



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS - ITABAIANA**

EVERTON PEREIRA SANTOS

A LEITURA DA LINGUAGEM HUMORÍSTICA NAS TIRAS DO PESSAN

Itabaiana-SE
2021



EVERTON PEREIRA SANTOS

A LEITURA DA LINGUAGEM HUMORÍSTICA NAS TIRAS DO PESSAN

Dissertação apresentada como requisito para a aquisição do título de Mestre no Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Sergipe – Campus Professor Alberto Carvalho – Itabaiana.

Orientador: Prof. Dr. José Ricardo de Carvalho

Itabaiana-SE
2021

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA PROFESSOR ALBERTO CARVALHO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

S2371 Santos, Everton Pereira

A leitura da linguagem humorística nas Tiras do Pessan / Everton Pereira Santos ; orientação: José Ricardo de Carvalho. – Itabaiana, 2021.

133 f.; il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, 2021.

1. Humor. 2. Quadrinhos. 3. Semântica. I. Carvalho, José Ricardo de. (orient). II. Título.

CDU 741.5:81'3



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras em Rede (PROFLETRAS)
Unidade Itabaiana

Ata da sessão pública de defesa de Trabalho de Conclusão Final (TCF) para obtenção do título de Mestre em Letras, apresentada por **EVERTON PEREIRA SANTOS** em 26 de novembro de 2021.

Aos vinte e seis dias do mês de novembro do ano de dois mil e vinte e um, às catorze horas e meia, por meio de videoconferência, conforme orientações da Portaria Nº 247/2020/GR/UFS e da Resolução Nº 001/2020/Coordenação Nacional PROFLETRAS, reuniram-se a Banca Examinadora do Trabalho de Defesa do mestrando **EVERTON PEREIRA SANTOS** apresentado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras em Rede (PROFLETRAS), Unidade de Itabaiana, constituída pelos professores doutores: José Ricardo Carvalho da Silva, como Presidente da Banca e orientador, Rivaldo Capistrano de Souza Junior (participação a distância), como examinador externo à Instituição, e Denson André Pereira da Silva (participação a distância), como examinador interno ao programa; para analisar e avaliar o Trabalho de Conclusão de Curso (TFC) intitulado: **A LEITURA DA LINGUAGEM HUMORÍSTICA NAS TIRAS DE QUADRINHOS**. O Presidente da Banca deu início ao processo de defesa, apresentando os membros. Em seguida, passou a palavra ao mestrando para que fizesse uma apresentação de sua proposta de trabalho. Logo depois, o presidente passou a palavra aos examinadores para tecerem seus comentários. Terminadas as arguições, foi dada a palavra ao candidato para que comentasse os pontos mais relevantes destacados pelos arguidores e fizesse as observações finais. Em seguida, o presidente comunicou que os Membros da banca fariam uma transmissão paralela para procederem à avaliação final. Após retorno dos avaliadores à videoconferência, o presidente informou que a banca deliberou pela **APROVAÇÃO ?** do Trabalho de Conclusão Final (TFC) de **EVERTON PEREIRA SANTOS** fazendo jus ao título de Mestre em Letras.

Parecer:

A banca considerou que o trabalho está de acordo com as normas do mestrado profissional em Letras, ressaltando o caráter inovador do caderno pedagógico e recomenda-se os ajustes solicitados pela banca.

Nada mais havendo a tratar, O Senhor Presidente encerrou a sessão, da qual eu, Carmen de Almeida Santos Batista, secretária, lavrei a presente ata que, depois de lida e aprovada, será assinada pelos presentes.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras em Rede (PROFLETRAS)
Unidade Itabaiana

36

37

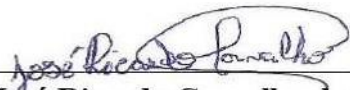
38

39

40

41

42


José Ricardo Carvalho da Silva
Presidente

43

44

Rivaldo Capistrano de Souza Junior (participação a distância)
Examinadora externa à Instituição /UFS

45

46

47

48

49

Denson André Pereira da Silva (participação a distância)
Examinador interna ao programa/UFS

50

AGRADECIMENTOS

Ao Criador, que nessa bagunça cósmica, permitiu que os seres humanos se desenvolvessem e pudessem produzir humor para aliviar suas angústias.

A minha mãe e meu pai por serem corresponsáveis pela minha busca pelo humor para aliviar as angústias supracitadas.

A minha Tia Corina por me colocar num caminho educacional do qual eu nunca saí.

Ao meu orientador, Prof. José Ricardo Carvalho, que viu em mim um potencial latente e me ensinou muito além do que se propôs a ensinar.

A minha namorada Juliana pela parceria, amor e ensinamentos.

Aos colegas da turma 07, com os quais dividi muitas viagens e almoços.

À equipe do Serviço de Ensino Fundamental da Secretaria de Educação do Estado de Sergipe por me desafiar sempre.

À CAPES pelo fomento à pesquisa no Brasil.

A todos aqueles que veem no humor uma rota de fuga.



RESUMO

As tiras de quadrinhos requerem que o sujeito-leitor leia os implícitos que extrapolam os enunciados proferidos. Esse tipo de leitura ocorre quando o leitor compreende os aspectos verbais-imagéticos que geram o efeito de humor em uma situação de interação sociocomunicativa. Observamos, sob âmbito da Linguística Aplicada, que o ensino da leitura de tiras envolve a compreensão dos efeitos de humor desse gênero mobilizados pelo quadrinhista e o papel do leitor em sua construção. Para atingir esse objetivo, utilizamos com princípio teórico-metodológico subsídios da engenharia didática desenvolvidos por Dolz (2016). Diante desses condicionamentos, evidenciamos condições de realização de um processo de transposição didática com o gênero tiras, explorando o funcionamento da linguagem humorística. Para tanto, analisamos tiras de quadrinhos com base nos dispositivos desenvolvidos em três teorias dos estudos linguísticos que contribuem para a leitura do gênero: a Lógica da Conversação (GRICE, 1982) com a noção de implicatura, ou seja, informações implícitas que precisam ser calculadas por outro interlocutor; a Teoria da Incongruência (MORREAL, 1983) com a noção de quebra de expectativas de um padrão social que causam humor; e a Teoria Geral do Humor Verbal (ATTARDO; RASKIN, 1991) com a noção de *scripts*: campos semânticos evocados por uma palavra ou oração e que causam humor quando opostos. Essa pesquisa se propõe, portanto, a analisar a leitura das tiras por meio da retomada dos estudos dessas três teorias com o intuito de apontar possibilidades para a análise de tiras de quadrinhos, contribuindo assim para o desenvolvimento de estratégias de leitura voltadas ao gênero. Além disso, a pesquisa realiza a confecção de um Caderno Pedagógico, explorando as capacidades de linguagem inerentes à construção de sentido na leitura das tiras dotadas de implícitos reconhecidos na dinâmica de interação ocorrida entre os personagens no interior do gênero.

Palavras-chave: Tiras de quadrinhos; Efeitos de humor; Lógica da conversação; Incongruência; Mecanismos semânticos.

ABSTRACT

Comic strips require that the reader is able to read implicits that go beyond utterances. This type of reading occurs when the reader understands the linguistic-imagery aspects that generate humor in a situation of socio-communicative interaction. We observed, under the scope of Applied Linguistics, that the teaching of the reading of comic strips involves understanding the humor effects of the strips mobilized by the comic artist and the reader's role in their construction. In order to achieve this objective, we used theoretical and methodological subsidies from didactic engineering developed by Dolz (2016). In view of these constraints, we evidence conditions for carrying out a didactic transposition process with the genre comic strips, exploring the functioning of humorous language. Therefore, we analyzed comic strips based on devices developed in three theories of linguistic studies that contribute to the reading of the genre: the Logic of Conversation (GRICE, 1982) with the notion of implicature, that is, implicit information that needs to be calculated by another interlocutor; the Incongruence Theory (MORREAL, 1983) with the notion of breaking expectations of a social pattern that cause humor; and the General Theory of Verbal Humor (ATTARDO; RASKIN, 1991) with the notion of scripts: semantic fields evoked by a word or sentence and that cause humor when opposed. This research proposes, therefore, to analyze the reading of comic strips by bringing the studies of these three theories in order to point out possibilities for the analysis of comic strips, thus contributing to the studies of Applied Linguistics. In addition, the research carries out the preparation of a Workbook, exploring the language skills inherent in the construction of meaning in the reading of strips endowed with recognized implicit in the dynamics of interaction that occur between the characters within the genre.

Keywords: Comic Strips, Logic of Conversation, Effects of Humor, Incongruence, Semantic Mechanisms.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Tira do Lítero.....	21
Figura 02: Tira do Lítero.....	22
Figura 03: Tira do Lítero.....	23
Figura 04: Tira do Lítero.....	24
Figura 05: Tira do Jota.....	25
Figura 06: Tira do Jota.....	26
Figura 07: Tira do Jota.....	27
Figura 08: Tira do Jota.....	27
Figura 09: Tira do Jota.....	28
Figura 10: Tira do Pinto.....	29
Figura 11: Visão do alcance da tira.....	30
Figura 12: Modelo de sequência didática de Dolz, Noverraz e Schneuwly.....	41
Figura 13: Tira do Pinto.....	42
Figura 14: Tira do Lítero.....	43
Figura 15: Tira do Pinto.....	46
Figura 16: Esquema de humor gerado por uma implicatura	47
Figura 17: Tira do Pinto.....	48
Figura 18: Tira do Pinto.....	51
Figura 19: Tira do Pinto.....	52
Figura 20: Tira do Pinto.....	53
Figura 21: Tira do Pinto.....	54
Figura 22: Tira do Pinto.....	57
Figura 23: Tira do Pinto.....	58
Figura 24: Tira do Pinto.....	59
Figura 25: Tira do Pinto.....	60
Figura 26: Tira do Pinto.....	61
Figura 27: Tira do Jota.....	63
Figura 28: Tira do Pinto.....	66
Figura 29: Tira do Pinto.....	67

Figura 30: Tira do Pinto.....	68
Figura 31: Tira do Pinto.....	69
Figura 32: Tira do Pinto.....	70
Figura 33: Tira do Lítero.....	71
Figura 34: Tira do Lítero.....	73
Figura 35: Tira do Jota.....	75
Figura 36: Tira do Jota.....	78
Figura 37: Tira do Pinto.....	79
Figura 38: Tira do Lítero.....	81
Figura 39: Capa do Caderno Pedagógico “Minhas tiras de quadrinhos”	83
Figura 40: Proposta de leitura e produção de tiras do Caderno Pedagógico com base no dispositivo das Sequências Didáticas.....	84

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. TIRAS DO PESSAN	20
1.1 Tiras do Lítero	23
1.2 Tiras do Jota	24
1.3 Tiras do Pinto	28
1.4 Estrutura das tiras, escolhas temáticas e publicação	29
2. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO	32
2.1 Procedimentos de análise	34
2.2 Tiras de quadrinhos: o que são, onde estão?	36
2.3 Sequências Didáticas	38
2.4 O chiste como manifestação latente do inconsciente	42
2.5 A Lógica da Conversação nas tiras de quadrinhos	44
2.5.1 Implicaturas convencionais e conversacionais	48
2.5.2 Princípios de Cooperação e Máximas Conversacionais	50
2.5.3 O cálculo das implicaturas e as falhas no Princípio de Cooperação	54
2.5.4 Propriedades das implicaturas conversacionais particularizadas	57
2.6. A Teoria da Incongruência	62
2.7 O estudo dos modelos semânticos em textos humorísticos	65
2.7.1 Bissociação	65
2.7.2 Isotopia e disjunção	66
2.7.3 Teoria do <i>Script</i> Semântico de Humor (SSTH)	72
2.7.4 Teoria Geral do Humor Verbal (GTVH)	73
3. APLICAÇÃO DE ANÁLISE SEMÂNTICO-PRAGMÁTICA EM TIRAS	77
3.1 Análise da primeira tira	77
3.2 Análise da segunda tira	79
3.3 Análise da terceira tira	80
4. CADERNO PEDAGÓGICO	83
4.1 CAPÍTULO 1: O QUE SÃO TIRAS DE QUADRINHOS?	85
4.2 CAPÍTULO 2: A TEORIA DA INCONGRUÊNCIA E OS EFEITOS DE HUMOR	85
4.3 CAPÍTULO 3: PRINCÍPIOS DE COOPERAÇÃO E PRODUÇÃO DE HUMOR	86
4.4 CAPÍTULO 4: TEORIA GERAL DO HUMOR VERBAL	86
4.5 CAPÍTULO 5: TIRAS AUTORAIS	86

CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	90

INTRODUÇÃO

Alguns textos que circulam no mundo social têm enunciados que produzem humor, seja pelo discurso construído de tal forma – ou seja, por *aquilo* que se diz –, seja pela construção linguística de tais enunciados – ou seja, pelo *modo* como se diz. Alguns textos trazem ainda imagens aliadas ao texto verbal e ao modo como a linguagem é construída no decorrer de seus enunciados, o que ajuda a provocar o efeito de humor. A leitura do gênero tiras de quadrinhos, objeto de nossa pesquisa, é um desses textos que promove enunciados que o exploram o não dito em uma construção do verbal e do imagético que promove o humor. Dessa forma, podemos dizer que quem não entendeu o não dito, não entendeu uma piada ou um dito espirituoso de uma tira.

O gênero tiras de quadrinhos, ou apenas tiras, são constituídas de uma linguagem que envolvem onomatopeias, balões, legendas, quadros que fazem marcação temporal, cores, traços que indicam movimento de personagens e objetos, expressões faciais dos personagens, desenhos com planos diferenciados, junto com os enunciados verbais proferidos pelos personagens e, eventualmente, o narrador que conta a história. Esses elementos são combinados para produzir uma narrativa verbal-imagética. Paulo Ramos (2009) define tiras em seu texto *Humor nos quadrinhos*, dizendo que

As tiras cômicas – ou somente tiras – são um texto de humor e necessariamente curto, consequência das limitações do formato. A narrativa pode ser apresentada com ou sem personagens fixos, mas precisa ter um final inesperado, de modo a surpreender o leitor. É nesse desfecho inusitado, provocado por elementos verbais escritos, visuais ou verbo-visuais, que quebra a expectativa na narrativa e provoca o efeito de humor (RAMOS, 2009, p. 198).

Muito embora defina que os quadrinhos têm “elementos verbais escritos, visuais ou verbo-visuais” (RAMOS, 2009, p. 198), minha escolha lexical para o último item foi *verbal-imagéticos* quando me referir à leitura multimodal de texto verbal e imagem. Dessa forma, a leitura desse gênero textual requer do leitor uma leitura conjunta dos elementos linguísticos e dos elementos visuais para que o efeito de humor seja construído.

Além disso, as tiras são exemplos de textos que circulam em esfera sociais populares como o *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, sendo lidas por pessoas de todas as idades que, de forma intuitiva, exploram os implícitos das tiras para compreender o humor. Destacam-se nas redes tiras de autores brasileiros consagrados, como Carlos Ruas, criador de *Um Sábado Qualquer* e Alexandre Beck, criador de *Armandinho*.

Também são muito divulgadas tiras originais e releituras de *Mafalda* do autor argentino Quino e *Calvin e Haroldo* do autor americano Bill Watterson.

Optamos como corpus de análise dessa pesquisa as tiras produzidas por mim, denominadas Tiras do Pessan, com finalidade de entretenimento dos leitores e o desenvolvimento de uma proposta didática leitura desse gênero. Por esse caminho, a pesquisa analisa os recursos dos usos da linguagem a partir dos estudos sobre o funcionamento do implícito e da ironia em representações verbais-imagéticas na forma de tiras. Para tanto, analiso procedimentos fundamentados em três abordagens teóricas que tomam como ponto de partida as premissas assumidas pela Pragmática.

Com a preocupação de promover uma proposta vinculada aos estudos da Linguística Aplicada, resalto nesse trabalho interdisciplinar as contribuições dos estudos da Pragmática com Grice (1982) no seu texto *Lógica e Conversação*, o qual versa sobre as implicaturas causadas pelo rompimento de princípios conversacionais inerentes às conversações; da Teoria da Incongruência (MORREAL, 1983) que explica que a quebra de expectativa dos padrões sociais pode gerar humor; e dos postulados da Teoria Geral do Humor Verbal (ATTARDO; RASKIN, 1991), que trazem a noção de *script* (uma quantidade de informações lexicais evocada por uma palavra ou oração) e cuja oposição pode também gerar humor numa tira. Essas teorias dão orientação sobre a proposta de uma análise interdisciplinar com o objetivo de mostrar aos professores como ensinar, de modo sequenciado e por meio de uma proposta de leitura e posterior produção de tiras, como ler os implícitos das tiras de quadrinhos e, assim, entender o efeito de humor criado nelas.

A habilidade de entender os efeitos de sentido em um texto já são previstas, por exemplo, no Currículo de Sergipe, mais especificamente na habilidade (EF69LP05):

Inferir e justificar em textos multissemióticos – tirinhas, charges, memes, *gifs* etc. – o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação etc. de preferência em jornais e revistas locais e/ou digitais (SERGIPE, p. 317, 2020)

No entanto, nota-se que, apesar do amplo acesso do gênero tira e do trabalho em salas de aula de Língua Portuguesa no desenvolvimento da habilidade, a leitura dos implícitos de seus enunciados por estudantes do ensino fundamental não avança e os resultados em avaliações de larga escala indicam que os estudantes interpretam esses

textos de forma superficial sem apresentar reflexões sobre os usos da linguagem. Conforme o último relatório do Brasil do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA) de 2018, uma das hipóteses levantadas para incompreensão das tiras é domínio restrito da capacidade de reconhecer implícitos e ironias na leitura de tiras.

Desse modo, o objetivo principal dessa pesquisa é a compreensão dos efeitos humorísticos em tiras a partir dos elementos textuais que constroem o humor durante a leitura desse gênero e o posterior ensino dessa leitura a estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. Tais elementos são a engrenagem que, combinadas à construção verbal-imagética numa tira, merecem um estudo aprofundado, uma vez que entender como esses mecanismos atuam em prol da criação do humor fará com que seja possível construir um modelo de ensino de leitura dos implícitos de forma sequenciada para estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental. Portanto, essa pesquisa se compromete a entender, entre outras características, os jogos de linguagem que exploram ambiguidades, o duplo sentido, as metáforas, as hipérboles e os trocadilhos utilizados para gerar o efeito de humor.

Além disso, dentro de alguns dos objetivos específicos dessa pesquisa, temos:

- Compreender alguns aspectos linguísticos que ajudam a criar o efeito de humor nas tiras;
- Analisar tiras a partir de um viés semântico-pragmático para demonstrar os efeitos de humor ali presentes; e
- Elaborar de um Caderno Pedagógico para instrumentalizar o professor que deseje desenvolver as habilidades de leitura inferencial por meio de tiras de quadrinhos em estudantes de 8º e 9º ano do Ensino Fundamental.

Um dos principais aspectos linguísticos presente em tiras de quadrinho é o jogo de linguagem, o qual ajuda a criar na mente do leitor campos semânticos que, ao serem confrontados ou opostos, geram humor, já que quebram com uma expectativa esperada. Ao presenciar essa oposição de campos semânticos, o leitor às vezes precisa voltar ao começo do texto, promovendo uma da leitura reticular. Essa nova leitura poderá ajudar o leitor a entender os implícitos do texto.

Entender tais implícitos é o que ajudará o estudante a melhorar sua capacidade de inferir e reconhecer subentendidos. Os estudos de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)

provam que sequenciar o ensino de um gênero permite que o estudante, primeiramente, demonstre as habilidades linguísticas e discursivas que já domina em tal gênero. Em segundo plano, é nesse sequenciamento que outras habilidades específicas de um gênero em questão podem ser ensinadas. Além disso, como sugestão, a produção do gênero estudado dará aos estudantes a chance de colocar em prática algumas das novas habilidades desenvolvidas.

A escolha de se trabalhar tiras nessa pesquisa como Objeto de Aprendizagem vem de uma preferência pessoal, visto que, além de ter aprendido a ler com o auxílio de quadrinhos em minha infância, sempre tive interesse por tiras desde que percebi a sua presença nos livros didáticos traziam tiras como suporte textual. No início de minha carreira profissional, usei tiras para trabalhar aspectos gramaticais em sala de aula, ainda dentro de um modelo conteudista, sem emparelhamento com os estudos sobre gêneros textuais ou sequências didáticas. Um equívoco, é claro, mas minha paixão pelo gênero em si me motivou a duas tarefas: a de estudar tiras e a de criar as minhas próprias. A elaboração do gênero veio antes, ainda em 2008, com as Tiras do Lítero, depois publicadas no Jornal Cinform¹ por 3 anos. Após adentrar o mestrado profissional em letras, resolvi que uniria minha paixão ao meu labor, aliado à expertise com tecnologias digitais para criar um instrumento que facilitasse ao professor o ensino do gênero textual tira.

