

Humor e construção de objetos-de-discurso em tiras de quadrinhos



Profa. Dra. Maria da Penha Pereira Lins/
Vanda Maria da Silva Elias/
Rivaldo Capistrano de S. Jr.

Universidade Federal do Espírito Santo

RESUMO: Este trabalho objetiva investigar estratégias utilizadas em processos de referência na construção de objetos-de-discurso em tira de quadrinhos e o papel dessas estratégias na deflagração do humor nesse gênero. O “corpus” da pesquisa é composto por tiras de temática adulta, publicadas no livro “Gatão de Meia Idade” (1995), de autoria de Miguel Paiva. Teoricamente a análise pretendida está fundamentada nos estudos sobre a referência situados no campo da Linguística Textual. Realizado em uma perspectiva interacional, o presente estudo chama a atenção não só para o componente verbal das tiras, mas também para o modo como Paiva gerencia seus personagens, pondo-os a atuarem de modo a romper com as estruturas de expectativas ativadas. É nessa quebra de expectativas que os objetos-de-discurso são retomados e transformados pelos leitores das tiras, resultando no efeito humorístico.

PALAVRAS-CHAVE: humor; referência; tiras de quadrinhos.

ABSTRACT: The aim of this research is to investigate the use of references in comic strips to construct the discourse objects, as well as their role in the construction of humor. The corpus is composed by adult movies, released as “Gatão de meia idade (1995) – Middle-aged hottie” by Miguel Paiva. The study was based on the literature of references within the scope of Textual Linguistics. It not only draws attention to the verbal components of comics, but also for the way Paiva handles the cartoon’s characters, so as to break the expected structures. This violation of expectations results, therefore, in a humorous effect.

KEYWORDS: humor; reference; comics.

Introdução

Neste trabalho, temos por objetivo analisar a construção de objetos-de-discurso no gênero tiras de quadrinhos e averiguar o papel desses objetos na construção do humor nesse gênero textual.

À concepção de referenciação aqui adotada subjaz i) uma noção de língua como atividade sociocognitiva (Marcuschi, 2007); ii) uma concepção de texto que não se reduz à sua materialidade, pois dele são indissociáveis as práticas socioculturais e os processos inter-subjetivos; iii) uma visão de referenciação como processo sociodiscursivo e interacionalmente situado, ancorada em indícios linguísticos e não-linguísticos, haja vista serem os textos eventos multimodais. Nesse sentido, a referenciação é entendida como atividade discursiva (Mondada & Dubois, 2003; Koch, 2002, 2005; Koch & Marcuschi, 1998; Marcuschi, 2001, 2007) e o referente é, segundo essa perspectiva, um objeto-de-discurso, uma construção dinâmica e instável que se (re)configura não só pelas representações semióticas, mas também pelo entorno sociocognitivo-interacional.

Da Referenciação e da construção de objetos-de-discurso: a (re)elaboração sociocognitiva e interativa da realidade

A Linguística Textual (LT), cujas origens remontam à década de 1960, vem ampliando seus objetivos e procedimentos de análise, de acordo com a concepção de texto que norteia suas reflexões e estudos.

Segundo Koch (1997, 2004), na fase inicial da Linguística de Texto, o texto passa a ser visto como uma unidade de linguagem em uso e não mais como uma sequência de frases

isoladas. Nessa abordagem, o problema epistemológico está ligado ao conceito de coesão, o qual se relaciona/imbrica com o de coerência, sendo esses dois elementos importantes fatores para garantir textualidade ao texto. Surgem, no desenvolvimento dos estudos dessa primeira fase, os primeiros passos no estudo do referente, cuja introdução e reativação são responsáveis pelo estabelecimento da coesão/coerência textuais.

Posteriormente, os estudos em Pragmática promoveram o surgimento de perspectivas de abordagem textual para além do enfoque sintático-semântico. Texto é, portanto, um fenômeno que se constrói em determinada situação de interação, envolvendo os usuários e seus objetivos da interação. Trata-se de uma atividade verbal realizada por meio da seleção, sistematização e ordenação de elementos linguísticos, de acordo com os propósitos de dizer de seus usuários, durante a interação comunicativa.

