



## Os Processos de Identificação e Representação no Cartum: Análise das Tirinhas de “Memes” da Internet<sup>1</sup>

Larissa Tamborindenguy BECKO<sup>2</sup>

Diego Pereira da MAIA<sup>3</sup>

Mônica PIENIZ<sup>4</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

### Resumo

Este trabalho tem o objetivo de analisar o cartum como um produto midiático que busca a identificação do público-alvo. A questão central desse artigo é expor de que forma as pessoas se encontram representadas por meio desse tipo de desenho. Para tanto, foram utilizados os conceitos de identificação e de representação levantados pelos Estudos Culturais e pela Psicologia Social, bem como os pareceres dos teóricos de quadrinhos. O objeto de estudo abordou, especificamente, as tirinhas de “meme”, representações gráficas de sentimentos pessoais que são aplicadas de forma repetida, conforme a situação escolhida. Na análise, foi possível perceber que a simplificação do cartum facilita o processo de representação.

### Palavras-chave

Cartum; meme; identidade; identificação; representação.

## 1. INTRODUÇÃO

O cartum – desenho humorístico, normalmente, de caráter crítico – está presente na sociedade. Consolidado em jornais e em revistas, o cartum também invadiu a internet. Na web, esse produto midiático atinge as mais diversas esferas, possuindo diferentes temáticas e níveis de criticidade. A onda de charges que se propagou pelos diferentes meios de comunicação se explica pelo caráter de representação; as pessoas se identificam com esses desenhos.

Nesse artigo, pretende-se analisar como a representação está presente no fenômeno de tirinhas “meme” da internet, que são responsáveis pela grande exploração de diferentes situações cotidianas. Para isso, foram selecionadas algumas dessas tirinhas

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Relações Públicas da Fabico-UFRGS, email: [larissa.becko@gmail.com](mailto:larissa.becko@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Relações Públicas da Fabico-UFRGS, email: [diegomaia.rp@gmail.com](mailto:diegomaia.rp@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho, Doutoranda do Curso de Relações Públicas da Fabico-UFRGS, email: [moni.poscom@gmail.com](mailto:moni.poscom@gmail.com)



para serem analisadas de forma a contrapor com os conceitos construídos dentro das áreas de Estudos Culturais e da Psicologia Social.

## **2. Cartum**

Edgar Silveira Franco (2004, p. 23), parafraseando Gazy Andraus, define o cartum como uma “imagem geralmente cômica e universal e matriz da charge”. Segundo o autor, a palavra é originária de *cartoon*, ou seja, cartão, “suporte onde eram feitos os desenhos ingênuos e descompromissados de humor, para serem inseridos nos jornais” (FRANCO, 2004, p. 34).

Scott McCloud (2005) declara que todas as coisas que vivenciamos podem ser categorizadas em dois grupos: o do conceito e o dos sentidos. Nossas identidades, segundo ele, fazem parte do mundo conceitual, porque não podem ser identificadas pelo mundo sensorial. No entanto, os objetos do mundo físico também podem possuir identidades próprias, sendo nossas extensões. Nesse contexto, “ao trocar a aparência do mundo físico pela idéia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos” (MCLOUD, 2005, p. 41).

O desenhista pode representar o mundo externo por meio do realismo tradicional e, por meio do cartum, representar o mundo interno. Todo desenhista acaba utilizando uma pequena dose de cartum, mesmo em trabalhos realistas, pois ele permite um envolvimento maior do público em função da identificação. Para McCloud (2005, p. 42), “já que a identificação do espectador é uma especialidade do cartum, este tem penetrado com facilidade na cultura popular do mundo”. Por isso, o autor considera que o cartum vai além do que parece ser.

O cartum está presente nos diferentes meios de comunicação. Atualmente, os cartuns tomaram conta da internet. Existem sites e blogs espalhados pela rede que surgiram com o único objetivo de publicar cartuns e charges.

## **3. Identidade, Identificação e Representação**

Para Stuart Hall (2003), as sociedades da modernidade tardia são caracterizadas pela “diferença”; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes “posições de sujeito” – isto é, identidades – para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas



são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identificações podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados.

No contexto da pós-modernidade, Hall (2003) afirma que, pelo caráter indefinido que é atribuído à identidade, deveríamos falar em identificações. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. Essa noção compreende a possibilidade de adaptação do indivíduo em diferentes contextos. Silva (2005), utilizando o raciocínio de Hall, afirma que a identificação é o processo pelo qual nos identificamos com os outros, seja pela ausência de uma consciência da diferença ou da separação, seja como resultado de supostas similaridades.

Hall (2003) reconhece que a identidade está profundamente envolvida no processo de representação. Dessa forma, a moldagem e a remoldagem de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação têm efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas. Silva (2005) aponta que a representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: “quem sou eu?”, “o que eu poderia ser?” e “quem eu quero ser?”.