O Caderno produzido a partir das acepções dessa dissertação trará três teorias principais que subsidiarão o estudo do efeito de humor em tiras: Lógica da Conversação (GRICE, 1982), Teoria da Incongruência (MORREAL, 1983) e Teoria Geral do Humor Verbal (ATTARDO; RASKIN, 1991). O objetivo, como já citado, é fazer com que os estudantes aprendam a ler implícitos em tiras a partir do entendimento de tais mecanismos linguísticos utilizados para a criação dos efeitos humorísticos, além de desenvolverem suas capacidades de linguagem para que elaborem suas próprias tiras posteriormente.

As tiras trabalhadas no decorrer dessa pesquisa e no Caderno são de autoria própria, e fazem parte de três séries das Tiras do Pessan: Tiras do Lítero, Tiras do Jota e Tiras do Pinto. Essas tiras, como já pontuado anteriormente, fazem parte do universo de tiras criadas por mim. Todas as tiras desse texto e do Caderno Pedagógico foram

¹ Jornal sergipano fundado em 1982. Disponível em: <http://www.periodicos.usp.br/anagrama/article/view/46358>. Acesso em: 08 mai. 2020.

confeccionadas a partir da leitura das três teorias dos estudos linguísticos que contribuem para a leitura desse gênero.

No meu caso específico, resolvi aplicar tais teorias às tiras, unindo textos verbais e imagens, criando assim *piadas verbais-imagéticas*. Como a leitura de tais textos requer do leitor um olhar mais atento em busca dos implícitos ali postos, o Caderno Pedagógico trará a estruturação do ensino da leitura de tiras de modo sequenciado. Os cursos de mestrados profissionais em letras são pioneiros no sentido de formar profissionais que entendem o sequenciamento do ensino de um gênero textual enquanto processo necessário para que as características discursivas e linguísticas sejam assimiladas de maneira mais palpável, tomando o professor como construtor de uma prática de ensino reflexiva e autoral.

Sob essa perspectiva, adotei princípios teórico-metodológicos assumidos pelos postulados da engenharia didática (DOLZ, 2016). Essa abordagem metodológica prevê reflexões sobre o processo de transposição didática e a construção de materiais pedagógicos. O pesquisador atua como um engenheiro que precisa pensar as bases epistemológicas que coordenam as práticas de ensino e atua de forma estruturante dos materiais didáticos. Dessa forma, a engenharia investiga, analisa avaliando procedimentos decorrentes do saber científico, dos saberes de referência determinados pelas secretarias de educação e as práticas dos professores. A engenharia assume um papel propositivo, promovendo a inovação de materiais e procedimentos didáticos com base nas teorias evocadas e desenvolvidas no campo científico e nos documentos oficiais que determinam os conteúdos a serem ensinados nas escolas.

Essa pesquisa está, portanto, organizada da seguinte maneira: no primeiro capítulo exploro o universo temático e os personagens das Tiras do Pessan e suas séries. Esse capítulo servirá para que o leitor se habitue com as características pessoais de cada personagem e entenda como foi a criação de cada série.

No segundo capítulo, intitulado referencial teórico-metodológico, trago os procedimentos de análise pela visão da Linguística Aplicada para a leitura das tiras de quadrinhos a começar pelas contribuições da engenharia didática discutidos por Joaquim Dolz (2016), o qual apresenta o professor-pesquisador como um engenheiro, responsável pela confecção de materiais pedagógicos com o intuito de resolver um problema ligado ao aprendizado; dos postulados de Bakhtin (2016) com a definição do que é gênero do

discurso; e a visão de Carvalho (2007) sobre o gênero tira de quadrinho. Também exploro os estudos relacionados a sequências didáticas, trazidas por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), e a noção de chiste trazida por Freud (1996).

Ainda nesse capítulo discuto, primeiramente, aspectos da Lógica da Conversação trazidas por Paul Grice (1982), na qual o autor trabalha a noção de *implicatura*, sendo esta uma informação veiculada pelo não dito em um enunciado a fim de subsidiar análise das interações nas conversas entre os personagens das tiras. Em seguida, discuto a noção de Incongruência com John Morreal (1983) e como esse fenômeno explica porque rimos de situações que quebram com um padrão social. Posteriormente, a partir das discussões de Attardo (1994), entendo como alguns mecanismos semânticos podem explicar o humor a partir da dicotomia entre duas palavras ou orações que criam campos semânticos opostos delimitados por meio de um gatilho, o qual o autor considera ser a palavra, numa narrativa, que cria a possibilidade de dupla leitura e que terá, posteriormente, um elemento denominado disjuntor que permite que o texto seja lido de uma nova maneira. No capítulo seguinte, faço análises verbais-imagéticas das tiras das séries elaboradas para essa pesquisa.

Ao final desse processo reflexivo, apresento um Caderno Pedagógico com uma proposta didática de leitura e posterior produção de tiras com base na engenharia didática e, conseqüentemente, na transposição e sequência didática. Nesse caderno é possível encontrar 5 capítulos com as principais teorias trabalhadas nessa pesquisa e atividades para os estudantes aprendam a ler os efeitos de humor presentes nas tiras e, posteriormente, produzam suas próprias tiras de quadrinhos à medida em que desenvolvem suas capacidades de linguagem.

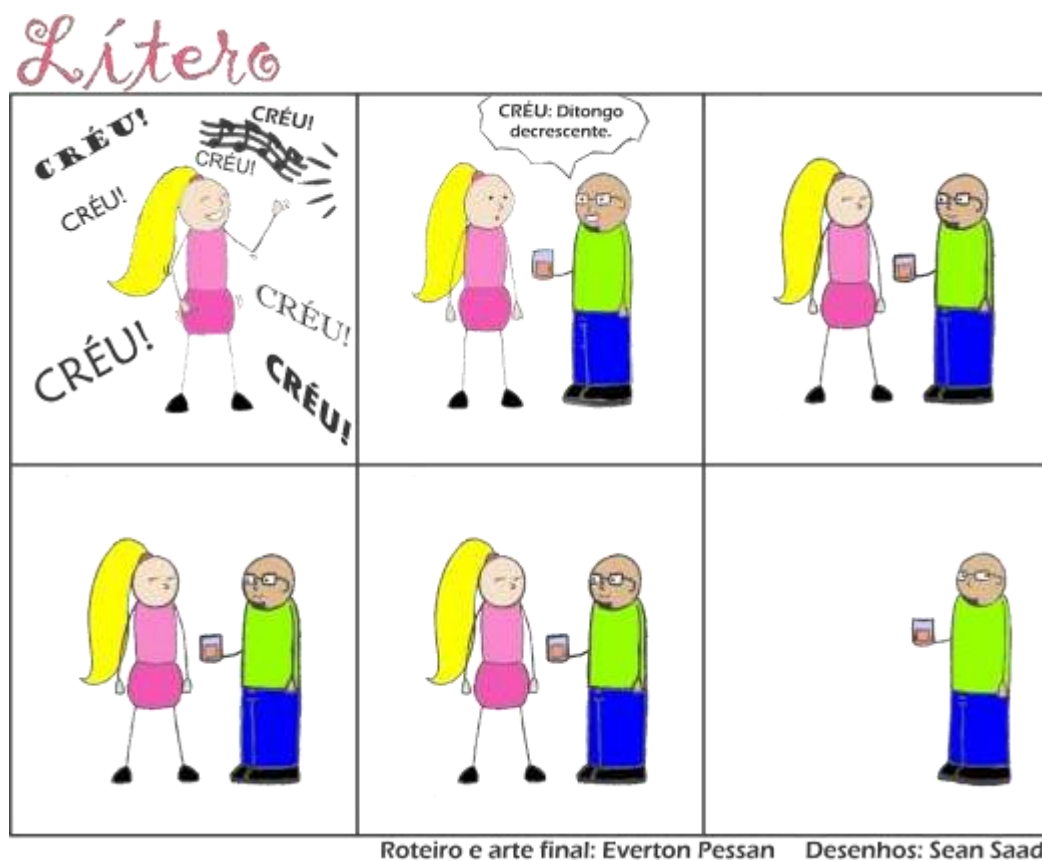
1. TIRAS DO PESSAN

Muito antes de entender o que era uma tira de quadrinho, eu lia tiras nos livros de português da minha prima mais velha por curiosidade e diversão. Muito embora não entendesse o efeito de humor de todas elas, eu me divertia tentando reproduzir as minhas próprias. A primeira tira que me chamou atenção e que guardo na memória até hoje era cheia de onomatopeias: no primeiro quadro uma senhora com um nariz enorme buzina seu carro “BIIII!” e dizia “Esse é meu novo carro”, dirigindo-se a seu cachorro. No segundo quadro, acelerava seu carro “VRUUMM!!” enquanto saía do quadro e seu cachorro dizia “Prazer em conhece-lo, BI VRUM!”. No último quadro, com elementos visuais que lembram uma explosão, uma nova onomatopeia “CRASSHH!!”, indicando que a mulher batera o carro, enquanto seu cachorro dizia “Desculpe, não tinha entendido seu último nome, BI VRUM CRASH!”. Li essa tira aos 6 anos de idade e nunca mais a vi em outro livro, mas a disposição dos quadros, as onomatopeias e o fato de a senhora conversar com seu cachorro nunca me saíram da cabeça.

Poucos anos depois, na TV, eu me encantei com o *Doug Funny*, um desenho animado estadunidense criado por Jim Jinking em 1991 com traços fáceis de copiar. Nasceu ali meu primeiro personagem: o Homem-Besouro. Besouro porque era um animal fácil de desenhar e Homem porque ele se transformava em super-herói ao apertar um sinal em forma de besouro em sua barriga. O personagem era idêntico a *Doug Funny* e as aventuras eram as mais variadas possíveis.

Mesmo com toda a boa vontade do mundo, eu nunca consegui desenhar à mão livre. Li tiras e quadrinhos durante toda a adolescência e vida adulta. Ao chegar na universidade, com a ajuda do amigo Sean Saad, criamos o Lítero: um personagem nerd que tinha dificuldade de interagir com as garotas. Comecei a assinar as tiras oficialmente como Everton Pessan para misturar meus dois sobrenomes: Pereira e Santos. Eu escrevia a narrativa, a gente discutia algumas mudanças, ele desenhava numa folha de papel, eu levava pra casa, digitalizava e finalizava com as cores e a diagramação. Era um trabalho árduo, mas era nossa maneira de fazer arte. A seguir nossa primeira tira, feita conjuntamente, com meu roteiro e desenhos do amigo Sean.

Figura 01 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2009).

À época eu estagiava como professor de português no Instituto Luciano Barreto Júnior, em Aracaju-Sergipe, e mostrei essa tira aos meus estudantes. Disse que a fizera especialmente para a aula daquele dia: classificação de ditongos. A ideia do personagem veio das tiras do *Cianeto e Felicidade*, *webtiras*² dos autores americanos Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin e Dave McElfatrick, cujos personagens eram desenhados sem muitos detalhes, com braços e pernas representados apenas por traços simples. A turma adorou a ideia de a tira ter um personagem que se parecia comigo, então eu e Sean decidimos fazer mais algumas. O próprio Sean ganhou um personagem com o nome de Antônimo que participou de algumas aventuras.

As tiras continuavam a ser feitas e utilizadas em sala de aula, como forma de experimentação. Quando nos formamos em 2009, Sean e eu perdemos o contato diário, e eu resolvi me aventurar ao desenhar o personagem agora com vetores de um programa de

² Tiras de quadrinhos publicadas exclusivamente em plataformas *online*.

computador de edição de imagens, o *Coreldraw*. O resultado foi um personagem com traços mais computadorizados, mas eu tinha a liberdade de criar a narrativa enquanto vetorizava meu personagem à vontade para atender à narração feita. Nessa mesma época comecei a publicar as tiras, a convite, no Jornal Cinform por 3 anos, até 2013. A seguir a primeira tira publicada no jornal.

Figura 02 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2010).

Lítero agora exploraria as dualidades semânticas que causavam confusão nos diálogos entre os personagens. Não havia personagens secundários, apenas o rapaz promovendo preconceito linguístico com aqueles que se desviavam veementemente do padrão culto da língua, além de interagir com temas do dia a dia, como *reality shows*, política e demais assuntos noticiados diariamente. Essa necessidade de explorar outros temas se deu por causa da frequência com que as tiras saíam no jornal, já que toda quarta-feira era necessário enviar uma tira para ser publicada na segunda-feira subsequente. Além disso, os leitores talvez preferissem ler tiras sobre assuntos do cotidiano ao invés de alguém investigando os desvios de padrão da língua. Todas as tiras desses 3 anos podem ser encontradas no *blog* que servia de repositório³.

Ainda durante os 3 anos em que publiquei no Cinform, eu me propus, ainda sem aprender a desenhar à mão livre, a criar outros personagens com temáticas diferentes. Os primeiros personagens foram os Amorfos: criaturas sem forma humanas cujo tema principal era o relacionamento de um casal. Também foi criado o Roque: um metalheiro que interagia com seu amigo Bola em shows de rock ou situações que envolviam o estilo

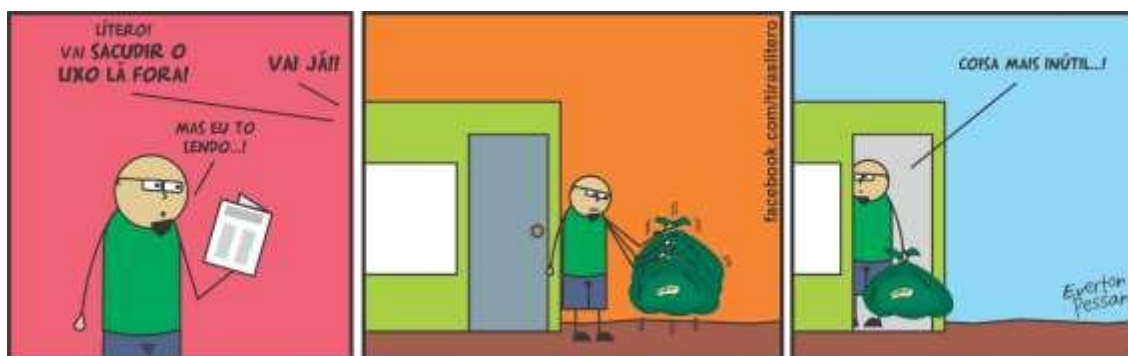
³ Disponível em: <http://tiraslitero.blogspot.com/>. Acesso em 15 out. 2021.

musical. No entanto, o pequeno sucesso do Lítero foi o que me permitiu criar mais tiras cujo tema central ainda era as nuances da ambiguidade que a língua portuguesa permitia. Ainda nessa época foi criado uma variação do Lítero: o Literinho, que contaria as histórias do personagem quando criança.

1.1 Tiras do Lítero

Para começar, Lítero (Figuras 01, 02 e 03) não apenas é meu alter ego, como é minha imagem e semelhança. Não foi por questão de vaidade, mas era mais fácil desenhar um personagem sem cabelo. O personagem explora, entre outras coisas, a ambiguidade causada pela polissemia de algumas palavras. Vejamos como isso ocorre na tira a seguir.

Figura 03 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2013).

Nessa tira percebemos como a expressão “sacudir o lixo”, muito utilizada no nordeste brasileiro, tem a conotação de “jogar o lixo”. No entanto, com o intuito de explorar a possibilidade de polissemia da expressão, Lítero resolve agir de modo denotativo, ou seja, literalmente sacudir o lixo e voltar para casa com ele. Essa característica é presente em muitas tiras dessa série.

Um outro personagem dessa série é o Literinho, o mesmo personagem agora criança, e que também se aproveita das ambiguidades evocadas pelas palavras ou orações para fazer piadas em seus diálogos com os demais personagens. No caso específico desse personagem, as piadas tendem a ser mais inocentes e envolver a linguagem da criança *versus* a linguagem dos adultos no sentido de que a criança ainda desconhece algumas palavras ou expressões usadas pelos mais velhos. Por essa razão, muitos dos enunciados

do Literinho refletem sua visão acerca daquilo dito a ele, ou daquilo que ele acha ser correto.

Figura 04 – Tira do Litero.



Fonte: Autoria própria (2013).

Nessa tira nós percebemos como o Literinho (Figura 04) explora o recurso linguístico a partir do verbo “sonhar” e da possibilidade de outras palavras também terem conjugação, como é bem comum entre os aprendentes de uma língua. No caso específico dessa tira, para tentar explicar à sua mãe que estava tendo um pesadelo, Literinho diz que estava “pesadelando”, criando assim um enunciado chistoso.

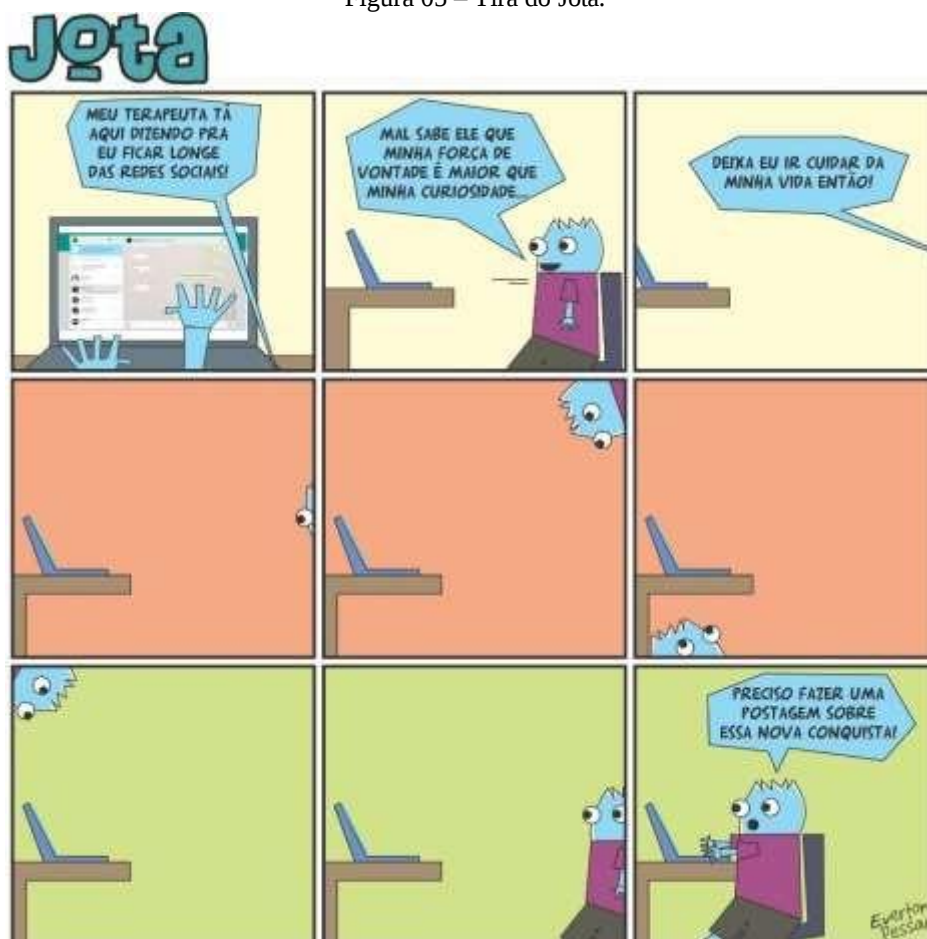
Com o intuito de ter um personagem ainda mais próximo ao cotidiano dos meus estudantes, criei um personagem cujo tema principal são as interações dele e dos demais personagens secundários com o mundo virtual. Dessa forma, pude explorar o humor oriundo do mau uso da Internet ou das situações que os *chats on-line* e as falhas na comunicação mediada por tecnologias nos fazem passar. Vejamos a seguir os personagens das Tiras do Jota.

1.2 Tiras do Jota

Os personagens dessa série são: Jota (Figura 05), Susie (Figura 06), Miguel (figura 07), Duquesa (Figura 08) e Otaviano (Figura 09), além de personagens secundários que aparecem em algumas tiras só para dar suporte, como os pais ou professores dos personagens. Jota, personagem principal dessa série, é um adolescente que, embora utilize e entenda muito de redes sociais, é cético quanto à sua utilização e tem como meta de vida se afastar dela e retomar as interações *tetê-à-tête*, muito embora caia nas tentações do uso da rede de vez em quando. Além disso, Jota está sempre atento às armadilhas que

a web proporciona, como *fake news*, tempo em demasia *on-line*, o afastamento que a rede pode causar no contato real com as pessoas, dentre outras.