Na década de 80, sob influência dos estudos em Cognição e sem abandonar a visão pragmática, o processamento textual é encarado como resultado de processos mentais, que dizem respeito à mobilização de diferentes conhecimentos representados na memória dos indivíduos.

Posteriormente, questiona-se a separação entre exterioridade e interioridade presente nas ciências cognitivas clássicas, as quais pressupunham uma distinção entre fenômenos mentais e sociais (KOCH, 2008). Busca-se investigar como os conhecimentos estão estruturados na mente do indivíduo e como esses conhecimentos são acionados, reavaliados, modificados para possibilitar a interação.

Desde então, os estudos em Linguística Textual vêm se pautando

por uma concepção sociocognitivo-interacionista da linguagem, ao considerar que fatores intersubjetivos, sociohistóricos-culturais e fatores cognitivos agem simultaneamente. Nesse contexto, ganham especial relevo a descrição e a explicação de fenômenos como referenciação, inferenciação, progressão e organização tópica. A fim de melhor explicar esses fenômenos e de propiciar o avanço do conhecimento, os lingüistas de texto recorrem a uma abordagem multidisciplinar, cujo “objeto central é o texto enquanto processo, enquanto atividade sociocognitivo-interacional de construção de sentidos” (KOCH, 2008, p. 12).

É nesse quadro de uma concepção de língua como atividade sociocognitivo-interativa e socialmente situada que ocorre a substituição da noção de referência à de referenciação, esta entendida como uma atividade discursiva, que desencadeia a (re)construção de objetos-de-discurso.

Como consequência, focaliza-se o referente não como um objeto real, mas como objeto constituído por expressões referenciais que levam em conta os sujeitos, seus conhecimentos, suas visões de mundo, suas experiências em sociedade; afinal, de acordo com Marcuschi (2007), a maneira como dizemos aos outros as coisas é decorrente de nossa atuação discursiva sobre o mundo e de nossa inserção sociocognitiva nele.

Do ponto de vista adotado, constroem-se objetos-de-discurso em práticas culturais em que os sujeitos estão inseridos, com o objetivo de apresentar/introduzir entidades, levando-se em conta o “projeto de dizer”. A seleção de recursos de linguagem, portanto, não é uma mera atividade de designação, rotulação ou

etiquetamento do mundo externo ao texto, mas se constitui num processo que revela como esses sujeitos (re)elaboram realidades e estabelecem suas expectativas e avaliações. Esses objetos constituídos discursivamente são, segundo Koch (2008), dinâmicos, pois se transformam e se reconstróem constantemente no curso da progressão textual.

Se a construção de referentes é uma atividade dinâmica e instável, os sujeitos estão sempre transformando, moldando (recategorizando) objetos de discurso; afinal, no processamento textual, (re)ativam seus conhecimentos prévios, que são mudados, reavaliados e repensados à medida que interagem. Daí, no curso de uma interação, pode ocorrer uma recategorização de um referente, o qual, por conseguinte, contribuirá para um redirecionamento interpretativo.

Essas reflexões evidenciam o fato de que a capacidade cognitiva humana de identificar e classificar entidades do mundo em categorias é fruto de uma ação sociocognitiva e intersubjetiva sobre ele.

Os sujeitos imputam significados às coisas do mundo com base nas práticas socioculturais em que estão inseridos. É por meio da percepção sociocultural, cognitiva (BLIKSTEIN, 2003) que esses sujeitos constroem na e pela linguagem a realidade; esta, concebida como forma de interação, instaura, reforça e reproduz a “fabricação da realidade” e, conseqüentemente, os referentes.

Considerando, ainda, que o processamento e a configuração textual envolvem planejamento de ações e sua realização em material simbólico (verbal e não-verbal), pode-se afirmar que processos interpretativos são gerenciados não só por uma percepção (representações) intermodal, ou seja,

