



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE
NACIONAL**

PABLO RENER RIBEIRO RABELO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE
LÍNGUA PORTUGUESA:
COMPREENSÃO DOS FENÔMENOS MORFOSSINTÁTICOS E SEMÂNTICOS
ATRAVÉS DAS TIRAS DE HUMOR**

SANTARÉM-PA

2023

PABLO RENER RIBEIRO RABELO

**HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO
DE LÍNGUA PORTUGUESA:
COMPREENSÃO DOS FENÔMENOS MORFOSSINTÁTICOS E SEMÂNTICOS
ATRAVÉS DAS TIRAS DE HUMOR**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras/PROFLETRAS da Universidade Federal do Oeste do Pará, como exigência para a obtenção do título de Mestre em Letras, sob a orientação do Professor Dr. Raimundo Nonato Vieira Costa.

Área de concentração: Linguagens e Letramentos.

SANTARÉM-PA

2023

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas (SIBI) da UFOPA
Catalogação de Publicação na
Fonte. UFOPA - Biblioteca Unidade Rondon

Rabelo, Pablo Rener Ribeiro.

História em Quadrinhos como recurso didático para o ensino de Língua Portuguesa: compreensão dos fenômenos morfossintáticos e semânticos através das tiras de humor / Pablo Rener Ribeiro Rabelo. - Santarém, 2024.

75fl.: il.

Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Oeste do Pará - UFOPA. Instituto de Ciências da Educação -ICED. Programa de Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional.

Orientador: Raimundo Nonato Vieira Costa.

1. História em quadrinhos. 2. Morfossintaxe. 3. Semântica. I. Costa, Raimundo Nonato Vieira. II. Título.

UFOPACampus Rondon

CDD 741.5 23.ed.

Elaborado por Selma Maria Souza - CRB-2/1096



Universidade Federal do Oeste do Pará
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE NACIONAL

ATA Nº 41

Aos dezoito dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte e três, às nove horas, na sala H104 do Instituto de Ciências da Educação, reuniram-se os membros da Banca Examinadora composta pelos professores Prof. Dr. Raimundo Nonato Vieira Costa (orientador e presidente), Profa. Dra. Terezinha de Jesus Dias Pacheco (membro externo) e Profa. Dra. Celiane Sousa Costa (membro interno), a fim de arguirem o mestrando PABLO RENER RIBEIRO RABELO, com a dissertação intitulada "HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA EM TURMAS DE NONO ANO". Aberta a sessão pelo presidente, coube ao candidato, na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, em seguida a banca fez as arguições, o candidato respondeu e, após as deliberações na sessão secreta foi:

- Aprovado, fazendo jus ao título de Mestre em Letras;
 Reprovado.

Terezinha de Jesus Dias Pacheco
Dra. TEREZINHA DE JESUS DIAS PACHECO, UFOPA

Examinadora Externa ao Programa

Celiane Sousa Costa
Dra. CELIANE SOUSA COSTA, UFOPA

Examinadora Interna

Raimundo Nonato Vieira Costa
Dr. RAIMUNDO NONATO VIEIRA COSTA, UFOPA

Presidente

Pablo Rener Ribeiro Rabelo
PABLO RENER RIBEIRO RABELO

Mestrando

Dedico ao Tempo. Quanto mais me doo a ele, mais ele me suga.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a meu pai, que apresentou a mim os meus primeiros gibis.

À minha mãe, que me incentivou a ler desde criança.

À minha esposa, pela paciência.

Ao Prof. Dr. Raimundo Nonato Vieira Costa, por enxergar potencial em meu trabalho e por suas orientações.

Aos componentes da banca examinadora por todas as contribuições na construção desta dissertação.

E, finalmente, aos meus alunos, que me ajudam a crescer profissionalmente em sala de aula.

“Os livros são grandes presentes, porque eles têm mundos inteiros dentro deles. E é muito mais barato comprar um livro para alguém do que comprar o mundo inteiro.”

Neil Gaiman

RESUMO

Este trabalho de pesquisa foi elaborado com a intenção de construir uma proposta didática para o Ensino de Língua Portuguesa em turmas do 9º ano do ensino fundamental, tendo como foco de aprendizagem a análise dos fenômenos morfossintáticos e semânticos da língua portuguesa através compreensão dos mecanismos de comunicação das histórias em quadrinhos, em específicos, **as Tiras de Humor**, em virtude de sua linguagem dinâmica e sintética. O objetivo principal da proposta de pesquisa foi compreender os fenômenos linguísticos da língua portuguesa através da percepção dos recursos expressivos do gênero em estudo, fomentando um aprendizado indutivo das estruturas morfossintáticas e semânticas que contribuem na produção da comicidade destas narrativas curtas. O trabalho teve uma fundamentação bibliográfica pautada em teorias da Linguística Textual, com ênfase na construção do sentido, e da Linguística Descritiva, com enfoque na observação do sistema linguístico funcional. A pesquisa também foi embasada em estudos recentes sobre o gênero História em Quadrinhos. O arcabouço teórico teve como base argumentativa os pressupostos de Koch (2011), Santos (2002), Kleiman (1989), Ramos (2014), Vergueiro (2010), Higuchi (2002), Mattoso Câmara Jr. (1981), Souza e Silva & Koch (2011).