Hall (2003) ainda coloca que todo meio de representação – escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação – deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais. Assim, a narrativa traduz os eventos numa seqüência temporal “começo-meio-fim”; os sistemas visuais de representação traduzem objetos tridimensionais em duas dimensões. Diferentes épocas culturais têm diferentes formas de combinar essas coordenadas espaço-tempo.

Stuart Hall, na obra de Silva (2005), esclarece que as identidades são as posições que o sujeito assume, embora “sabendo”, sempre, que elas são representações, que a representação é sempre construída ao longo de uma “falta”, ao longo de uma divisão, a partir do lugar do Outro e que, assim, elas não podem, nunca, ser ajustadas – idênticas – aos processos de sujeito que são nelas investidos.

A identidade constitui-se dos “papéis” que o indivíduo incorpora socialmente. Ela será diferente de acordo com as situações; o sujeito é múltiplo. Já a identificação ocorre quando esse sujeito percebe a sua identidade frente à alteridade. Nós nos identificamos quando nos deparamos com as diferenças que enxergamos nos outros. A



representação, por sua vez, se dá pelo reconhecimento das identidades culturais pelos meios de comunicação e pelos produtos culturais.

#### **4. Identidade Pessoal e Social**

Dentro dos estudos da Psicologia Social, “a identidade social refere-se a um sentimento de semelhança com (alguns) outros, enquanto a identidade pessoal se refere a um sentimento de diferença em relação a esses mesmo outros” (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, p. 14). Deschamps e Moliner (2009) defendem a ideia de que a identidade social se refere ao fato de que o sujeito se percebe como semelhante aos outros de mesma pertença (o nós), mas ele remete, também, a uma diferença, uma peculiaridade desse nós em relação aos membros de outros grupos ou categorias (o eles).

Para explicar o motivo pelo qual a noção de identidade ocupa um lugar central em psicologia social, Deschamps e Moliner (2009, p.17) se valem do posicionamento de outro autor:

Esta preocupação importante – objeto de debates bem antigos, tanto em matéria filosófica, religiosa ou ideológica, como em matéria de ciências humanas – é simplesmente o conflito entre a afirmação e a necessidade individual e a afirmação e a necessidade coletiva; entre a pesquisa de uma identidade pessoal e a pesquisa de uma identidade coletiva; entre o que possui ao mesmo tempo a diferença individual e a semelhança com os outros; entre a visibilidade social e a conformidade ; numa palavra, entre o indivíduo e o grupo. (CODOL, 1979, p. 424).

Ao tratar de estereótipos, Deschamps e Moliner (2009, p. 33) afirmam que se tratam de simplificações, pois possibilitam definir e caracterizar um grupo, descrever os indivíduos que fazem parte dele de forma rápida e econômica do plano cognitivo. Segundo os autores, “no caso da categorização social, o efeito de assimilação (acentuação das semelhanças percebidas entre os objetos classificados numa mesma categoria) leva à estereotipia, enquanto o efeito de contraste (acentuação das diferenças percebidas entre os objetos classificados em categorias distintas) desemboca num fenômeno de discriminação em relação aos membros de grupos de não pertença (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, p.37).

Um ponto importante na abordagem da Psicologia Social apontada por Deschamps e Moliner (2009) é o fato de que para se conhecer, determinar seu valor,

descrever as atitudes, os indivíduos utilizam outro mecanismo: a comparação com os outros. Essas ideias serão ilustradas nas análises das tirinhas de “memes”.

## 5. “Memes” da internet

Segundo, Gazy Andraus (2005), o termo “meme” foi definido pelo biólogo Richard Dawkins, a partir da palavra grega mimeme, e pode ser entendido como um elemento não físico que se utiliza do cérebro como artefato de replicação. Dessa forma,

um meme é qualquer unidade de imitação e de transmissão cultural, que pode se organizar em memeplexos e influenciar toda a evolução humana (e animal também), propagando-se como imitação. Podem-se incluir as próprias linguagens humanas, as teorias científicas, as ideologias políticas, as crenças, as religiões etc. E até anti-memes podem ser admitidos pelos memes (um exemplo poderia ser a meditação budista buscando um meme que afaste os outros memes incessantes que passeiam nas mentes humanas). (ANDRAUS, 2005, p. 3)

Atualmente, em função da internet, entende-se por meme qualquer idéia, frase ou até imagem que surge na web e que se propaga rapidamente. Com a grande utilização das redes sociais virtuais, os “memes” se tornaram ainda mais comuns. Fenômenos para ilustrar o que é um “meme” não faltam. O “Cala a boca, Galvão!”, evento ocorrido durante a Copa Mundial de 2010 em relação a um narrador de futebol, é um exemplo. Esse “meme” ficou tão conhecido que saiu da esfera da web e também foi mencionada por outros meios de comunicação.