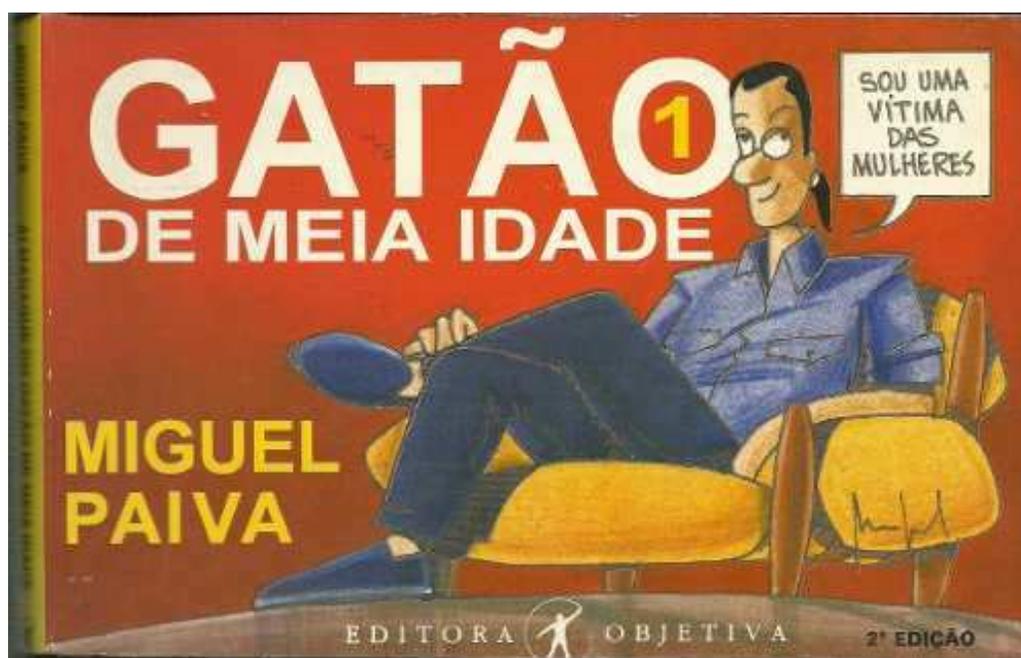
visual, ofativa, sonora, linguística, etc., construída pelos sujeitos, mas também por diferentes sistemas de conhecimentos, que são sociohistórico e discursivamente constituídos.

Portanto, as ações de linguagem extrapolam o linguístico, haja vista serem os textos de natureza plurissemiótica. Tem-se, então, a construção de objetos-de-discurso não só por meio da linguagem verbal, mas também por meio de outros sistemas simbólicos.

Dessa forma, a imagem é uma construção sociocognitiva da realidade. O modo como personagens do mundo real são traçados, nas tiras, traz evidências de como Miguel Paiva, no traçado do personagem-título das tiras aqui analisadas, por meio da imagem, percebe/representa o homem quarentão dos anos 90. O Gatão, personagem-título, com seu cabelo longo, amarrado em rabo de cavalo, as entradas no alto da cabeça, suas camisas largas, que escondem a barriga proeminente, é a encarnação do homem moderno, despojado e sensual e que busca firmar sua identidade masculina.

A ativação de modelos cognitivos e de diversos tipos de conhecimento é uma operação executada cooperativamente sobre o mundo num esforço de construí-lo discursivamente de acordo com os propósitos dos sujeitos (MARCUSCHI, 2007). Essa construção da realidade é representada textualmente, no caso das tiras de quadrinhos, por meio das palavras e das imagens. A própria origem latina da palavra imagem, *imágo* (Cf. Houaiss – dicionário eletrônico), que significa representação, ou seja, aquilo que se representa, que está no lugar de alguma coisa ou pessoa, deixa entrever o trabalho de construção mental entre a percepção e o universo de experiências pessoais e culturais.

Em se tratando, ainda, do processo de referenciação, o emprego de anáforas propicia retomada de conteúdo informacional, o que mobiliza diferentes saberes a fim de se realizar inferências, calculadas por meio de conteúdos linguísticos e não-linguísticos. Esse é o papel das anáforas indiretas que introduzem



(PAIVA, 1995)

novos referentes, ancorados por elementos cotextuais.

Desse modo, a referenciação consiste num conjunto de operações dinâmicas, sociocognitivamente motivadas, quem dizem respeito a diversas formas de introdução, na materialidade textual, de novas entidades ou referentes (Cf. Koch e Elias, 2006 e 2009). Esse papel é desempenhado pelas anáforas linguísticas e visuais.

Do humor

Além dos estudos sobre a referenciação, a análise do nosso *corpus* tem sustentação nos conhecidos estudos sobre o humor.