PALAVRAS-CHAVE: História em quadrinhos. Morfossintaxe. Semântica. Tiras de humor.

ABSTRACT

This research work was elaborated with the intention of building a didactic proposal for the Teaching of Portuguese Language in 9th grade classes of elementary school, having as learning focus the analysis of the morphosyntactic and semantic phenomena of the Portuguese language through understanding of the communication mechanisms of comics, in particular, the Humor Strips, due to its dynamic and synthetic language. The main objective of the research proposal was to understand the linguistic phenomena of the Portuguese language through the perception of the expressive resources of the genre under study, promoting an inductive learning of the morphosyntactic and semantic structures that contribute to the production of the comicity of these short narratives. The work had a bibliographic foundation based on theories of Textual Linguistics, with emphasis on the construction of meaning, and Descriptive Linguistics, with a focus on the observation of the functional linguistic system. The research was also based on recent studies on the comic book genre. The theoretical framework was based on the assumptions of Koch (2011), Santos (2002), Kleiman (1989), Ramos (2014), Vergueiro (2010), Higuchi (2002), Mattoso Câmara Jr. (1981), Souza e Silva & Koch (2011).

KEYWORDS: Comics. Morphosyntax. Semantics. Comic strips.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 — EXEMPLO DE COMPOSIÇÃO DE QUADROS.....	15
FIGURA 2 — EXEMPLO DE QUEBRA DA SEQUÊNCIA LINEAR	28
FIGURA 3 — EXEMPLO DE BALÃO-CENSURA	31
FIGURA 4 — EXEMPLO DE TROCADILHOS - TIRA: EDIBAR	37
FIGURA 5 — EXEMPLO DE METONÍMIA	41
FIGURA 6 — EXEMPLO DE USO DE ESTRANGEIRISMO.....	46
FIGURA 7 — EXEMPLO 01 DE AMBIGUIDADE SINTÁTICA.....	49
FIGURA 8 — EXEMPLO 02 DE AMBIGUIDADE SINTÁTICA.....	51
FIGURA 9 — EXEMPLO 03 DE AMBIGUIDADE SINTÁTICA.....	51
FIGURA 10 — EXEMPLO 04 DE AMBIGUIDADE SINTÁTICA.....	53
FIGURA 11 — EXEMPLO DE HOMONÍMIA	57
FIGURA 12 — EXEMPLO 01 DE USO DE VOCÁBULO FONOLÓGICO.....	62
FIGURA 13 — EXEMPLO 02 DE USO DE VOCÁBULO FONOLÓGICO.....	67

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 — SIGNIFICADOS DO VOCÁBULO "VELA"	38
QUADRO 2 — SIGNIFICADOS DO VOCÁBULO "ESTADO"	39
QUADRO 3 — MARCAS E PRODUTOS	42
QUADRO 4 — PROPOSTA DE RELAÇÃO MARCA X PRODUTO	45
QUADRO 5 — PROPOSTA DE IDENTIFICAÇÃO DE SIGNIFICADO DE ESTRANGEIRISMOS	48
QUADRO 6 — RELAÇÃO ANAFÓRICA DO PRONOME OBLÍQUO "A" COM OS TERMOS "ARANHA" E "PAREDE"	56
QUADRO 7 — RELAÇÃO DA FORMA "VENDO" COM OS VERBOS "VER" E "VENDER"	58
QUADRO 8 — ATIVIDADES DE FLEXÃO VERBAL COM O VERBO "VENDER"	59
QUADRO 9 — ATIVIDADES DE FLEXÃO VERBAL COM O VERBO "VER"	59
QUADRO 10 — EXEMPLOS DE VOCÁBULOS TERMINADOS EM -ÃO.....	65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONCEITO E TIPOLOGIA	12
1.1 Afinal, o que são histórias em quadrinhos?.....	12
1.2 A história em quadrinhos e sua tipologia	16
1.3 História em quadrinhos: a hibridização entre imagético e verbo	22
1.4 As histórias em quadrinhos na sala de aula	25
1.5 Os quadrinhos e a BNCC.....	30
2 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS	71

INTRODUÇÃO

Gêneros surgidos no início do século XX, especificamente as histórias em quadrinhos, se apropriam de uma variedade de elementos comunicativos como gradações de cores, enquadramentos inusitados, simulações sonoras (onomatopeias) e gestuais para a produção de significados no texto. O apelo imagético é predominante em diversos gêneros textuais e, juntamente com a linguagem verbal, fornecem condições de produção de significados amplos, através da construção de sentidos pelo leitor. Para Dionísio (2011).

Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. Com o advento das novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos layouts, bem como se divulgam tais criações para uma ampla audiência. Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. Cada vez mais se observa a combinação de material visual com a escrita, sem dúvida, numa sociedade cada vez mais visual. (DIONÍSIO, 2011, p.138).

Os novos grupos sociais de leitores e de falantes aderem à potencialidade dos gêneros multimodais por meio da difusão de textos que subvertem o conceito linear de leitura. A digitalização das informações nos conduz para uma forma de comunicação cada vez mais dinâmica e híbrida, onde formas, cores, sonoridades e palavras se mesclam em prol da mensagem. A rapidez do fluxo de informações nesta realidade tecnológica estabelece a produção de gêneros textuais que atingem de maneira mais eficaz e abrangente um público de leitores exigente e heterogêneo.

Entretanto, quando relacionamos o acesso destes gêneros textuais populares às aulas de Língua Portuguesa, percebemos certa resistência por parte de um número grande de professores. Ora por considerarem estas produções de consumo de massa, como por exemplo, as histórias em quadrinhos, uma forma de linguagem simplória; ora por utilizá-las como meros veículos de entretenimento, desconsiderando seu potencial textual para promoção da reflexão linguística.

Essas foram as razões pelas quais a problematização desta pesquisa partiu das seguintes indagações:

- I. De que forma posso fazer uso em sala de aula do gênero história em quadrinhos como recurso didático para compreensão dos fenômenos semânticos e morfossintáticos?
- II. De que maneira posso utilizar este gênero textual para o desenvolvimento de um ensino-aprendizagem analítico dos processos morfossintáticos e semânticos?
- III. De que forma a leitura do gênero história em quadrinhos pode contribuir para a prática da reflexão linguística em sala de aula?

Assim este trabalho de pesquisa foi pensado com o intuito de fomentar uma reflexão sobre os fenômenos linguísticos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos, tendo como objeto de estudo **as tirinhas de humor**. O objetivo principal da proposta de pesquisa é compreender os fenômenos morfossintáticos e semânticos da língua portuguesa através da percepção dos mecanismos de comunicação das histórias em quadrinhos, auxiliando em um aprendizado analítico do funcionamento da língua portuguesa, através da compreensão dos recursos discursivos das tiras de humor. Especificamente, busca-se, de um lado, evidenciar os fenômenos semânticos e morfossintáticos através da análise dos recursos expressivos das tiras de humor; de outro, não só promover a prática da leitura das tiras de humor como meio de desenvolver a reflexão linguística em sala de aula, como também desenvolver uma proposta didática de ensino de Língua Portuguesa a partir da utilização de histórias em quadrinhos, tendo como público alvo alunos de 9º ano do Ensino Fundamental.

A sugestão em longo prazo é a elaboração de um caderno de atividades de Língua Portuguesa que possa ser utilizado como ferramenta didática pela comunidade de professores de Língua Portuguesa no município de Alenquer-PA.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONCEITO E TIPOLOGIA

1.1 Afinal, o que são histórias em quadrinhos?

Apesar de ser um produto cultural com mais de um século de existência ainda se nota certo embaraço por muitos leitores e pesquisadores em definir com exatidão o que são, afinal, as histórias em quadrinhos. Gênero Textual? Produto artístico? Literatura? Ou um mero suporte visual para adaptação de diversos gêneros literários? No decorrer desta dissertação, é provável que eu faça uso de expressões como “histórias em quadrinhos” ou apenas “quadrinhos”, “narrativas quadrinizadas” ou simplesmente “HQs” (sigla para histórias em quadrinhos) e até mesmo “nona arte”. Não é minha intenção neste breve capítulo criar um desdobramento teórico sobre esta questão, mesmo porque não é o ponto central desta dissertação. Mas é interessante entendermos um pouco sobre as características formais do nosso objeto de estudo.

No que se refere à conceituação da história em quadrinhos é mais prático defini-la considerando seus elementos formais. Deste modo, é coerente a admissão de que a história em quadrinhos é um gênero textual de caráter narrativo, não importando a complexidade ou extensão do enredo, podendo realizar-se na forma de tiras, de histórias curtas ou das famosas “novelas gráficas”. Estas ramificações do gênero história em quadrinhos que, aliás, serão esclarecidas com mais detalhe em um capítulo posterior, já nos revelam a diversidade de produção criativa desta arte sequencial.