Da mesma forma, surgiram “memes” para representar sentimentos peculiares que passaram a ser utilizados em tirinhas. “Fuuuuuu” (Figura 1), “Forever alone” (Figura 2) e “Poker face” (Figura 3) são exemplos disso. Eles possuem as características apresentadas para o cartum e, por serem atemporais, podem ser usados repetidamente e em diferentes contextos.



Figura 1. Fuuuuuu. Fonte: Minulua.

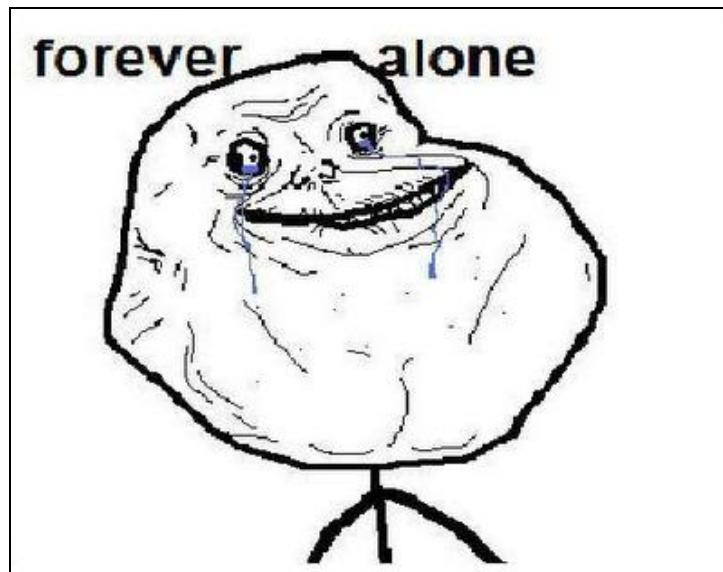


Figura 2. Forever alone. Fonte: Sequelnet.

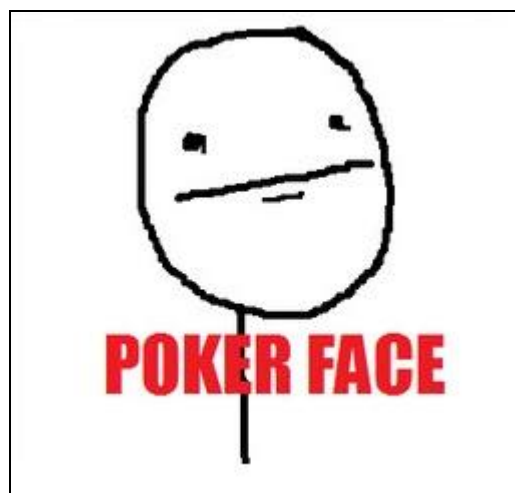


Figura 3. Poker face. Fonte: Feromonios.

Esse tipo de “meme” tem sido utilizado em charges na internet, principalmente, com o objetivo de explorar situações cotidianas. Há vários outros “memes” que, como esses, representam sensações e sentimentos das pessoas. Por meio da repetição, eles são explorados de maneira demasiada. Um mesmo “meme” está presente em diversas tirinhas, espalhadas por inúmeros sites e blogs. A viralização desses elementos já é fator relevante na esfera da web.

## 6. Análise das tirinhas

Para ilustrar como o fenômeno dos “memes” em charges estabelece relação com os conceitos de identidade, identificação e representação, foram selecionadas algumas tirinhas da internet para serem analisadas. Abaixo estão colocados os quadrinhos escolhidos: “o shampoo” (Figura 4), “truques aquáticos” (Figura 5) e “vende-se semacol” (Figura 6). A escolha das tirinhas foi baseada na necessidade de mostrar como os “memes” estão inseridos nessas tirinhas e em que tipo de situações.



Figura 4. O Shampoo. Fonte: <http://www.naointendo.com.br/fotos/o-shampoo>



Figura 5. Truques aquáticos. Fonte: <http://capinaremos.com/page/18/>





Figura 6. Vende-se Semacol. Fonte: <http://capinaremos.com/page/22/>

Os personagens desenhados nessas tirinhas não possuem nenhum grau de realismo, o que facilita na identificação do público com o desenho. O fato de tratar de situações cotidianas também propicia que o público se sinta representado nos quadrinhos. Nesse caso, mesmo que o leitor não vivencie esse tipo de acontecimento, ele vai reconhecer o contexto apresentado. Esse fato pode ser explicado por Deschamps e Moliner (2009, p. 81) quando eles afirmam que “os processos identitários permitem aos indivíduos elaborar e manter conhecimentos a propósito deles mesmos e de outrem, dos diferentes grupos aos quais eles pertencem e com quais eles estão em interação”. O tipo de humor contribui, também, para esse processo, já que se trata de uma situação atemporal, sem relação com personalidades ou fatos reais.