Bergson (1900) admite que o riso não existe fora do humano, que precisa de eco, o que significa que o humor é um fenômeno social. Nesse sentido, o autor afirma que “o cômico é um gesto social; deve corresponder à exigência da vida comum, deve ter uma significação social”. Isso indica a necessidade de se estudar o humor como um fenômeno que frui num processo interativo entre participantes e, por isso, deve ser visto dentro de uma amplitude de fatores que não somente o lingüístico, principalmente em se tratando de tiras de quadrinhos.

Quando trata da comicidade das palavras, Bergson defende que o fato cômico está na estrutura da frase ou na escolha das palavras, que podem constituir uma idéia absurda, ao se tomar uma expressão em sentido próprio quando era empregado no sentido figurado. Essa colocação se assemelha ao princípio da economia de Freud. Nesse caso, economiza-se a expressão da crítica e a formalização do juízo, que vão poder ser identificados a partir dos implícitos / inferências explicitados por Grice (1975), quando fala da violação

deliberada das máximas do Princípio da Cooperação (PC), o que foi comprovado por Attardo (1992), que explica o processo de inferência: o ouvinte processa o texto, é erradamente conduzido pela violação do PC e reinterpreta a informação dada no texto buscando implicaturas, descobre o humor e reage sorrindo.

O humor, então, é explicado a partir da multiplicidade de interpretação, do duplo sentido, das ambigüidades, ficando a interpretação limitada à semântica dos significados, buscada nas estruturas das frases que compõem as falas dos participantes.

Raskin (1985) vai além de Bergson e Freud, quando estabelece a teoria semântica do humor e afirma que um texto para ser caracterizado de humor precisa atender a duas condições: 1) ser compatível com dois diferentes “scripts” e 2) apresentar oposição entre esses dois scripts. Mas, ainda assim, a análise limita-se ao campo semântico dos “scripts”, cujas ligações em termos de oposição se fazem a partir de regras combinatórias.

Raskin, juntamente com Attardo e Ruch (1993), ao testarem a Teoria Geral do Humor Veral (TGHV), trabalhando com os Recursos de Conhecimento (RC), chamam a atenção para o fato de que a simples superposição de “scripts” não é suficiente para explicar a produção de humor. Os estudiosos alertam para a necessidade de se buscar noções em outras disciplinas para que, juntamente com a Linguística, expliquem o fenômeno da construção do humor.

Em sua teoria da biassociação, Norrick (1986) explica o humor a partir de esquemas em conflito. Trabalha com a noção de “scripts” de Raskin. Para o autor, não basta superpor “frames” ou “scripts” e esclarecer dicotomias; a biassociação se faz num terceiro nível de interpretação.

Esse tipo de raciocínio já era sugerido por Grice, ao explicar a reinterpretação do PC, quando tratou da informação humorística. Norrick, ao tratar do “terceiro nível” de interpretação, acaba por explicar que a resolução do conflito de esquemas está na ambigüidade criada pela polissemia e pela relação de sentido real versus sentido figurado das estruturas dos enunciados.

As noções de Raskin, Attardo, Ruch e Norrick são adequadas e satisfatórias à explicação do humor nas tiras de quadrinhos de algum modo, mas não são suficientes porque não chegam a explicar o movimento dos personagens dentro da interação com vistas à produção dessa ou daquela mensagem para produzir sentido.

As noções de “scripts”, “esquemas”, “cooperação” citadas ajudam, mas não dão conta de explicar o humor nas tiras de Miguel Paiva.

Por isso, recorreremos às noções de enquadres interativos de Tannen e Wallat (1986) em consonância com outras noções, como a de “footing”, de Goffman (1981) e a de pistas de contextualização de Gumperz (1982) para analisar o humor nas tiras de Paiva, visto que propiciam uma abordagem da interação em todos os seus aspectos, possibilitando uma análise não só do linguístico e do não-linguístico, mas também dos movimentos impostos pelo desenrolar da conversação dentro da interação, tendo em vista os cenários, a postura dos personagens, os modelos culturais e a situação social do momento em que a interação é realizada.

Nas tiras de quadrinhos, o humor parece surgir de uma situação que é criada, e o linguístico é consequência dessa situação pragmática criada. Há, então, que se ver como os participantes administram os modelos culturais que têm internalizados e como realizam esses

modelos em termos linguísticos e comportamentais ao atuarem no meio social, agindo sobre os acontecimentos.

