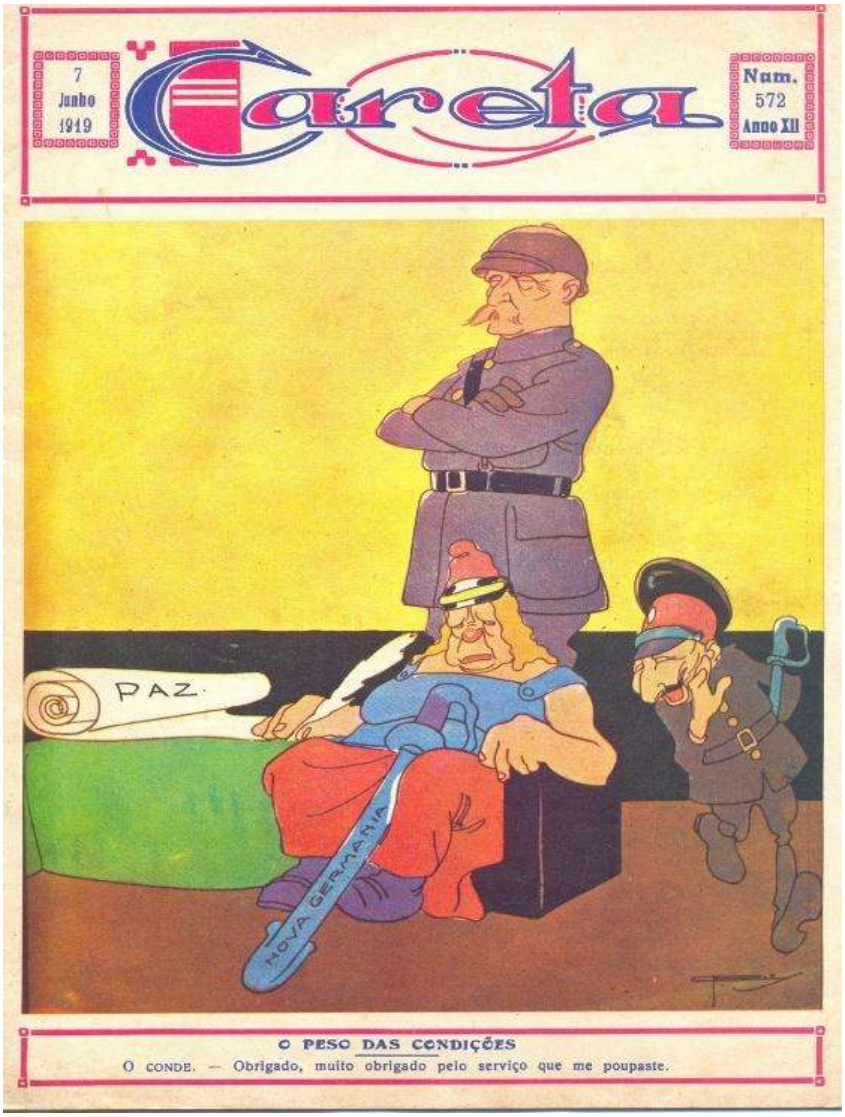
No início do século XX, uma leva de nomes importantes para o mercado editorial brasileiro começa a surgir em revistas como *O Malho* (1902), *Fon Fon!* (1907), *Careta* (1908) e *O Cruzeiro* (1928). A revista *Careta*, por exemplo, circulou por 52 anos, apresentando sempre *charges* e caricaturas, inclusive na capa. A publicação influenciou a criação da revista *O Cruzeiro*, em 1928, periódico que seria referência cultural com suas fotografias e ilustrações. Inicialmente, as histórias em quadrinhos publicadas nessas revistas seguiam o gênero mais popular das *comic-strips* estadunidenses da época. Roberto Santos (2014) destaca o autor J. Carlos na fase inicial da *Tico Tico*, que criou diversos personagens, como a menina Lamparina, o garoto Juquinha e a dupla Jujuba e seu pai Carrapicho. “As primeiras histórias em quadrinhos editadas nessa publicação tinham uma ambientação rural, uma vez que o processo de urbanização do país estava apenas começando” (SANTOS, R., 2014, p. 31). Já o personagem Amigo da Onça, publicado em *O Cruzeiro* de 1943 a 1974, era uma das principais maneiras utilizadas pela publicação para criticar o governo. O cartunista Péricles Maranhão foi o criador do personagem, e Carlos Estêvão deu continuidade ao trabalho, após a morte de seu idealizador, em 1961.

> Desde seu início, no começo do século XX, quando eram publicadas na revista *O Tico-Tico*, as séries de histórias em quadrinhos já estavam entre as mais populares atrações da revista. Nessa época, era quase consenso no entendimento geral sobre os produtos da Nona Arte que esses eram elaborados estritamente para o público infantil e muitos personagens foram criados pensando exatamente esse tipo de leitor (VERGUEIRO, 2017a, p. 69).

A predestinação dos quadrinhos ao público infantojuvenil, de acordo com o professor Waldomiro Vergueiro, deve-se à definição de mercado que, aos olhos da sociedade em geral, determinou as revistas de histórias em quadrinhos – no Brasil, popularmente conhecidas como gibis – às crianças e adolescentes.

> Os movimentos contra os quadrinhos, desencadeados durante as décadas de 1940 e 1950, inclusive no Brasil, tinham por base a pressuposição de seu usufruto exclusivo pelo público infantojuvenil, buscando desqualificar sua adequação e controlar seus conteúdos às características dessa população (VERGUEIRO, 2017a, p. 159).

Figura 3 - Capa da revista *Careta*, 1919
A *charge* de Belmonte reconstrói o final da Primeira Guerra Mundial



Fonte: Creative Comons/ Wikipedia.

Na primeira metade do século XX começa o que Gonçalo Júnior (2004) descreve como a “formação do mercado editorial brasileiro”, a partir do formato norte-americano de histórias em quadrinhos, e isso impacta o modo sobre como os quadrinhos brasileiros passam a portar-se diante da sociedade. No livro *Guerra dos Gibis*, esse autor descreve o tempo histórico e as disputas envolvendo Roberto Marinho, dono do jornal *O Globo*, e Adolfo Aizen, responsável editorial por popularizar o gênero de super-heróis no Brasil e fundador da Editora Brasil América Limitada (EBAL), a primeira a se dedicar quase que com exclusividade a esse ramo. O autor explora também a discussão sobre moral e costumes a respeito do conteúdo das

histórias que estavam sendo publicadas. Neste sentido, é importante entender o impacto dessas produções no mercado nacional:

> Trata-se de uma invasão cultural, com amplos reflexos ideológicos e econômicos. De certo que algumas destas séries [Flash Gordon, Mandrake, Fantasma, Tarzan, Brick Bradford, Príncipe Valente], além de outras, foram importantes na fixação de determinados valores gráficos-narrativos quadrinhísticos. Mas foram importantes em detrimento do quadrinho brasileiro, ocupando um espaço editorial que deveria nos pertencer e impondo uma ideologia e uma estética alheias à nossa problemática cultural (CIRNE, 1983, p. 80).

Ainda assim, a primeira metade do século XX chegava ao final com muitos ganhos da indústria editorial brasileira. Muitas das revistas que publicavam quadrinhos, em especial as que se dedicavam ao público infantil, modificaram-se e passaram a ser editadas com histórias completas, segundo Moya (1970, p. 211). O autor ressalta que o formato *comicbook* foi melhor recebido pelo público brasileiro.

1.3 A segunda metade do século: a experiência do mercado brasileiro

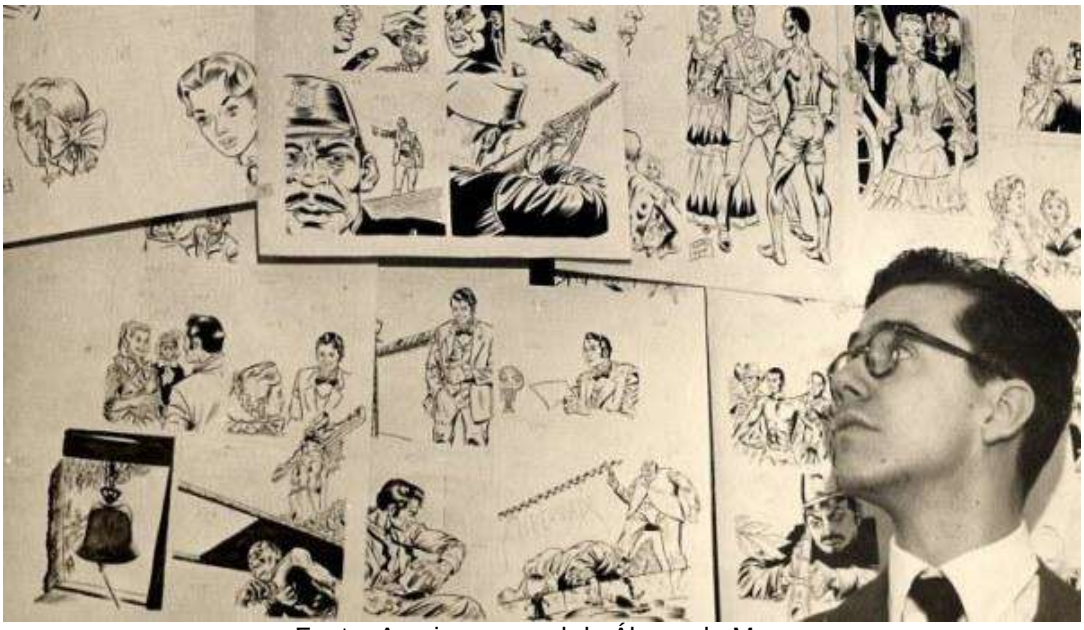
No começo da segunda metade do século XX, as histórias em quadrinhos começam a ganhar novos olhares, de diferentes perspectivas, principalmente pelo início das pesquisas acadêmicas a seu respeito. Embora a discussão acadêmica nos Estados Unidos tenha começado ainda na década de 1940 (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 184), foi em 1954, no auge da perseguição anticomunista, que surgiu o livro *Seduction of Innocent*, de Fredric Wertham, “no qual [o autor] vinculava a escalada da delinquência juvenil à leitura desses materiais [revistas em quadrinhos]” (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 185). No Brasil, os estudos sobre histórias em quadrinhos foram acompanhados sempre por preconceito e resistência por parte da academia, em especial pela popularidade dos quadrinhos direcionados ao público infantojuvenil.

Em 1951, um evento realizado em São Paulo trouxe uma nova expectativa para a Nona Arte, com a I Exposição Internacional de História em Quadrinhos. No livro *A Reinvenção dos Quadrinhos* (MOYA, 2012), é possível conferir uma compilação de memórias do autor sobre as histórias e o ambiente cultural da capital paulista durante o evento, assim como depoimentos de personalidades que participaram da exposição, cartazes e publicações. Segundo Vergueiro, de todos os envolvidos na organização da exposição, Álvaro de Moya se destaca por ter sido o único a ingressar na docência

universitária, e por ter, quase vinte anos depois, publicado *Shazam!,* importante relato histórico do desenvolvimento das histórias em quadrinhos no país, com a ajuda de artigos e foco nos editores e autores que haviam atuado no meio até aquele momento (VERGUEIRO, 2017b, p. 62). Na década de 1960, acadêmicos europeus passavam a olhar para os quadrinhos de maneira mais formal, “explorando as suas dimensões semiótica, sociopolítica, psicológica e filosófica” (LOMBARD *et al.*, 1999, p. 17 *apud* SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 187), e a primeira pesquisa acadêmica sobre o tema no Brasil é realizada na Faculdade Cásper Líbero. Coordenada pelo professor José Marques de Melo, em 1967, o objetivo do grupo era analisar a mensagem de 25 revistas em quadrinhos publicadas pela indústria brasileira no final daquela década. Este foi o primeiro estudo brasileiro a retratar a realidade daquele momento a partir do discurso das histórias em quadrinhos, proporcionando um panorama da forma como funcionava a indústria de quadrinhos no país.

> (...) ninguém poderia imaginar, então, que a predominância das revistas Disney seria derrubada ao final da década seguinte, pela ascensão dos personagens de um autor brasileiro que a mesma Editora Abril lançaria em 1970, o paulista Maurício de Souza (VERGUEIRO, 2017b, p. 66).

Figura 4 - Álvaro de Moya na I Exposição Internacional de História em Quadrinhos (1955)



Fonte: Arquivo pessoal de Álvaro de Moya.

Enquanto a pesquisa acadêmica vinha sendo desenvolvida nas universidades e sendo incluída em programas de ensino da Universidade de Brasília (UnB) pelo

professor Francisco Araújo, e na Universidade de São Paulo (USP) pelas mãos da professora Sônia Maria Bibe Luyten, o mercado via novas regras editoriais, como lembra Gonçalo Júnior: “Tempos novos para as histórias em quadrinhos no Brasil. Desta vez, haveria a força da censura na forma do poder governamental. E a guerra contra os gibis se estenderia por muito tempo, com novos personagens, num contexto diferente, porém mais repressor” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 379).

Moacy Cirne atentava para a diferença dos discursos narrativos fora do eixo europeu e estadunidense, aproveitando os espaços abertos que essas séries haviam proporcionado para os autores contemporâneos a ele:

> Atentemos, criticamente, para os “modernos” (Crepax, Caza, Crumb Corben) que superam os “clássicos” (Raymond, Foster, Hogarth, Eisner), para os “nanicos” e “alternativos” da América Latina que, dialeticamente, superarão os “modernos” (CIRNE, 1983, p. 77).

O espaço jornalístico do humor gráfico desses “nanicos e alternativos”, os quais Cirne cita, foi a base de muitas publicações durante os anos 1960 e ao longo da década de 1970. Nesse período, o termo “imprensa alternativa” tornou-se um domínio comum da sociedade brasileira, com publicações em formato de jornal tabloide ou revista de oposição.

1.4 Uma ditadura prenunciada

Os periódicos *O Pasquim* (Figura 5), *Opinião*, *Em Tempo*, *Movimento*, *Versus*, além de jornais de sindicato, de bairro, feministas e de partidos, foram exemplos da resistência de artistas e jornalistas contra a censura imposta aos grandes veículos de comunicação. Durante esses anos, a imprensa alternativa representou uma esperança de “boa informação independente” (BRAGA, 1991, p. 100), embora essa esperança tenha sido afetada com a abertura política e vários outros fatores como a instabilidade política e econômica dessas publicações. “A maioria destes jornais têm uma vida relativamente curta – um ano, dois anos – quando não ficam no primeiro número, como o *Mais Um*. (...) Mas representam uma experiência jornalística preciosa. E incomodam o regime” (BRAGA, 1991, p. 74). As ilustrações e a disposição gráfica de *O Pasquim* sempre foram um diferencial frente aos periódicos existentes até aquele momento, como explica José Luiz Braga:

> Era um jornal de desenhistas e grafistas. O jornal é construído de um modo muito visual, tomado como um objeto composto, equilibradamente, de textos, ilustrações e eventuais fotos (...). A página era trabalhada graficamente de forma a fazer com que os artigos fossem não somente lidos, mas vistos (BRAGA, 1991, p. 24).