Nas três tirinhas, o desenho simples possibilita o enfoque nas expressões faciais, que irão representar as sensações e os sentimentos dos personagens. Por isso, qualquer pessoa vai ter facilidade em se ver representada por eles. As situações apresentadas são totalmente superficiais e, por isso, obtêm sentido de maneira cômica quando explicitadas por meio do desenho abstrato.



Conforme Deschamps e Moliner (2009, p. 90), “as representações intergrupo se formam e evoluem na interação social. Mas trata-se de uma interação que se desenrola em contextos nos quais as pertencas grupais prevalecem sobre as especificidades individuais. Em outras palavras, deve tratar-se de contextos nos quais os indivíduos se percebem antes de tudo como membros de grupos sociais”. Por isso, os “memes” incorporados às tirinhas facilitam o processo de identificação e de representação, pois acabam consolidando expressões humanas em desenhos simples, que não têm como objetivo alcançar o realismo, a verossimilhança. Eles precisam ser apenas, suficientemente, capazes de representar o ser humano.

Os autores citados acima também afirmam que trabalhos mais recentes sugerem que as representações intergrupos cumprem também uma função explicativa. “Com efeito, pode-se mostrar que elas contêm elementos que os indivíduos reconhecem como sendo capazes de explicar o comportamento de seu grupo ou dos membros de um outro grupo” (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, p. 91). Em função desse processo, as tirinhas de “meme” acabam viralizando na web.

## **7. Considerações finais**

Deschamps e Moliner (2009), utilizando os preceitos de Festinger, declaram que as pessoas sentem necessidade de expor suas opiniões e torná-las válidas. Parafraseando Jodelet, os autores afirmam que as representações sociais são modalidades do pensamento prático dirigidas para a comunicação, a compreensão e o controle do entorno social. “Essa definição sublinha uma finalidade essencial das representações sociais: a comunicação” (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, p. 135).

Os processos de identificação ocorrem por meio dos sistemas de representação. Nesse contexto, a internet constitui um meio no qual são propagados os símbolos e os discursos que constroem as identidades pessoais e sociais. As pessoas procuram ser representadas na web e, quando se sentem atingidas, difundem esses elementos a fim de buscar a identificação de outros indivíduos. Nesse contexto, as representações desempenham um papel básico no sentimento de identidade, já que é a partir delas que os indivíduos apreendem sua diferença e sua semelhança em relação ao outro (DESCHAMPS & MOLINER, 2009, p. 135).

No caso dos “memes”, por meio da consolidação de desenhos abstratos representativos de expressões e sensações humanas, esse processo torna-se claro. Por



possuir características que fogem do padrão realista, a identificação ocorre de forma mais fácil. Segundo McCloud (2005), a amplificação da simplificação, como ocorre no cartum, possibilita que os indivíduos se prendam ao significado essencial. Dessa forma, por meio dos “memes” apresentados nesse trabalho, é possível dizer que se tornaram “memes” em função da cartunização do desenho, para que mais pessoas se sintam representadas por eles. Esse processo não aconteceria com tamanha rapidez se fossem utilizados desenhos realistas.

A análise das tirinhas selecionadas mostra que os processos de representação e de identificação ocorrem naturalmente. Com a internet, ocorreu a amplificação e aceleração desses processos culturais, que são contínuos e intermináveis.

## REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **O Meme nas Histórias em Quadrinhos**. Trabalho apresentado no NP16 - Histórias em Quadrinhos durante o XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, RJ, 05-09, setembro, 2005. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1279-1.pdf>

DESCHAMPS, Jean-Claude; MOLINER, Pascal. **A identidade em Psicologia Social: dos processos identitários às representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2009.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 4ª. Petrópolis: Vozes, 2005.

### Sites acessados:

#### Capinaremos

<http://capinaremos.com/>

Forever alone. **Sequelanet**. Disponível em: <http://www.sequelanet.com.br/2010/09/6-tirinhas-do-forever-alone-em.html>. Acessado em 16 de junho 2011.

#### Ñ.intendo

<http://www.naointendo.com.br/>



Fuuuuuu. **Minulua**. Disponível em: <http://minilua.com/entendendo-caricaturas-famosas-net-1/#>. Acessado em 17 de junho de 2011.

Poker face. **Feromonios**. Disponível em:

<http://feromoniosblog.blogspot.com/2011/02/memes-explicados-poker-face.html>.

Acessado em 16 de junho de 2011.