Por isso, neste trabalho, optamos por estudar os quadrinhos a partir das noções da Sociolinguística Interacional, cujos pressupostos fornecem meios de buscar explicações em três campos de conhecimento: no linguístico, no social e no cultural. Busca-se, então, compreender as situações discursivas das tiras de Paivasob a luz das noções de estruturas de expectativas, esquemas de conhecimento e enquadres interativos (Tannen & Wallat, 1986), que vão auxiliar no entendimento acerca das pessoas, objetos e cenários do mundo.

Materiais e Métodos

Como dito anteriormente, o “corpus” para realização desta pesquisa é composto por tiras de temática adulta, reunidas e publicadas no livro “Gatão de Meia Idade” (1995), de autoria do cartunista Miguel Paiva.

Perdido diante das transformações que a emancipação feminina causou, o Gatão busca compreender a mulher atual. Suas crises, as angústias e os prazeres são retratados de forma irônica e com muito humor nas tiras de Miguel Paiva.

Nesse sentido, na tentativa de entender o universo feminino e de negar o envelhecimento e a falha no desempenho sexual, o Gatão se vê em situações em que acaba adotando um comportamento verbal e não verbal não esperado pela imagem que ele tenta construir de conquistador viril. Essa mudança de padrão de comportamento é um gatilho para deflagração do humor nas tiras.

Das 271 tiras que compõem a obra, serão selecionadas para análise aquelas em que ocorre a reformulação-reavaliação de conhecimentos

compartilhados e de mundo, o que evidencia ruptura de um frame, importante estratégia para deflagrar o humor, semelhante ao que acontece em piadas. Neste artigo, por uma questão de espaço, somente duas tiras serão analisadas, a título de exemplificação. Verificaremos o papel de objetos-de-discurso, determinados culturalmente e (re)formulados sociocognitivamente nas e pelas interações, na construção de desfecho inesperado.

Resultados Parciais

Nos primeiros quadros, um narrador onisciente situa o clima de sedução. As aspectualizações e os desenhos fazem o leitor ver os vestígios de sedução. As anáforas indiretas, que têm por âncora o sintagma “vestígios de sedução”, orientam o leitor para o desfecho de uma noite de sedução e conquista. Essas anáforas são responsáveis pela ativação e manutenção do *frame* “noite de sedução”. *Frame* pode ser definido como um conjunto de conhecimentos sobre determinado objeto, pessoa, evento, partilhado por um grupo social, podendo ser visto como uma versão prototípica do objeto, pessoa, evento.

Entretanto, no último quadro, na fala da personagem, com a introdução do dêitico discursivo “isso”,

o leitor se dá conta do insucesso do personagem Gatão. O dêitico “isso”, produzido na interatividade do lingüístico com o visual, resgata informações difusas do cotexto e mobiliza os conhecimentos armazenados nos quadros anteriores, provocando, de certa forma, uma ruptura nas estruturas de expectativas geradas anteriormente.

No último quadro, o personagem Gatão, a fim de manter sua imagem de homem viril, atribui à personagem feminina a responsabilidade de seu fracasso sexual. Ele, ao tentar se explicar, busca convencer a personagem feminina da validade de seu posicionamento, pois a culpa não é dele.

Em se tratando das imagens, pode-se constatar, nos três primeiros quadros, o papel dos desenhos na manutenção de um quadro de referência “Noite de sedução”: taça virada, aparelho sonoro e o salto jogado, sugerindo total entrega ao prazer; porém, no último quadro, o desenho do personagem “Gatão” meio desolado, sentado na cama, contribui para construção do quadro de referência “Noite do fracasso”, gerando o humor. O personagem é amparado por sua provável ou potencial namorada, já que ela se refere a ele como “amor”.





Tiras de Miguel Paiva editadas em 1995 na coletânea *Gatão de Meia Idade* número 1

No primeiro quadro, o sintagma “foi ótimo” categoriza como a personagem feminina avalia o envolvimento com o “Gatão de meia idade” e aponta para um quadro de referência inferível a partir da cena: a personagem, depois de transar com ele, está de pé, se aprontando para sair. O comportamento dela não condiz com as estruturas de expectativas geradas pelos esquemas de conhecimento relacionados ao enquadre estereotipado “relação afetiva homem-mulher”. É ela que domina a situação, pois diz que vai embora e não quer envolvimento.