Figura 05 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

Nessa tira temos o garoto dizendo que seu terapeuta sugeriu que ele passasse menos tempo em redes sociais. Ele concorda, mas vemos nos quadros posteriores que ele não resiste à tentação e acha um jeito de bisbilhotar seu computador que ficou, propositadamente, aberto. No penúltimo quadro ele volta a se aproximar do computador e, por fim, passados poucos segundos, resolve postar sua nova conquista, voltando às redes sociais.

Jota possui dois antagonistas, que embora opostos ao personagem principal, são opostos entre si no sentido de um ter mais recursos e, assim, mais tempo *on-line*. Susie é prima do Jota e está sempre conectada. Por passar muito tempo na rede, ela leva mais em

consideração as interações via *web* do que as da vida real e, por isso, acaba transpondo para os diálogos da vida real coisas que só diria enquanto estivesse conectada.

Figura 06 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

Nessa tira temos a interação dos dois personagens e a primeira fala de Susie tem a personagem indagando seu amigo sobre uma possível remoção dela de sua rede social. Ao responder que eles pouco se comunicam na rede e na vida real, Susie tenta se lembrar das conversas que teve com Jota. Como não consegue, ela abandona a conversa e diz que vai procurar o histórico de conversa da vida real.

Já Miguel, melhor amigo do Jota, embora leve em consideração as relações que mantém com as redes sociais, dispõe de menos recursos que o amigo. Isso o leva a ser considerado, por exemplo, menos letrado digital, o que acarreta no fato de acreditar muito mais facilmente em *fake news*. Outro fator que o caracteriza, levando-se em consideração os poucos recursos para acessar a *web*, é que em tempos de aula à distância, o garoto não possui acesso suficiente aos conteúdos *on-line*.

Figura 07 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

Essa tira retrata bem a dificuldade que Miguel tem com os recursos midiáticos. Quando Jota explica que os garotos têm tarefas on-line para realizarem, Miguel diz que não há preocupação, pois ele domina essa tecnologia. No entanto, no último quadro, quando tenta acessar as atividades, Miguel não sabe nem do que se trata a palavra *login* que dará acesso às atividades que precisa realizar.

Duquesa é a gata de estimação de Susie e, por se tratar de um animal, não se comunica com os demais personagens através de fala, mas apenas de pensamento, o que não cria um diálogo em si, mas apenas uma reação à fala dos demais personagens. No entanto, comunica-se via redes sociais com seu amigo Otaviano, um cachorrinho, animal de estimação do Jota.

Figura 08 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

Nessa tira vemos a interação de Duquesa com a tecnologia. Ela é um gato que mantém um *cat-blog* e escreve sua reação sobre os humanos. Além disso, por meio de *chats*, Duquesa conversa com Otaviano todos os dias. Os dois animais se falam por intermédio do computador esquecido aberto por seus donos e discutem, entre o cotidiano de um *pet*, aspectos da sua vida social na *web*, como resultados de site de paquera *pet*, dentre outras coisas.

Figura 09 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

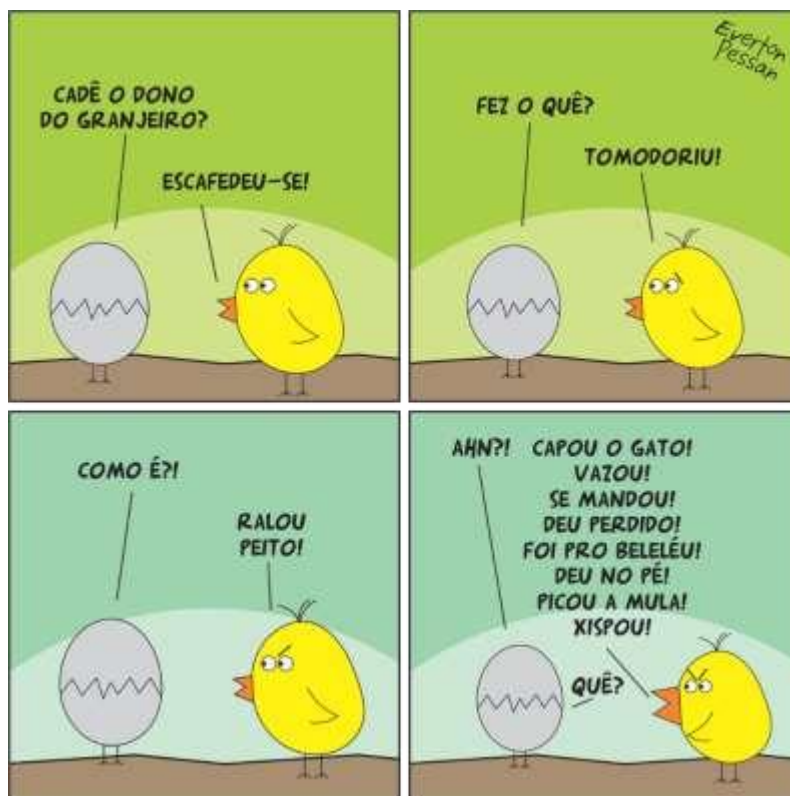
Nessa tira Duquesa e Otaviano conversam sobre os resultados do site de paquera que o cachorrinho utilizou. Assim como na vida real, Duquesa é um gato com comentários ardilosos, o que remete um pouco às características de Garfield, enquanto que Otaviano é um animal mais bobalhão e sempre está sendo passado para trás por Duquesa e por Jota.

1.3 Tiras do Pinto

Já no mestrado, resolvi explorar um pouco mais outros temas e criei as Tiras do Pinto: uma série de tiras com teor mais filosófico: um pinto com 2 dias de vida e seu

irmão que sequer saiu da casca. Pinto, personagem principal dessa série, é um pinto como outro qualquer, mas se acha superior ao seu irmão, já que tem 2 dias de vida e já viu muito do mundo. Nascimento, por outro lado, por ainda residir no conforto de sua casca, quer descobrir o mundo antes mesmo de sair nele e vê em seu irmão uma fonte enciclopédica. Vejamos a interação dos dois personagens na tira a seguir.

Figura 10 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nessa tira temos um exemplo de como muita da interação entre os dois personagens acontece: Nascimento fazendo perguntas e Pinto respondendo. No caso específico dessa tira, Pinto dá vários sinônimos para “desapareceu”, mas com expressões idiomáticas que seu irmão mais novo não entende, causando confusão no personagem.

1.4 Estrutura das tiras, escolhas temáticas e publicação

Como percebemos, as tiras têm traços, temas e personagens diferentes. Além disso, a escolha da quantidade de quadros e a disposição deles mudou com o tempo, uma vez que, para o impresso, fazer as tiras horizontalmente, com 2 a 4 quadros sempre

ajudava a narrativa. No entanto, quando as tiras passaram a ser postadas exclusivamente de forma virtual, a narrativa, muito embora ainda tivesse 2 a 4 quadros, precisou ser adequada e passou a ter 2 quadros superiores e 2 quadros inferiores. Isso se deu porque a resolução do *Instagram*, principal canal por onde as tiras são publicadas atualmente, é quadrada. Dispor as tiras nesse formato facilitou a leitura e deu um novo dinamismo ao desenho.

No entanto, como veremos no decorrer desse texto, algumas tiras mantêm o formato retangular e horizontal, principalmente aquelas feitas especificamente para explicar as teorias semântico-pragmáticas que discutiremos nas seções a seguir. Essas tiras, mais curtas, foram pensadas para exemplificar as categorias analisadas nessa dissertação. Desse modo, não só conseguimos justificar as escolhas teóricas que ajudam a explicar os efeitos de humor que podem ser utilizadas propositadamente pelo quadrinhista para provocar tais efeitos no seu texto, mas também nos deu oportunidade de criar mais tiras e experimentá-las imediatamente com o público.

Uma destas tiras⁴, de fora das séries escolhidas para as análises desse texto, recebeu 131 *likes* e foi compartilhado 59 vezes. Esse compartilhamento, conforme verificamos na Figura 10, gerou um alcance de contas de 1483 pessoas, sendo esta a tira de melhor alcance. As tiras continuam sendo postadas neste perfil que tem, até 10 de outubro de 2021, 2035 seguidores.

Figura 11 – Visão do alcance da tira.



Fonte: Instagram (2021).

⁴ Tira do Rançô, disponível em: https://www.instagram.com/p/CPA1qwlhR74/?utm_medium=copy_link. Acesso em: 10 out. 2021.

A seguir, discutiremos sobre teorias sobre o que leva o ser humano a emitir enunciados engraçados denominados de chiste (FREUD, 1996) e o que faz esse chiste engraçado do ponto de vista linguístico (MORREAL, 1983), observando mecanismos semântico-pragmáticos que provocam efeito de humor no texto com a finalidade de se propor atividades pedagógicas com a leitura de tiras. Anteriormente, será discutido brevemente o que são as tiras de quadrinhos e como o ensino desse gênero de forma sequenciada, de acordo com os ensinamentos de Dolz, Novveraz e Schneuwly (2004), fará com que o estudante coloque em prática seus conhecimentos já adquiridos ao longo da vida sobre o gênero e também tenha a oportunidade de desenvolver suas capacidades de linguagem, deixando-o mais proficiente, principalmente, nos gêneros textuais mais complexos, como é o caso da tira de quadrinho.

2. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Para trabalhar com tiras de quadrinhos nas aulas de Língua Portuguesa, o professor precisa entender os elementos linguísticos e imagéticos que compõem o gênero, além de pensar em que dispositivo didático pode ser útil para ensinar o gênero. Pensando numa proposta de ensino sequenciado, trago à tona a engenharia didática enquanto metodologia de pesquisa. Essa proposta metodológica pensa as relações entre pesquisa e ação sobre o sistema de ensino e tem como princípios: o planejamento de ensino, a criação de materiais didáticos e o desenvolvimento de experiências a partir dos materiais criados.

Essa metodologia de pesquisa é discutida por Joaquim Dolz no seu texto *As atividades e os exercícios de língua: uma reflexão sobre a engenharia didática* de 2016.

A engenharia didática visa a conceber tecnicamente as tarefas e as ações dos alunos para aprender, coordenar as intervenções dos professores e elaborar dispositivos suscetíveis de resolver os problemas de ensino de língua. Ela organiza, transforma e adapta os saberes sobre a língua e as práticas discursivas para o ensino. Principalmente, a engenheira tem a responsabilidade de conceber projetos escolares e de elaborar dispositivos, atividades exercícios, materiais escolares e novas tecnologias da comunicação escrita, oral e audiovisual. Com este objetivo, ela imagina e planifica as formas sociais de trabalho escolar dos alunos. Também está encarregada de inventar ferramentas para facilitar as aprendizagens e de orientar as intervenções e os gestos profissionais do professor. Finalmente, ela realiza pesquisas sobre as inovações introduzidas, controlando e avaliando a implementação das novidades (DOLZ, 2016, p. 241).

Dolz compara o pesquisador e construtor de atividades pedagógicas a um engenheiro: ele precisa analisar, construir, experimentar e avaliar os novos mecanismos para o ensino de línguas. “Precisamos de novos projetos para abordar a expressão oral e escrita em português, inventar ferramentas que facilitem o trabalho dos professores e conceber dispositivos e suportes para as atividades escolares” (DOLZ, 2016, p. 241). Um material desenvolvido pelos moldes da engenharia didática segue algumas fases propostas por Dolz (2016).

Primeira fase (*análise prévia*): consiste na análise de três aspectos: o epistemológico, ou seja, os conteúdos a serem ensinados, no nosso caso, os mecanismos que geram efeito de humor nas tiras. O segundo aspecto é o didático, que se relaciona às práticas de ensino, ou seja, quais metodologias os professores adotam no ensino desse gênero textual. Por fim, o aspecto cognitivo, o qual se relaciona diretamente ao público-alvo, os estudantes

Segunda fase (*construção de protótipos*): Aqui se constrói uma sequência didática com produção inicial para que o professor verifique que conhecimentos os estudantes já dominam sobre o objeto estudado, dos módulos com a proposta do que levem a um desenvolvimento de tais conhecimentos, além da produção final, na qual os estudantes poderão confeccionar colocar seus novos aprendizados em prática com o objetivo de se perceber os efeitos do objeto estudado. “O protótipo proposto consiste em uma produção inicial para avaliar as capacidades dos alunos, uma série de oficinas e atividades centradas nos obstáculos a superar pelos alunos e uma produção final para avaliar os efeitos do ensino” (DOLZ, 2016, p. 243).

Terceira fase (*experimentação*): Nessa fase, o professor experimentará a sequência didática desenvolvida anteriormente. Nesse momento o professor deve proporcionar a participação ativa dos estudantes com vistas a resolver os problemas propostos na elaboração do protótipo.

Quarta fase (*avaliação*): As premissas dessa fase são de que o pesquisador avalie “os resultados observados, confrontando as possibilidades antecipadas pela análise prévia com as constatações ocorridas. Isto é a etapa do balanço das vantagens e limites do dispositivo criado” (DOLZ, 2016, p. 244).

Cabe ao professor, portanto, fazer a mediação entre objeto estudado e seus estudantes para que estes coloquem em prática, a partir de um protótipo pedagógico, seus conhecimentos à medida em que aprendem novas habilidades, sempre pensando no estudante enquanto sujeito ativo do processo de aprendizagem.

Para o aprendizado dos aspectos que constituem um gênero textual, é necessário que o professor também entenda a noção de gênero textual, suas principais características e esferas sociais onde circula. Vários fatores socioculturais ajudam a identificar os gêneros, assim como a definir que gênero deve ser usado no momento mais adequado à situação, seja na oralidade, seja na escrita, seja no gestual.

Bakhtin (2016), precursor da base teórica utilizada pelos estudiosos da temática, define gênero textual como um tipo relativamente estável de enunciado e aborda suas esferas de conteúdo, forma e estilo. Este enunciado refletiria as condições específicas e as finalidades das esferas da atividade humana que estão relacionadas com a utilização da língua. Essas esferas de atividades são múltiplas e cada uma delas nos remete a um ou

mais gêneros textuais. Quanto mais uma esfera fica complexa, mais o gênero relacionado a ela torna-se complexo também.

Para Bakhtin (2016), os gêneros textuais podem ser primários (mais espontâneos) e secundários (menos espontâneos, portanto, mais elaborados). Para a tessitura de alguns gêneros, as condições de produção são diferentes, assim como a finalidade, o uso da língua-alvo e os sujeitos envolvidos na atividade de negociação em prol da interação, como é o caso do romance, por exemplo, que não raramente, traz dentro de si, gêneros textuais, cujas características funcionais se aproximam bastante de uma interação face a face

Na escola, os gêneros textuais deixam de ser ferramentas de comunicação e passam a ser objeto de estudo. Koch (2002) cita Schneuwly e Dolz, que identificam três maneiras de abordar o ensino da produção textual. O primeiro diz respeito ao domínio dos gêneros. Eles são estudados isoladamente e devem seguir uma sequência que vai dos mais simples aos mais complexos. O segundo diz que a escola é o lugar onde os processos textuais são mais trabalhados. É lá que se aprende a escrever e a desenvolver todo o tipo de produção textual. Em último lugar, critica a escola dizendo que ela não se preocupa em levar o aluno ao domínio do gênero, tornando impossível pensar numa progressão, visto que há a necessidade de dominar situações dadas, e os alunos se preocupam em dominar as ferramentas necessárias para funcioná-las.

Para alcançar esse objetivo, primeiramente veremos quais os procedimentos de análise estão presentes nessa pesquisa, as quais são necessárias para que os professores possam ensinar os estudantes a produzir suas próprias por meio de uma sequência didática. Além disso, as seções subsequentes trarão um breve escopo da linguagem das tiras e como se caracterizam as piadas em seu interior, que aqui chamo de *chistes*. Por fim, trago o estudo das Sequências Didáticas para discutir o porquê de se sequenciar o ensino desse gênero textual.

2.1 Procedimentos de análise

Essa pesquisa é pautada no campo da Linguística Aplicada, campo de estudo transdisciplinar que busca resolver problemas de uma demanda social ligada à linguagem. No caso específico das tiras de quadrinhos, proponho que os estudantes que estão finalizando o Ensino Fundamental melhorem suas capacidades de linguagem em leitura

por meio do aprendizado da leitura inferencial, a qual acredito ser importante para entender os implícitos existentes nas tiras de quadrinhos.

Desse modo, os estudantes, enquanto desenvolvem suas capacidades de linguagem, descobrem os efeitos de humor presentes nas tiras por meio da leitura dos implícitos além de melhorarem os indicadores escolares por meio das provas institucionais que avaliam o desempenho da leitura, a exemplo da Prova SAEB.

Nesse ínterim, para analisar as tiras, *corpus* dessa pesquisa, primeiramente é necessário definir o que são as tiras de quadrinhos e quais são suas principais características, além de localizar em quais esferas sociais esse gênero circula. Depois discutirei como o sequenciamento do ensino desse gênero, de acordo com os postulados de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), ajudam os estudantes a desenvolverem suas capacidades de linguagem enquanto aprendem as características linguísticas, discursivas e imagéticas das tiras. Além disso, para introduzir a noção de efeito de humor, discuto o que Freud (1996) chamou de *chiste*, sendo este uma manifestação latente do inconsciente, ou seja, *ditos espirituosos* proferidos de maneira inconsciente em uma situação de humor (ou comicidade) com o intuito de manifestar um desejo reprimido do enunciador.

Para a análise em si, verificaremos quais teorias dos estudos linguísticos, de modo transdisciplinar, contribuem para a leitura dos implícitos das tiras de quadrinho. A primeira delas vem da *Pragmática*, ramo da linguística que estuda a língua(gem) em contextos de interação, oriunda do texto *Lógica e Conversação* de Paul Grice (1982). O autor introduz a noção de *implicatura*, isto é, informações implícitas ditas por interlocutor e que precisam ser calculadas, ou seja, *implicadas* pelo interlocutor que a recebe. Ao não cumprir o que o autor chamou de Princípios de Cooperação, o interlocutor cria, em seus enunciados, lacunas que devem ser preenchidas pelos ouvintes numa troca conversacional. Nas tiras de quadrinhos, de modo proposital e com o intuito de gerar efeitos de humor, o quadrinhista oculta algumas informações, por meio de quebras de Máximas Conversacionais que rompem com os Princípios de Cooperação, para que o leitor faça os cálculos mentais e chegue a uma conclusão a qual criará o efeito humorístico.

A segunda teoria vem da *Sociologia* e é um efeito direto da falha dos Princípios de Cooperação, a Teoria da Incongruência trazida por John Morreal (1983). Morreal postula que achamos graça das quebras de padrões sociais, uma vez que esperamos que

as coisas aconteçam como elas deveriam acontecer. Quando há uma quebra de expectativa oriunda de um dito espirituoso, por exemplo, gera-se um efeito de humor. Nas tiras, essa característica está presente e é marca característica do gênero, uma vez que a narrativa é curta, comparando-se à própria piada verbal, e precisa de um momento incongruente para gerar o efeito humorístico.

A terceira teoria vem da *Semântica* e é trazida por Attardo e Raskin (1991), a Teoria Geral do Humor Verbal. Essa teoria é uma evolução de outras teorias cujo *corpus* de análise foi, pela primeira vez, os textos humorísticos. Ao analisarem piadas, Attardo e Raskin, de modo independente, chegaram à conclusão de que a maioria delas trazia uma palavra ou oração que evocava um campo semântico, o qual Raskin (1985) chamou de *script*. Na Teoria do Script Semântico de Humor, Raskin (1985) percebeu que o efeito de humor se dava quando havia, no texto, dois *scripts* compatíveis com todo o texto e que esses *scripts* eram opostos entre si. Mais tarde, em 1991, Attardo e Raskin criaram juntos a Teoria Geral do Humor Verbal, teoria agora que podia ser aplicada em quaisquer textos humorísticos.

As tiras dessa pesquisa tentam exemplificar as categorias dessas três teorias à medida em que elas são discutidas, com o intuito de demonstrar como é possível produzir o efeito de humor. Desse modo, após estudarmos essas três teorias e suas categorias intrínsecas, analisaremos algumas tiras ao responder às seguintes perguntas:

- 1) Qual a incongruência nessa tira? (O que ocasionou o efeito humorístico?)
- 2) Que palavras/orações são opostas e causaram o efeito humorístico? (Qual o conector e qual o gatilho?)
- 3) Qual(is) Máxima(s) foi(ram) quebrada(s)?