Outras características inerentes dos quadrinhos são as disposições de quadros sequenciais lineares ou não lineares para delimitação e desenvolvimento da narrativa. Por isso, é comum associar as histórias em quadrinhos com outras formas de artes sequenciais como o Cinema e o Desenho Animado, apesar de não serem a mesma coisa. Por último, temos uma característica fundamental para a definição deste gênero: a mescla de dois códigos, o imagético e o verbal, que possibilitam a elaboração e o desenvolvimento narrativo. Nos quadrinhos, a fusão entre o desenho e a palavra representa um todo coerente, onde ambos são construídos reciprocamente em prol da história narrada. Com base nestas observações dos aspectos formais, Cagnin (2014) atesta que a história em quadrinhos é

Substância de expressão da narrativa formada por dois códigos, Imagem - signo visual analógico ao código iconográfico e Texto - representado na palavra escrita

dos balões, legendas e título pelo narrador como dois elementos [...] contidos na moldura (o quadro) - signo digital, convencional criado para significar, como índice, os limites da imagem e do texto formando a unidade narrativa iconográfica articulável. (CAGNIN, 2014, p. 178).

Em virtude deste hibridismo entre a representação pictórica e a verbal, usam-se com frequência, em diversos estudos do gênero, expressões como “narrativas gráficas” ou “narrativas quadrinizadas”, reforçando ainda mais seus elementos formais e estéticos. Entretanto, há, sim, em diversas histórias em quadrinhos a prevalência do texto verbal no desenvolvimento narrativo em detrimento do desenho, principalmente em produções baseadas em obras literárias em que o texto original não pode sofrer demasiadas alterações em razão de seu valor autoral. Por outro lado, há histórias em quadrinhos em que a qualidade artística do desenho parece contribuir de maneira mais impactante para o entendimento da narrativa em analogia ao texto verbal. Sendo um produto para consumo comercial de um público variado de leitores, é natural que haja centenas de produções de baixa qualidade estética. Porém, uma história em quadrinhos de grande valor artístico compreende estas duas formas de linguagens, a verbal e a imagética, como inerentes para a definição do gênero em questão. Em outras palavras, Ramos (2013) esclarece que

Enxergar uma história em quadrinhos como texto implica trabalhar com uma acepção de texto mais abrangente, que inclua o diálogo entre diferentes códigos, do visual ao verbal escrito. É algo que vem sendo chamado de texto multimodal ou multissemiótico. O sentido é construído por meio do domínio e da articulação de tais códigos. (RAMOS, 2013, p. 105).

Desconsiderar a mescla destes dois códigos, o verbal e o imagético, é negar as histórias em quadrinhos como gêneros textuais autênticos. A discriminação de um destes dois códigos inviabiliza e tolhe o potencial criador deste gênero narrativo, descaracterizando-o como produto artístico. Esta clara concepção de hibridização das HQs nos previne de cometer equívocos como considerar as narrativas gráficas como obras literárias. É comum atualmente o diálogo entre as HQs e a Literatura. Cada vez mais, percebem-se no mercado editorial adaptações em formato de quadrinhos de obras literárias, na maioria das vezes, apresentando releituras de personagens

clássicos ou do próprio enredo. Entretanto, classificar uma HQ como obra literária pelo fato do gênero propor uma releitura de um texto literário não a torna também literária. Caso contrário, uma produção cinematográfica baseada em texto literário também a desqualificaria como gênero artístico genuíno. Em relação a este ponto, Rodrigues (2014) conclui.

Logo, como muitos autores irão apontar, histórias em quadrinhos não são literatura, ainda que muitos busquem uma certa correspondência a partir de seu conteúdo predominantemente narrativo e em termos como graphic novel, novela gráfica ou romance gráfico. (RODRIGUES, 2014, p. 242).

É possível também encontrar elementos estéticos das histórias em quadrinhos em outros gêneros populares como memes ou fotonovelas digitais. O uso de balões de fala e onomatopeias são recursos de comunicação típicos das narrativas quadrinizadas, mas são cada vez mais adotados por outros gêneros contemporâneos. Este diálogo é possível e mesmo necessário para a dinamicidade comunicativa nas mídias virtuais.