Figura 5 - Capa do jornal *O Pasquim* Número 23, 1969

Fonte: http://www.memoriaviva.com.br

O cenário em que foram criados esses jornais era o regime militar instaurado em 1964, quando políticos nacionalistas e cidadãos, entre eles escritores, atores, cantores, jornalistas e desenhistas, receberam atos punitivos e foram exilados, presos ou proibidos de trabalhar em funções públicas e de comunicação. Mesmo com a pressão política, a partir de 1964, firmou-se uma geração de humoristas gráficos que tentaram romper o bloqueio imposto pelo governo. As manifestações por meio do humor gráfico cresceram de tal maneira que começaram a surgir também eventos como o Salão de Humor de Piracicaba, em 1974. Localizada no interior paulista, a cidade começou a abrigar uma mostra de grande importância na tarefa de levar ao

público alguns cartuns proibidos de circular por ordem da censura oficial. Segundo o jornalista e pesquisador Ronaldo Costa Couto, na década de 1980 a população começou a se expressar mais ativamente sobre seus direitos políticos:

> No início de abril de 1984, todo o país está mobilizado. Vive e respira sonho das Diretas Já. Uma espantosa energia política foi libertada. No dia 10 de abril, mais de um milhão de pessoas comparecem ao comício do Rio de Janeiro, maior da história do país. Mas, em 16 de abril, o de São Paulo reúne mais de um milhão no Vale do Anhangabaú e adjacências, novo recorde nacional. O país inteiro está atento ao tema (COUTO, 1999).

Os sindicatos de servidores públicos, professores, trabalhadores da área de saúde e da indústria se reorganizaram, resultando em mais de quatro mil paralisações entre 1986 e 1989, segundo dados do Núcleo de Pesquisas da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) (*apud* COUTO, 1999, p. 53). Entretanto, mesmo após as mobilizações populares ocorridas no período pela emenda das Diretas Já, a proposta de Dante de Oliveira foi vetada no Congresso e a eleição indireta de Tancredo Neves para presidente, por um Colégio Eleitoral, criou uma polarização entre cartunistas. Artistas como Henfil se distanciaram de desenhistas como Angeli, Laerte e Glauco, afirmando que o candidato não se diferenciava de seu concorrente Paulo Maluf.

O conflito entre as linhas políticas se agravou após a oposição direta do cartunista a Tancredo, o que fez com que Henfil perdesse espaço na imprensa, inclusive sua página da revista *Isto É*, a qual ocupava desde 1977. Para Magalhães, esta é uma das provas de como nosso estilo de humoristas se diferenciava de artistas internacionais, de como o “quadrinho crítico encontra maior significação estética, social e semiológica no panorama do nosso humor gráfico: um humor vivo em todas as ocasiões, agressivo quando necessário, metacrítico em várias oportunidades” (MAGALHÃES, 2006, p. 48). O período apontava novos caminhos no humor gráfico brasileiro, como analisou Moacy Cirne:

> [Henfil] encerra toda uma discussão crítica que envolve o relacionamento discurso artístico/discurso político. Uma discussão que sempre esteve e sempre estará presente em qualquer debate sobre arte e cultura. A não ser que certos artistas ditos de ‘vanguarda’ – em plena década de 80 – prefiram falar sobre seus sexos atrofiados, mascarando uma culpa pequeno-burguesa própria de suas ambições e mesquinharias pseudoculturais e de seus vícios liberaloides (CIRNE, 1982, p. 114).

Figura 6 - Ilustração para a peça “Revista do Henfil”, durante a campanha pela Anistia

Fonte: *O Rebelde do Traço*, 1996, p. 277.

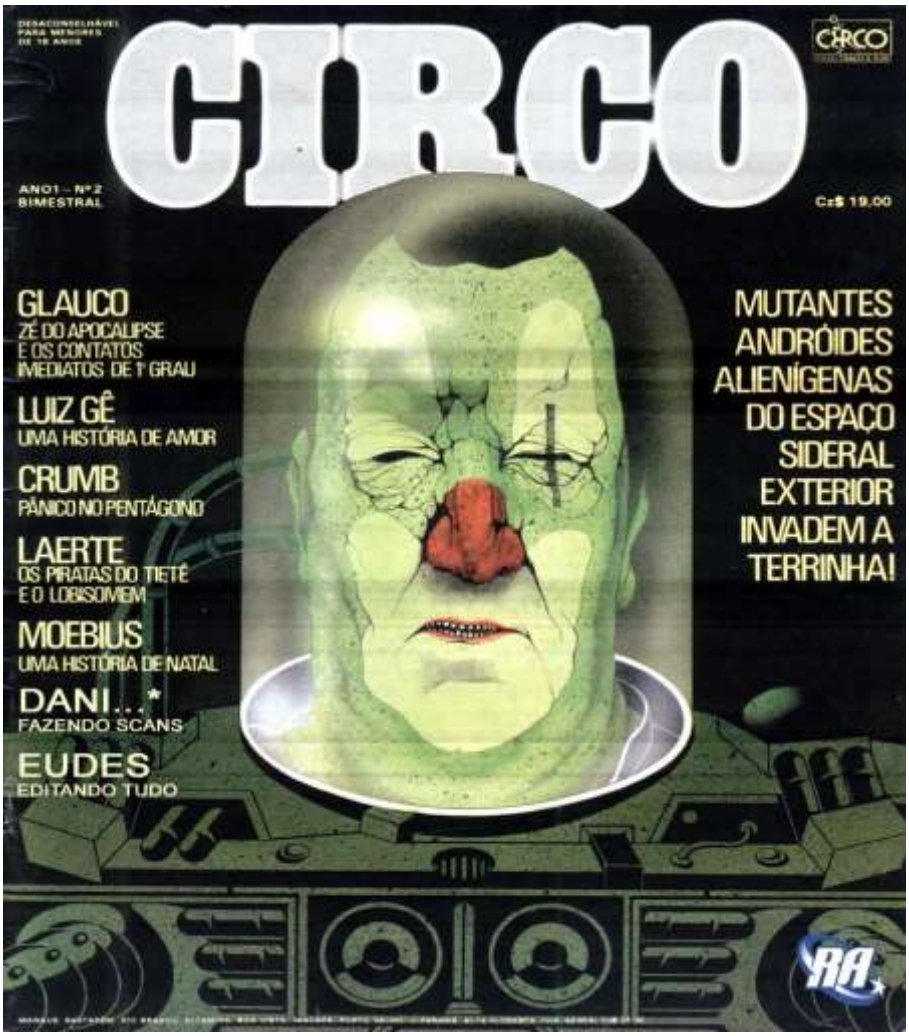
A análise de Cirne reflete não somente os artistas, mas a sociedade dos anos 1980, que cada vez mais se afastava da euforia das Diretas Já. Com o processo de abertura política nasceram novas figuras e modelos editoriais, muito bem resumidos no livro *Humor Paulistano: a experiência da Circo Editorial 1984-1995* (2014). O livro, organizado pelo fundador da Circo Editorial, Toninho Mendes, resgata a história da editora brasileira que esteve em atividade durante a década de 1980 e início da década de 1990. Especializada em quadrinhos de humor, vários cartunistas brasileiros lançaram por meio dela obras que se tornariam marcos para a história dos quadrinhos no Brasil. Temas relacionados à sexualidade e identidade começam a ser novas pautas para esses desenhistas, uma vez que a recente abertura democrática permitia.

Do ponto de vista político, a economia com índices inflacionários foi tema da publicação, sendo ao mesmo tempo o motivo de sua abertura e seu fechamento, “num momento em que a maior parte da produção editorial do país ainda era prioritariamente direcionada ao público infantojuvenil” (RAMOS, 2012, p. 491). Destacam-se as trajetórias de Angeli, Laerte, Glauco e Luiz Gê, grandes nomes do

quadrinho nacional que se dedicaram à *Circo* (Figura 7), em boa parte de suas carreiras, e que, com o fim dela, continuaram a circular nos jornais:

> A saúde da Circo Editorial – e de suas publicações – foi abalada pelas sucessivas mudanças econômicas da primeira metade da década de 1990. A editora fechou. Os desenhistas, no entanto, já haviam consolidado uma marca autoral e crítica nas tiras feitas para a *Folha de S. Paulo* (RAMOS, 2012, p. 491).

Figura 7 – Capa da *Circo Editorial*, ano 1, nº 2



Fonte: Blog Aquela Arte Sequencial.

A trajetória do humor gráfico nos quadrinhos brasileiros é repleta de histórias como as apresentadas, modelos econômicos com tentativas e erros. Sabe-se, como articulou Paulo Ramos, que é uma longa estrada que continua a ser percorrida, mas que, “para se entender como se chegou ao hoje, é necessário olhar para trás e ver com cuidado o rastro de fumaça deixado na estrada dos singulares dez primeiros anos

deste século” (RAMOS, 2012, p. 07). A próxima onda viria apenas no início do século XXI, representando uma sociedade ainda mais confusa com o advento da internet, mas marcada para sempre por reflexões possíveis apenas depois de mais de um século da arte dos quadrinhos.

CAPÍTULO 2
O SÉCULO XXI: O SÉCULO DIGITAL

Diante de um novo século, o universo teórico das histórias em quadrinhos também estava diante de novas tecnologias digitais que influenciariam suas estruturas muito além da plataforma de divulgação e sempre diante de uma base em comum de que cartuns, *charges* e tiras consistem em gêneros dentro das histórias em quadrinhos e que se diferenciam de acordo com sua forma de distribuição, linguagem e público (RAMOS, 2009). Neste sentido, Ramos (2017, p. 7) ressalta a peculiaridade das tiras, uma vez que “no universo dos quadrinhos, não seria equivocado dizer que as tiras constituem um mundo próprio. Essa singularidade toda ajuda a justificar a necessidade de um olhar particularizado sobre elas”.

Franco (2004) defende que, neste contexto contemporâneo das novas tecnologias digitais, destaca-se a hipermídia como fator de conexão de diferentes mídias como a fotografia, o cinema TV, rádio e, no caso de sua pesquisa, as histórias em quadrinhos. Assim, ele introduz “uma nova linguagem intermídia”, as HQtrônicas, que, em sua definição, é um neologismo “formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usadas comumente para se referir aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, referindo-se ao novo suporte” (FRANCO, 2013). Utilizam instrumentos próprios dos meios digitais como movimento, som e ruídos para diferenciar a experiência do leitor. Um exemplo é uma HQtrônica Niko and the Sword of Light criada pelo Imaginism Studios (Figura 8), que se utiliza de quadros animados, balões e caixas de texto que vão surgindo conforme o leitor avança na tela, sons e trilha sonora.

Figura 8 - Imagens da HQ Niko

Fonte: Revista 9ª Arte São Paulo.

No início do século, McCloud (2005) apontava a internet como uma nova possibilidade de disposição das histórias em quadrinhos e, assim, uma maneira de os quadrinhos sobreviverem à crise do mercado editorial dos materiais impressos. Nesta nova conjuntura, vale lembrar que “pelo formato reduzido, as tiras são os gêneros dos quadrinhos que mais bem se adaptaram à realidade virtual” (RAMOS, 2012, p. 471).

2.1 Contextualizando as *webcomics*

As *webcomics* se configuram como um novo produto cultural dentro deste universo. Os quadrinhos digitais têm suas características e possibilidades diferentes de outros formatos e, para diferenciá-los, uma pesquisa realizada pelo Grupo de Pesquisa Gêneros Ficcionais e Cultura Midiática, da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, usou elementos constitutivos das narrativas para comprovar a sua diferença das tiras de jornais impressos, tais como seus paradigmas temáticos; elementos visuais, verbais e narrativos; e os recursos (ou ferramentas) da mídia digital utilizados (CORRÊA; SANTOS; TOMÉ, 2013, p. 36).

Diferente das HQtrônicas, as *webcomics* não oferecem necessariamente opções de interatividade para o leitor. Muitas delas, como é o caso da série *Quadrinhos dos Anos 10*, aproveitam-se do suporte para uma maior difusão entre os usuários de internet, sem oferecer experiências como as HQtrônicas, entre elas o avançar, voltar ou até mesmo mudar/escolher um final. Esta disposição favoreceu o autor na hora de transpor a série em formato de livro, não alterando, ao final, o sentido da tira cômica.

Ao se apropriarem do suporte da internet, as *webcomics* alcançaram um público maior do que apenas com o meio impresso. É possível afirmar, segundo Ramos (2011, p. 11), que a maior parte do que é produzido na forma de quadrinhos está em *blogs*, *sites* e redes sociais, desprendendo-se dos cadernos de leitura dos jornais e/ou revistas impressas. A fama dos artistas dessa geração vem dos vários seguidores em suas páginas e perfis nas redes sociais, embora um número ainda maior de artistas esteja à espera de serem descobertos na imensidão do universo virtual.

A interatividade e a instantaneidade, acrescidas à disponibilidade de espaço da internet, trouxeram novas formas de comunicar, assim como novos paradigmas e questionamentos sobre o futuro dos quadrinhos. Nicolau e Magalhães (2013) apontam

para novos modelos de produção que possibilitaram a qualquer pessoa a criação de tiras sem precisar ter domínio de ferramentas e programas mais avançados. Por sua vez, Ramos (2012, p. 469) destaca a proliferação de *blogs* de autor e a criação de quadrinhos que usam recursos de outras linguagens, como animações e *games*, que também tiveram aumento de público com a virada do milênio.

Embora o surgimento das *webcomics* se dê no início dos anos 1990 (CAMPBELL, 2006, p.13 *apud* CORRÊA; SANTOS; TOMÉ, 2013, p. 43), as mesmas ainda não eram populares, pois a própria internet estava limitada aos *campi* universitários, bases militares e centros de pesquisa. Mas neste século, após a criação da web 2.0 (que possibilitou o acesso fora desses eixos), a internet se tornou um espaço para divulgação do trabalho de quadrinistas, principalmente os iniciantes. Empregando ou não os recursos possibilitados pelas ferramentas, as *webcomics* comportam muitos materiais, contrariando a lógica do impresso e suas próprias, como decisões editoriais arbitrárias, entraves econômicos, limitação quanto à distribuição e divulgação, prazos apertados, como lembra Ramos no caso dos artistas brasileiros (RAMOS, 2012, p. 470).