Vejamos a seguir algumas das características das tiras de quadrinhos e onde podemos encontrar esse gênero.

2.2 Tiras de quadrinhos: o que são, onde estão?

Tiras de quadrinhos, cuja nomenclatura se abrange a variados rótulos, como *tiras em quadrinhos*, *tiras cômicas*, *tiras de humor*, *tiras humorísticas*, *tirinhas*, etc., são um gênero textual pertencentes a um gênero maior, as histórias em quadrinhos (HQs). A

origem de sua palavra advém da tradução direta do inglês. As HQs são denominadas de *Comics* e as tiras de *Comic Strips*, ou seja, literalmente, tiras (pedaços) de quadrinhos.

As tiras mantêm muito dos aspectos imagéticos de seu gênero maior, as HQs, a exemplo dos quadros, os personagens caricaturados, os balões – de fala, de pensamento, dentre outros –, as onomatopeias para representar os sons, etc. Além disso, as tiras são narrativas menores que se assemelham às piadas, principalmente por terem um texto curto, uso de personagens estereotipados, necessidade de conhecimentos prévios e, principalmente, uma quebra de expectativa que causará o efeito de humor.

Esse gênero tem muitos lugares de circulação, tais quais os meios midiáticos que, como já discutido na introdução desse texto, permitem que tiras consagradas e de autores novos sejam postadas e repostadas por qualquer usuário da rede. Releituras são comuns e ajudam a disseminar a leitura do gênero que tem sua origem na publicação de jornais. Essas publicações sempre tiveram o intuito de divertir o leitor enquanto se faziam críticas ao governo ou à sociedade por meio de piadas. No entanto, é no livro didático, a partir da década de 90, que encontramos o uso das tiras com o objetivo de se analisar sua linguagem humorística e recursos linguísticos ali presente, conforme nos elucida Carvalho (2007):

A tendência de analisar a linguagem das tiras em quadrinhos para identificar aspectos humorísticos ganha maior visibilidade por volta de 1990. Muitos livros didáticos de Língua Portuguesa passam a ter seções dedicadas à análise de pressupostos e implícitos presentes na fala dos personagens. Tornam-se frequentes, nas provas de interpretação de textos dos vestibulares, questões sobre procedimentos discursivos que os autores das tiras utilizam para promover o humor (CARVALHO, 2007, p. 10).

Acredito que, para além de se querer ensinar gramática utilizando o texto como pretexto, estudar a estrutura discursiva do gênero textual tira, ou seja, aquilo que provocou o efeito de humor, pode fazer com que esses estudantes desenvolvam suas capacidades de linguagem, principalmente aquelas ligadas diretamente ao que fez o leitor achar graça no texto. Essas capacidades estão diretamente ligadas à leitura implícita de informações que estão ocultas no plano factual do texto, ou seja, nos ditos proferidos pelos personagens. O objetivo é que os estudantes, portanto, procurem as informações implícitas com o intuito de entender o efeito de humor na tira, ao mesmo tempo em que estuda as nomenclaturas comuns do ensino de Língua Portuguesa, assim como a estrutura imagética das tiras. Vejamos a seguir como Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) orientam o ensino de gêneros textuais de forma sequenciada.

2.3 Sequências Didáticas

Os PCNs do final da década de 90 já previam a utilização dos gêneros textuais como objeto de ensino para a prática da leitura e da produção textual como aliados no ensino da Língua Portuguesa. Com o intuito de entender as particularidades de cada gênero textual, Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) formularam um modelo didático, o qual foi denominado de Sequências Didáticas, que coloca em prática os aspectos linguísticos já internalizados do estudante, além de ensinar aqueles que eles não dominam.

O estudo do gênero textual, principalmente os secundários (BAKHTIN, 2016), de forma sistematizada, faz com que o estudante tenha acesso ao texto de forma ampla, desmontando, remontando e reconfigurando as representações dos conteúdos temáticos e os modelos sociocomunicativos a partir de novos contextos de interação.

Criar contextos de produção precisos, efetuar atividades ou exercícios múltiplos e variados: é isto que permitirá aos estudantes apropriarem-se das noções, técnicas e instrumentos necessários ao desenvolvimento de suas capacidades de expressão oral e escrita, em situações de comunicação diversas (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, p. 96, 2004).

A leitura de tiras permite ao estudante observar o dito e o não dito dos enunciados proferidos em contexto que é representado pela linguagem dos quadrinhos e pelos conhecimentos compartilhados e enciclopédicos dos interlocutores em diferentes suportes. Para propor um trabalho sistematizado com os gêneros tiras, opto pela construção de uma sequência de atividades nos moldes dos postulados de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) sobre sequências didáticas. Os autores consideram o processo de adaptação e apropriação dos gêneros pelos sujeitos a partir de modelos sociocomunicativos construídos sociohistoricamente.

Quando nos comunicamos, adaptamo-nos à situação de comunicação. Não escrevemos da mesma maneira quando redigimos uma carta de solicitação ou um conto; não falamos da mesma maneira quando fazemos uma exposição diante de uma classe ou quando conversamos à mesa com amigos. Os textos escritos ou orais que produzimos diferenciam-se uns dos outros e isto porque são produzidos em condições diferentes. Apesar desta diversidade, podemos constatar regularidades. Em situações semelhantes, escrevemos textos com características semelhantes, que podemos chamar de gêneros de textos, conhecidos de e reconhecidos por todos, e que, por isso mesmo, facilitam a comunicação: a conversa em família, a negociação no mercado ou o discurso amoroso (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 96-97).

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) salientam que a escola “opta” por trabalhar alguns gêneros de maior complexidade que, portanto, requerem que sejam ensinados de forma sistematizada, principalmente pelo fato de cada gênero ter características distintas, o que exige que o ensino de cada um deles seja feito de maneira diferente. No caso da tira, examinei como os ditos espirituosos e as formulações imagéticas no ato de narrar provocam o humor. O reconhecimento das categorias de análise e do funcionamento discursivos podem ajudar a compreender capacidades de linguagem de inferência acionadas pelos estudantes no desenvolvimento de suas atividades de leitura.

Dolz, Noverraz e Schneuwly (1997) consideram capacidades de linguagem como “aptidões requeridas do aprendiz para a produção de um gênero numa situação de interação determinada” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 1997, p. 29). Tais capacidades são definidas como: a) *capacidade de ação*: a qual possibilita ao sujeito adaptar sua produção às características do contexto (Quem é o autor da tira? Onde a tira foi publicada? Qual o propósito comunicativo? etc.); b) *capacidade discursiva*: a qual possibilita ao sujeito modelar o discurso, ou seja, escolher os tipos de discurso e a sequenciação textual (Há imagens na tira? Qual o tipo de texto: narração, injunção, descrição, etc.? Há título, subtítulo, corpo do texto, imagens, diálogos? etc.); e c) *capacidade linguístico-imagético-discursiva*: a qual permite ao sujeito escolher as unidades linguísticas implicadas durante a sua produção (Qual a variação utilizada na tira: formal ou informal? Há uso de metáforas ou outras figuras de linguagem que dão sentidos distintos à tira? A tira tem, de fato, um tom humorístico? Qual a relação da pontuação com os diálogos presentes na tira? etc.).

Dessa forma, aquele que vivencia a construção de uma tira pode reparar com mais nitidez nos elementos que constituem o gênero, como a escolha temática; a seleção dos recursos gráficos; o reconhecimento do contorno temático nas tiras seguintes; o reconhecimento do comportamento típico de cada personagem responsável pela continuidade da obra e formulação dos conflitos da série; a exposição de comportamentos contraditórios dos personagens que formulam uma discussão crítica das ações humanas na vida social; a ruptura com um comportamento previsível para provocar a surpresa; a elaboração de jogos de linguagem que exploram mecanismos linguísticos para trabalhar de forma lúdica; o modo de organização da exposição das imagens em seus respectivos planos; e a produção de implícitos para fazer e não dizer de forma direta, deixando o leitor

reconhecer o pressuposto e o subentendido. A leitura mediada pelo professor pode ajudar a reconhecer esses elementos para melhor produzir as tiras e outros gêneros que exploram humor, já que o processo de produção de tiras pode sensibilizar os elementos de construção de outros textos que explorem o efeito de humor.

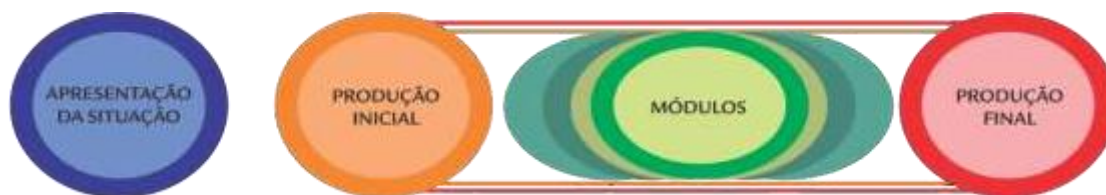
Para que se construa um material didático que contemple de forma satisfatória o ensino de um gênero textual secundário como a tira e de forma progressiva, uma sequência de atividades precisa de uma transposição didática adequada. Esse termo, de acordo com Bronckart e Plazaolla Giger (1996) significa “o conjunto de rupturas, dos deslocamentos e das transformações que se operam no momento em que um elemento do saber teórico é tomado pela escola para ser trabalhado em um determinado programa de ensino” (BRONCKART; GIGER, 1996, p. 14).

Depreende-se desse conceito que há três níveis nesse processo de transformações: a) *conhecimento científico*, que seria o saber científico em si; b) *conhecimento a ser ensinado*, os textos pedagógicos baseados no saber científico e; c) *conhecimento efetivamente ensinado*, a prática pedagógica. Há problemas na transposição do *conhecimento científico* para o *a ser ensinado*, por exemplo, pois pode haver injunção, por parte dos órgãos oficiais de educação, daquilo que deve ser ensinado, além da separação dos conhecimentos textuais entre saber linguístico, saber imagético e saber discursivo, nosso caso específico.

[...] a sequência didática é definida como uma abordagem que unifica os estudos de discurso e a abordagem dos textos, implicando uma lógica de descompartmentalização dos conteúdos e das capacidades: elas deveriam englobar as práticas de escrita, de leitura e as práticas orais, organizadas no quadro de sequências didáticas (MACHADO; CRISTÓVÃO, p. 554, 2006).

A partir das concepções de Sequências Didáticas e das capacidades de linguagem as quais entendemos que os estudantes necessitam melhorar para que eles entendam o efeito humorístico presente nas tiras, além dos aspectos verbais-imagéticos que compõem o gênero, utilizaremos o modelo da Figura 12 para a nossa sequência de atividades.

Figura 12 – Modelo de sequência didática de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004).



Fonte: Autoria própria, com base em Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 97).

Na apresentação da situação o professor apresenta o gênero aos estudantes e lhes pergunta que características eles identificam ali. É nesse momento que os estudantes estarão mobilizando suas capacidades de linguagem. Na produção inicial o professor pedirá que os estudantes produzam o gênero textual estudado. É uma excelente oportunidade para o professor perceber quais capacidades de linguagem os estudantes já têm e quais precisam desenvolver. Os módulos, que podem ser tantos quantos o professor quiser, servirão para desenvolver as capacidades de linguagem nos alunos. É nesse momento que o professor trará recursos para ensinar tanto os aspectos discursivos quanto os aspectos linguísticos do gênero, dividido em módulos para que o conhecimento seja apreendido sequencialmente, aos poucos. Na produção final os estudantes terão a oportunidade de produzir mais uma vez o gênero estudado, agora com as capacidades de linguagem já desenvolvidas.

A proposta de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) nos permite refletir sobre o processo de modelização do gênero tira para formular uma proposta de leitura que desenvolva a capacidade de inferência para ler os *ditos espirituosos* que provocam o efeito de humor no gênero tira. Esses ditos espirituosos, ou *chistes*, proferidos numa conversação real ou na encenação dos personagens de uma tira, são, de acordo com Freud (1996), uma manifestação latente do inconsciente, ou seja, ditos em forma de gracejos, ou “agressões bem empacotadas” (CARVALHO, 2007, p. 71) que permitem que o indivíduo diga aquilo que não diria normalmente, “[...] algo que aparentemente não tinha consciência ou não desejava demonstrar por meio de palavras ou atitudes” (CARVALHO, 2007, p. 71). Vejamos a seguir o que é o chiste, elemento presente no gênero tira de quadrinho.

2.4 O chiste como manifestação latente do inconsciente

Dentro do domínio das capacidades de linguagem está a capacidade discursiva, em que o autor do discurso modela o enunciado e a sequenciação textual. Em uma tira, o efeito humorístico se dá a partir de piadas (chistes), sejam elas verbais ou não verbais. De modo consciente e através de uma sequenciação textual planejada, o autor da tira insere dentro do texto um ou mais ditos espirituosos que constroem o efeito de humor. Esse chiste, embora manipulado pelo autor, uma vez que o gênero tira é um gênero secundário, ou seja, não espontâneo, em seu interior se dá de forma inconsciente.

Freud, em seu livro *Os chistes e sua relação com o inconsciente* (1996), introduz o chiste como uma manifestação latente do inconsciente, “como um meio de obter prazer apesar dos afetos dolorosos que interferem com ele; atua como um substitutivo para a geração destes afetos, coloca-se no lugar deles” (1996, p. 222). O humor seria, então uma estratégia do inconsciente para sentir prazer frente às mazelas da vida.

Figura 13 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

É o caso da tira da Figura 13. Nela temos Nascimento indagando o irmão sobre o que ele mais espera da vida. Ao enunciar “Que as pessoas me devolvam o que me pediram emprestado”, Pinto claramente, por meio de um *dito espirituoso* quer deixar implícito que seu irmão lhe devolvesse o aparelho de som que está usando. Nascimento volta a provocar o irmão ao perguntar “O que mais você gostaria?”. Mais uma vez, sem querer entrar em combate e com mais um *dito espirituoso*, Pinto diz “Que você entendesse minhas indiretas”, tentando fazer o irmão entender que precisa do aparelho de som de volta. Esses *ditos espirituosos* enunciados por Pinto é o que Freud (1996) entende por manifestação

latente do inconsciente. É algo que se quer dizer, mas por causa das amarras sociais, e com o recurso de se dizer brincando, pode ser dito.

O chiste, portanto, realiza jogos de linguagem, explorando ambiguidades em uma dinâmica interacional, a fim de dizer meias-verdades, manifestando desejos reprimidos em uma situação de conflito com outro interlocutor

Outra condição para que o chiste exista é o que Freud chamou de *nonsense* “Aquilo que, em certo momento, pareceu-nos ter um significado, verificamos agora que é completamente destituído de sentido” (1996, p. 20). A este tipo de chiste, Freud chamou de *chiste absurdo*, o qual “consiste, portanto, em apresentar algo que é estúpido e absurdo, seu sentido baseando-se na revelação e na demonstração de algo mais que seja estúpido e absurdo” (1996, p. 65).

Figura 14 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2020).

Na tira da Figura 14, Lítero argumenta com sua mãe que pretende ir à padaria. Ela retruca e sugere que o filho espere o sol esfriar, como é costumeiro dizer no nordeste brasileiro, significando que o clima está muito quente e que, ao cair do sol, será menos quente. Tão absurdo quanto ver que o sol, de fato, esfriou 40 milhões de anos depois, algo possível dentro de uma tira, já que não há uma limitação espaço-temporal, é absurdo o fato de o personagem ter esperado todo esse tempo e ter aparecido em forma de esqueleto em frente à padaria, apenas para confrontar sua mãe.

É, portanto, através do chiste que o ser humano revela seus desejos inconscientes e confrontantes, uma vez que o conteúdo latente pode provocar choque, asco, revelar rebeldia, gerando o confronto direto entre os interlocutores. Através do humor gerado pelo chiste pode-se dizer aquilo que se deseja de forma humorística. Nesse ínterim, as

tiras são textos que permitem que se brinque com o caráter subjetivo daquilo que se quer dizer, uma vez que o humor é uma característica inerente ao gênero. É possível, dentro dos chistes encontrados nas tiras, criticar governos, classes sociais, personalidades, eventos, segmentos sociais e ações humanas diversas. O chiste é dito com a “possibilidade de revelar pensamentos livres das repressões sociais (CARVALHO, 2007, p. 71).

As próximas seções dessa pesquisa se propõem agora a analisar os ditos espirituosos que são causados quando um interlocutor não é cooperativo em um diálogo, primeiramente, causando quebras conversacionais que causam implícitos que precisam ser inferidos pelo outro interlocutor. Também veremos como esse mesmo dito implícito causa uma incongruência, uma vez que quebre com os padrões do que se espera que se fale. Posteriormente, veremos como a oposição de campos semânticos, evocados por uma palavra ou uma oração, provocam efeito de humor no texto.

2.5 A Lógica da Conversação nas tiras de quadrinhos

No gênero tiras de quadrinhos é possível identificar pequenos diálogos em que os personagens discutem sobre algo, utilizando formulações implícitas tal como ocorrem em muitas conversas. Diferentes de boa parte das cenas cotidianas que o processo de interação está voltado para realizar ações práticas na vida cotidiana, os diálogos explorados nos quadrinhos destacam o recurso do implícito para provocar insinuações e sugestões de sentidos contrário à direção no plano factual, provocando assim o riso e a surpresa diante de um sentido imprevisto inesperado de uma conversação cotidiana.

A atividade comunicativa pode conter significados múltiplos nos ditos proferidos por seus interlocutores. De forma natural ou proposital, os ditos podem conter informações implícitas que precisam ser deduzidas pelo interlocutor quando o que se diz extrapola o conteúdo semântico denotativo. Paul Grice (1982), em seu texto *Lógica e Conversação*, descreve formas de explicar os significados implícitos dentro da “lógica do intercâmbio verbal” (CARVALHO, 2007, p. 113). Ou seja, a forma como o dito proferido por (A) carrega informações ocultas que (B) precisa implicar para que a mensagem de (A), não dita de forma direta, seja compreendida.

Para o autor, os participantes de um ato comunicativo estabelecem uma cooperação e se apoiam em conhecimentos compartilhados, de modo que não precisam apresentar todos os elementos nesse ato, pois tais elementos podem ser deduzidos por

meio das pistas baseadas nos recursos linguísticos (pressupostos) e pelo contexto de interação (convenções sociais). Os interlocutores realizam operações de inferências diante dos atos de fala proferidos e como tais sentenças são proferidas em contexto de interação, esse tipo de implícito é chamado de *implicatura* por Grice (1982).

Sendo considerado o pai da Pragmática, Grice categoriza objetivamente os mecanismos linguísticos ocultos em conversações. Quando essa cooperação não é respeitada em algum nível, gera-se uma informação implícita que precisa ser decodificada (implícada) pelo interlocutor que recebeu a mensagem. Essas lacunas semânticas se apresentam além do texto e costumam ser identificadas como contexto, objeto da Pragmática, disciplina do nível de análise da significação. A Pragmática é, desse modo, o ramo da linguística que estuda a língua(gem) em contextos de comunicação, buscando analisar o sentido do falante na interação, ou seja, estudam-se os significados de um dito para além do que ele expressa.

Nessa seção, busco descrever e analisar como enunciados de tiras de quadrinhos podem provocar interpretações que se liguem ao significado da palavra em si ou ao que se quis dizer a partir de tal palavra ou conjunto de palavras. Nesse gênero textual, o leitor necessita implicar o que os personagens, em seus diálogos, querem dizer por meio da omissão/elipse de certas informações linguísticas.

Nas tiras de quadrinhos, como veremos no primeiro exemplo a seguir, é possível identificar pequenos diálogos em que os personagens utilizam formulações implícitas tais como ocorrem em muitas conversas. Diferente de boa parte das cenas cotidianas em que o processo de interação está voltado para realizar ações práticas da vida, os diálogos explorados nos quadrinhos aqui apresentados destacam o recurso do implícito para explorar o *jogo lúdico* entre as palavras e provocar insinuações e sugestões de sentidos contrárias à direção no plano factual, provocando o efeito humorístico e a surpresa diante de um sentido.