Em relação à diagramação das páginas de uma história em quadrinhos, que para alguns aparenta ser apenas um suporte para a inserção do desenho e do texto narrativo, a organização e a composição dos quadros podem contribuir significativamente para o desenvolvimento do enredo. A disposição dos quadros favorece a construção de um peculiar recurso metalinguístico no processo narrativo valorizando ainda mais a mensagem do texto. Vale destacar que, muitos artistas deste gênero têm explorado outras formas de compor o enquadramento de suas histórias, fazendo uso de diversas formas geométricas, além das tradicionais linhas de quadros uniformes. Isto confere à narrativa uma subversão na maneira de ler as histórias em quadrinhos, quebrando o conceito de linearidade textual. Escolhi como exemplo elucidativo um trecho da minissérie *Batman: O Messias*, lançada no Brasil pela Editora Abril Jovem em 1988, de autoria de Berni Wrightson, Jim Starlin e Bill Wray:

Figura 1 — Exemplo de composição de quadros



Fonte: https://hqdragon.com/leitor/Batman_-_O_Messias/01

Note que a sequência de quadros no exemplo não é um mero suporte para a apresentação da cena retratada, mas uma composição visualmente relevante para a construção do sentido da mensagem. Código escrito, desenho e diagramação compõem um todo coerente que contribuem para o entendimento da situação dramática e do conflito psicológico da personagem. Através do esfacelamento sequencial dos quadros, os artistas descrevem a degradação física e emocional do herói, esclarecendo a intencionalidade das reticências da fala presente na legenda do primeiro quadro. Geralmente, em quadrinhos voltados para o público adulto, a legenda é utilizada com mais frequência para enfatizar o pensamento da personagem, reforçando o seu ponto de vista e seus conflitos psicológicos. A descrição das cenas e da ambientação fica a cargo da imagem, evitando, assim, um texto redundante, como esclarece Becegato (2017):

Atualmente, tende-se a usar as legendas o menos possível, apresentando apenas informações as quais o texto imagético não consegue representar sem que obstruam a fluidez da mesma. Isso é feito para que as legendas não interfiram ou repitam aquilo que a imagem está mostrando. Outro uso comum da legenda é na representação de um monólogo de alguma personagem, substituindo o uso do balão de pensamento. (BECEGATO, 2017, p. 04).

Em suma, pensar as histórias em quadrinhos apenas do ponto de vista do código verbal é menosprezar todo o potencial criador deste gênero textual. A hibridização da imagem e do verbo é fator primordial para a composição narrativa desta arte sequencial. Sua mensagem se constrói a partir do misto de texto/imagem e da forma como o artista se utiliza das diferentes formas de linguagens para desenvolver sua narrativa. Possibilitando, desta forma, a criação de obras de

grande repercussão artística. Além de colocar as histórias em Quadrinhos em uma posição privilegiada e merecida no conjunto das manifestações artísticas contemporâneas.

1.2 A história em quadrinhos e sua tipologia

As histórias em quadrinhos (HQs), além da língua escrita e das representações pictóricas, possuem em seu construto comunicativo elementos da oralidade, como simulações gestuais dos personagens, enquadramento e ângulos metalinguísticos, representações sonoras (onomatopeias) e marcações de tempo do ato conversacional. Exige, deste modo, uma percepção atenta durante o processo de leitura, através, por exemplo, do uso de inferências e de conhecimento de mundo. Essa dinamicidade comunicativa do cartum e, em especial das HQs, são evidenciadas nas palavras de Guedes (2012):

Antes, marginalizados e censurados por professores, pais de adolescentes e psiquiatras, hoje, por sua linguagem elíptica e dinâmica, e através de sua riqueza de informações, diversidade em temáticas e novidade em vocábulos, atrai tanto o público infantil quanto o jovem/adulto, sendo comum sua aparição em provas, concursos, vestibulares e até mesmo em livros didáticos, cujo manejo dos professores tem necessitado de novos olhares para essa didática atual em sala de aula. (GUEDES, 2012, p. 11).

Estas novas aberturas de compreensão do formato do gênero comunicativo requerem uma postura diferenciada do leitor diante do texto, pois ativa mecanismos mais complexos na construção do sentido do discurso. O texto multimodal nos induz a estabelecer a relação intrincada entre as semioses do discurso. Durante o processo de construção de sentido, o leitor acessa variadas possibilidades de leitura e de compreensão textual, onde o verbal e imagético fundem-se em prol da significação discursiva, que está associada ao contexto comunicativo e ao conhecimento enciclopédico do leitor, O texto se constrói, assim, no momento do ato interacional autor/texto/leitor e se expande para as relações sociais e conjuntura atual, tornando-se semanticamente vasto em sua incompletude. Koch (2011) acentua o papel importante do texto como espaço de relação social entre os indivíduos:

O texto é lugar de interação de sujeitos sociais, os quais, dialogicamente, nele se constituem e são constituídos; e que, por meios de ações linguísticas e sociocognitivas, constroem objetos de discurso e propostas de sentido (...) há, em todo e qualquer texto, uma gama de implícitos, dos mais variados tipos, somente detectáveis pela mobilização do contexto sociocognitivo no interior do qual se movem os atores sociais. (KOCH, 2011, p. 07).