> Há pelo menos três pontos em comum na talentosa nova geração de tiristas brasileiros. Eles abordam temas diversificados, trazem inovações no uso da linguagem dos quadrinhos no limitado espaço físico da tira e ganham maior projeção após compilarem as histórias, geralmente feitas na internet, em edições impressas. Foi o caminho seguido por André Dahmer e Allan Sieber, para ficar em dois exemplos.

A liberdade que a internet proporcionou permitiu que alguns artistas se destacassem por seu posicionamento ao oferecerem um quadrinho politicamente combativo, a partir de uma “responsabilidade social do artista” (CIRNE, 2000, p. 43-44), na crítica aos costumes e às normas estabelecidas. Esta é uma característica muito presente no humor político brasileiro, defendido pelo cartunista Henfil, sobre a qual “não existe fórmula para se fazer humor político, é uma questão de sensibilidade” (HENFIL, 1984, p. 13). Essas características estão preservadas nas publicações de quadrinhos autorais brasileiros veiculados na internet, em especial, no trabalho de André Dahmer, como observaram Santos e Padovani:

> Em seus trabalhos, há uma nítida influência das publicações underground, gênero que, assim como durante a abertura política, parece ser bem recebido agora, possivelmente devido às inovações

> na produção, que tem mais liberdade, e na divulgação (SANTOS; PADOVANI, 2017, p. 63).

Formado em desenho industrial pela PUC-RJ, Dahmer é um dos pioneiros nas *webcomics* brasileiras, com a publicação independente de suas tiras desde 2001. Os traços e o conteúdo da série Malvados – *webcomic* pela qual "de boca em boca, ou de link em link, Dahmer ficou conhecido na *web*" (RAMOS, 2012, p. 474), – chamou a atenção do editor do *Jornal do Brasil*, e dois anos depois Dahmer passou a publicar em veículos impressos, o que faz até hoje.

Estilisticamente, o desenho de Dahmer se enquadra no conceito do pesquisador Daniele Barbieri (2017, p. 68-78), que, do ponto de vista formal-estético, não existe um padrão estilístico para o quadrinho de humor, e que "os artistas [deste gênero] preferem um traço mais caricatural e um desenho mais simplificado para garantir uma compreensão mais rápida por parte do leitor".

Estas características críticas à sociedade estão presentes nas tiras cômicas de Dahmer de maneira geral, em especial, em outra série do autor: Malvados. Sobre esta série, há vários trabalhos acadêmicos que discorrem sobre o caráter impiedoso do humor político do autor. Destaca-se a dissertação de Rodrigo Otávio dos Santos (2010), em *Webcomics Malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer,* defendida em 2010, na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Em seu texto, o autor reflete sobre as histórias em quadrinhos e internet, usando o conceito de tecnologia não necessariamente dos artefatos, mas "em seus usos, na maneira como os indivíduos se organizam para produzi-la, para consumi-la, nos modos como se apropriam e interagem com os diferentes aparatos, ressignificando seu mundo" (SANTOS, R., 2010, p. 17).

Malvados é a série mais popular de Dahmer, devido à sua publicação no jornal *Folha de S. Paulo* desde a década de 2000. Ela é apenas um exemplo de como o autor aplica a sua contestação sobre a realidade em forma de humor político, com um conteúdo crítico à sociedade e ao sistema capitalista, de maneira livre, conforme definido por Henfil, e como lembra Roberto Elísio dos Santos:

> Na mesma linha de Sieber, o carioca André Dahmer criou para a tira Malvados personagens cínicos e críticos com a aparência de girassóis, que vivem situações esdrúxulas e falam de religião, relacionamentos amorosos e desgastados, bebida e conflitos existenciais, normalmente tratados com humor negro. Seu

> personagem Rei Emir Saad, conhecido como o Monstro de Zazarov, é o monarca déspota e cruel de um reino fictício da Europa. Seu nome e sua aparência – roupa vermelha e longos bigodes – remetem aos czares russos. Na série A cabeça é a ilha, os protagonistas são atormentados, como o jovem Ulisses, que rouba um navio com dez mil garrafas de vinho para se esquecer de sua amada Rebeca que o havia abandonado, ou a infeliz Sara, a Sofrida. Tanto Sieber como Dahmer passam, com seus quadrinhos, uma visão niilista (SANTOS, R., 2010, p. 110).

A escolha dos *Quadrinhos dos Anos 10* foi realizada a partir do debate sobre a sociedade brasileira e a tecnologia como fator de transformação, com um recorte mais social do que político ou, como o próprio autor define, "uma das séries com o tema mais universal". Na série *Quadrinhos dos Anos 10*, o estilo estético e discursivo de Dahmer mantém a toada de trabalhos anteriores: algo costumeiramente ligado à ideia de "*charge*" (termo originário da palavra *charger*, que significa a arte do exagero e/ou ataque violento), mas não pontual com fatores políticos como as *charges* estão relacionadas. Esta série se destaca pelo foco no cotidiano, de uma forma mais conceitual destas relações com as novas tecnologias digitais e as experiências proporcionadas pela virtualidade. O livro exibe uma crítica satírica ao cotidiano, sem que essa análise seja pontual como a *charge*; a obra carrega em si sinais do seu tempo. Para definir cotidiano, usa-se a definição de Vera França (1996, p. 104):

> Cotidiano se refere ao tempo presente – não enquanto presente absoluto, mas um presente que se renova a cada dia, na forma de outro presente. Assim, a noção de cotidiano incorpora as ideias de sucessão e continuidade. Organizado do aqui e agora do meu presente, o cotidiano marca a minha inserção sensível no mundo e minha presença frente ao outro. Presente partilhado, espaço de convivência, o cotidiano é o mundo subjetivo do qual participo com os outros.

2.2 Contextualizando o momento político

Entender esse envolvimento de um quadrinho combativo de André, leva-nos a referências sobre o conceito de tempo histórico a ser adotado. Neste estudo de tiras cômicas, foi tomado como tempo apreciações colocadas por Moacy Cirne (1983) a respeito da importância do contexto histórico nas histórias em quadrinhos, que traçam um caminho possível de "um tempo que, em sua 'autonomia relativa', está fortemente articulado com o todo social, que é político, econômico, ideológico e histórico", e

conclui: “Uma história [no caso desta pesquisa, a história do Brasil nos anos 2010], portanto, que não é cronológica, que não é historicista, e cuja complexidade estrutural não tem nada a ver com a continuidade ideológica de um tempo linear” (CIRNE, 1983, p. 63).

A ideia de atualidade circula em torno de noções como tempo presente, informação, novidade e notícias há pelo menos três séculos, como lembra Martino, L. C. (2017, p. 97): “desde o final do século XVII, sabedoria e jornais começavam a ser associados à compreensão do mundo e ao conhecimento da realidade”. A esta ideia de “atualidade” aplicada nas tiras cômicas de Dahmer, tomamos os quadrinhos como meio de comunicação a partir da definição desse mesmo autor, que justifica que um meio de comunicação é uma “simulação da mente, cada meio correspondendo a um determinado acoplamento entre dispositivo técnico e mente humana, uma simulação de uma função mental (é fácil ver isso com a escrita, em relação à memória, a fotografia em relação à perspectiva visual)” (MARTINO, L. C., 2017, p. 31).

Uma sociedade conectada e em rede forma o pilar central do século XXI ou, pelo menos, pertencente à “tríade comunicação, educação e novas tecnologias”, como argumenta Orozco Gómez. O conceito desta tríade, que estruturaria o começo deste século, foi desenvolvido em 1999, em um artigo em que Orozco Gómez explica que estes três termos, juntos, resumem as problemáticas dos grandes desafios acadêmicos desta era. Segundo ele, esta tríade faz parte de um desafio central, não só para os trabalhadores da área da comunicação ou educação, mas da sociedade em geral: o esforço de entender o “avanço da tecnologia telemática e digital, e suas múltiplas vinculações mútuas, mas também para a democracia e, claro, para a cultura, como processos maiores que contextualizam e condicionam a geração, circulação e consumo do conhecimento” (GÓMEZ, 2002, p. 57).

Investigar alguns desses desafios aplicados aos quadrinhos incide ainda em questionar a comunicação diante de outras disciplinas que passam pelos mesmos problemas, como a História, a Sociologia e as Ciências Sociais. Boaventura de Souza Santos, por exemplo, coloca que essas análises, pelo menos do ponto de vista sociológico, pressupõem a separação no “sujeito-objeto: nós, aqui, as transformações, lá fora” (SANTOS, B., 2013, p. 29). Contudo, esta condição esclarece, segundo o autor, a diferença entre o que entendíamos como informação e conhecimento, tal como o que assimilávamos nos séculos anteriores:

> Esta condição é, no entanto, internamente contraditória. A rapidez e intensidade com que tudo tem acontecido se, por um lado, torna a realidade hiper-real, por outro lado, trivializa-a, banaliza-a, uma realidade sem capacidade para nos surpreender ou empolgar (SANTOS, B., 2013, p. 29).

Ainda sob a perspectiva de Boaventura de Souza Santos, o mundo teria chegado pelo menos a um "surpreendente consenso a respeito de um dos grandes paradigmas sociopolíticos da modernidade: a democracia" (SANTOS, B., 2013, p. 33). Os acontecimentos do quadro político do Brasil foram refletidos nas páginas dos jornais impressos, nos plantões diários da televisão e de radiodifusão. Esses debates que, até certo ponto, incluem as concepções de esfera pública, foram ainda mais intensos na internet, por meio das redes sociais. Algumas das contradições já eram apontadas por Santos anos antes:

> Por um lado, se a democracia é hoje menos questionada do que nunca, todos os seus conceitos satélite têm vindo a ser questionados e declarados em crise: a patologia da participação, sob a forma do conformismo, do abstencionismo e da apatia política; a patologia da representação, sob a forma da distância entre eleitores e eleitos, do ensimesmamento dos parlamentares, da marginalização e governamentalização dos parlamentos e etc. (SANTOS, R., 2014, p. 33).

Neste contexto, muito se produziu do ponto de vista quadrinístico, em especial nas tiras que, mesmo podendo adotar muitos outros formatos na interface digital, continuaram com seu formato próprio, "que se confunde com o modo como são chamadas" (Ramos, 2017, p. 7). Em uma junção de política, internet e quadrinhos – praticamente o tripé de ação de André Dahmer – vemos o que Cirne defende como realidade semiológica:

> Ao nível gráfico, cumpre destacar a importância da relação cartum/quadrinhos para a prática quadrinizante brasileira e latino-americana. Mas esta relação, que tem suas mediações narrativas e visuais, não é exclusiva, nem esgota o que de melhor existe em nossa produção de quadrinhos. O cartum tem um discurso próprio. Entre nós, contudo, o quadrinho cartunístico é uma realidade semiológica (...) (CIRNE, 1982, p. 22).

CAPÍTULO 3
ANÁLISE DAS TIRAS

As análises de conteúdo das tiras cômicas que seguem abaixo incidem em expor algumas ideias e conceitos de *webcomics*, com base no trabalho de Dahmer, a partir dos desafios políticos, econômicos e sociais pelos quais a sociedade passa hoje. Partimos da linha de defesa de Carvalho (2017), que consolidou sua dissertação na defesa de que as histórias em quadrinhos são mais do que produtos culturais, constituindo elas um campo teórico, a partir do conceito de campo de Pierre Bourdieu.

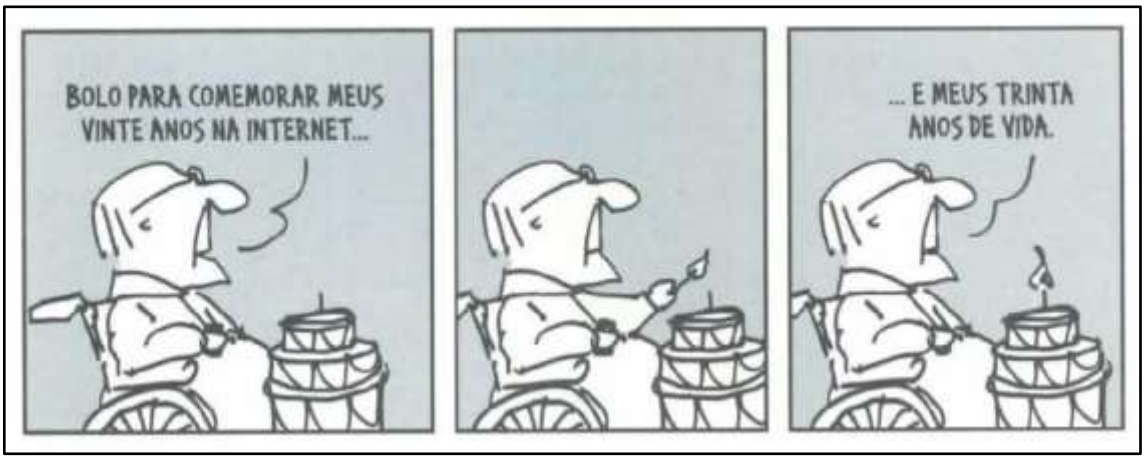
Das 302 tiras que compõem o livro, foram encontradas, a partir da categorização, 104 tiras relacionadas especificamente com a tecnologia como agente transformador da sociedade e da convivência entre as pessoas. Dentre elas, 21 são apresentadas neste estudo na proposta de entender os *Quadrinhos dos Anos 10* como retrato cômico da visão de Dahmer sobre as mudanças que ele observou no início desta década. A avaliação se pautou na construção de três momentos para entender a sociedade a partir das histórias em quadrinhos, envolvendo sempre a pergunta: como as tiras de Dahmer podem exemplificar o modo com que este convívio com o meio digital acaba por mudar as formas de interação entre as pessoas?

3.1 A construção de uma transformação do comportamento social

Nesta primeira parte da categorização, as tiras foram selecionadas de acordo com o conteúdo que evidenciasse um conflito inicial entre diferentes formas de ver o mundo (*pré* e *pós* mídias digitais). Sobre este tema, vale a reflexão do autor sul-coreano Byung-Chul Han (2018a, p. 9-10), que logo na apresentação faz uma alusão a esses momentos de transformação de tecnologias.

> Em vista da rápida ascensão da mídia eletrônica, o teórico de mídias Marshall McLuhan observa, em 1964: “A técnica da eletricidade está, porém, em meio a nós, e nós somos zonzos, surdos, cegos e mudos em seu embate com a técnica de Gutemberg”. Algo semelhante ocorre com a mídia digital. Somos desprogramados por meio dessa nova mídia, sem que possamos compreender inteiramente essa mudança radical de paradigma.