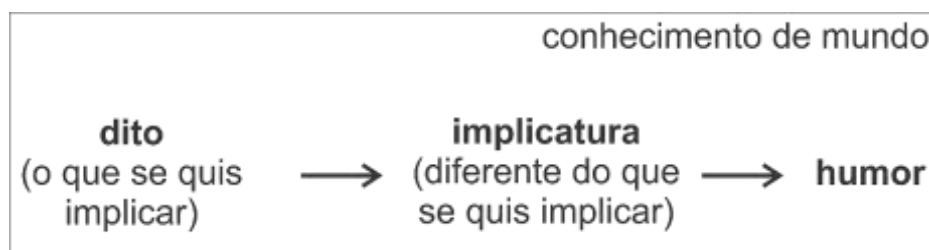
Figura 15 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Percebemos nessa tira que o Nascimento, revoltado por alguma razão, diz que vai embora da granja e está furioso. Ao enunciar “Nada do que você disser vai me fazer desistir!”, seguido de “Não vai dizer nada?”, Nascimento deseja implicar que seu irmão deveria dizer algo que o impedisse de abandonar a granja e acalmasse sua fúria. No entanto, Pinto se atém ao uso inadequado da norma culta da língua portuguesa por parte do irmão, no primeiro quadro, e entende que Nascimento quis implicar que ele deveria “corrigir” a palavra usada erroneamente. Percebemos aqui como um dito que deseja implicar um significado para além do que se diz poderá ser deduzido de uma outra maneira. Esse recurso linguístico é bastante explorado por quadrinhistas com o intuito de gerar o efeito de humor, uma vez que uma dedução diferente causará uma incongruência, suscitando no leitor a percepção de que a história tomou um rumo inusitado. O esquema abaixo nos mostra como o humor ocorre quando uma implicatura é feita diferente do que se quis implicar inicialmente.

Figura 16 – Esquema de humor gerado por uma implicatura.



Fonte: Autoria própria (2021).

O esquema da Figura 16 demonstra que o efeito humorístico é gerado na situação em destaque na Tira do Pinto na Figura 15: o personagem (A) profere um dito com significado extra, mas o personagem (B) realiza uma implicatura diferente daquela desejada por (A). Isso ocorre porque (B) realizou uma implicatura levando em conta o conhecimento de mundo (contexto de interação) que ambos compartilham e entendendo que (A) respeitou os atos cooperativos na conversa para manter a mensagem objetiva e direta.

Além disso, a implicatura que se faz por meio do plano imagético da tira pode também provocar o humor, conforme nos elucida Carvalho (2007):

A própria linguagem dos quadrinhos dispõe de uma organização que impõe atividades dedutivas. Em muitas tiras, o implícito não se encontra no plano verbal, mas na passagem de uma vinheta para outra, isto é, entre uma atividade exercida pelo personagem e um novo acontecimento. Sendo assim, há um conjunto de ações omitidas que são deduzidas em decorrência da própria linguagem dos quadrinhos que é dotada de formulações implícitas responsáveis pela progressão da seqüência. (CARVALHO, 2007, p. 96)

Sendo a tira de quadrinho um gênero multimodal, apresentando aqui uma dualidade semiótica (imagem e texto), é possível afirmar que esse gênero apresenta piadas imagético-verbais cujos efeitos humorísticos ora serão deduzidos por meio da imagem, ora por meio do texto, ora por meio de um complemento entre essas semioses. É o caso da tira abaixo, a qual fará com que o leitor deduza o humor ali pretendido por meio de uma leitura multissemiótica. Neste exemplo, na passagem da vinheta do terceiro para o quarto quadro, houve um acontecimento omitido e que precisa ser deduzido.

Figura 17 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Essa tira ilustra uma omissão na passagem do terceiro para o último quadro, no qual Nascimento, depois de observar Pinto quebrar uma pedra de gelo com um golpe de karatê, tenta reproduzir o mesmo golpe, mas aparece com sua casca completamente rachada. É justamente nessa passagem de vinheta que o leitor precisa fazer um cálculo dedutivo para entender o que aconteceu e entenda o humor pretendido pelo autor da tira. Esse tipo de implicatura por parte do leitor é possível por causa da própria sequência da tira.

No caso do plano verbal em si, quando há uma implicatura feita por (B), após um enunciado de (A), carregado de informações implícitas, ela pode ser convencional ou conversacional, como afirmou Grice (1982).

2.5.1 Implicaturas convencionais e conversacionais

Grice (1982, p. 85) explica que “em alguns casos, a significação convencional das palavras usadas determinará o que é implicitado”. Assim, se alguém enuncia que “Jair é um político e, portanto, corrupto”, o interlocutor se compromete a dizer, implicitamente,

que ser corrupto é uma consequência de se ser político. Isso está implícito por meio do contexto de interação e pela força do enunciado, o de que todo político é corrupto. A esse tipo de implicatura, Grice (1982) denominou de implicatura convencional. Os exemplos numerados que leremos nessa seção são diálogos/piadas de autoria própria, criadas com o intuito de exemplificar as categorias de implicaturas. Vejamos o exemplo 1 a seguir.

1. Os amigos terminam de jantar em um restaurante.

(A) Quem paga a conta?

(B) Alberto é o médico da mesa, então é ele!

No exemplo 1, o enunciado de (B) diz que Alberto é médico e que ele será o sujeito a pagar a conta. Implicitamente, o leitor aqui infere que, por Alberto ser médico, ele provavelmente recebe melhor salário ou tem mais dinheiro que os demais comensais e, por isso, pagará a conta do jantar. Essa informação não está dita no enunciado de (B), mas se torna fácil implicitar, uma vez que, dentre tantas profissões, a de médico costuma ser mais bem remunerada. Como não há, aqui, a necessidade de se fazer um cálculo mais detalhado para se chegar à implicatura de que “um médico recebe um bom salário”, a isso Grice (1982) chamou de implicatura convencional, que é aquela gerada por meio do contexto de interação e dedutível a partir da força significativa da palavra, sendo uma implicatura facilmente construída pelos interlocutores. Além disso, o conectivo “então” seguido do dito “é ele” diminui a necessidade de fazer cálculos para chegar à implicatura desejada por (B).

Em outros casos, a implicatura ocorre externamente ao significado literal das palavras ou do próprio enunciado, sendo esse tipo de implicatura passivo de cálculos dedutivos para que se chegue ao que o enunciado proferido desejou implicar. Para se chegar a uma implicatura desejada por outro interlocutor, é necessário que ambos respeitem os atos cooperativos, para que haja compreensão das informações trocadas nessa conversa, ainda que por dedução. Sobre isso, Costa (2009) sugere que

Não é possível, nem imaginável [...] que um ato comunicativo pudesse ser totalmente livre, a ponto de falante e ouvinte perderem o controle do próprio jogo. Ao contrário, as regras do ato comunicativo talvez tenham sido aprendidas concomitantemente à aquisição de língua, de tal forma que um falante competente do português também conhece os efeitos de sentido que uma mensagem em português pode adquirir pela ação das regras do jogo comunicacional a que está submetido (COSTA, 2009, p. 13).

Para exemplificar como tal dedução ocorre, vejamos o exemplo a seguir.

2. *Um funcionário chegando ao escritório é recepcionado por um colega:*

(B) *Seu presente de amigo secreto desse ano será um despertador!*

No exemplo 2, o enunciado de (B) “Seu presente de amigo secreto desse ano será um despertador!” quer implicar que seu colega sempre se atrasa e, para resolver esse problema, receberá um despertador para que isso deixe de ocorrer. A informação de que o funcionário recepcionado pelo colega está atrasado não está dito no enunciado, mas é implicado a partir do contexto de interação e requer dos interlocutores um cálculo para chegar a tal implicatura. Neste caso, não é a palavra que tem força significativa, mas um conjunto de informações não ditas, e que podem ser inferidas por meio da conversação. A esse tipo de implicatura, Grice (1982) denominou de implicatura conversacional, sobre a qual assinala que

Nossos diálogos, normalmente, não consistem em uma sucessão de observações desconectadas, e não seria racional se assim fossem. Fundamentalmente, eles são, até um certo ponto, *esforços cooperativos*, e cada participante reconhece neles, em alguma medida, um propósito comum ou um conjunto de propósitos, ou, no mínimo, uma direção mutuamente aceita. Esse propósito ou direção pode ser fixado desde o início (por exemplo, pela proposição inicial de uma questão para discussão) ou pode evoluir durante o diálogo; pode ser claramente definido ou ser bastante indefinido ao ponto de deixar aos participantes considerável liberdade (como numa conversação casual) (GRICE, 1982, p. 86, grifo nosso).

Quando, em uma conversação, os interlocutores não respeitam os esforços cooperativos e há uma quebra na comunicação, a mensagem que, por exemplo, se quis fazer implicada não acontecerá. Na teoria de Grice (1982), os esforços cooperativos são *Princípios de Cooperação*, cujas máximas precisam ser respeitadas para que a lógica comunicacional prevaleça em uma situação conversacional. Para entendermos melhor como isso pode ocorrer, a seção a seguir apresenta como tais esforços cooperativos são importantes para que os atores de uma conversação tenham clareza das mensagens trocadas entre si.

2.5.2 Princípios de Cooperação e Máximas Conversacionais

Em uma conversação, os interlocutores cooperam entre si para atingir o objetivo de uma troca conversacional. A tais esforços cooperativos ou contribuições

conversacionais, Grice (1982) os denominou *Princípios de Cooperação*. As máximas desse Princípio são as seguintes: a) *Máxima de Quantidade*: contribua com a quantidade necessária de informação, conforme requisitado; b) *Máxima de Qualidade*: não diga aquilo que você não considere falso ou que não possa fornecer evidência adequada; c) *Máxima de Relação*: seja pertinente/relevante; e d) *Máxima de Modo*: seja sucinto/conciso, evite obscuridades de expressões ou ambiguidades. Vejamos, na prática, como essas máximas podem ser quebradas em prol do humor em enunciados do gênero tiras de quadrinhos.

2.5.2.1 QUEBRA DA MÁXIMA DE QUANTIDADE

A Máxima de Quantidade prevê que a contribuição, numa conversação, dever ter a quantidade necessária de informação, conforme requisitado. Isso quer dizer que qualquer informação a mais ou a menos do que o inicialmente necessário causará uma quebra. Vejamos a tira abaixo.

Figura 18 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Ao enunciar “Você tá bem?”, Nascimento deseja, como é comum numa pergunta desse tipo, saber como está a outra pessoa de modo geral. Pinto, ao responder “Estou pensando na vida e como ela se assemelha a uma montanha e como a escalada até seu pico nos faz refletir sobre o sentido do caminho, e não do destino!”, entrega mais informações do que aquela desejada por seu irmão. Para comprovar isso, Nascimento enuncia “Mas você tá bem?”, deixando aqui implícito que a resposta recebida não foi aquela desejada inicialmente. A Máxima de Quantidade é quebrada justamente porque a contribuição no diálogo extrapolou a informação solicitada.

2.5.2.2 QUEBRA DA MÁXIMA DE QUALIDADE

Na Máxima de Qualidade, durante o ato conversacional, os interlocutores precisam se preocupar em entregar informações verídicas. Ou seja, que não enunciem inverdades ou informações cuja veracidade não se possa comprovar mediante o contexto de interação que os interlocutores compartilham.

Figura 19 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nessa tira, ao enunciar “só no dia em que pintos mugirem”, Pinto dá uma informação inverídica e irônica (a de que pintos podem mugir), com a intenção de negar a pergunta do seu irmão. Dessa forma, para fugir à resposta e, implicitamente, dizer que pintos nunca poderão ser presidentes, ele dá uma informação que não considera ser verdadeira, imbuída de sarcasmo com o intuito de gerar humor. Implicitamente, a tira também traz uma crítica à presidência, uma vez que, em 2021, os seguidores do atual governo federal são pejorativamente chamados de gado, por seguirem seu líder como uma boiada. Ou seja, apenas no dia em que aqueles que não seguem o governo começarem a mugir – agir como os seguidores –, é que eles terão chance de chegar à presidência.

2.5.2.3 QUEBRA DA MÁXIMA DE RELAÇÃO

A Máxima de Relação sugere que nossos enunciados precisam ser coerentes e relevantes, ou seja, que sigam um fluxo conversacional dentro do tópico abordado anteriormente. Desse modo, quando um interlocutor enuncia algo irrelevante dentro do contexto de interação na troca conversacional, essa máxima é quebrada. Vejamos o exemplo a seguir.

Figura 20 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Uma maneira bastante comum de se criar implicaturas é por meio do uso descontextualizado de uma palavra. Ao perguntar sobre a droga mais viciante que o irmão havia experimentado nos seus dois dias de vida, Nascimento esperava do interlocutor como resposta alguma lexia do campo semântico *substâncias ilícitas*. Porém, ao responder “Maratona de Friends na Netflix”, Pinto apresenta um campo semântico diferente – seriado televisivo –, deixando de ser pertinente e quebrando a Máxima de Relação, uma vez que ele enuncia algo irrelevante e incoerente à pergunta que gerou tal resposta. Além disso, ele também quis implicar que o seriado Friends é uma droga viciante, a qual não conseguiu deixar de assistir/“maratonar”, o que consiste em assistir aos episódios de forma ininterrupta.

2.5.2.4 QUEBRA DA MÁXIMA DE MODO

Por fim, a Máxima de Modo sugere que nossos enunciados sejam sucintos que não haja obscuridade naquilo que se diz. Quando isso ocorre, o enunciado pode ser implicado de uma maneira diferente daquilo que se quis implicar por consequência de ambiguidades, prolixidades e falta de ordenação no que se diz. Vejamos a tira a seguir.

Figura 21 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Muitas piadas verbais exploram a dualidade semântica, como no exemplo acima. Na oposição de contextos, muitas das vezes, esse recurso causa incongruências que geram humor. No caso específico da tira 8, “você estará frito” causa uma dupla interpretação, auxiliada pelo contexto de interação dessa encenação: 1. a de que ovos não fecundados acabam fritos numa panela; e 2. a indecisão do irmão dele o colocará em uma situação problemática.

Como vimos, tanto o leitor das tiras quanto os personagens que as encenam fazem cálculos dedutíveis para se chegar a uma implicatura desejada pelo enunciado proferido. Explicamos como esse cálculo é feito na seção seguinte.

2.5.3 O cálculo das implicaturas e as falhas no Princípio de Cooperação

Grice (1982) formula seu conceito de implicatura assinalando que o enunciador (A) diz (p) querendo implicar (q) quando o ouvinte (B) chega à mesma conclusão (q). Nessa situação, para que ocorra, de fato, uma implicatura:

- (A) está observando e respeitando todas as Máximas Conversacionais, ou pelo menos os Princípios de Cooperação;
- (B) acredita que, ainda que (A) diga (p), ele quer dizer (q);
- (B) ainda acredita, e sabe que (A) também acredita, que a suposição de que (A) pensa (q) é necessária;
- (A) não tentou impedir que (B) pensasse (q) e;
- (A) tem a intenção de que (B) pense (q), ou pelo menos quer deixar que (B) pense (q).

Para que (B) possa fazer os cálculos corretamente, ele precisa operar com alguns dados para que a implicatura se faça:

- O significado convencional do que é dito (p);
- O Princípio de Cooperação e suas Máximas;
- O contexto linguístico ou extralinguístico do enunciado (p);
- Itens de conhecimento prévio e;
- Um conhecimento compartilhado por (A) e (B) de todos os itens anteriores.

Há uma falha (ou não) no Princípio de Cooperação em três situações em que a implicatura produzida estabelece, entre os interlocutores: (1) quando nenhuma máxima é violada; (2) quando uma máxima é violada, mas sua violação se dá para que outra máxima não seja; e (3) quando há a violação da máxima para se obter uma implicatura conversacional.

Traremos um exemplo para cada uma das situações apresentadas acima. Vejamos os exemplos abaixo.

3. Um rapaz entra rapidamente em casa e se dirige a seu irmão.

(A) É verdade que nosso time ganhou hoje?

(B) Ligue a TV e seja feliz!

Embora, aparentemente, a máxima de modo pareça ser quebrada, pois o interlocutor não é sucinto e fornece uma informação obscura e ambígua, a escolha por oprimir tal informação implica que tal resposta – e a consequente ação de (B) – oferecerá uma resposta mais precisa do que a informação requisitada, uma vez que, ao ligar a TV, (B) verá que seu time ganhou e ficará feliz, como previu (A).

Tomemos o exemplo 4.

4. Dois garotos estudando em uma biblioteca.

(A) Quantas páginas faltam para acabar o livro?

(B) Falta pouco.

Percebemos no exemplo 4 uma quebra da máxima de quantidade, uma vez que (B) não fornece a informação exata requisitada por (A). (B) preserva a máxima de

qualidade, ao fornecer evidência para indicar que faltam poucas páginas para terminar seu livro.

Por fim, para exemplificar a terceira e última situação, vejamos o exemplo 5.

5. *Uma garota abraça o pai.*

(A) *Quem é o pai mais lindo do mundo?!*

(B) *Diga logo quanto você quer!*

Nesse exemplo, existe uma quebra da máxima de relação, uma vez que a pergunta de (A), já implicada por (B), não requer a resposta à própria pergunta, mas é, na verdade, uma forma de elogio para se chegar a um objetivo que, como já implicado através do contexto em que ambos se inserem, parece se tratar de um(uma) filho(a) se preparando para pedir dinheiro ao seu pai.

Toda quebra de máxima conversacional gera uma implicatura conversacional, uma vez que é necessário um cálculo dedutível para se chegar ao objetivo do dito proferido. No entanto, algumas implicaturas conversacionais são mais *generalizadas*, ao não depender necessariamente de um contexto de interação para serem deduzidas, e as implicaturas conversacionais *particularizadas*, ao requerer informações de um contexto específico para serem calculadas. Vejamos um exemplo de cada.

6. (A) *Lúcio visitou um imóvel semana passada.*

O enunciado de (A) implica que o imóvel que Lúcio visitou não era o dele próprio, e essa informação independeria do contexto desse enunciado. Causaria espanto se (A) enunciasse, posteriormente, que o imóvel era do próprio Lúcio, pois provocaria uma quebra do princípio de cooperação.

Por outro lado, às vezes a implicatura depende de um contexto de interação mais específico, como no exemplo a seguir.

7. *Um jogador erra um chute e manda a bola por cima do gol.*

(A) *Mas esse Gabriel é um gênio mesmo, hein?*

No exemplo 7, o enunciado de (A) requer um contexto de interação para que a implicatura seja construída e a ironia se faça entendida. Ou seja, é comum que as quebras de máximas que causam ironia gerem implicaturas conversacionais particularizadas.

As implicaturas conversacionais particularizadas podem, ainda, serem subdivididas em 5 propriedades, dispostas a seguir.

2.5.4 Propriedades das implicaturas conversacionais particularizadas

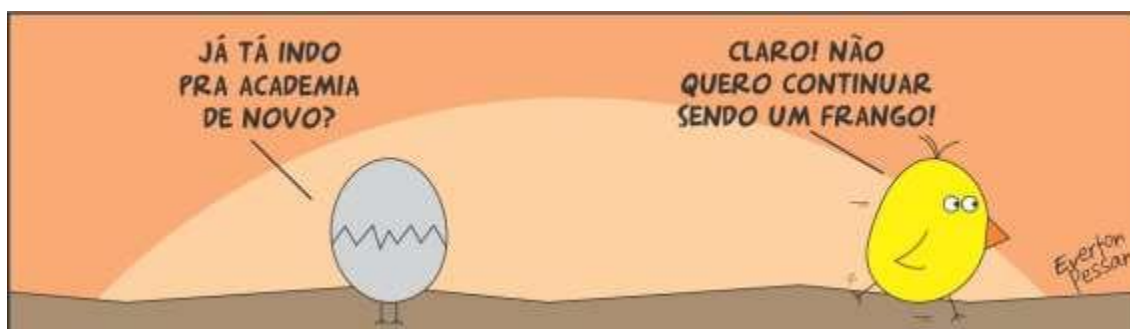
A quebra de uma ou mais máximas conversacionais como recurso para gerar implicaturas nos enunciados proferidos na encenação da tira por meio da interlocução entre os personagens é o que pode gerar humor. Como vimos, é por meio de tais quebras de máximas que os personagens criam piadas verbais-imagéticas.

As implicaturas conversacionais particularizadas apresentam as seguintes propriedades: *não-convencionabilidade* (externas ao sentido do enunciado), *calculabilidade*, *cancelabilidade*, *não-destacabilidade* (ou não-separabilidade) e *indeterminabilidade*. A seguir, ilustramos e analisamos cada uma dessas propriedades por meio de enunciados das Tiras do Pinto.

2.5.4.1 NÃO-CONVENCIONABILIDADE

A primeira propriedade trata da diferença que Grice faz entre Implicaturas Convencionais e Conversacionais. Nas convencionais, a implicatura se dá dentro da força significativa da palavra. Já nas conversacionais, é necessário um cálculo para que a convencionalidade da palavra seja superada e se busquem sentidos extras para o que foi dito. Vejamos a tira abaixo.