Na fala do Gatão, o encapsulador anafórico “esse texto” retoma a fala da personagem feminina e marca a perplexidade do Gatão, pois é ele que normalmente adotaria um comportamento verbal e não-verbal direto e dominador.

Julgamos importante destacar, ainda, que o sintagma nominal “nossa relação” é usado pela personagem feminina para se referir ao envolvimento físico entre ela e o Gatão, sem qualquer envolvimento afetivo, unilateral. Prova de que os objetos-de-discurso são dinâmicos e construídos mediante as representações dos fatos, passando pelas vivências dos sujeitos, seus universos de crenças, expectativas e valores.

O comportamento não-verbal dos personagens é, também, uma importante estratégia para a construção do sentido. A personagem feminina ganha posição de destaque na tira, pois está em primeiro plano, sugerindo controle da situação. O personagem “Gatão”, por sua vez, aparece de perfil, deitado na cama e com olhar perplexo, o que denota posição de submissão.

Considerações parciais

No campo da Linguística textual, pesquisas vêm apontando para a necessidade de um redimensionamento das análises realizadas sobre o fenômeno da referenciação, a fim de contemplar outras semioses, além do verbal.

Partindo da concepção de que a referenciação envolve trabalho sociocognitivo dos sujeitos sobre o contexto, a construção de objetos-de-discurso se dá via inferência gerada não só por meio de expressões anafóricas, mas também por meio de imagens, os quais servem como âncoras para produção de novos sentidos e de novas referências.

Essas âncoras constituem importante estratégia para deflagar o humor, o qual advém, muitas vezes, da identificação de objetos-de-discurso

que se constroem em torno de uma estrutura de expectativa gerada nos primeiros quadros, mas, ao serem recontextualizados nos quadros seguintes, quebram com essas expectativas.

Referências

ATTARDO, Salvatore. Violation of conversational maxims and cooperations. The case of jokes. *Journal of Pragmatics*. North Holland, 19.

BERGSON, Henri. *O riso*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

BLIKSTEIN, Isidoro. *Kaspar Hauser ou a fabricação da realidade*. São Paulo: Cultrix, 1985.

DIONÍSIO, Ângela Paiva. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (Orgs.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. Palmas e União da Vitória, PR: Kaygangue, 2005.

GOFFMAN, Erving. *Interactional ritual essays on face to face*. New York: Pantheon, 1967.

GUMPERZ, John. *Discourse analysis*. New York: Cambridge, 1982.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. et al. (Orgs.). *Referenciação e discurso*. São Paulo: Contexto, 2005.

_____. *Introdução à linguística textual*. Martins Fontes: 2008.

KOCK & ELIAS. *Ler e escrever: estratégias de produção textual*. São Paulo: Cpn texto, 2009

KOCH, Ingedore & MARCUSCHI, Luiz Antônio. Processos de referenciação na produção discursiva. *Revista DELTA*, vol. 14. São Paulo: 1998, p. 169-190.

KRESS, Gunther; LEITE-GARCÍA, Regina; VAN LEEUWEN, Theo. Semiótica discursiva. In: VAN DIJK, Teun (org.) *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona: Gedisa, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Cognição, linguagem e práticas interacionais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MONDADA, Lorenza; DUBOIS, Daniele. Construção de objetos de discurso e categorização: uma abordagem dos processos de referenciação. In: CAVALCANTE, Mônica Magalhães et al. (Orgs.). *Referenciação*. São Paulo: Contexto, 2003. (Coleção clássicos da lingüística)

NORRICK, Neal R. A frame-theoretical analysis of verbal humor: bisociation as schema conflict. *Semiotica*. Amsterdam: Mouton de Gruyter. 60 – ¾.

PAIVA, Miguel. *Gatão de meia idade*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995, v. 1.

RASKIN, Victor. *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht, Holland: Reidel Publishing Company, 1985.

RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). *Sociolingüística interacional: antropologia, lingüística e sociologia em análise do discurso*. Porto Alegre: AGE, 1998. 🗨️