Figura 9 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 180



Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Na Figura 9, Dahmer oferece uma perspectiva sobre temporalidade, voltada à observação da interlocução entre a realidade virtual da internet e o tempo real vivido fora dela diante das novas possibilidades de interação e, principalmente, de imersão via internet. O personagem tem traços para aparentar rugas, está numa cadeira de rodas, é careca e usa óculos, características que compõem um quadro que passa a impressão de se tratar de um personagem idoso, debilitado devido à idade. O impacto está no desfecho, ao descobrirmos tratar-se de um homem de 30 anos, o que não condiz com a ideia de velhice. Este momento de descoberta é uma das peculiaridades da narrativa da piada, particularidade das tiras cômicas, que “apresenta um desfecho inesperado, não previsto, que seria a gênese do humor” (RAMOS, 2011, p. 134)

Em mais de 20 anos de crescimento ao acesso à internet, as muitas discussões, pautas, debates, redes sociais que ascenderam e decaíram, tudo isso contribuiu para a figura de que envelhecemos mais rápido. Han, de um ponto de vista mais filosófico, defende que se trata de uma narratividade perdida:

> A atual crise epocal não é uma aceleração, mas a dispersão e a dissociação temporal. Uma discronia temporal faz com que o tempo gire como biruta, sem rumo transformando-o em mera sequência da atualidade pontual, atomatizada. Com isso, o tempo se torna aditivo e esvaziado de toda e qualquer narratividade (HAN, 2017, p. 77).

Assim, o fato de as características físicas do desenho insinuarem que o personagem tenha mais de 30 anos, é como se o corpo biológico tivesse acompanhado tudo que o personagem vivenciou no virtual, fazendo com que esta aceleração dinâmica da internet estivesse diretamente relacionada.

Figura 10 – Quadrinhos dos Anos 10, p. 52

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Atraída pela mensagem “Mulher grátis no Nepal”, uma pessoa mais velha resolve viajar para o lugar para receber “uma mulher”, mas encontra uma espécie de demônio para recepcioná-lo: ao invés do nome da pessoa, o ser carrega uma placa de que o personagem fora enganado. É possível interpretar que a intenção do autor é sobre a mensagem de acreditar na internet, conceito bem recorrente nesta década.

Este convite à ação, sem que haja uma análise daquela informação, é o mote principal do nosso olhar sobre a *pós-verdade* e sobre como esta crença nos conteúdos virtuais nos traz uma nova perspectiva para a comunicação. A tendência indicada é a de que, se algo parece verídico e faz sentido, aquilo pode ser tido como verdade, desconsiderando as intenções de quem emitiu a informação. A internet, ainda em processo de assimilação popular nos anos 2010, trouxe muitas crises à nossa consciência coletiva. Este impacto cresceu gradativamente e originou o conceito, muito debatido como resultado disso, da pós-verdade. A própria ideia de ter uma “verdade” e, depois, uma “pós” verdade, indica uma divisão entre algo em que acreditamos materialmente e algo que está para além de uma verdade estabelecida.

Esta mensagem sobre confiança cega no conteúdo também se reflete na figura 11, só que de um ponto que se aproxima mais da identidade individual.

O consenso estabelecido nos meios digitais é que o “@” no início de uma palavra é a forma como as pessoas indicam seus codinomes na internet, como se representam a partir de um perfil/*persona* criado virtualmente, que pode ser ou não correspondente à realidade – mas que, por convenção, deve ser. Assim, espera-se que um codinome “sarada” se refira a uma característica física da interlocutora, enquanto o “18” seria sua idade, embora a caracterização seja de uma personagem

mais velha a partir de características como óculos, cabelos para trás, um vestido de bolinhas. Ao responder “Que todos mentem na internet”, ele reafirma a mensagem de que também mentiu em sua própria descrição como homem carinhoso.

Figura 11 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 198

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 11 faz referência também à verdade e à mentira, assim como a figura 10, mas com a diferença de envolver elementos do próprio comportamento das pessoas no ambiente virtual. Em ambas existiu a fé, por parte dos personagens, em acreditar no que leram na internet. Em ambas, no entanto, não há inocentes: enquanto na tira (figura 10) o personagem tenha sido enganado por querer “mulher grátis”, nesta (figura 11) ambas mentiram sobre suas características. Há a contradição entre mentira e verdade, identidade e representação, e muitos outros elementos que podemos ver nesta ruptura entre como as coisas parecem ser no ambiente virtual e como realmente são no ambiente físico.

Figura 12 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 214.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 12 trabalha com o confronto entre a cultura tida como “erudita” e a nova cultura popular, agora distribuída pela internet. A piada envolve um repertório de conhecimento do russo Piotr Ilitch Tchaikovsky (1840-1893), compositor de músicas sinfônicas, concertos, óperas, *ballets*, música de câmara e obras para coro para liturgias da Igreja Ortodoxa Russa. Algumas das obras de Tchaikovsky se encontram entre as mais populares do repertório erudito, e provavelmente por isso Dahmer escolhe usá-lo, admitindo que, mesmo que o leitor não identifique ou reconheça imediatamente a figura, pressupõe que o leitor entenda que se trata de uma figura desse universo da música clássica.

Ao contrapor a música clássica com a internet, a personagem mais velha demonstra curiosidade com a cultura virtual, em contraste ao seu repertório erudito. A jovem que toca piano, por outro lado, aplica à senhora “o efeito Coca-Mentos”, um fenômeno químico de uma reação resultante da combinação do refrigerante Coca-Cola *diet* com a bala Mentos sabor menta. O despejo de uma ou mais dessas balas em uma garrafa do refrigerante faz jorrar um jato espumante de cola. Produzir esse efeito, tornou-se um experimento bastante popular e até mesmo um *meme* da internet, com vídeos de erupções e até mesmo composições artísticas publicadas em páginas como YouTube e Google Video.

Neste sentido, a curiosidade está no conflito sobre cultura virtual e erudita, onde o autor joga com elementos de padrões e manifestações sociocomportamentais vinculados às já conhecidas características de uma sociedade em rede, conectada e informacional, como comenta Saad (2009, p. 47):

> A sociabilidade que ocorre por meio das redes digitais de informação e comunicação exige de seus participantes uma imersão tanto intelectual quanto prática para acompanhar a aceleração tecnológica, o uso de diferentes aparatos de informática e telecomunicação, o domínio de uma linguagem especialmente construída (a hipermídia) e a lógica da não linearidade e da bidirecionalidade dos fluxos comunicacionais.

Figura 13 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 32

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura reitera as diferenças de ponto de vista entre gerações tendo a tecnologia como ferramenta de transformação. Dois aspectos chamam a atenção nesta interação; primeiro, o reforço de que se trata de uma relação de pai e filho, os quais estão falando sobre a criação da neta, entendendo-se que passar os dias trancada em casa não seria uma forma saudável de desenvolvimento para uma criança. Além disso, há de se observar que o pai responde de cima de uma bicicleta ergométrica, exercitando-se no local, o que reforça a mensagem de que a rua é muito violenta, e, portanto, é mais seguro fazer exercícios em local fechado do que nas ruas.

Simulando comandos de ataque do exército, a menina aparece no final demonstrando uma linguagem violenta, mesmo não estando na rua. A reflexão se refere à violência da rua *versus* a violência simbólica expressa em um jogo, objeto de grande polêmica intergeracional no início do século XXI. Enquanto as pessoas mais acostumadas com a linguagem dos jogos eletrônicos veem na representação virtual da violência apenas uma forma de escape, para os mais afastados a mesma simbologia é interpretada como elemento de indução a comportamentos antissociais.

Figura 14 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 46.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Outro efeito colateral do consumo de internet e da mudança comportamental que as tiras de Dahmer podem apresentar é a necessidade de consumo dessas informações, verdadeiras ou não, oriundas do virtual. No caso da figura 14, o tema é abordado ao se tratar dos efeitos sobre os mais jovens, e a relação com o excesso de informação. Uma pesquisa norte-americana apontou que cerca de 90% de todos os dados do mundo foram gerados nos últimos dois anos [1]. Na internet há uma inundação de dados que podem ser agrupados e utilizados e, principalmente, vendidos. Diante desta situação, Dahmer expõe o que parece ser a zumbificação ou vício em informação, de sermos vítimas da demanda criada pela internet de estarmos o tempo todo atualizados.

Figura 15 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 56.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

No começo da década de 2010, muito se questionava sobre a influência da internet nas decisões das pessoas: se elas iriam seguir a ideia de ator-rede de Latour (2012), em que quanto mais variadas as fontes, mais amplo seria o debate. Não foi o que aconteceu, e observamos nesta década o efeito de isolamento social, em que os códigos e redes sociais exercem uma influência muito maior do que propriamente a TV.

Na figura 15, de forma contundente e direta, a crítica colocada é exatamente sobre como agora temos uma infinidade de perspectivas midiáticas, similar à figura 14, mas por outro viés. Os personagens se defrontam às milhões de possibilidades de interações e materiais audiovisuais cujo acesso é possível pela internet – algo que

[1] SINTEF. "Big Data, for better or worse: 90% of world's data generated over last two years." ScienceDaily. ScienceDaily, 22 May 2013.

torna a questão do acesso mais simples pela eficiência do meio, mas mais complexo pelo excesso de escolhas.

“E como você decide quem vai lhe manipular?” Caminha por dois sentidos. O primeiro, que o conteúdo televisivo é manipulador, é um fato dado, colocado sem questionamento. O segundo traz a ideia de que os canais da internet também manipulam, mas que seria assim mais difícil escolher: enquanto a pessoa tem um número finito de possibilidades na televisão, na internet existe a infinidade de veículos, todos também com seu próprio viés manipulador.

A figura 15 provoca no sentido de explorar o conceito de “manipulação”, estratégia mais explícita da ofuscação narrativa a que qualquer texto está submetido. Esta mediação/manipulação também aparece no comentário de Han (2018a, p. 37) sobre o assunto:

> A sociedade de opinião e de informação de hoje se apoia e nessa comunicação desmediatizada todos produzem e enviam informação. A desmediação da comunicação faz com que jornalistas, esses antigos representantes elitistas, esses “fazedores de opinião” e mesmo “sacerdotes da opinião”, pareçam completamente superficiais e anacrônicos. A mídia digital dissolve toda a classe sacerdotal.

Figura 16 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 266.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 16 estabelece também a oposição entre televisão e internet, desta vez em seu conteúdo. A frase tem também uma brincadeira com a palavra “navegar”, já que desde o início de sua implementação comercial, a internet sempre foi comparada a um mar sobre o qual seus usuários “navegam”, em alusão à vasta quantidade de conteúdo.

Dahmer reflete sobre o conteúdo e o discurso de ódio crescentes na internet, que vão desde a raiva presente na seção de comentários das notícias aos ataques pessoais diretos em redes sociais. Esta é uma inquietação frequente no trabalho de Dahmer, o olhar niilista diante das pessoas, e do quão tóxica pode ser a rede, estabelecida também em “a raiva, a solidão e a angústia” como a realidade. Lembra o mesmo sentimento de Cirne sobre esta sociedade que, “com suas dúvidas, seus medos, suas angústias, suas fantasias e suas esperanças” de um novo século, sabe que “suas novas tecnologias já são uma realidade social, e não apenas uma realidade virtual” (CIRNE, 2000, p. 85).

Por fim, no último quadro, o marinheiro então recorre a “menos realidade” da TV, metonimicamente, o pão e o circo, a fórmula básica de controle social e formação de consenso. Aqui se encontra um cruzamento entre o conceito de realidade social e a função política, diferente dos conteúdos na internet e na TV, com a densidade característica dos trabalhos de Dahmer. Enquanto a internet é representada como um espaço de tensões sociais, a TV aparece como elemento de “amortização” dessas mesmas tensões.

Figura 17 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 83.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Mais uma vez, Dahmer usa o diálogo denotado para abordar uma polêmica intergeracional relevante na década de 2010: neste caso, a interferência crescente das tecnologias de informação e comunicação nos hábitos tradicionalmente entendidos como parte da vida familiar. O argumento subentendido é o de que, ao permitir a comunicação remota com grande facilidade, a internet desmotiva as interações sociais presenciais entre membros de uma família, supostamente

enfraquecendo-a em sua unidade. O uso de dois personagens idosos para tratar dessa polêmica revela, também, o viés interpretativo de Dahmer: conota-se que, como eles mesmos, o próprio conflito discutido é um assunto ultrapassado, típico de pessoas não familiarizadas com o novo ambiente em que estão inseridas. Dahmer revela inclusive a sua própria rejeição ao conceito de “família tradicional” ao colocar o “Tomara” como um ataque à ideia de que exista algo desse gênero.

A presença imagética do banco da praça, por outro lado, reforça a problemática do afastamento físico causado pela internet ao contrapor, na mesma tira, o ícone clássico da esfera pública (a praça) com a nova forma da esfera privada (a internet), no qual

> o poder é uma relação assimétrica. Ele fundamenta uma relação hierárquica. O poder de comunicação não é dialógico. Diferente do poder. Diferente do poder, o respeito não é necessariamente uma relação assimétrica (HAN, 2018a, p. 14).

3.2 A transformação da sociedade na prática

Neste segundo momento da análise, propõe-se uma reflexão sobre o que as transformações da sociedade contemporânea representaram nos últimos anos, seguida de conceitos da perspectiva de trabalho e a relação com quadrinhos, seguindo Moacy Cirne em seu artigo “Os quadrinhos e a luta dos trabalhadores” (CIRNE, 1982, p. 27-30). A posição de Cirne sobre a necessidade de resistência por parte dos quadrinhistas em um momento “de luta, em todos os níveis: político, econômico, ideológico e, por extensão, artístico”, ressalta como os quadrinhos brasileiros podem promover a reflexão do leitor, carregado dos “símbolos libertários que marcaram a contracultura”.

A reflexão crítica do trabalho questiona a natureza do sistema capitalista presente e a dificuldade de manter a humanidade no seu desenvolvimento. Dentro dessa reflexão, cabe contrabalancear que já no começo do século XX se questionava a interferência da tecnologia no trabalho. Nesta linha, Saliba (2002, p. 170) lembra que, “delimitada pela segunda Revolução Industrial, que alterou radicalmente o cenário científico-tecnológico, [a tecnologia alarga] para limites imprevistos as fronteiras do mundo capitalista da década de 1870 de pertencimento comunitário entre esses consumidores”.

Figura 18 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 308.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Embora incluída no livro *Quadrinhos dos Anos 10*, a figura 18 faz parte de uma subsérie em que Dahmer faz uma comparação entre o estilo de vida em um momento anterior e como ele se transformou no início deste século, fazendo uma crítica visual sobre os novos padrões de consumo ao longo das décadas. A ironia está na comparação entre o que a pessoa espera ver ao se deparar com a descrição da fruta banana e a maneira como a fruta chega para a futura geração: industrializada e modificada. O mesmo ocorre também no segundo quadro, com uma caixa de suco de laranja, também industrializado. O uso de cores, nos dois quadros, é um elemento usado para identificar essa correlação.