Figura 22 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Ao enunciar “Não quero continuar sendo um frango”, Pinto quer implicar que ele não quer continuar sendo fraco, uma vez que frango, conotativamente, expressa pessoas que praticam musculação e continuam pouco musculosas. O humor aqui reside no fato de Pinto ser, literalmente, um filhote de frango, mas utilizar essa palavra para se referir a um contexto diferente.

2.5.4.2 CALCULABILIDADE

Uma implicatura conversacional é, acima de tudo, calculável, já que o que se quer implicar extrapola a força convencional do dito proferido. Por essa razão, Grice (1982) afirma que quando não há cálculo lógico para se chegar a uma implicatura, tal implicatura não pode ser considerada conversacional.

Figura 23 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

No caso da tira 10, o enunciado do Pinto faz o leitor inferir que alguma coisa está errada a partir do enunciado do Nascimento “Tá preocupado?”, da fisionomia preocupada do seu irmão Pinto e, principalmente, pelo enunciado “Faz 15 dias que o presidente não fala bobagem...”. O raciocínio que nos leva a tal implicatura pode ser demonstrado por meio do cálculo a seguir:

a) *Pinto enuncia (p)*: “Faz 15 dias que o presidente não fala bobagem...”.

b) *Ao enunciar (p), e ao respeitar o Princípio de Cooperação, Pinto implica (q)*: “O presidente sempre fala bobagem e, se faz 15 dias que ele não fala bobagem, algo de errado está acontecendo e isso é motivo de preocupação”.

c) *Se Pinto não pretendesse implicar (q)* “O presidente sempre fala bobagem e, se faz 15 dias que ele não fala bobagem, algo de errado está acontecendo e isso é motivo de preocupação”, então ele poderia cancelar (q) ao inserir após o enunciado (p) um enunciado complementar que cancelaria a implicatura (q).

d) *Pinto não cancelou (q)*: “O presidente sempre fala bobagem e, se faz 15 dias que ele não fala bobagem, algo de errado está acontecendo e isso é motivo de preocupação”.

e) *Pinto quis implicar (q)*: “O presidente sempre fala bobagem e, se faz 15 dias que ele não fala bobagem, algo de errado está acontecendo e isso é motivo de preocupação”.

2.5.4.3 CANCELABILIDADE

Como apresentado na propriedade da calculabilidade, uma implicatura pode ser cancelada pelo acréscimo de um novo enunciado. Vejamos como isso acontece com a tira abaixo.

Figura 24 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

No caso dessa tira, o enunciado de Nascimento “É fim de mês e eu tô doido por aquilo que começa com S e termina com O” faz Pinto construir uma implicatura de que seu irmão se referia a sexo. No entanto, o enunciado-final “Que elas têm a ver com meu salário”? cancela a implicatura feita pelo segundo personagem e nos faz entender o que, de fato, Nascimento quis implicar. Isso é um exemplo da quebra da Máxima de Modo, uma vez que o irmão mais velho prontamente pensou na palavra sexo por causa da possibilidade de dualidade da palavra que começa com S e termina com O.

2.5.4.4 NÃO-DESTACABILIDADE

Na propriedade de não-destacabilidade das implicaturas particularizadas, o interlocutor responsável pelo dito que gera uma implicatura repete por meio de sinônimos, paráfrases ou um novo enunciado completamente diferente, uma implicatura igual à que ele quis primeiramente. Nesse caso, a implicatura está ligada ao conteúdo semântico do dito e do que se quis implicar. Vejamos essa propriedade na tira abaixo.

Figura 25 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

No caso da tira acima, em ambos os enunciados do Pinto: “Que as pessoas me devolvam o que me pediram emprestado” e “Que você entendesse minhas indiretas!”, ele quis implicar que o irmão deveria lhe devolver o aparelho de música que está usando no momento.

2.5.4.5 INDETERMINABILIDADE

Metáforas são recorrentes em gêneros textuais com efeito humorístico. Nas tiras, por sua narrativa mais curta, um recurso metafórico rico, diante de um contexto de interação, pode gerar implicaturas particularizadas as quais chamaremos de indeterminadas. Essa terminologia se dá por causa do espectro de implícitos que podem ser calculados de várias maneiras. Vejamos a última tira desse artigo.

Figura 26 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Percebemos aqui as múltiplas interpretações nessa troca conversacional ocasionadas pelos sentidos múltiplos das metáforas utilizadas pelos personagens. Um pinto que ainda não nasceu pergunta ao seu irmão, já nascido, como é a vida que o aguarda (a vida fora da casca, da proteção materna). O enunciado do Pinto “Tão sufocantemente libertadora que me deixa sem ar!” deixa indeterminado se a metáfora “deixar sem ar” é pela empolgação da liberdade, ou se pelo sufoco de se viver. Por esse motivo, o uso de metáforas de caráter polissêmico pode deixar a implicatura feita indeterminada.

Como vimos, é possível utilizar os recursos da pragmática para produzir humor a partir nos enunciados produzido pelos personagens das tiras, uma vez que tais enunciados produzem implicaturas, indo o significado além do dito. É justamente esse dito espirituoso, aliás, que suscita no leitor de tiras quebras de expectativa, já que independente do conhecimento sobre Máximas Conversacionais, percebemos no texto um elemento incongruente, uma vez que esse elemento “opõe-se aos modelos cognitivos interiorizados pelo ouvinte/leitor” (SOUZA, 1997, p. 7).

A próxima seção discorrerá sobre a Teoria da Incongruência, tratada aqui por John Morreal (1983), com base nos estudos dos teóricos Kant (1724-1804) e Schopenhauer (1788-1860), que trataram da incongruência como uma inconsistência entre o racional (o esperado, o normal) e o repentino, que causou uma quebra na ordem natural das coisas, dos pensamentos e dos enunciados. O estudo dessa teoria nos auxiliará a entender como a quebra de uma ou Máximas Conversacionais, a qual gerou uma incongruência, gera humor numa tira.

2.6. A Teoria da Incongruência

John Morreal, americano, doutor em filosofia e fundador do *Humor: International Journal of Humor Research* (periódico especializado em publicar artigos interdisciplinares sobre o humor), versa sobre como a incongruência pode explicar o humor. O autor, em seu livro *Taking laughter seriously* (1983) – Levando o riso a sério, tradução minha –, diz que o riso ocasionado pelo humor é um gesto de prazer frente à adversidade ou perigo, e que a risada é uma forma de alívio, assim como postulou Freud (1993). Sua teoria é baseada na teoria do alívio de Freud (1993) que, como já vimos, explica que o chiste é a manifestação latente do inconsciente: uma forma de sentir prazer por meio de ditos espirituosos que podem provocar humor. Além disso, baseia-se também na teoria da superioridade de Platão (428-348 a.c.), que diz que *rimos dos vícios*, e Thomas Hobbes (1588-1679) que diz que *rimos quando somos tomados por uma glória súbita enquanto nos sentimos superiores ao outro*. Morreal, por fim, baseia sua teoria na Teoria da Incongruência de Immanuel Kant (1724-1804), que vê o *humor na transformação repentina de expectativa em um nada*, e Schopenhauer (1788-1860) que vê *a essência do humor na incongruência gerada no desencontro entre nosso conhecimento sensorial sobre as coisas e nosso conhecimento abstrato delas*.

Dessa forma, a partir da teoria descrita em seu livro, Morreal escreve que o mundo é organizado em padrões sociais e as quebras desses padrões podem ser, por um lado, vistos como imorais e não-sofisticados, uma vez que a mente humana preserva a repetição de tais padrões o tempo todo. No entanto, tais quebras podem ser vistas de maneiras conceituais, gerando humor. Essa quebra conceitual acontece quando um padrão da sociedade é mudado, seja num enunciado, seja numa representação imagética, como é o caso dos desenhos animados quando mostram animais falando e se comportando como seres humanos, só para citar um exemplo. Quando há sofisticação nessa incongruência gerada pela quebra de parâmetros, há humor.

Para Morreal, “Vivemos em um mundo organizado, onde esperamos certos padrões entre as coisas, suas propriedades, eventos, etc. Rimos quando vivenciamos algo que não se enquadra nesses padrões” (MORREAL, 1983, p. 15). Morreal também afirma que, embora alguém ache graça em certa incongruência, o contexto histórico-social pode fazer com que o chiste antes engraçado seja clichê (MORREAL, 1983, p. 84). Ou seja, pessoas diferentes acham graça em piadas diferentes. Por isso, muito embora o autor de

uma piada, tira ou qualquer outro gênero que utilize a linguagem humorística opte por introduzir uma incongruência, ela nem sempre provocará humor em todos os ouvintes.

O autor ainda sugere que “pessoas que têm um autoconceito positivo delas mesmas, assim como uma visão confiante de seus próprios seres, aproveitam o humor mais do que as pessoas que não estão no controle delas mesmas” (MORREAL, 1983, p. 54). Isso sugere que as pessoas com autoestima elevada veem as incongruências de modo mais sofisticado e, assim, percebem o humor manifestado através de tais atos, e que as pessoas mais inseguras, principalmente consigo próprias, veem a incongruência como uma ameaça, validando a frase popular que diz que “piada tem hora e lugar”.

Os textos com linguagem humorística, portanto, são meios que carregam incongruência e suscitam no leitor, aquele, segundo Morreal, certo de si mesmo, um riso que tem hora e lugar para acontecer: dentro da leitura feita especialmente para esse fim. As tiras de quadrinhos, cheias de incongruência em seu texto, trazem à tona quebras de expectativas sociais e, embora a maioria seja atemporal, o momento histórico-social ajudará o leitor a dar mais significado à incongruência encontrada. Veja a tira a seguir.

Figura 27 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2020).

Nessa tira o Jota desliga o celular enquanto relata que combinou com o terapeuta de utilizar menos redes sociais. Em 2020 e 2021, com o advento do coronavírus globalmente, aqueles que têm acesso às redes sociais veem nelas um conforto, já que estão em contato com o mundo exterior, incluindo amigos e parentes. No entanto, o usuário da rede também está exposto a todos os males da internet, incluindo as *fake news*, cujo tema o a tira acima procurou discutir.

No segundo quadro Jota concorda com o profissional, uma vez que as redes sociais contêm, de fato, muitas *fake news*, de modo que, assim, ele estaria afastado delas de uma vez por todas. No entanto, o último quadro traz seu amigo Miguel com uma informação que, sem dúvidas, devido ao contexto, se caracteriza como *notícia falsa*: “O coronavírus causa crescimento de penas de peru nas axilas”.

A quebra de expectativa do último quadro, ou seja, a informação que rompe com o padrão da narrativa e a ruptura da norma pré-estabelecida é o que John Morreal chamou de incongruência, uma vez que, no caso específico dessa tira, Jota esperava que o mundo real lhe trouxesse, no mínimo, notícias verdadeiras, ou simplesmente uma pausa das notícias estapafúrdias que lia em seu celular. Quando Miguel traz uma informação completamente oposta ao que o personagem principal esperava, gerou-se uma incongruência e o leitor, colocado naquele contexto histórico-social, poderá perceber o humor que o último enunciado quis provocar. Vê-se, portanto, que toda tira, embora possa carregar dentro de sua narrativa quebras de expectativas de modos diversos, terá em seu último quadro a maior ruptura dos padrões narrados, ainda que de forma muito rápida, característica do gênero em questão. Tal ruptura é que provocará o efeito de humor.

Até aqui vimos que numa conversa espontânea ou encenada (como é o caso das tiras de quadrinhos) algumas rupturas, causadas pela quebra de Máximas Conversacionais, podem gerar incongruências. Tais rupturas acontecem quando um dos interlocutores não observa os Princípios de Cooperação que regem o ato conversacional. Nas tiras de quadrinhos esse recurso é usado propositadamente pelo quadrinhista para gerar efeitos de humor no seu texto. Esse tipo de autor utiliza, portanto, a estratégia da incongruência causada por tais rupturas, de modo que tal incongruência seja, como trazido por Morreal (1983), *sofisticada* ao ponto de causar o efeito de humor desejado. Analisaremos, a seguir, como a incongruência ocorre dentro do campo semântico, no sentido em que a escolha das palavras provocará quebras de expectativas. Verificaremos o que acontece quando o leitor cria em sua mente um contexto a partir do sentido semântico de uma palavra e como esse contexto muda, gerando assim uma incongruência, quando outra palavra (ou a mesma palavra com outro sentido) é introduzida.

2.7 O estudo dos modelos semânticos em textos humorísticos

Alguns modelos, como pontuado por Attardo (1994) em sua obra *Teorias Linguísticas do Humor*, procuram explicar como o humor ocorre, sendo esses modelos “ramificações teóricas de um modelo psicológico mais abrangente de incongruência e resolução” (SOUZA, 1997, p. 11). Nesse modelo dicotômico, quando o indivíduo percebe a incongruência num dito, ele procura resolver a incongruência percebida. Quando ele consegue explicar ou justificar tal incongruência, e essa incongruência lhe é sofisticada, como discutido por Morreal (1983), ocorre o humor. Os modelos sugeridos por Attardo (1994) são: bissociação, isotopia e disjunção e a teoria dos *scripts* de Raskin (1985), a qual, posteriormente, foi rebatizada de Teoria Geral do Humor (ATTARDO; RASKIN, 1991).

2.7.1 Bissociação

Para Attardo (1994) a bissociação é uma teoria já trazida por Arthur Koestler em sua obra *The Art of Creation* em 1964 na qual, dentre outras discussões, o autor denomina de bissociação a descoberta de semelhanças ocultas no processo de criação das artes, da ciência e do *cômico*. “No caso do *cômico*, uma situação será compreendida em duas estruturas referenciais habitualmente *incompatíveis*” (SOUZA, p. 13, 1997, grifo nosso). Nesse caso, quando duas ideias postas num diálogo são opostas entre si, gera-se o efeito humorístico. Assim como vimos na teoria de Grice (1982), a quebra de uma Máxima Conversacional a partir de um dito pode gerar uma implicatura que o interlocutor precisa inferir. Essa implicatura poderá ser feita tanto pelo leitor quanto por um personagem da tira a partir da oposição semântica de uma palavra que ora evoca um significado, ora outro. Vejamos como ocorre essa oposição semântica e como ela é um recurso que pode gerar humor numa tira de quadrinho.

Figura 28 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Percebemos nessa tira que, ao enunciar “Qual você acha que vai ser seu *papel* nessa vida?”, Pinto quer implicar que deseja saber a função social, participação social, dever moral, comportamento, etc., dentre outros possíveis significados, mas que convergem para um mesmo campo semântico: o social. Nascimento enuncia “Branco, padrão e sempre fechadinho na *resma*”, o que, num primeiro momento, nos leva a entender que ele também se referia ao “papel” social dele enquanto indivíduo. No entanto, ao inserir a palavra “resma” em seu enunciado, percebemos que Nascimento na verdade se refere ao “papel” enquanto “Substância de origem vegetal e consistência pastosa que, seca sob a forma de folha, pode ser usada de várias maneiras: lenço de papel; papel de parede”⁵. A incongruência marcada na incompatibilidade dos dois termos, de maneira proposital em um texto humorístico, é o que Attardo (1994) chamou de bissociação. Em uma leitura mais atenta e reticular, prototípica das tiras de quadrinhos, o leitor poderá também implicar que o enunciado se trata de uma metáfora para o “papel” social que Nascimento desempenhará em sua vida: “branco, padrão e fechadinho na resma”, ou seja, privilegiado e preso numa bolha social.

2.7.2 Isotopia e disjunção

O modelo de isotopia é baseado em Algirdas Julien Greimas (1917-1992), linguista lituano muito importante na área da semiótica. Esse modelo diz que a isotopia é “uma unidade semântica que permite apreender um discurso como um todo de significação” (SOUZA apud GREIMAS, p. 12, 1997). Em outras palavras, a isotopia define os traços semânticos de um mesmo texto, dando coerência, semelhante a como

⁵ Definição retirada do Dicio. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/papel/>. Acesso em: 07 out. 2021.

vimos nos Princípios de Cooperação em Grice (1982), deixando o texto cooperativo ao leitor.

Nos textos humorísticos, a unidade semântica poderá vir acompanhada de uma nova, criando significações opostas. A passagem de uma unidade semântica para outra, segundo Attardo (1994), precisa ser rápida e inesperada, gerando o que o autor chamou de *disjunção*. Attardo aplicou o modelo a duas mil piadas e chegou à conclusão de que o elemento disjuntor nas piadas é geralmente final, uma vez que tal posição não acarretará no leitor um esforço mental excepcional, e nem uma leitura reticular, no nosso caso, da tira lida. Vejamos esse modelo posto em prática com a tira a seguir.

Figura 29 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Observamos no enunciado de Nascimento “Em qual banco você acha que eu deveria investir?” que o personagem quis inferir, ao utilizar o termo “banco”, que deseja investir seu dinheiro em um banco enquanto instituição financeira, gerando assim no leitor um campo semântico que se refira a dinheiro. Quando Pinto enuncia “Qualquer um com encosto”, o personagem cria a passagem de um campo semântico para outro ao introduzir o elemento disjuntor “encosto”, referindo-se agora aos bancos enquanto assentos. É possível perceber como tal elemento tem uma posição final e que o humor reside justamente na contraposição dos “bancos”, gerando uma incongruência, e que o leitor não precisará fazer uma leitura reticular para compreender o chiste.

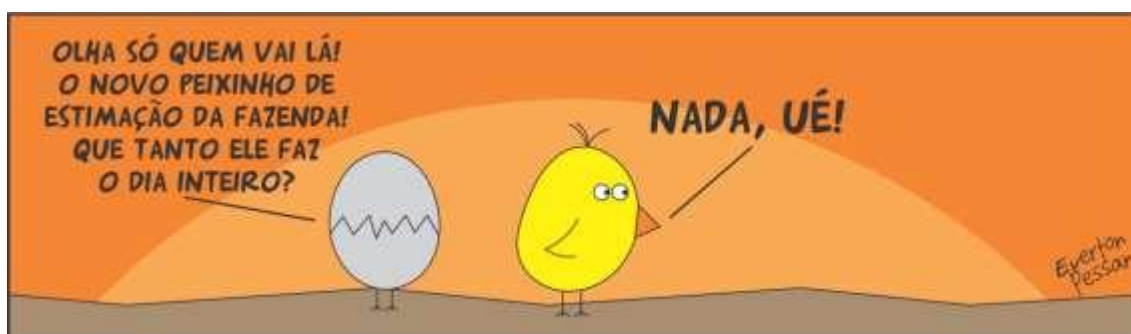
Attardo (1994) ainda fornece uma distinção entre dois tipos de piadas que se utilizam de um elemento disjuntor para criar o efeito humorístico. São estas as *piadas verbais* e as *piadas referenciais*. As piadas verbais pressupõem a presença de um marcador *lexical*, *sintático* ou *aliterativo* para provocar a incongruência num texto

humorístico. Além disso, as piadas verbais têm a presença de um elemento denominado por Attardo (1994) de *conector*, o qual possibilitará a dupla leitura no texto. Por outro lado, outro elemento, como já vimos anteriormente, denominado de *disjuntor*, fará com que o texto agora só possa ser interpretado de uma nova maneira. Já as piadas referenciais não se utilizam de um item lexical específico para criar a incongruência, mas é necessária a interpretação completa do texto, o que talvez exigirá do leitor uma leitura reticular.

2.7.2.1 PIADAS VERBAIS LEXICAIS

As piadas verbais, de maneira geral, sempre se utilizarão da ambiguidade do elemento conector para criar duplo sentido em um enunciado. Uma das possibilidades é o da polissemia, quando uma mesma palavra tem significados diferentes, como já vimos em algumas tiras anteriores. Vejamos o exemplo a seguir.

Figura 30 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nascimento enuncia “Olha só quem vai lá! O novo peixinho de estimação da fazenda! Que tanto ele faz o dia inteiro?”, gerando um conector com sua última pergunta “Que tanto ele faz o dia inteiro?”. Ao responder “Nada, uê”, Pinto gera uma ambiguidade com a palavra dita, o que Attardo (1994) denomina de *disjuntor*. Nas piadas verbais lexicais, o conector e o *disjuntor* estão sempre baseados em uma ambiguidade semântica. Nesse caso, a palavra “nada” tem um significado duplo: inatividade ou nadar (enquanto verbo no presente do indicativo conjugado na 3ª pessoa do singular).

2.7.2.2 PIADAS VERBAIS SINTÁTICAS

Nas piadas verbais sintáticas, a ambiguidade estará na maneira como a oração está disposta. Ou seja, é toda ela que permitirá ao interlocutor interpretações múltiplas. Vejamos o exemplo a seguir.