Nesta perspectiva interacionista, é estabelecida durante ato de ler uma relação mútua entre autor e leitor visando à construção do sentido do texto. Neste processo de trocas de saberes, o leitor assume um papel de protagonista, fazendo uso de inferências e deduções:

Ou seja, a leitura não é um processo mecânico e o leitor não é um elemento passivo, como costumam concebê-los na escola. No processo de leitura, o leitor realiza um trabalho ativo de construção do significado. Ler, portanto, não é apenas extrair informações; é, antes de tudo, compreender e negociar sentidos. Esse trabalho de coconstrução do sentido torna-se possível porque o texto não é algo fechado em si mesmo (SANTOS, 2002, p. 3).

Todas essas informações extralinguísticas presentes no texto são muitas vezes ignoradas no ensino de Língua Portuguesa durante a leitura em sala de aula, em prol da observância de elementos arbitrariamente gramaticais que favorecem à mera decodificação textual e ao processo mecânico de memorização de sílabas, palavras e frases. Quando consideramos aspectos como a tipologia textual, conseqüentemente a diversidade de gêneros, os mecanismos de textualização e a intertextualidade, passamos a ver a leitura como atividade social onde o sujeito-leitor é capaz de estabelecer hipóteses, inferências, relacionar as informações de forma coerente e ativar seus conhecimentos prévios. Com o advento de estudos relacionados à prática da leitura a partir da segunda metade da década de 70, como A Linguística Textual, uma abordagem sócio-histórica é construída em torno da relação leitor-sujeito e texto, como aponta Kleiman (2004):

O texto e os mecanismos que lhe conferiam textualidade e que podiam ter conseqüências na sua legibilidade passaram a constituir importantes variáveis a serem avaliadas na compreensão a partir da década de 80. Em decorrência da influência dos estudos linguístico-textuais, a pesquisa se ocupou em explicar aspectos da compreensão

ou da incompreensão dos sujeitos em situações mais complexas que relacionavam a compreensão e a legibilidade textual à presença ou ausência de mecanismos de textualização; às tipologias de texto vigentes na época (e mais tarde aos gêneros); à intertextualidade. (KLEIMAN, 2004, p. 14).

Kleiman (2004) ainda enfatiza sobre a presença de abordagens sociolinguísticas no âmbito da Linguística Aplicada. Tais estudos avaliam a prática da leitura como uma construção de saberes e de valores no interior de determinados contextos de interação social:

A leitura como prática social, específica de uma comunidade, os modos de ler inseparáveis dos contextos de ação dos leitores, as múltiplas e heterogêneas funções da leitura ligadas aos contextos de ação desses sujeitos. Os modos de ler interessam pelo que nos podem mostrar sobre a construção social dos saberes em eventos que envolvem interações, textos multissemióticos e mobilização de gêneros complexos, tais como uma lição numa aula versus um cartaz numa assembleia versus um panfleto numa troca comercial. (KLEIMAN, 2004, p. 14).

Considerar este conjunto de linguagens (além do texto escrito) que definem os gêneros híbridos permite compreender a prática da leitura como um processo de construção complexa de significados que vai além da decodificação. Envolve fatores extralinguísticos e uma combinação dialógica de informações prévias e de códigos variados relacionados pelo sujeito leitor. A História em Quadrinhos, além da linguagem verbal, faz uso de diversos recursos visuais, como a combinação de cores, efeito de luz e sombra, enquadramento e ângulos dinâmicos e sonorização gráfica (onomatopeias). Sua composição artística e sua estrutura narrativa sequencial dialogam com outros gêneros artísticos como o Cinema, a fotonovela e o desenho animado.

As HQs, por serem produtos comerciais de massa, escondem em sua composição estética e proposta narrativa, aparentemente simplista e objetiva, um campo vasto de ramificações genéricas que atendem ao apelo de consumo de públicos distintos, cada qual com um perfil claramente definido. Desta forma, quem consome ou produz HQs é capaz de estabelecer uma certa relação entre gêneros similares como cartum, tiras de humor, charge, historinhas e novelas gráficas. Cada qual, entretanto, com uma finalidade narrativa e uma concepção estética peculiar. Vejamos abaixo os principais gêneros provindos da linguagem dos quadrinhos:

a) A CHARGE

A charge, provavelmente o precursor das histórias em quadrinhos, está voltada para um público de leitores que busca uma reflexão mais crítica de um determinado tema político ou social da atualidade. Na maioria das vezes, a charge tende a expandir o debate social de um assunto polêmico da conjuntura atual. Costuma acompanhar um texto jornalístico específico (reportagem ou notícia) divulgado em mídia de massa, acrescentando-lhes uma análise sarcástica dos fatos. Com traços caricatos e linguagem mordaz, a charge utiliza de recursos semânticos variados, como ironia, polissemia, exagero e trocadilhos, dando ao público a possibilidade de deduções e ampliação do sentido do texto. Sua mensagem é geralmente compactada em um único quadro, possibilitando um discurso objetivo e exigindo do leitor conhecimentos prévios sobre o assunto.