O que torna o último quadro diferente dos demais é que, enquanto nos dois primeiros a comparação se dá entre este “natural” – as frutas – com o “industrializado” de cada uma, no terceiro a comparação é com um termo abstrato – a “amizade”. Aqui a desassociação acontece quando o narrador compara “o amigo do seu filho” com um celular, cuja tela é uma réplica de uma rede social, possivelmente o Facebook. Há um paralelo sutil descrito entre as frutas e a amizade, ambos originais e naturais, com os elementos industrializados, plastificados – no caso, as amizades feitas em redes sociais. Isso faz com que a tira não seja necessariamente de humor, mas uma preocupação e até uma reflexão mais triste sobre o assunto.

Han, no livro *Psicopolítica: O neocolonialismo e as novas técnicas de poder* (2018b), defende que o neoliberalismo transforma o cidadão em consumidor, os lugares em que a liberdade do cidadão cede diante da passividade das redes. Não é uma crítica nova, mas potencializa aos dias atuais alguns apontamentos de outras discussões sobre ideologia e consumo, como em Cirne (2000, p. 89).

> A história da reprodutibilidade técnica no interior da sociedade industrial, a partir do século passado, aponta para a importância da relação técnica/imaginário, que por sua vez se redimensiona na relação técnica/ideologia.

Figura 19 - Quadrinhos nos anos 10, p. 135.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Na crítica da figura 19, o autor expõe a sensibilidade e dinâmica das relações humanas, neste caso, uma relação amorosa entre um casal. Dentro do conceito de identidade apresentado por Kate Woodward (2000), o sujeito do quadrinho, ao tirar foto de um “adeus” de sua esposa, mostra sua preocupação com o compromisso com o registro (nas redes sociais), muito maior do que com a tentativa de salvá-la. É esta a transformação do sujeito de 2010, cuja identidade social e psíquica foi alterada pelas redes sociais, o que resultou no comportamento da esposa de se jogar.

Os laços entre o pessoal e o social, o “eu” e a “sociedade”, sofrem uma alteração do conceito da própria existência. Esta atitude, também refletida na figura 20, chama atenção quanto à sensibilidade humana diante do mundo digital, como aponta Han (2018b, p. 10): “Embriagamo-nos hoje em dia da mídia digital, sem que possamos avaliar inteiramente as consequências desta embriaguez. Essa cegueira e a estupidez simultânea a ela constituem a crise atual”.

A figura 20 exalta o que vimos sobre a “Figura projetada”, sobre como nos vemos e descrevemos nas redes sociais (figuras 10 e 11), como mensagem ou representação da realidade. Ambos os personagens usam roupas de época apenas para remeter o leitor da tira à ideia de romantismo ou também à encenação da peça Romeu e Julieta, clássico romance de Willian Shakespeare. A declaração do homem, feita de joelhos, conta com a reviravolta do último quadrinho ao mostrar que ele distingue seu “eu” projetado na rede social do Facebook do “eu” presente. É uma

espécie de transparência artificial de si mesmo, criada para ser vista, de uma subjetividade compartilhada. Lembra Luís Mauro Martino (2010, p. 123): “No virtual não é mais necessário estabelecer laços entre o real e o imaginário (…) é uma figura voltada para o outro, um público. É difícil, senão impossível, avaliar até que ponto essa criação é consciente”.

Figura 20 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 59.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Nesta criação de uma identidade virtual, é possível se transplantar ou fugir do que se “é”, sem que um atrapalhe o outro. Um espaço que não é o da representação, mas da simulação, “uma fragmentação caleidoscópica das representações da realidade” (MARTINO, L. M., 2010, p. 42). A popularização e acessibilidade de ferramentas para a criação de identidades também estão relacionadas ao barateamento do acesso a diversos dispositivos conectados: afinal, se antes uma pessoa precisava de todo um aparato material e intelectual para entrar na internet, hoje basta ter um domínio mínimo de informática para colocar em prática quaisquer ideias a respeito da rede. Vale ressaltar, ainda, uma passagem de Cirne (2000, p. 86) sobre “A ditadura da mídia” que, “em nome de uma globalização extremamente discutível, tem sido, na música e na literatura, na arte e na poesia, a ditadura da mediocridade”.

Há um propósito para que a figura 21 seja a primeira do livro de André Dahmer sobre “os anos 10”. Aqui é possível começar a analisar o tom das tiras sobre a sociedade dessa época e a falta de coerência entre moral, legislação e até mesmo a economia – um desarranjo que fez com que chegássemos à atualidade.

Figura 21 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 9.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

No primeiro quadro, o texto de um narrador onipresente expressa o pensamento do que parece uma sentença. O autor diz em tom de quem está descrevendo o passado, lembrando para uma geração futura, uma vez que demonstra surpresa com a convenção social de que, “no calor”, alguém ainda fosse obrigado a usar roupas. Contrariando essa expectativa, o desenho aparenta um homem nu tentando proteger a cabeça de dois policiais. Sobre esta relação público e privada, Han descreve (2018a, p. 13)

> A falta de distância leva a que o privado e o público se misturem. A comunicação digital fornece esta exposição do privado. (...) Roland Barthes define a esfera privada como aquela esfera de espaço, de tempo onde eu não sou uma Figura, um objeto. Visto deste modo, não teríamos mais hoje qualquer esfera privada, pois não há, agora, nenhuma em que eu não seria uma imagem, em que não haveria nenhuma cama.

O termo “anos 10” exerce uma função de localizar o leitor no espaço de tempo, mas gera também uma certa frustração, pois havia a esperança de que, neste tempo, já tivéssemos avançado como sociedade e ultrapassado certas questões sociais. Mas há uma ironia nesta figura, mesmo que deslocada no tempo. Ao adotar este tempo narrativo, o desenho age como comentário complementar à dedicatória no começo do livro. Ali, Dahmer o dedica para as filhas Nina e Lola, também colocando sua expectativa de um futuro mais coerente: “que este livro não faça sentido quando vocês se tornarem adultas”.

Há esferas de um debate sobre liberdade pessoal (ficava-se nu devido ao calor), enquanto que no segundo quadro, este conforto/liberdade é transformado em

mercadoria pela qual a pessoa deve pagar se quiser apreciá-la. O desenho faz referência a revistas de nudez, como a *Playboy*, segmento importante do mercado editorial durante décadas. No final, a tira também remete à moral e à economia, à quebra do sistema econômico imposta pelas “leis” para essa mesma nudez. O último quadro faz uma referência indireta à crise da indústria pornográfica e à “crise do impresso” trazida pela internet em diversos segmentos: a partir do momento em que muitos sabem “ver de graça”, o sistema econômico de mercadorias perde o sentido diante das leis, e por isso as leis se endurecem mais.

Figura 22 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 8.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 22 possui dois elementos que apontam para a reflexão sobre a tecnologia. O primeiro critério seria o desenho do computador como ferramenta de trabalho, que está presente nos três quadros e do qual o autor se utiliza para compor a piada; o segundo é o uso da palavra “tecnologia” no terceiro quadro, que ajuda a formar o sentido da piada, ponderando a mensagem colocada por Dahmer, com a finalidade de conferir comicidade à situação. Neste caso, classificamos a tira pelo nível discursivo extratextual e não diegético, em que “a diferença do extratextual em comparação com o diegético é que a comicidade surge do comportamento de quem lê, e não do personagem em si (os protagonistas não teriam ciência de que estariam numa situação humorística; o leitor, sim)” (RAMOS, 2011, p. 123).

Cabe observar, para fins de melhor entendimento das análises que seguem esta particularidade, a nomeação dos personagens desta tira – algo que não é comum no trabalho de Dahmer. A conversa entre “Mariano” e “Ângelo”, por um lado, traz certa impressão de pessoalidade com o intuito de mostrar a diferença entre as maneiras de pensar um do outro: Mariano é aquele que questiona a lógica do trabalho, enquanto

Ângelo é aquele que se apresenta como sonhador; Ângelo então apresenta a resposta ao questionamento de maneira conformada. Por outro lado, Dahmer mantém a percepção interpessoal da reflexão, característica de seu trabalho, entendendo que o questionamento se apresenta a Mariano do mesmo modo que a qualquer um que trabalha virtualmente.

Sobre as formas de trabalho neste século XXI, cabem duas considerações. A primeira, sobre o sentimento da tecnologia e ideologia em que

> a industrialização gera novas formas produtivas que contrariam as relações de propriedade e de dominação típicas do feudalismo. Essa contradição provoca crises sociais que impelem a mudanças nas relações de produção (HAN, 2018b, p. 14).

Isso traz uma identificação mútua entre personagem e uma sociedade em que, cada vez mais, as pessoas poderiam trabalhar de forma remota. Dahmer contrapõe a tecnologia contemporânea a um hábito de trabalho que carrega em si séculos de diferença, e em que “a autoprodução se restringe à produção biológica; hoje, no entanto, é disseminada a ilusão de que qualquer um, enquanto projeto que se esboça livremente, é capaz de uma autoprodução ilimitada” (HAN, 2018b, p.15).

O caso desta tira em específico nos ajuda a compreender uma perspectiva apresentada por Santos e Padovani (2017) no artigo “Os quadrinhos brasileiros de humor autorais no século XXI”, em que ele explora a relação entre o aspecto autoral e as tiras de humor brasileiras nos trabalhos de artistas como Alan Sieber e André Dahmer. Podemos partir da análise da figura 22 para chegarmos à seguinte observação:

> O autor contrapõe a tecnologia contemporânea – que leva as pessoas a viverem conectadas e deveria servir como suporte ao pensamento – à ideologia moderna, cujo eixo econômico move o mundo. Há uma manifestação contrária ao aprisionamento nos escritórios e aos modelos antigos de produção e trabalho que permanecem visíveis na sociedade contemporânea. As pessoas vivem encarceradas mesmo diante de uma tecnologia que deveria libertá-las (SANTOS; PADOVANI, 2017, p. 66).

Estabelece-se, então, a dicotomia entre o “aqui, fechado” e o “lá, aberto”, onde se almeja estar, a partir do sonho. Diante desta perspectiva, segundo Cirne, a luta dentro da ideia de quadrinho brasileiro, “em sua vertente mais radical, deve se inserir

no interior da luta maior dos trabalhadores da cidade e do campo por uma perspectiva socialista para o destino da sociedade" (CIRNE, 2000, p. 43). Esse questionar da própria ideia de trabalho é abordado, ainda que indiretamente, na figura 22.

Figura 23 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 244.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Ampliando esta linha que considera a crítica ao impacto das tecnologias e dependência dessas novas ferramentas, a figura 23 trabalha com o aspecto de como elas e o próprio sistema capitalista são um fardo na vida cotidiana. O humor se dá no fato de os personagens específicos (Carlos, Lucas e Denis) se sentirem mais felizes ao se livrarem de aparatos comunicativos (TV e celular) e do próprio sistema – aqui simbolizado pelos bancos. Essa felicidade é representada pelo tom de azul claro dos fundos; pombas e borboletas brancas e, no terceiro quadro, uma liberdade sublime – e, por isso, o uso de figuras angelicais. O ato de se desvincular invoca os anjos, carregando Denis aos seus, representando a leveza espiritual ou emocional do ato de se desfazer desses aparatos.

Hoje, o "eu" como projeto, que acreditava ter se libertado das coerções externas e das restrições impostas por outros, submete-se agora a coações internas, na forma de obrigações de desempenho e otimização. "Esse sentimento de liberdade se instaura na passagem de uma forma de vida à outra, até que esta também se mostre como um modo de coerção. Assim, uma nova forma de submissão sucede à libertação. É esse o destino do sujeito, que literalmente significa "estar submetido" (HAN, 2018b, p. 9).

3.3 Uma transformação sem futuro

O discurso artístico de André Dahmer, como visto até o presente momento, parte de uma visão pessimista do mundo que já estava presente em artistas anteriores. Santos defende um “niilismo e ceticismo característicos das décadas de 1980 e 1990. Depois que todas as utopias, sejam elas políticas ou religiosas, mostraram-se vazias e ineficientes, só resta usar o humor para demolir as convicções que sobraram. Nesse sentido, inserem-se no espírito da pós-modernidade” (SANTOS, R., 2014, p. 102).

Este desânimo moral apresentado por Dahmer se mostra ainda mais forte frente ao futuro incerto. O artista compreende o seu espaço político de modo problematizador, a partir das relações e mediações culturais das redes, mas se coloca consciente de que não há uma forma de modificar isso. Santos acredita que esse humor está relacionado à ideia de niilismo, conforme destaca Nietzsche (1983, p. 380, grifos no original *apud* SANTOS; PADOVANI, 2017, p. 62):

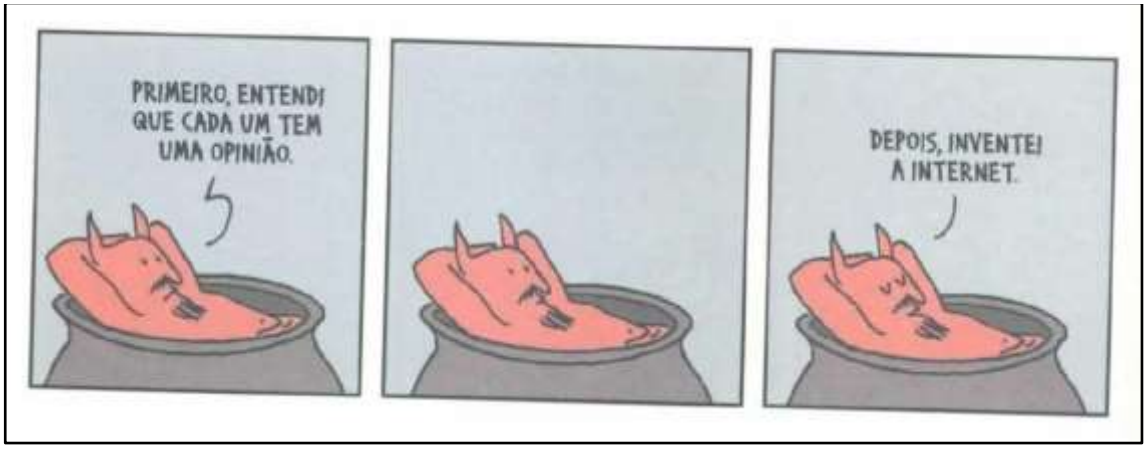
> O niilismo como estado psicológico terá de ocorrer, primeiramente, quando tivermos procurado em todo acontecer por um “sentido” que não está nele: de modo que afinal aquele que procura perde o ânimo. Niilismo é então o tomar-se consciência do longo desperdício de força, o tormento do “em vão”, a insegurança, a falta de ocasião para se recrear de algum modo, de ainda repousar sobre algo – a vergonha de si mesmo, como quem se tivesse enganado por demasiado tempo... (...) Portanto, a desilusão sobre uma pretensa finalidade do vir-a-ser como causa do niilismo: seja em vista de um fim determinado, seja, universalizando, a compreensão da insuficiência de todas as hipóteses finalistas até agora, no tocante ao “desenvolvimento” inteiro (o homem não mais colaborador, quanto mais centro do vir-a-ser).