Figura 31 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Na tira da Figura 31, percebemos como o enunciado “Agora corto cabelo e pinto!” causa uma ambiguidade, pois pode significar que o personagem “corta e pinta cabelos” ou “corta cabelos e pintos”. Ao responder “Pois fique bem longe de mim!” é notório que Pinto se sentiu ameaçado pela nova atividade laboral do seu irmão e não deseja nenhuma parte nessa nova empreitada. O humor dessa piada reside justamente na reação do Pinto, uma vez que a ameaça que ele sofre é dupla: primeiro por ser, literalmente um pinto; segundo por “pinto” ser uma palavra usada geralmente para “pênis”. Desse modo, a piada explora bem o recurso da ambiguidade ao trazer três possíveis resoluções para a construção sintática do primeiro enunciado da tira.

2.7.2.3 PIADAS VERBAIS ALITERATIVAS

Entendemos por aliteração a repetição de fonemas consonantais em um enunciado. Essa figura de som, muito presente nos gêneros poéticos, também pode ser utilizado em textos humorísticos, como veremos a seguir.

Figura 32 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nessa tira temos um primeiro enunciado em formato de pergunta “Que tu tá vendendo aí” do personagem Nascimento, e uma resposta do seu irmão “BBB”, que significa Big Brother Brasil, programa televisivo em formato de *reality show*. Nascimento inquirir seu irmão “Achei que ia assistir os eleitores do presidente protestando” e Pinto responde “Mas é isso mesmo Tô vendo os bois bem brabos!”. O humor dessa tira reside na resposta do Pinto, fazendo, primeiramente, apologia aos seguidores do governo atual, chamados “gados”; e em segundo plano, pela aliteração causada.

2.7.2.4 PIADAS REFERENCIAIS

As piadas referenciais, ao contrário das verbais, nas quais um elemento lexical é o que causará o chiste dentro de um texto humorístico, tem em seu próprio texto como um todo a incongruência a ser encontrada. Ou seja, a interpretação de todo o texto será necessária para que o leitor encontre o chiste e, conseqüentemente, a incongruência ali posta. No caso da leitura de tiras de quadrinhos, é necessária uma leitura reticular atenta aos detalhes imagéticos, pois o autor desse gênero, para além dos elementos verbais, também se utiliza da imagem para gerar incongruências que provoquem o efeito humorístico. Vejamos a tira a seguir.

Figura 33 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nessa tira temos o personagem Lítero dirigindo um carro e perguntando a um transeunte como se chega à rodoviária. O outro personagem informa, em linguagem bem coloquial, que é “só seguir por aqui a vida toda”, querendo dizer que bastava que Lítero seguisse em frente até achar o local que procurava. Nos quadros seguintes, no 3º e no 4º, vemos Lítero envelhecendo e virando um esqueleto. O que se quis implicar nessa tira é que Lítero seguiu à risca a recomendação do segundo quadro e dirigiu até que morresse e virasse um esqueleto. Há, nessa tira, um elemento conector, o enunciado “é só seguir por aqui a vida toda”, mas não há um elemento lexical ambíguo que possamos chamar de disjuntor. A incongruência na tira está no fato de o personagem ter levado a sugestão ao pé da letra. O leitor talvez precise retornar ao enunciado que culminou com Lítero virando esqueleto para saber o que aconteceu. A interpretação aqui precisa ser feita com o auxílio da imagem, já que não há elementos lexicais para que se encontre a incongruência.

2.7.3 Teoria do *Script* Semântico de Humor (SSTH)

Victor Raskin escreveu em 1985 o texto *Mecanismos Semânticos do Humor*, criando um modelo semântico próprio para ser aplicado aos textos humorísticos. Essa teoria detalha a competência linguística do falante nativo ampliando-a à “[...]habilidade de fazer julgamentos quanto à graça de um texto – saber distinguir se um texto é cômico ou não”. (SOUZA, 1997, p. 16). Em outras palavras, o falante nativo é capaz de inferir, dentro de um texto, se houve a mudança do modo de conversação de *bona-fide* (confiável) para o modo *non-bona-fide* (modo não-confiável). O modo *non-bona-fide* acontece justamente quando, numa conversação, o Princípio de Cooperação não é respeitado a partir da quebra de uma ou mais Máximas Conversacionais, conforme vimos na teoria de Grice (1982). É a partir da percepção dessa mudança de modos que o falante desenvolve sua competência humorística ao identificar no texto nuances que provocam o efeito de humor.

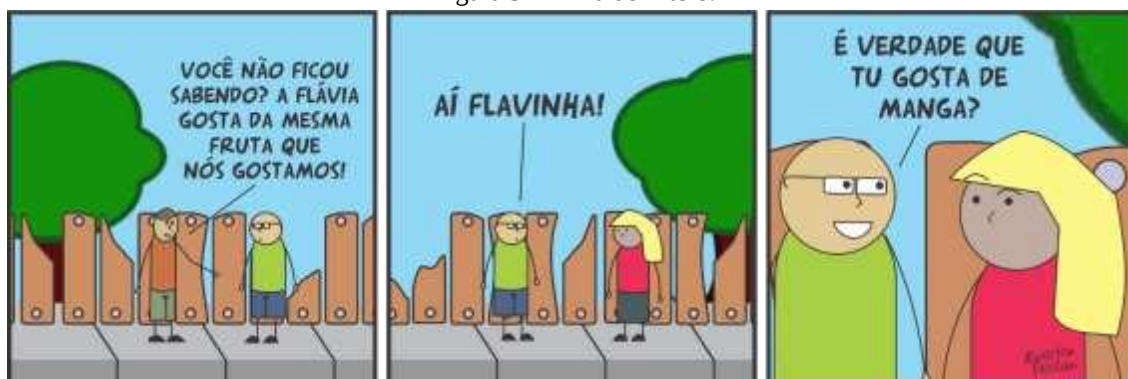
Surge então a teoria dos *scripts*, que consiste numa teoria semântica elaborada para ser especificamente aplicada aos textos humorísticos, como é o caso das tiras. Para Raskin (1985), o *script* é um conjunto de informação sobre determinado assunto, “uma grande quantidade de informação semântica que circunda a palavra ou é evocada por ela” (RASKIN, 1985, p. 330). Essa estrutura cognitiva, ainda segundo o autor, representa o seu “conhecimento enciclopédico” (RASKIN, 1985, p. 330) e permite que ele saiba como o mundo se organiza a partir de itens lexicais.

O *script*, então, cria rotinas a partir de determinada situação em que a unidade lexical foi o fator determinante para a geração de tal organização. Há humor no texto, de acordo com o autor, quando ele for compatível, de forma parcial ou total, com dois ou mais *scripts* e que esses *scripts* sejam opostos entre si (RASKIN, 1985, p. 332). O autor diz que para que haja humor, ainda, é necessário que o conhecimento do *script* inicial seja de conhecimento dos participantes. A mudança de um *script* para outro dependerá de um *gatilho*, chamado de *disjuntor* por Attardo (1994) e, como já visto, na posição final da piada, gerando o que o autor denomina de *punch line*.

De modo resumido, a piada, de acordo com Raskin (1985), precisa passar por uma sequência própria: a) troca do modo de comunicação *bona-fide* para *non-bona-fine*; b) a intencionalidade do texto em ser uma piada; c) os dois *scripts* são compatíveis com o texto; d) os dois *scripts* são opostos entre si e; e) existe um *gatilho* explícito ou implícito

no texto, de modo a evidenciar a oposição dos *scripts*. Vejamos como isso ocorre na tira a seguir.

Figura 34 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2021).

Nessa tira um personagem, amigo do Lítero, pergunta se ele já sabe que “A Flávia gosta da mesma fruta que nós gostamos!”. Ao indagar sua amiga Flávia, Lítero pergunta se é verdade que ela gosta de manga. Analisando a tira de acordo com a sequência proposta por Raskin (1985), verificamos que: a) O primeiro enunciado corresponde ao modo de conversação *bona-fide*, uma vez que o personagem quer implicar que Flávia “gosta da mesma fruta que eles”, ou seja, outras meninas. O modo de conversação é alterado para o *non-bona-fide* quando Lítero pergunta à amiga se ela gosta mesmo de manga (a fruta em si); b) O texto tem intenção de contar uma piada, uma vez que essa é uma das características de uma tira de quadrinho; c) O *script* “gostar da mesma fruta” e “manga” enquanto fruta são compatíveis com o texto; d) Os *scripts* são opostos entre si (esperado/não esperado) e; e) existe um gatilho explícito “manga” na última posição da piada (*punch line*).

2.7.4 Teoria Geral do Humor Verbal (GTVH)

Na obra *A Teoria Geral do Humor Verbal*, de 1991, reformulada por Attardo e Raskin (1991), os autores expandem a teoria dos *scripts*, alcançando outras áreas da linguística, como a textual, a narrativa e a pragmática. Nessa teoria, “o chiste é constituído de seis parâmetros de conhecimento: linguagem, estratégia narrativa, alvo, situação,

mecanismo lógico e oposição de scripts”⁶ (SOUZA, p. 17, 1997), sendo estes, segundos os autores, conhecimentos prévios ou enciclopédicos:

Parâmetro 1: Linguagem

Contém as informações necessárias para a verbalização do texto. [...] Aqui estão inseridos os mecanismos linguísticos responsáveis pelo efeito cômico. Nele será indicada a posição do desfecho (*punch line*) que deverá ser sempre final.

Parâmetro 2: Estratégia Narrativa

Inclui a forma através da qual o chiste está organizado: uma narrativa, um diálogo, ou perguntas e respostas.

Parâmetro 3: Alvo

Contém os grupos étnicos sobre os quais alguns chistes são feitos, bem como estereótipos de profissões [...] ou grupos sociais.

Parâmetro 4: Situação

Compreende a situação que o chiste narra (trocar lâmpada, atravessar a rua, jogar golfe, etc.). Apresenta os objetos, os participantes, os instrumentos, as atividades, etc.

Parâmetro 5: Oposição de script

Refere-se à oposição de *scripts* anteriormente proposta na teoria semântica. (SOUZA, p. 17, 1997).

As tiras de quadrinhos, nosso objeto de análise, são gêneros textuais cuja narrativa é curta e que, para além do aspecto imagético que também compõe a cena, tem na linguagem um de seus principais elementos para criar o efeito de humor. A GTVH, assim como a Teoria do *Script* Semântico do Humor, foi elaborada pensando em piadas verbais, sem uso de imagem. Percebemos, no entanto, o quanto as piadas verbais e as tiras se assemelham, uma vez que ambas são narrativas curtas e utilizam tanto das quebras das Máximas Conversacionais, tanto das oposições de scripts para criar o efeito de humor, principalmente com a inserção de uma *punch line* na posição final dos seus textos. Vejamos agora uma análise de uma tira por meio do prisma da GTVH.

⁶ Em 1991, os autores delimitaram 6 parâmetros, mas na revisão da teoria em 1995, o mecanismo lógico foi incorporado ao de oposição de *scripts*, portanto, apresentamos apenas 5 parâmetros.

Figura 35 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2021).

A tira da Figura 35 demonstra, de acordo com a Teoria Geral do Humor Verbal os 5 parâmetros propostos por Attardo e Raskin (1991). 1) Linguagem: A parte verbal dessa tira é feita por meio da conversação entre os personagens, os quais, por meio de uma conversa via bate papo, falam sobre situações corriqueiras. Além disso, o mecanismo importante para o desfecho, a *punch line* também se encontra presente em sua posição final. 2) Estratégia Narrativa: Attardo e Raskin (1991) veem a piada como um gênero puramente narrativo. Assim como a piada, a tira de quadrinho também mantém essa característica e, por meio dos diálogos e da posição dos quadros, a qual gera uma sequência a ser lida, a narração se faz. 3) Alvo: As piadas, de modo geral, geralmente escolhem alvos (estereótipos) os quais funcionam como recursos para criar efeitos de humor. Nas piadas brasileiras os portugueses são burros, assim como as loiras, os judeus avarentos por dinheiro, os japoneses têm pênis pequeno, os negros são pobres ou fora da lei, etc. No nosso caso mais específico, queremos explorar o comportamento humano (no caso dessa tira representado por dois animais) mediante sua interação com a tecnologia. Nessa tira temos a representação da conversa virtual do dia a dia entre dois personagens. O estereótipo está no fato do cansaço que a conversa virtual ocasiona quando as pessoas

não têm mais assunto para continuar com suas conversas. 4) Situação: O assunto sobre o qual os personagens interagem nessa tira é o do bate papo virtual, intermediado por meio de um computador. 5) Oposição de *Scripts*: De modo semelhante à Teoria do *Script* Semântico de Humor, temos nessa tira um elemento conector e um elemento disjuntos (ou gatilho). Quando Otaviano enuncia “Faz uma pergunta inteligente!”, ele cria um campo semântico o qual é preenchido por Duquesa quando ela, de fato, faz uma pergunta técnica da área da química ao seu amigo. Ao enunciar “Minha cor favorita é verde!”, o cachorro agora opõe o *script*, uma vez que trouxe de volta a resposta à primeira pergunta, uma vez que preferiu ficar na banalidade da conversação. Percebemos, portanto, a oposição semântica (fácil/difícil).

Como vimos, por meio de mecanismos semânticos podemos analisar como as piadas nas tiras de quadrinhos acontecem. Seja por meio da dualidade semântica de uma palavra ou de uma oração, as tiras, de modo geral, se assemelham à estrutura de piadas verbais por apresentarem não apenas uma estrutura narrativa curta, mas também aspectos semânticos, principalmente àqueles relacionados à oposição de *scripts*, e um elemento disjuntor/gatilho em uma posição final da narrativa. Na próxima seção nós analisaremos dentro da perspectiva da Lógica da Conversação de Grice (1982), da Teoria da Incongruência de Morreal (1983) e da Teoria Geral do Humor Verbal de Attardo e Raskin (1991), três tiras de quadrinhos as quais servirão de base para a aplicação de um Caderno Pedagógico para estudantes do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental.

3. APLICAÇÃO DE ANÁLISE SEMÂNTICO-PRAGMÁTICA EM TIRAS

Nesta seção eu faço a análise de três tiras, as quais contêm os aspectos humorísticos trabalhados nas seções acima. Para analisar as tiras na perspectiva, ao mesmo tempo, da Lógica da Conversação, da Teoria da Incongruência e da Teoria Geral do Humor Verbal, eu me pauto pelas seguintes perguntas:

- 1) *Qual a incongruência nessa tira? (O que ocasionou o efeito humorístico?)*
- 2) *Que palavras/orações são opostas e causaram o efeito humorístico? (Qual o conector e qual o gatilho?)*
- 3) *Qual(is) Máxima(s) foi(ram) quebrada(s)?*

Por meio de tais perguntas exploro as teorias supracitadas e mostro como essas teorias se unem para que os estudantes consigam fazer uma leitura inferencial no gênero textual tira de quadrinhos, com o objetivo de desenvolverem suas capacidades de linguagem. Utilizo para verificar a incongruência na tira o termo *quebra de expectativa*; para verificar as palavras/orações opostas entre si (*scripts*) os termos *conector* (S1: campo semântico 1) e *gatilho* (S2: campo semântico 2) e a oposição entre os *scripts* [real x não real], [bom x ruim], [bem x mal], [vida x morte], [normal x anormal], [sexual x não sexual] ou [possível x impossível]; e para verificar as implicaturas causadas pelo rompimento dos Princípios de Cooperação o termo *quebra de Máximas Conversacionais*.

3.1 Análise da primeira tira

Nessa tira veremos o Jota explicando ao leitor que cansou de paquerar meninas da idade dele e que agora vai se aventurar com mulheres mais velhas, trazendo ao foco da leitura o tema “namoro virtual”. Quando a suposta paquera lhe pergunta quais suas intenções com ela, Jota responde que “aprender coisas novas com mulheres mais velhas!”, e a moça responde então “Se quiser te ensino crochê!”. Fazemos a leitura.

Figura 36 – Tira do Jota.



Fonte: Autoria própria (2021).

1) Qual a incongruência nessa tira? (O que ocasionou o efeito humorístico?)

A incongruência nessa tira reside na quebra de expectativa no último quadro, já que Jota esperava que a moça lhe ensinasse algo novo em termos de namoro, dentro de uma conotação sexual. O olhar incrédulo dele para o leitor também nos indica que ele não gostou do enunciado da sua paquera.

2) Que palavras/orações causaram o efeito humorístico? (Qual o conector e qual o gatilho?)

De acordo com a Teoria Geral do Humor Verbal, a qual pressupõe a presença de um elemento semântico denominado de conector e de outro elemento denominado de gatilho, percebemos nessa tira que, no terceiro quadro, ao enunciar “Quero aprender coisas novas com mulheres mais velhas” Jota evoca o campo semântico (S1: paquera, namoro, relacionamento), sendo esse o elemento conector. No último quadro, quando a suposta namorada enuncia “Se quiser te ensino crochê!” sendo “crochê” o elemento

gatilho, evocando o campo semântico (S2: atividades de pessoas mais velhas). Assim, essa tira tem uma oposição de *scripts* [sexual x não sexual].

3) Qual(is) Máxima(s) foi(ram) quebrada(s)?

De acordo com o que vimos sobre Lógica da Conversação, percebemos que a Máxima de Relação foi aqui quebrada, sendo que esta Máxima sugere que nossos enunciados precisam ser coerentes e relevantes, ou seja, que sigam um fluxo conversacional dentro do tópico abordado anteriormente. Neste caso, entendemos “tópico abordado” como a unidade semântica, conforme vimos na Teoria da Isotopia e Disjunção (ATTARDO, 1994).

3.2 Análise da segunda tira

Na segunda tira temos um *crossover* das Tiras do Pinto e das Tiras do Jota. Nela podemos verificar que Pinto e Nascimento estão a uma certa distância observando Jota e Otaviano passarem, sendo que Otaviano está correndo. Pinto enuncia “Lá vai passando um animal bem perigoso!”, enquanto seu irmão responde “Não precisa ficar com medo! Eles não são perigosos quando têm boa criação!”. Ao discordar, Pinto explica que “Todo ser humano é perigoso independente da criação que teve!”. Vamos ler a tira juntamente com as imagens que a compõe.

Figura 37 – Tira do Pinto.



Fonte: Autoria própria (2021).

1) Qual a incongruência nessa tira? (O que ocasionou o efeito humorístico?)

Aqui a incongruência encontrada está, mais uma vez, na quebra da expectativa criada no primeiro quadro, quando o leitor é levado a pensar que Pinto se referia, quando enunciou “animal perigoso” a Otaviano, já que um cachorro pode ser uma ameaça para um pinto e um ovo. O movimento do cachorro correndo também pode ajudar o leitor a pensar que Pinto se referia a Otaviano, mas, como lemos no último enunciado, Pinto na verdade se referia a Jota.

2) Que palavras/orações causaram o efeito humorístico? (Qual o conector e qual o gatilho?)

Quando Pinto enuncia “animal perigoso”, um campo semântico é criado (S1: animal selvagem, ser irracional) e faz o leitor pensar que ele se referia a Otaviano: um cachorro que, pelo tamanho, pelas presas, poderia ser uma ameaça aos pintos. No entanto, quando, no último quadro, Pinto enuncia que “Todo ser humano é perigoso...”, cria-se aqui um novo campo semântico (S2: ser humano, ser racional, ameaça iminente), fazendo o leitor refletir se de fato os seres humanos são perigosos e que a real ameaça aos pintos não são os cachorros, mas os seres humanos que, independentemente da criação que tiveram, são considerados ameaça iminente. Nesse caso, temos uma oposição de *scripts* [não real x real].

3) Qual(is) Máxima(s) foi(ram) quebrada(s)?

Aqui percebemos como a Máxima de Modo foi quebrada, uma vez que o enunciado “animais perigosos” causa uma dualidade semântica a qual não permitiu que Nascimento soubesse sobre quem se referia Pinto. Essa Máxima prevê que, nas nossas trocas conversacionais, nossos enunciados evitem ambiguidades ou obscuridades.

3.3 Análise da terceira tira

Nessa última tira que analisaremos, retornamos ao personagem Lítero, o qual se encontra numa cozinha explicando o que ocorreu enquanto preparava o seu café da manhã. No primeiro quadro ele enuncia “Hoje eu fui fazer o café da manhã e queimei os ovos!”. Continua no segundo quadro “Então aqui vai a minha dica culinária do dia!”. E

finaliza no último quadro, enquanto derrama uma lágrima e uma fumaça surge do canto inferior do quadro “Nunca cozinhem enquanto estiverem pelados!”. Vamos ler a tira.