b) AS NOVELAS GRÁFICAS E OS COMICS BOOKS

Por outro lado, as novelas gráficas ou *graphic novels* (assim batizadas nos Estados Unidos) parecem representar o apogeu das Histórias em Quadrinhos, pois aproximam as narrativas quadrinizadas da linguagem cinematográfica e literária, propondo para um público mais maduro e exigente um produto artisticamente mais elaborado e autoral, com uma tendência claramente política e filosófica. As novelas gráficas conseguiram retirar as histórias em quadrinhos da posição de subproduto artístico e colocá-las ao lado de grandes obras da Literatura universal. Livros em formato de novelas gráficas como *Persépolis*, Marjane Satrapi, *Watchmen*, de Alan Moore e *Maus*, de Art Spiegelman podem ser consideradas hoje autênticas produções artísticas tão relevantes quanto uma obra shakespeariana ou machadiana.

As novelas gráficas ganham status de gênero narrativo aproximando-as da linguagem literária ou cinematográfica pela complexidade dos enredos e da construção psicológica das personagens. Amplia-se, deste modo, a função discursiva das histórias em quadrinhos, deixando de ser um mero alívio cômico como assim eram tratadas em seus primórdios comerciais, e passa-se a explorar temas de caráter filosóficos e sociais. As imagens nas novelas gráficas são representadas de forma conscientemente artística em prol da estrutura narrativa. Segundo Dalcastagne:

É através das narrativas, portanto, que tornamos inteligível para nós mesmos a inconstância das coisas humanas, é através das narrativas que nos situamos no mundo, situando o lugar do outro. A junção entre texto e imagem (ou fotografia) pode, como

vimos aqui, fazer as narrativas mais complexas e mais abrangentes, permitindo um acesso a experiências que dificilmente teríamos a partir de outros discursos sociais. (DALCASTAGNE, 2014, p. 183).

Graças a artistas como Will Eisner que fizeram questão de atribuir aos seus trabalhos valores artísticos e traços literários que fugiam da temática “super-heróis”, as novelas gráficas ganharam personalidade estética que as distinguiram dos tradicionais *comics books* dos Estados Unidos, como atestam Ramos e Figueira (2014):

Percebe-se, nessa rápida trajetória, que a expressão nos Estados Unidos esteve cunhada em uma preocupação de atingir um público leitor mais maduro, com temas que versassem ou não sobre super-heróis, mas que apresentassem uma qualidade editorial mais bem trabalhada. Não se tratava dos *comics* como vinham sendo publicados até então, mas de uma outra forma de produzir quadrinhos. (RAMOS & FIGUEIRA, 2014, p. 189).

É lógico que histórias em quadrinhos como as tiras de humor ou mesmo os *comics* podem trazer em seu conteúdo uma abordagem mais adulta. O termo *comic book*, por exemplo, (em português, livro cômico) possuía em sua origem uma conotação pejorativamente infantil e burlesca. Voltado aparentemente para um público pouco exigente, era tratado como um mero passatempo. Contudo, a partir da década de 50, surgem tiras de humor com uma proposta mais séria com ênfase em questões políticas e sociais. Temos grandes exemplos como *Peanuts*, de Charles Schulz e *Mafalda*, de Quino.

c) O CARTUM

O cartum nos propõe uma leitura crítica da realidade social com certo grau de comicidade. Entretanto, diferentemente das novelas gráficas que apresentam seu discurso de maneira mais ampla e detalhada no decorrer da linha narrativa, muitas vezes com mudanças de foco narrativo e entrelaçamento de histórias secundárias, o cartum possui um discurso mais direto e franco, fazendo-nos refletir moralmente sobre as mazelas da sociedade, mesmo que isto nos cause um certo desconforto cômico. Assemelha-se muito a charge pela sua linguagem satírica e sarcástica, mas tende a ser atemporal por trazer à tona temáticas mais universais.

d) O MANGÁ

O Mangá é um tipo de HQ de origem japonesa que tem ganhado muitos adeptos no mundo ocidental. Com temáticas variadas, este gênero em quadrinhos tem várias peculiaridades estéticas e linguísticas que se diferem dos quadrinhos americanos e europeus. A maneira de visualizar a sequência dos quadros e dos textos impressos nos balões e legendas, por exemplo, é da direita para esquerda. Os desenhos seguem uma certa padronização nos traços das personagens e nos recursos gestuais e expressivos, dando maior carga dramática e comicidade à história. Há uma preocupação também em detalhar uma cena de ação em uma sequência extensa de quadros. O mercado de mangá no Japão é muito diversificado, por isso, as editoras procuram lançar produções com estéticas e linguagens bem definidas para cada tipo de público leitor. Desta forma, há mangás direcionados tanto para o leitor infantil, quanto adolescente ou mesmo adultos; assim como há mangás voltados para o público hétero ou homossexual.

e) AS TIRAS DE HUMOR

Por fim, as tiras de humor (gênero em estudo) são sequências curtas de quadrinhos (no máximo quatro ou cinco quadros) que contam uma pequena história protagonizada por personagens fictícias e estereotipadas. Espera-se deste gênero um desfecho ligeiramente cômico. Tende a explorar desde temas corriqueiros a abordagens mais adultas e reflexivas. O uso de metalinguagem, ironia, polifonia, intertextualidade e trocadilhos é muito comum neste formato de quadrinhos, possibilitando um final inusitado e garantindo a comicidade.