É a partir desta visão pessimista e da relação do autor com a religião, que as duas figuras (24 e 25) apresentam a tecnologia digital como fator inerente ao homem.

Figura 24 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 248.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Figura 25 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 298.



Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 24 faz referência à passagem bíblica sobre o Paraíso e Adão e Eva. A piada de Dahmer está em representar a serpente, no último quadro, como um aparelho celular, representando as novas mídias como esta tentação/perdição de ambos. A conexão entre o aparelho e a serpente insinua que a própria ferramenta é o fruto do pecado, ou pelo menos algo que será o motivo para a expulsão do paraíso. Dahmer parece indicar que a causa dos tormentos dos homens é a tecnologia desde "o começo da humanidade". Esta liberdade da tecnologia aparece questionada em Han (2018b, p. 17). "Queremos ser realmente livres? Acaso não inventamos Deus para não termos que ser livres? Diante de Deus, estamos sempre em dívida, somos sempre culpados. Mas culpa destrói a liberdade".

Na figura 25, uma figura diabólica aparece como em um confessionário, e a discussão volta de outra maneira. Enquanto na figura 24 a humanidade está prestes a cair na perdição por culpa da serpente, nesta última tira a culpa já está no próprio

homem. O contraponto da primeira frase com a última compõe a piada, pois, em sua explicação, mostra que não foi necessária nenhuma intervenção direta no homem para criar a discórdia, apenas criar a ferramenta para que a primeira descoberta (que todo mundo tem uma opinião) se estabelecesse diante da segunda (a criação da internet para que, diante de cada opinião, as pessoas brigassem entre si). Assim, cria-se o inferno do discurso do ódio. Esse “mal” ou pessimismo, por sinal, aparece nas figuras a seguir.

Figura 26 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 191.

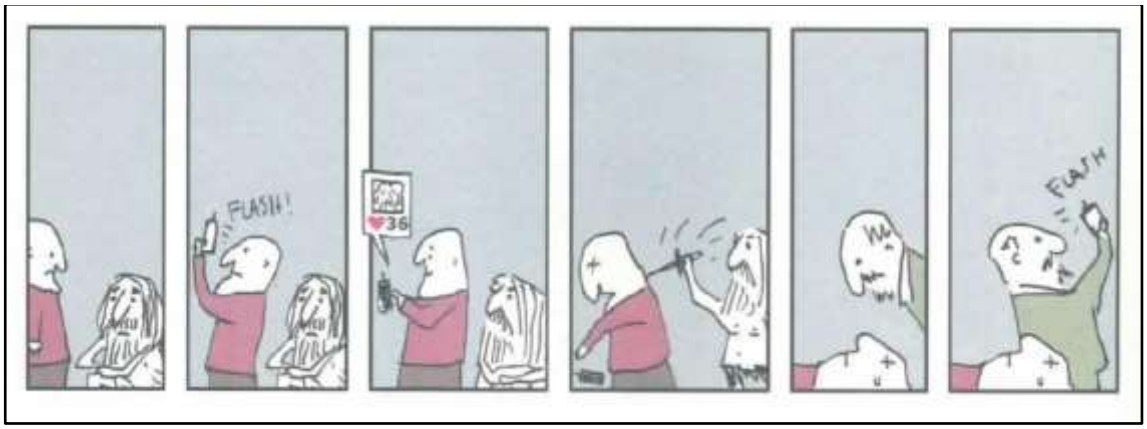
Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Na figura 26, é possível observar uma perspectiva diferente sobre alguns conceitos das relações humanas e da tecnologia. A primeira e mais evidente é o uso da palavra “compartilhar” e sua extensão de significado. Enquanto o primeiro personagem, desenhado como alguém com boas condições sociais, usa o termo “compartilhar” como uma divulgação de conteúdo, o segundo pensa no sentido humanitário ou religioso da palavra.

A crítica social sobre a ideia da ausência de caridade e altruísmo social é um tema bastante presente nos trabalhos de Dahmer. Embora sejam muitas as causas em que as pessoas se engajam no mundo virtual, a preocupação com o que está exposto na sua frente, em sua realidade presencial, cede lugar a vídeos de entretenimento barato como “vídeos com felinos” ou mesmo caridade em lugares distantes de sua realidade. A própria ideia de comunidade foi alterada na reconfiguração da distância: hoje, sua comunidade é aquela com a qual você tem uma mútua afinidade, e não o mesmo espaço geográfico. Neste sentido, vale lembrar uma passagem de Hall (2002, p. 125):

> Há a produção do eu como um objeto do mundo, as práticas de autoconstituição, o reconhecimento e a reflexão, a relação com a regra, juntamente com a atenção escrupulosa à regulação normativa e com os constrangimentos das regras sem os quais nenhuma subjetivação é produzida.

Figura 27 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 310.



Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

Na figura 27, Dahmer parece apresentar alguns elementos da reflexão sobre compaixão e proximidade, embora aqui trate com mais especificidade da banalização da violência e da necessidade de expressar a própria identidade numa cultura em que a vida normal precisa ser extraordinária. Martino trabalha com o conceito de como esta expectativa pelo comentário altera a própria escrita: “Em alguns casos, a expectativa de ver os textos a respeito do que era postado se tornava um dos motivos da exibição em si”. Daí se levanta o questionamento desta dinâmica da internet, da necessidade de registrar cada fato – uma acusação de que este seria um paliativo para o cotidiano contemporâneo, de velocidade vertiginosa. Então, propõe-se a pergunta: O que seria mais brutal e, logo, daria mais visibilidade, uma *selfie* com um pobre ou uma *selfie* com um cadáver?

A ideia da *selfie* (o autorretrato), ao longo da história, não é nova. Sua perspectiva dita o pensamento humano há séculos. Enquanto na Idade Média o homem se colocava sob o olhar de Deus, no Renascimento o homem passa a se retratar como centro do mundo e é responsável pela construção da própria existência.

Figura 28 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 312

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A figura 28 parte de uma reflexão existencial do personagem à resposta das experiências vividas e compartilhadas, o que nos remete à primeira tira analisada (figura 9), quando relacionamos a realidade virtual e a “real”, mas também ao que foi trazido pelas experiências de compartilhamento causadas pela rede. Em resumo, para os “jovens”, a existência no virtual é mais importante do que a materialidade do momento. É uma reflexão mais complexa, pois, trata-se de uma decisão consciente, segundo Han (2018a, p.10), quando “arrastamo-nos atrás da mídia digital que, aquém da decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto”.

Para acrescentar um contraponto, é interessante pensar também que a própria comunicação está colocada aqui sob esta dinâmica. Veja, por exemplo, o que Lemos fala sobre o diálogo e esta interação humana sob perspectiva existencial.

> A comunicação humana é um processo artificial. Baseia-se em artifícios, descobertas, ferramentas e instrumentos, a saber, em símbolos organizados em códigos. Os homens comunicam-se uns com os outros de uma maneira não 'natural'. O objetivo da comunicação humana é nos fazer esquecer desse contexto insignificante em que nos encontramos – completamente sozinhos e incomunicáveis. A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte (Flusser, 2009, p. 89-90 *apud* LEMOS, 2018, p. 56).

A ideia de vazio que Flusser coloca traz uma outra reflexão, mais clara na figura 29, sobre a inutilidade de sentido, com ou sem internet, e talvez a ideia de que esta tecnologia digital não seja “o mal” em si, mas a vida humana, sim.

Figura 29 - Quadrinhos dos Anos 10, p. 230.

Fonte: DAHMER, 2016. Acervo da autora.

A solidariedade do personagem, que se junta ao outro por compaixão ou por reconhecimento da mesma situação, parece um desabafo final para Dahmer que se solidariza com a experiência de quem lê seus quadrinhos (e, neste caso específico, com quem tem depressão). Esta tira, por fim, traz em perspectiva novamente a internet e sua “inutilidade”, como em outras tiras, diante da indagação sobre a perda da juventude na internet. Em defesa de Dahmer, Rodrigo Santos (2010, p. 196) lembra que, ao mesmo tempo em que o autor critica o uso da internet, ele é usuário da mesma.

> Dahmer critica não a tecnologia em si, mas os usos destas tecnologias (...). A forma como o autor coloca as personagens faz com que o leitor se identifique não com as máquinas, como nas tiras de Stafford Huyler ou JD Frazier, mas sim com os indivíduos que sofrem com elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trecho final procura delinear alguns dos conceitos mais persistentes das tiras, que nos fornecem ferramentas para validar a hipótese de que Dahmer retrata a transição da década de 2010. Mas, qual seria essa mudança? Daria para acreditar que algumas das piadas utilizadas por ele representam de fato essa transição? É o que se propõe nestas considerações. Diante de vários temas que foram colocados, três comportamentos se mostram presentes o suficiente para que estas sejam as matrizes da conclusão, de entender por que podemos considerar legítimo estas tiras representarem os anos 2010.

Foi possível observar, por exemplo, que em vista da rápida ascensão destes instrumentos digitais e a própria experiência no mundo virtual, as tiras de André Dahmer estão situadas nessa fase histórica de conversão do homem e da vida tal qual conhecíamos há 10, 20 ou 50 anos. Embora este seja o curso – e ciências como a psicologia e a sociologia expliquem essa mudança – cabe observar como a construção do sujeito mudou nesta década, a partir da comunicação, bem como a mudança na forma como a identidade é construída. Por isso, a proposta é entender esse processo a partir da ideia de identidade.

A própria noção do sujeito entra em xeque com as novas tecnologias, que o moldam diante de sua fase histórica. Enquanto vimos anteriormente no século XX um sujeito em guerra, sabemos que este mesmo sujeito vai ser definido por uma coisa que ele não é: estamos sempre lidando com o ser e o não-ser. A realização se dá na ação como sujeitos, nos predicados, questão de “quem é você” *versus* “exatamente o que se é”,

A pesquisa de Kate Woodward sobre identidade parte da categorização da mesma, como forma de entender como ela identidade é relacional ou fluida. Com o ambiente virtual, isto se torna mais claro e possível de analisar e, por isso, as tiras de Dahmer trazem tanto o sentimento de “pertencimento” e entendimento deste humor; é a mesma sensação de um *meme* ou do humor de um comentário feito no Twitter: você se identifica porque sabe que se encaixa em alguns desses hábitos virtuais, quando a experiência na internet se retroalimenta, definindo a representação de mundo de toda a geração que já nasceu abarcada por ela.

As identidades criam laços entre o pessoal e o social, o “eu” e a sociedade, o psíquico e o social. Se considerarmos os estudos de Woodward de que a identidade

é relacional, admitiremos que ela é construída através de relações de diferenças como “nós” e a alteridade. Ao mesmo tempo, a identidade também tem que acomodar e lidar com as diferenças. A formação da identidade envolve tanto o estabelecer como ultrapassar fronteiras, sendo que há uma constante tentativa de estabelecer fronteiras que serão impossíveis de se manter.

Assim como a ideia dessas novas tecnologias virtuais e as redes sociais, a identidade é historicamente específica: pode ser estudada como algo fluido, contingente e que se transforma no tempo. O que é possível observar dos estudos sobre pós-verdade, pós-modernidade e demais crises políticas destas décadas é que elas se originam nas incertezas sobre identidade, que levam as pessoas a se voltarem a “verdades eternas” em busca de segurança e estabilidade. Todos eles fazem parte de um conceito que envolve identificação, e assim o exercício de alguma atitude da parte de quem pretende se identificar com uma posição específica. As pessoas constroem identidades marcadas simbolicamente e reproduzidas através de sistemas de representação. Há bases materiais, sociais, econômicas e políticas, bem como aquelas ligadas ao corpo, mesmo que virtualmente. E isso, de uma forma ou de outra, aparece como base no trabalho de Dahmer, como a insatisfação que beira o absurdo.

Essa geração de novos desenhistas usa o sentimento de insatisfação. Este contexto de novas identidades como sujeito, como grupo e como sociedade, influencia na maneira como as pessoas agem e se comunicam, causando um estranhamento em forma de humor niilista. Nos estudos de comunicação, esta identidade está muito mais ligada à forma como é comunicada a representação de mundo, incluídas as narrativas de humor. As tecnologias de comunicação, então, não são o problema, mas a ferramenta pela qual a crise de identidade se revela. Em outras palavras, são o suporte para mostrar quem somos, mas não quem somos de fato.

O conceito de identidade proporciona perspectivas e interpretações, assim como a iminente evolução da tecnologia. A ideia de trabalhar com esses dois conceitos para entender a complexidade de algumas tiras de André Dahmer, acrescida do sentimento de pertencimento e desenrolar da história recente, é o motivo pelo qual eu acredito que os quadrinhos são uma forma eficiente para entender diversos assuntos. A maneira como algumas tiras cômicas podem traduzir e ressignificar conceitos faz dos quadrinhos uma importante ferramenta de cultura e história.

A liberdade de propor as histórias em quadrinhos em um estudo apenas é possível pela luta de muitos apreciadores da arte que fizeram história nas últimas décadas, e incluir os estudos de identidade e internet apenas acresce à Academia, em sua forma mais pura de liberdade de expressão e cultura do saber. Refletir sobre a identidade nestas conclusões finais parte da proposta de entender algumas ideias sobre esta geração que observa a transição deste século e desta década com uma velocidade exagerada. Acompanhando o trabalho de Dahmer antes e depois dos *Quadrinhos dos Anos 10,* pudemos observar um país em que o pessimismo era visto como algo malvado até chegarmos a um "Brasil Medieval" (série curta que o autor lançou em *webcomics,* em 2017).

A ênfase nas ilustrações de André Dahmer se dá neste sentido. Ele é não só um dos desenhistas que mais representa a ascensão das *webcomics* humorísticas, mas que também tem uma posição política cuja crítica ultrapassa partidos e candidatos. Com a base teórica apresentada, é possível confirmar as conexões e interações além da linguagem escrita nas tiras, mensagens que muitas vezes passam despercebidas até mesmo pelo criador da obra, tal como se dão as interações simbólicas.