Figura 38 – Tira do Lítero.



Fonte: Autoria própria (2021).

1) Qual a incongruência nessa tira? (O que ocasionou o efeito humorístico?)

Ao ler a tira, o leitor é levado a pensar que Lítero queimou os ovos que cozinhava para o café da manhã. Isso se deve aos enunciados “queimei os ovos” e “dica culinária”. No entanto, ao enunciar “Nunca cozinhem enquanto estiverem pelados” unido ao fato de sair fumaça de suas “partes baixas”, o leitor percebe a quebra de expectativa ao implicar que ele se referia aos seus “ovos”. Os ovos que ele fazia para o café da manhã aparecem no último quadro perfeitos, para que o leitor entenda quais, de fatos, foram os ovos que ele queimou.

2) Que palavras/orações causaram o efeito humorístico? (Qual o conector e qual o gatilho?)

Nessa tira nós podemos perceber que duas expressões formam o conector que deu origem ao primeiro campo semântico. O primeiro é, no primeiro quadro “queimei os ovos” e o segundo é “dica culinária”, os quais criam um campo semântico (S1: comida,

café da manhã). No entanto, quando Lítero enuncia “pelados”, muito embora, na mesma oração ele ainda faça uso do campo semântico (S1), tal palavra, funcionando perfeitamente como *punch line*, cria agora um novo campo semântico (S2: órgãos genitais). Com isso, cria-se uma oposição de *scripts* [não sexual x sexual].

3) Qual(is) Máxima(s) foi(ram) quebrada(s)?

Nessa tira, mais uma vez, percebemos como o enunciado “queimei os ovos” cria uma dualidade semântica, porém somente percebida no último quadro. A Máxima de Modo, como vimos anteriormente, prevê que nossos enunciados evitem obscuridades e dualidades semânticas. Caso Lítero tivesse enunciado “queimei *meus* ovos”, o leitor não precisasse ler o resto da tira para saber o que ocorreu. O efeito humorístico acontece justamente pela quebra dessa Máxima.

A próxima seção apontará os caminhos metodológicos escolhidos para aplicar as teorias abordadas nessa seção como um todo para desenvolver as capacidades de linguagem dos estudantes. A metodologia se propõe a discutir a criação de um Caderno Pedagógico que orientará os professores a ensinar aos estudantes como ler os efeitos de humor dentro de uma tira e a produzir, posteriormente, as suas próprias ao final dos módulos.

4. CADERNO PEDAGÓGICO

Essa seção abordará os procedimentos metodológicos específicos para a confecção do Caderno Pedagógico, cujo objetivo é ensinar, de maneira interativa, os mecanismos linguísticos, aspectos sociais e conversacionais explorados nas teorias dessa pesquisa, assim como aspectos verbais-imagéticos, que fazem com que uma tira tenha efeito humorístico. Esse ensino será intermediado por um Caderno Pedagógico que trará todo o esboço teórico para que professores de Língua Portuguesa trabalhem tiras de quadrinhos em sala de aula com base nos estudos da Lógica da Conversação, da Teoria da Incongruência e da Teoria Geral do Humor Verbal. O Caderno também trará atividades e exercícios já prontos que podem ser aplicados a estudantes que cursam o 8º e 9º do Ensino Fundamental em sala de aula ou de forma remota.

O Caderno, de diagramação própria, trará todas as tiras trabalhadas nesse texto, assim como algumas inéditas, todas pensadas nos estudantes que cursam o 8º ou 9º do Ensino Fundamental, os quais terão a oportunidade de aprender, de modo sequenciado, que mecanismos da conversação, da vida social (por meio da quebra de expectativas e formação de incongruências) e de mecanismos semânticos, como o humor acontece no interior do gênero textual tira de quadrinho. Objetiva-se desenvolver a leitura de implícitos em um texto divertido e de rápida leitura. Além disso, eles terão a oportunidade de elaborar suas próprias tiras com o desenrolar de uma proposta de leitura e produção de tiras com base na teoria da Sequência Didática.

Figura 39 – Capa do Caderno Pedagógico “Minhas tiras de quadrinhos”.



Fonte: Autoria própria (2021).

Acredito que os estudantes, embora tenham vasto acesso a textos diversos, com a facilidade de se navegar pelas redes sociais onde, por exemplo, é fácil encontrar tiras de quadrinhos, ainda interpretam muito mal o que leem. Esse fato é comprovado pelos resultados das provas de interpretação de texto aplicadas pelos governos. Uma solução para esse problema é o estudo de forma sequenciada de gêneros textuais. Dentro dos módulos dessa proposta de leitura e produção de tiras, os estudantes poderão colocar em prática as capacidades de linguagem que já dominam e poderão aprender novas, tudo em prol do aprendizado do gênero textual de forma mais completa.

Como vimos ao longo dessa pesquisa, vários são os mecanismos que levam à leitura do efeito de humor na tira de quadrinho. Pensando no sequenciamento do ensino da leitura e da produção da tira, a proposta de leitura e produção – e consequentemente os capítulos do Caderno Pedagógico – estão distribuídos em: Capítulo 1 – O que são tiras de quadrinhos?; Capítulo 2 – A Teoria da Incongruência e os efeitos de humor; Capítulo 3 – Princípios de Cooperação e produção de humor; Capítulo 4 – Teoria Geral do Humor Verbal; e Capítulo 5 – Tiras autorais. A Figura a seguir demonstra a proposta de atividade de leitura das tiras já aplicada no Caderno.

Figura 40 – Proposta de leitura e produção de tiras do Caderno Pedagógico com base no dispositivo das Sequências Didáticas.



Fonte: Autoria própria (2021).

A proposta didática de leitura e posterior produção de tiras faz parte das etapas que os estudantes percorrerão ao longo do aprendizado da leitura e produção das tiras. De acordo com o modelo proposto por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2014), os professores terão no primeiro capítulo um escopo do que são tiras de quadrinhos e o que levou essa pesquisa a desenvolver o Caderno. Haverá atividades para os estudantes, que farão leituras de algumas tiras e atividades de interpretação de texto. No Capítulo 2 os professores lerão sobre que motivos levam um enunciado a ter efeito humorístico, com base na Teoria da Incongruência (MORREAL, 1983) e os estudantes terão a oportunidade

de produzir suas primeiras tiras. No terceiro capítulo os professores aprenderão um pouco sobre a leitura de implícitos, a partir da lógica da conversação de Paul Grice (1982) e os estudantes aprenderão como utilizar os recursos das quebras de Máximas Conversacionais para criar efeitos de humor. No capítulo seguinte os professores lerão sobre as teorias ligadas aos mecanismos semânticos até chegar à Teoria Geral do Humor Verbal (ATTARDO; RASKIN, 1991) e os estudantes aprenderão a utilizar tais mecanismos, por meio da oposição de *scripts*, para criar o efeito de humor nas tiras. No último capítulo, os professores serão orientados de como transformar, finalmente, os estudantes em autores de novas tiras de quadrinhos, com personagens criados por eles, aplicando todo o conhecimento adquirido nos módulos seguintes. Veremos a seguir a descrição de cada módulo/capítulo do Caderno Pedagógico.

4.1 CAPÍTULO 1: O QUE SÃO TIRAS DE QUADRINHOS?

Nesse primeiro capítulo do Caderno, os professores serão apresentados às principais características das tiras de quadrinhos, como seus aspectos textuais e imagéticos, assim como serão discutidos: o que são gêneros textuais; a importância que a leitura dos implícitos tem na proficiência de leitura dos estudantes; apresentação do conceito de sequência didática e capacidades de linguagem.

Esse mesmo capítulo trará a *Apresentação da Situação*, na qual os estudantes farão leituras de algumas tiras das séries Tiras do Lítero, Tiras do Pinto e Tiras do Jota, com o intuito de identificar aspectos verbais e imagéticos semelhantes entre as tiras, e interpretação de texto.

4.2 CAPÍTULO 2: A TEORIA DA INCONGRUÊNCIA E OS EFEITOS DE HUMOR

Nesse capítulo os professores serão apresentados à Teoria da Incongruência no intuito de ensinarem aos estudantes a “acharem a graça”, ou seja, a quebra de expectativa nas tiras de quadrinhos. Esse capítulo também trará aspectos imagéticos das tiras, como tipos de balões, onomatopeias, movimentos dos personagens, etc. Após a leitura de tiras prototípicas com incongruências em suas narrativas, os professores poderão, após mais uma atividade de interpretação de texto, pedir aos estudantes que criem suas próprias tiras já se utilizando do que aprenderam nesse módulo.

4.3 CAPÍTULO 3: PRINCÍPIOS DE COOPERAÇÃO E PRODUÇÃO DE HUMOR

O objetivo desse capítulo é mostrar aos professores o que Paul Grice (1982) discutiu em seu texto *Lógica e conversação* os implícitos causados pelas quebras de Máximas Conversacionais. Do mesmo modo, os estudantes serão agora apresentados às quatro Máximas e terão que fazer atividades com tiras prototípicas em que tais Máximas foram rompidas, gerando um rompimento nos Princípios de Cooperação. Os estudantes também terão a oportunidade de, mais uma vez, produzir tiras próprias, agora com os personagens das séries apresentadas no Caderno.

4.4 CAPÍTULO 4: TEORIA GERAL DO HUMOR VERBAL

Após estudar os implícitos criados por quebras de Máximas Conversacionais, é hora de o professor ler sobre alguns mecanismos semânticos que podem gerar efeito de humor quando aplicados nas tiras. Para isso, mostraremos as teorias de Bissociação, Isotopia e Disjunção, a Teoria dos *Scripts* Semânticos de Humor e a Teoria Geral do Humor Verbal. O objetivo é mostrar ao professor que por meio de jogos de palavras é possível criar humor no plano verbal, utilizando conteúdos programáticos já existentes na grade curricular para os anos trabalhados nesse Caderno. Os estudantes terão, mais uma vez, a oportunidade de criar tiras de quadrinhos com os conhecimentos adquiridos, agora com a temática de super-heróis.

4.5 CAPÍTULO 5: TIRAS AUTORAIS

Por fim, neste último módulo os professores lerão análises semântico-pragmáticas de tiras com o objetivo de perceber como o conjunto dessas teorias cria o efeito de humor nas tiras. Nesse momento os estudantes também terão a oportunidade de criar tiras que poderão, como sugestão, ser expostas em mural na escola.

Do modo que a proposta de leitura e produção de tiras foi organizada, os alunos partirão da análise de tiras e da confecção de tiras próprias. Desse modo o professor poderá verificar, de fato, que capacidades de linguagem os seus estudantes já dominam, considerando que um estudante do 8º ou 9º ano já fez leituras de tiras, seja pelo livro didático, seja virtualmente. No decorrer do Caderno eles aprenderão alguns mecanismos discursivos, como as quebras das Máximas Conversacionais, assim como mecanismos semânticos que causam efeito humorístico nas tiras. Pretendemos que os estudantes sejam

autores de suas próprias tiras, deixando-os assim mais proficientes tanto nas leituras de implícitos, quanto na produção textual que se utilize de mecanismos diversos para divertir com os efeitos humorísticos criados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal dessa pesquisa foi a de propor uma análise de leitura voltada para a compreensão do funcionamento da linguagem do gênero tira com preocupação didática do ensino da língua materna. Enquanto quadrinhista e professor explorei as teorias descritas nesse texto a fim aperfeiçoar minha produção e buscar novos procedimentos pedagógicos de leitura com o gênero tira.

Nessa pesquisa, situada no campo da linguística aplicada, realizamos reflexões teóricas no campo da Pragmática e da Semântica cognitiva com foco nas interações ocorridas no interior dos quadrinhos chistosos. A partir da observação do funcionamento da linguagem nos diálogos das tiras, apresentei uma proposta de leitura, bem como a confecção de um Caderno Pedagógico para que os estudantes aprendam a fazer a leitura inferencial de tiras, para que professores e pesquisadores aprofundem seus estudos sobre o gênero tira e as possibilidades de leitura que levam ao efeito de humor.

No campo da Semântica cognitiva explorei as incongruências das ações dos personagens representadas nas tiras de acordo com o conhecimento compartilhado com os leitores. Ao saber que *dizeres* fogem do padrão que a sociedade cria, ou seja, daquilo que se espera ser *dito*, os estudantes começam a entender que todos os gêneros textuais que promovem efeito humorísticos terão alguma quebra de expectativa.

Ao perceber que a quebra de expectativa pode ser feita conscientemente, os estudantes, quando da execução dos capítulos do Caderno fruto dessa pesquisa, começarão a aprender quais quebras de Máximas Conversacionais geraram efeitos de humor nas tiras lidas. Quero que os estudantes desenvolvam aqui suas capacidades de linguagem, pois entendo que esses estudantes já sabem identificar que os Princípios de Cooperação foram rompidos numa conversação. Desse modo, entender agora como utilizar tais mecanismos para gerar efeito humorístico os fará mais proficientes numa leitura que exige deles a leitura de implícitos.

Destaco nesse estudo a teoria dos *scripts* de Raskin (1985) e os estudos de Attardo (1994) com um modelo explicativo que explora a bissociação, isotopia e disjunção e a qual, posteriormente, foi rebatizada de Teoria Geral do Humor Verbal (ATTARDO; RASKIN, 1991). Por meio da análise de tiras desenvolvidas nesse estudo podemos

observar a importância de explorar os gatilhos que criam campos semânticos opostos entre si no desenrolar de uma piada.

Evidencio que alguns mecanismos semânticos, como a oposição de *scripts* compõem campos semânticos (geradores de expectativas que apontam para sentidos específicos) distintos os fará perceberem que a incongruência num texto humorístico pode ser criada ao se opor palavras iguais, por exemplo, mas que tenham significados distintos ou opostos. Desse modo, observa-se a possibilidades de uso da linguagem para produzir o humor, como os recursos da polissemia, da ambiguidade e ironia para dar sentido ao texto, uma vez que à essa altura, no Caderno Pedagógico, eles já estarão produzindo suas próprias tiras.

Por fim, essa pesquisa passou pela limitação de não poder ter ido à sala de aula para aplicação da proposta de leitura e produção das tiras por causa do afastamento social derivado da covid-19. Assim, a proposta de leitura e posterior produção se pauta nas teorias discutidas no decorrer desse texto e não foi possível realizar uma avaliação. Desse modo, o item *avaliação* da proposta de engenharia didática por Joaquim Dolz (2016) não se realizou e a proposta é que o Caderno não seja, de fato, uma sequência didática, mas uma proposta de leitura e produção de texto com base nas discussões teóricas desenvolvidas no corpo dessa pesquisa.

Desejo que as teorias aqui discutidas possam, de fato, ampliar as discussões acerca do que gera efeito de humor em textos humorísticos, assim como auxiliar o professor que deseje ensinar o gênero textual tiras em sala de aula a partir de uma proposição de atividade sequenciada para que os estudantes desenvolvam suas capacidades de linguagem e se tornem melhores leitores e produtores de texto.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Nukácia M. S. Objetos de aprendizagem de língua portuguesa. In: ARAÚJO, J.; LIMA, S. C.; DIEB, M. **Línguas na Web**: links entre ensino e aprendizagem. p.155-176. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.
- ATTARDO, Salvatore; RASKIN, Victor. Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. In: **Humor**: International Journal of Humor Research, 4(3-4), 293–347, 1991.
- ATTARDO, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor**. Berlin–New York: Mouton deGruyter. 1994.
- BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.
- BRONCKART, Jean-Paul; PLAZAOLA GIGER, Itziar. **Théorie des actes de langage et enseignement de la L2**. Un exemple de transposition didactique. *Diálogos Hispánicos*. [S. l.] n.18, p.13-35. 1996.
- CARVALHO, José Ricardo. **A leitura do gênero tira de humor numa perspectiva enunciativa**. Tese (doutorado) – Universidade Federal Fluminense, 2007.
- CHEVALLARD, Yves. **On didactic transposition theory**: some introductory notes. 2011 Disponível em: http://yves.chevallard.free.fr/spip/spip/rubrique.php3?id_rubrique=6. Acesso em: 01 ago. 2020.
- DOLZ, J. As atividades e os exercícios de língua: uma reflexão sobre a engenharia didática. **DELTA [online]**, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 237-260m 2016.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Les genres scolaires**. Des pratiques scolaires aux objets d'enseignement. *Repères*, n. 15, p. 27-40, 1997.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e escrita: apresentação de um procedimento. In: **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. e (Org.). de Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro. Campinas-SP: Mercado de Letras, p. 95-128, 2004.
- FERREIRA, Dina Maria Martins.; MOTA, Nathalia Viana da.; MACIEL, Íkaro César da Silva. **Paródia e riso ambivalentes em memes da Barbie Fascista**: uma análise à luz da carnavalização. *Calidoscópio* – v. 18, n. 1, janeiro-abril 2020.
- FREIRE, Thiago Domingos. **Tira cômica**: construindo caminhos para a leitura inferencial. Relatório (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, 2019.

FREITAS, M. T. Letramento digital e formação de professores. **Educação em Revista**, 26, UFMG, p. 335-352, 2010.

FREUD, Sigmund. **Os chistes e sua relação com o inconsciente**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GOMES, Carlos Magno. Letramento digital: o vídeo como recepção do texto literário. *In: Didática on-line: letramentos, narrativas e materiais*. SOBRAL, Maria Neide. et al. Orgs. Maceió: EDUFAL, 2017.

GRICE, H. P. Lógica e Conversação. *In: DASCAL, Marcelo (Org.). Fundamentos metodológicos da Linguística*. Campinas: UNICAMP, 1982.

INEP. **Índice Nacional de Educação Básica**. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/ideb>. Acesso em: 06 mai. 2020.

KLEIMAN, Angela B. Letramento na contemporaneidade. *In: Bakhtiniana. Revista de Estudos do Discurso*. São Paulo, 9 (2): 72-91, Ago./Dez. 2014.

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

MACHADO, Anna Rachel.; CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes. **A construção de modelos didáticos de gêneros**: aportes e questionamentos para o ensino de gêneros. *Linguagem em (Dis)curso - LemD*, Tubarão, v. 6, n. 3, p. 547-573, set./dez. 2006.

MATOS, Manoel Rodrigues de Abreu. **O gênero textual meme**: práticas de leitura e produção textual para atribuição de sentido às múltiplas. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) Universidade Federal de Sergipe, Itabaiana, 2019.

MORREAL, John. **Taking Laughter Seriously**. State University of New York Press, 1983.

PÉREZ, Sujey Liliana Solano. **Uso de una página web en Wix para fortalecer la competencia comunicativa lectora en los estudiantes del grado noveno del Instituto Técnico Industrial Monseñor Carlos Ardila**. Dissertação (mestrado) - Universidad Privada Norbert Wiener, 2018.

RAMOS, Paulo. Humor nos quadrinhos. *In: VERGUEIRO, Waldomiro.; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

RASKIN, Victor. **Semantic Mechanisms of Humor**. Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel, 1985.

ROJO, R. Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade cultural e de linguagens na escola. *In: ROJO, R.; MOURA, E. (orgs.) Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, Leonor W. Leitura na escola: como estimular os estudantes a ler. *In: Ensino de Leitura: fundamentos, práticas e reflexões para professores da era digital*. TAVARES, Kátia C. A. et al. Orgs. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras da UFRJ, 2011.

SERGIPE. Currículo de Sergipe: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Regulamentado no Sistema Estadual de Ensino por meio do Parecer nº 388/2018/CEE e da Resolução nº 04/2018/CEE. Aracaju: Câmara Municipal, 28 dez. 2018a. Disponível em: <https://www.seed.se.gov.br/arquivos/CURRICULO.DE.SERGIPE.v.02-Regulamentado.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2022.

SMITH, K. Laughing at the way we see: The role of visual organizing principles in cartoon humor. *In: Humor - International Journal of Humor Research.*, p. 19 - 38, 1996.

SOUZA, Lélia Silveira Melo. **O humor é coisa séria**. Tradução de tiras: exemplificando com Frank e Ernest. Dissertação (mestrado) – Universidade de São Paulo, 1997.

TAVARES, Kátia Cristina do Amaral. Usos da Internet no ensino-aprendizagem de leitura: sugestões de portos e rotas para o professor-navegador. *In: Ensino de Leitura: fundamentos, práticas e reflexões para professores da era digital*. TAVARES, Kátia C. A. et al. Orgs. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras da UFRJ, 2011.

XAVIER, Antonio Carlos. **Educação, tecnologia e inovação**: o desafio da aprendizagem hipertextualizada na escola contemporânea. Revista (Con)texto Linguístico, v. 7, p. 42-61, 2013.