Cada uma das áreas de saber tem suas particularidades quanto à apropriação de seu sentido, encontradas na História, na Sociologia, na Psicologia Social e outras. Mas este estudo apresenta algumas perguntas feitas pelo desenhista sobre a atualidade e o contexto social atual diante das transformações da internet. Entretanto, ao entender e encarar esses desafios, a proposta colocada aqui traz inúmeras possibilidades de aprendizado sobre as relações humanas e suas significações.

Para Braga (2016, p. 15-20), isso implica na comunicação porque temos a perspectiva de um estudo em movimento, em construção. A forma de as pessoas se comunicarem mudou muito nesta década, principalmente porque identidade virou parte de como elas se expressam e se conhecem na internet. Em um momento histórico em que tantas pessoas tentam apagar os horrores da história em vez de tratá-los como eventos reais, a chave para entender como se dá esta interpretação do ponto de vista da comunicação foi fundamental para prosseguir na academia. A chegada do século XXI trouxe novas perspectivas ao quadrinho nacional, proporcionadas por novos processos de divulgação e circulação de trabalhos que, em décadas passadas, não teriam a mesma receptividade e/ou apoio de grandes instituições. As histórias em quadrinhos também ganharam mais notoriedade no

mundo acadêmico e relevância e, com elas, novos formatos narrativos e de gênero começaram a ser trilhados.

Com esta dinâmica própria do meio virtual, cresce a produção de trabalhos e a internet vira não somente uma plataforma criativa, mas também causa impacto nas formas de comunicação como um todo. Observa-se, ao final, que os *Quadrinhos dos Anos 10* trazem versatilidade de diferentes ângulos sobre como a tecnologia tem mudado nossa concepção de contemporaneidade e sua relação com a comunicação.

A relação das histórias em quadrinhos brasileiras e o contexto ocasionado pelo desenvolvimento e popularização da tecnologia levanta discussões das mais diversas, e a presente pesquisa contribui com elementos para observação deste fenômeno a partir da perspectiva da comunicação. Ao tornar explícita a pertinência dos métodos e técnicas, as tiras se articulam para a construção do sentido de humor, ligando-as a estudos de histórias, à comunicação e às relações interpessoais.

A dualidade discursiva diante da ascensão das novas tecnologias de comunicação digital não é, afinal, a questão principal. Não está em discussão como Dahmer se enxerga neste debate de identidades, se o artista se torna menos ou mais livre com a tecnologia, menos ou mais criativo trabalhando em grandes jornais e veículos ou apenas publicando nos *blogs* com poucas visualizações. A reflexão é, como disse Cirne (2000, p. 91), “se ele é capaz de recolocar as questões da liberdade e da criatividade no contexto de uma sociedade cada vez mais informatizada, determinada pelas representações que faz de si mesma através da indústria cultural”. Embora Cirne tenha escrito estas considerações em 2000, fica o questionamento sobre como a discussão avançou (ou não) em termos comunicacionais. Diante da incerteza dos rumos dos quadrinhos na internet e em seus diferentes suportes de leitura, entendo que as tiras cômicas de Dahmer apontam para um futuro de vazio existencial ou apenas um alívio cômico para as incertezas deste destino.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **A Linguagem dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017 [original italiano de 1993].

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

BOURDIEU, P. **O campo econômico**. Campinas: Editora Papirus, 2000.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

BRAGA, José Luís. **O pasquim e os anos 70**: mais pra epa que pra oba... Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1991.

_____. O que é Comunicação? **Líbero,** São Paulo, v. 19, n. 38, p. 15-20, 2016.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos.** 2017. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, 2017.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CIRNE, Moacy**. A Biblioteca de Caiacó**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1983.

_____. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1970.

_____. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Funarte, 1990.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **Uma Introdução Política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ed. Achiamé/Angra, 1982.

CORRÊA, Victor; SANTOS, Roberto Elísio; TOMÉ, Marcel Luís. As webcomics brasileiras. *In*: LÚCIO, Luiz (org.). **Quadrinhos na era digital**: hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 117-137.

COUTO, Ronaldo Costa. **História indiscreta da ditadura e da abertura:** Brasil: 1964-1985. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 1999.

DAHMER, André**. Malvados**. Rio de Janeiro: Desiderata, 2008.

_____. **Quadrinhos dos Anos 10**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2016.

EVARISTO, Matheus Bezerra**. Humor em Tiras**: traduzindo os Malvados de André Dahmer. 2013. Trabalho apresentado para a disciplina Projeto de Conclusão de Curso do Departamento de Letras, Universidade de Brasília, 2013. Disponível em: <http://bdm.unb.br/handle/10483/7123>. Acesso em: 29 maio 2019.

FRANÇA, Vera. Comunicação, Sociabilidade e Cotidiano: O Fio de Ariadne, a Palavra da Rua. *In*: NETO, Antônio Fausto; PINTO, Milton José (org.). **O Indivíduo e as Mídias**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996. p.103-111.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua Terceira Geração. *In*: LUIZ, Lúcio. **Os Quadrinhos na Era Digital**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013. p. 15-34.

_____. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume/ Fapesp, 2004.

GÓMEZ, G. Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. **Comunicação & Educação**, v. 23, p. 57-70, 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i23p57-70>. Acesso em: 29 maio 2019.

GONÇALO JR. **A Guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

_____. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2002.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: Perspectiva do Digital. Peirópolis, RJ: Vozes, 2018a.

_____. **Psicopolítica** – O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2018b.

_____. **Sociedade da Transparência**. Peirópolis, RJ: Vozes, 2017.

HENFIL. **Como se faz humor político**. Rio de Janeiro: Vozes, 1984.

JASPER, James. **Protesto!** Uma introdução aos Movimentos Culturais. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Edufba, 2012.

LEMOS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror**: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação. Salvador: SciELO-EDUFBA, 2018.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe**.** Implodindo preconceitos: a conduta na pesquisa das histórias em quadrinhos**.** *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN,

Nobu (org.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Criativo, 2013. p. 47-54.

_____. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 15, p. 74-81, 2001.

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

MARINGONI, Gilberto. **Ângelo Agostini ou impressões de uma viagem da corte à capital federal (1864-1910)**. 2006. Tese apresentada para obtenção de título de Doutorado na Universidade de São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-15092006-231444/pt-br.php>. Acesso em:

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTINO, Luís Cláudio. **Escritos sobre a Epistemologia da Comunicação.** Porto Alegre: Sulina, 2017.

MARTINO, Luis Mauro de Sá. **Comunicação e Identidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

McCLOUD, S**. Reinventando os Quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MELO, José Marques de. Quadrinhos no Brasil: estrutura industrial e conteúdo das mensagens. *In*: _____. **Comunicação social**: teoria e pesquisa. Petrópolis: Vozes, 1970. p. 185-246.

MENDES, Toninho. **Humor Paulistano**: a experiência da Circo Editorial 1984-1995. São Paulo: Sesi, 2014.

_____. **Comunicação Social**: teoria e pesquisa. Petrópolis: Vozes, 1970. p. 185-246.

MOYA, A. **A Reinvenção dos Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2012.

_____. **História das histórias em quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 1986.

_____. **Shazam**! São Paulo: Perspectiva, 1970.

MORAES, Dênis de. **O Rebelde do Traço**: A vida de Henfil. 2. ed. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1996.

NICOLAU, Vitor; MAGALHÃES, Henrique. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. *In*: LÚCIO, Luiz (org.). **Os Quadrinhos na Era Digital.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013. p. 63-79.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Faces do Humor**: Uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

_____. **Revolução do Gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

_____. **Tiras no Ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

SAAD, Elizabeth. Cibercultura: um novo saber ou uma nova vivência? *In*: **A cibercultura e seu espelho [recurso eletrônico]**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. Organizado por Eugênio Trivinho, Edilson Cazeloto. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009. p. 47-51. (Coleção ABCiber).

SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do riso**: a representação humorística na história brasileira da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2002.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Pelas Mãos de Alice**: o social e o político na pós-modernidade. São Paulo: Cortez, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **HQs de Humor no Brasil**: variações da visão cômica dos quadrinhos brasileiros (1864-2014). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

_____. Os quadrinhos alternativos brasileiros nas décadas de 1980 e 1990. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30, 2007, Santos. **Anais**... São Paulo: Intercom, 2002. p. 1-15. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/101/2/O%20quadrinho%20alternativo%20brasileiro.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; PADOVANI, Flávio. Os quadrinhos brasileiros de humor autorais no século XXI. **9ª Arte**, São Paulo, v. 6, n. 1-2, p. 61-68, 2017. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/149156>. Acesso em: 15 jun. 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. A Pesquisa Acadêmica em História em Quadrinhos no Brasil no Século XXI. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3as. São Paulo, Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2015. p. 119-127.

_____. As Histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da Comunicação. *In*: MARTINS, Moisés de Lemos; OLIVEIRA, Madalena. Trabalho

apresentado no II Congresso Mundial de Comunicação Ibero-americana. Universidade do Minho. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), 2014. p. 267-286.

_____. Para uma Metodologia da Pesquisa em Histórias em Quadrinhos. *In*. BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V.; MARTINO, L. C. (org.). **Pesquisa Empírica em Comunicação**. “Livro Compós” (183-204). Coedição Paulus/Compós. São Paulo: Paulus, 2010. p. 183-204. (Coleção Comunicação).

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados**: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer. 2010. Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Tecnologia. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2010.

SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**. Notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SODRÉ, Nelson Werneck. **História da Imprensa no Brasil.** Rio de Janeiro: Mauad. 1999.

VERGUEIRO, Waldomiro**.** A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. *In*: LUYTEN, Sônia M. Bibe (org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15-26.

_____. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2017a.

_____. **Pesquisa Acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Peirópolis, 2017b.

WOODWARD, Kate. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

ANEXO - Tiras de André Dahmer que versaram sobre tecnologia

Quadrinhos dos Anos 10, p. 8

Quadrinhos dos Anos 10, p. 9

Quadrinhos dos Anos 10, p. 12

Quadrinhos dos Anos 10, p. 16

Quadrinhos dos Anos 10, p. 25

Quadrinhos dos Anos 10, p. 31

Quadrinhos dos Anos 10, p. 32

Quadrinhos dos Anos 10, p. 33

Quadrinhos dos Anos 10, p. 34

Quadrinhos dos Anos 10, p. 40

Quadrinhos dos Anos 10, p. 42

Quadrinhos dos Anos 10, p. 45

Quadrinhos dos Anos 10, p. 46

Quadrinhos dos Anos 10, p. 47

Quadrinhos dos Anos 10, p. 52

Quadrinhos dos Anos 10, p. 54

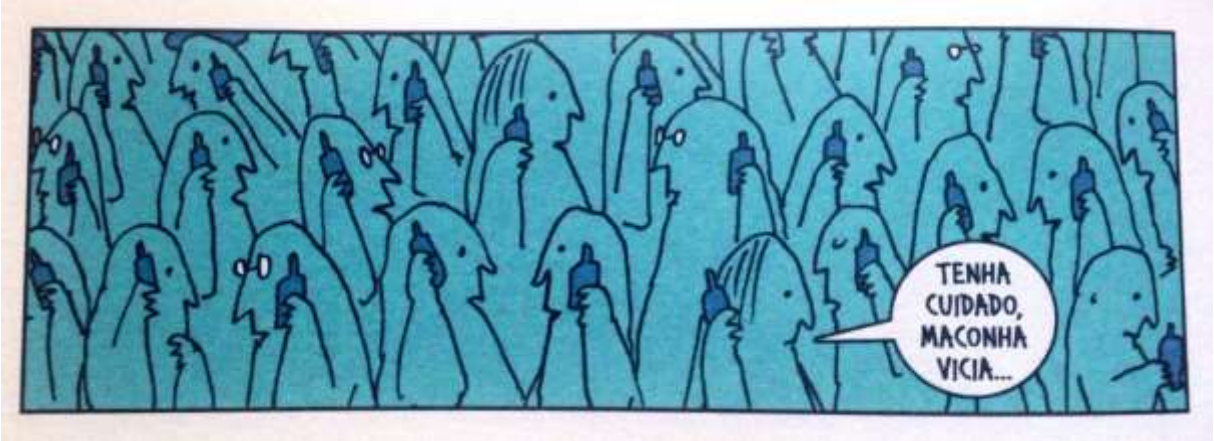
Quadrinhos dos Anos 10, p. 56

Quadrinhos dos Anos 10, p. 57

Quadrinhos dos Anos 10, p. 59

Quadrinhos dos Anos 10, p. 60

Quadrinhos dos Anos 10, p. 62



Quadrinhos dos Anos 10, p. 64

Quadrinhos dos Anos 10, p. 65

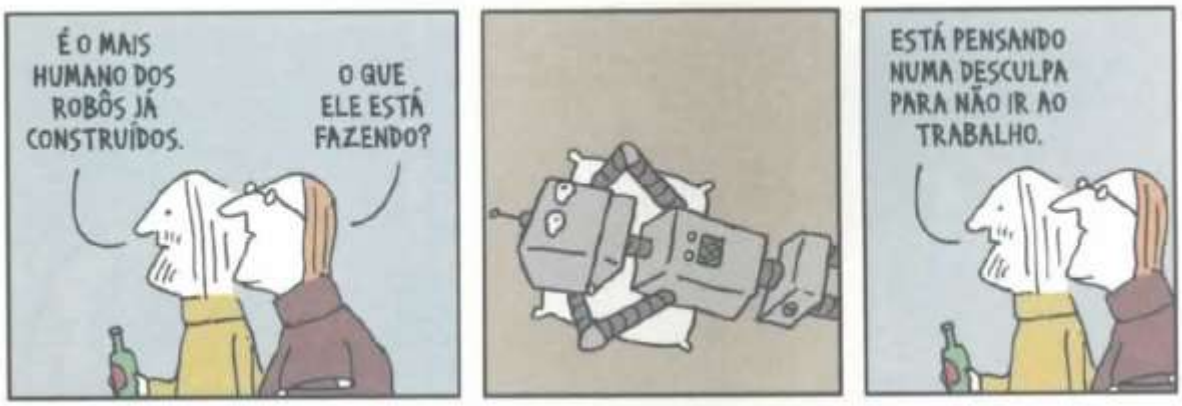
Quadrinhos dos Anos 10, p. 69

Quadrinhos dos Anos 10, p. 70

Quadrinhos dos Anos 10, p. 73

Quadrinhos dos Anos 10, p. 76

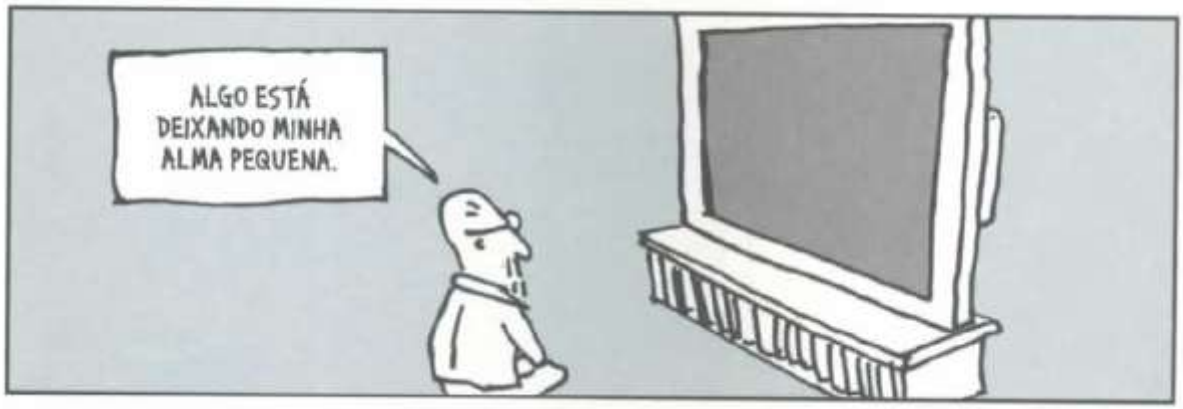
Quadrinhos dos Anos 10, p. 83



Quadrinhos dos Anos 10, p. 86

Quadrinhos dos Anos 10, p. 94

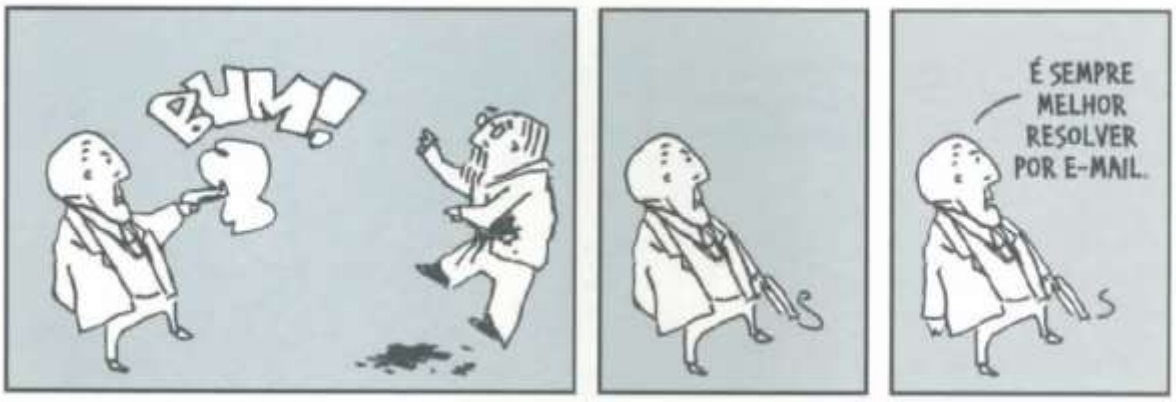
Quadrinhos dos Anos 10, p. 103



Quadrinhos dos Anos 10, p. 110

Quadrinhos dos Anos 10, p. 118

Quadrinhos dos Anos 10, p. 129



Quadrinhos dos Anos 10, p. 134

Quadrinhos dos Anos 10, p. 135

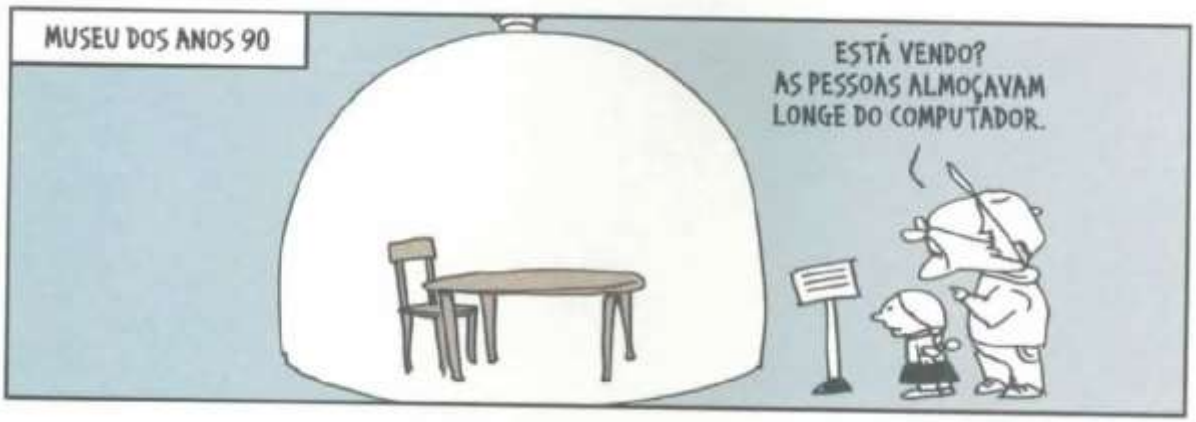
Quadrinhos dos Anos 10, p. 140

Quadrinhos dos Anos 10, p. 141

Quadrinhos dos Anos 10, p. 146

Quadrinhos dos Anos 10, p. 151

Quadrinhos dos Anos 10, p. 154



Quadrinhos dos Anos 10, p. 158

Quadrinhos dos Anos 10, p. 159

Quadrinhos dos Anos 10, p. 160

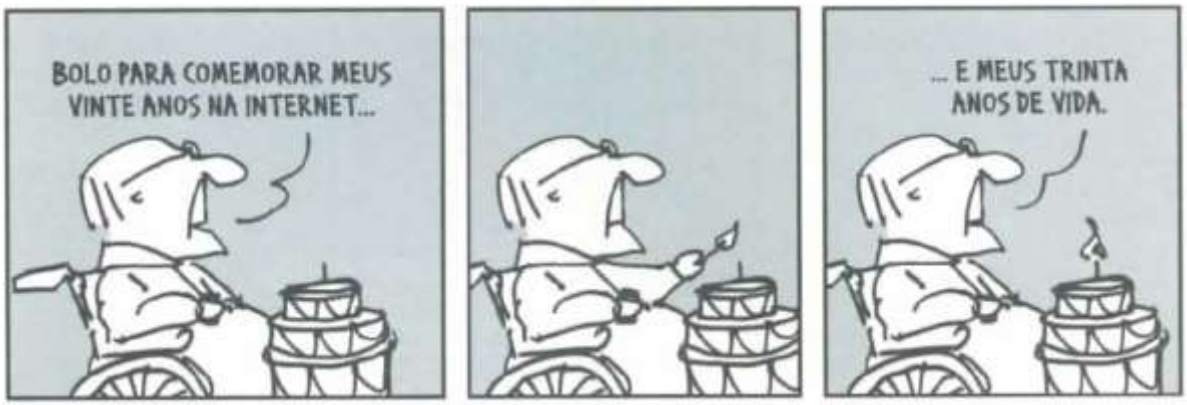
Quadrinhos dos Anos 10, p. 165

Quadrinhos dos Anos 10, p. 169

Quadrinhos dos Anos 10, p. 170

Quadrinhos dos Anos 10, p. 171

Quadrinhos dos Anos 10, p. 175



Quadrinhos dos Anos 10, p. 180

Quadrinhos dos Anos 10, p. 182

Quadrinhos dos Anos 10, p. 191

Quadrinhos dos Anos 10, p. 192

Quadrinhos dos Anos 10, p. 195

Quadrinhos dos Anos 10, p. 198

Quadrinhos dos Anos 10, p. 199

Quadrinhos dos Anos 10, p. 202

Quadrinhos dos Anos 10, p. 203

Quadrinhos dos Anos 10, p. 205

Quadrinhos dos Anos 10, p. 206

Quadrinhos dos Anos 10, p. 2011

Quadrinhos dos Anos 10, p. 213

Quadrinhos dos Anos 10, p. 214

Quadrinhos dos Anos 10, p. 2015

Quadrinhos dos Anos 10, p. 225

Quadrinhos dos Anos 10, p. 228

Quadrinhos dos Anos 10, p. 230

Quadrinhos dos Anos 10, p. 231

Quadrinhos dos Anos 10, p. 233

Quadrinhos dos Anos 10, p. 236

Quadrinhos dos Anos 10, p. 238

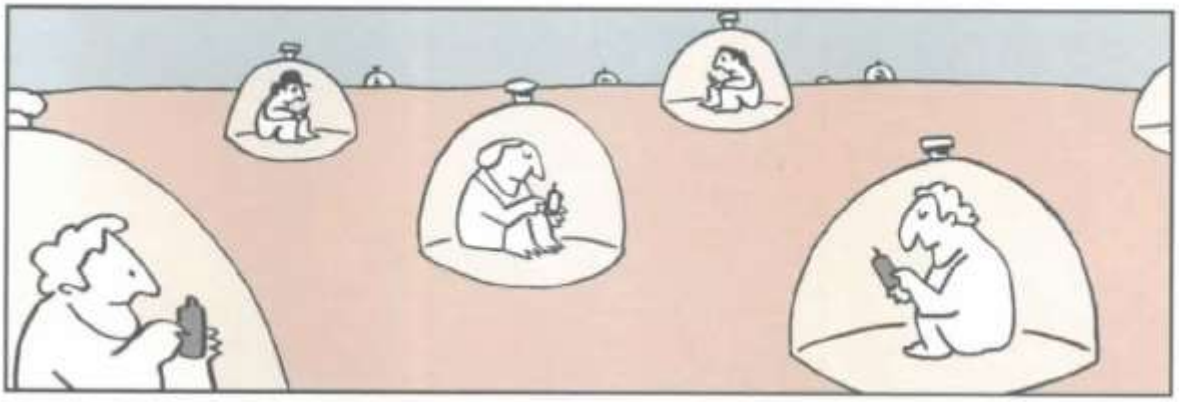
Quadrinhos dos Anos 10, p. 239

Quadrinhos dos Anos 10, p. 241

Quadrinhos dos Anos 10, p. 242

Quadrinhos dos Anos 10, p. 244

Quadrinhos dos Anos 10, p. 248



Quadrinhos dos Anos 10, p. 255

Quadrinhos dos Anos 10, p. 261

Quadrinhos dos Anos 10, p. 262

Quadrinhos dos Anos 10, p. 266

Quadrinhos dos Anos 10, p. 268

Quadrinhos dos Anos 10, p. 270

Quadrinhos dos Anos 10, p. 273

Quadrinhos dos Anos 10, p. 274

Quadrinhos dos Anos 10, p. 275

Quadrinhos dos Anos 10, p. 278

Quadrinhos dos Anos 10, p. 279

Quadrinhos dos Anos 10, p. 283

Quadrinhos dos Anos 10, p. 284

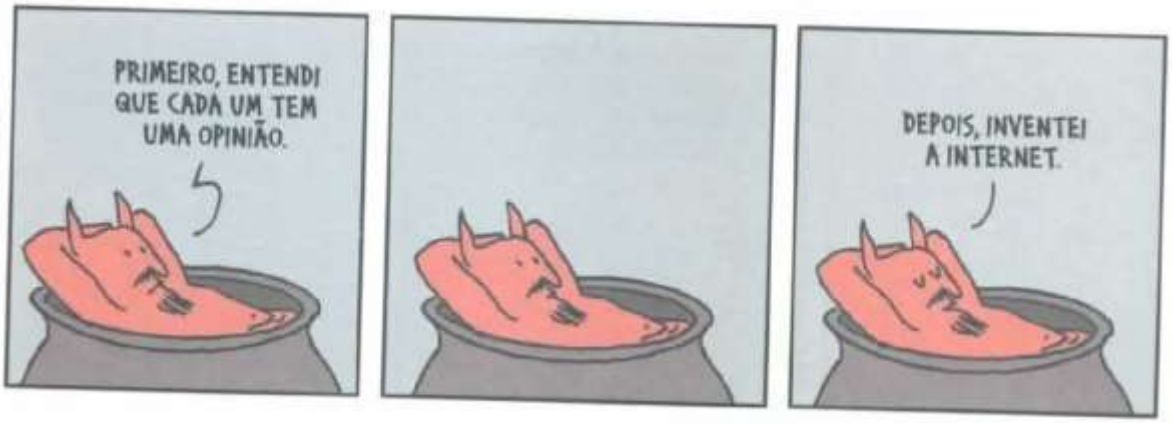
Quadrinhos dos Anos 10, p. 285

Quadrinhos dos Anos 10, p. 288

Quadrinhos dos Anos 10, p. 291

Quadrinhos dos Anos 10, p. 296

Quadrinhos dos Anos 10, p. 297



Quadrinhos dos Anos 10, p. 298

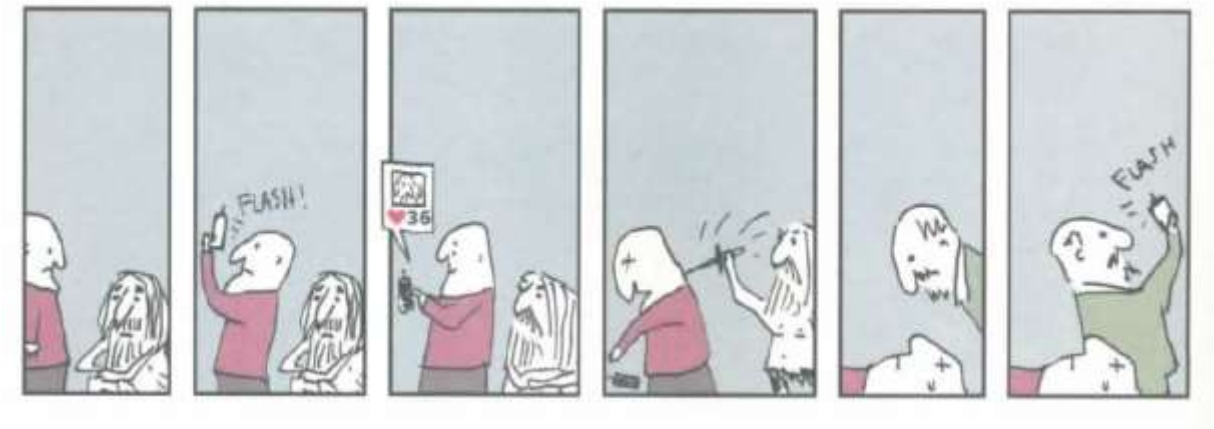
Quadrinhos dos Anos 10, p. 300

Quadrinhos dos Anos 10, p. 302

Quadrinhos dos Anos 10, p. 305

Quadrinhos dos Anos 10, p. 307

Quadrinhos dos Anos 10, p. 308



Quadrinhos dos Anos 10, p. 310

Quadrinhos dos Anos 10, p. 311

Quadrinhos dos Anos 10, p. 312

Quadrinhos dos Anos 10, p. 313