As tirinhas, segundo Ramos e Carmelino (2015, p.142), começaram a ganhar espaço nos jornais estadunidenses no final do século 19 em virtude de seu formato padrão e econômico. O modelo de tirinhas norte-americanas teve ascensão em muitos países do ocidente, cada qual com sua peculiaridade histórica e social. Ao analisar determinadas tiras de humor de Portugal, Ramos e Carmelino (2015, p. 142), perceberam a prevalência da intertextualidade, do conhecimento prévio e da inferência como estratégias de produção de sentido. É lógico que existem produções de tiras de humor voltadas para públicos distintos e com temáticas e abordagens comunicativas diversificadas, dependendo do público a ser atingido.

Sabemos, entretanto, que finalidade primordial da tirinha em quadrinhos é causar humor. Por isso, seu formato objetivo, sem rodeio. Ela se desenvolve de maneira linear e concisa para atingir certa comicidade. Ramos (2004) questiona até mesmo uma possível relação entre a tira de humor e o gênero piada:

As tiras em quadrinhos têm espaço garantido nos cadernos de cultura dos grandes jornais brasileiros. O tema em geral é o humor. A questão que levantamos neste artigo é: as tiras seriam uma forma de piada? Ou, pelo menos, funcionariam como piadas? Responder às perguntas não é tarefa das mais simples. Envolve mais a impressão que temos do que seja uma piada e uma tira e menos uma investigação científica sobre o assunto. (RAMOS, 2004, p. 01).

Entretanto, logo em seguida, Ramos (2004, p. 03) percebe um elemento inerente da tirinha de humor que não está presente no gênero piada: a mescla entre desenho e linguagem verbal, “Uma primeira característica salta aos olhos. Trata-se de um texto que alia elementos verbais e visuais. Os dois signos se somam no processo de condução da narrativa”. Ou seja, as tiras em quadrinhos possuem uma finalidade análoga à piada, porém, sua estratégia de comicidade se difere desta última em virtude de sua relação intrínseca, em menor ou maior grau, do código com o verbo.

Cagnin (1975) refere-se às tiras de humor como quadros narrativos e, segundo o autor, suas estratégias comunicativas para atingir a comicidade seguem três funções narrativas: “uma situação inicial (S); um elemento que desvia o curso natural da ação (D); a disjunção operada por este elemento e que vai provocar, via de regra, o riso (F).” Este elemento disjuntor representa a quebra da expectativa que provoca o desenlace engraçado. Temos assim, uma circunstância inicial, uma disjunção e um final. Na maioria das vezes, a comicidade das tiras voltadas para o público infanto-juvenil é ocasionada por frases ambíguas e intencionalmente inusitadas, produzidas a partir de um trocadilho, efeito cacófato, ironia ou polissemia.

1.3 História em quadrinhos: a hibridização entre imagético e verbo

A charge e as tiras de humor se apresentam como formas comunicativas que interagem com diversos recursos expressivos em prol da construção do discurso e de seus possíveis sentidos. O imagético e o verbal mesclam-se visando uma unidade semântica que dialoga explicitamente com a realidade e o grupo social do leitor.

A charge, particularmente, é um gênero político por natureza. Sua finalidade é dialogar com os debates sociais da atualidade. Seu discurso satírico remete a posicionamentos críticos

que envolvem conflitos de valores e exigem do leitor determinados conhecimentos prévios. A pesquisa em questão pretende verificar o quanto estes gêneros (charge e tiras humorísticas), em decorrência de sua linguagem dinâmica, podem proporcionar um Ensino de Língua Portuguesa realmente voltado para a análise do funcionamento da língua portuguesa, considerando seus aspectos morfológicos, sintáticos e semânticos.

Quem produz textos de qualquer gênero possível tende a escolher composições e figuras imagéticas acessíveis a um determinado público de leitores. Estes recursos pictóricos devem fazer parte do imaginário e do conhecimento coletivo. Logicamente, tais transparências de formas, apesar de apresentarem em alguns casos concepções estereotipadas, auxiliam na construção discursiva a partir de um conflito ideológico. Ferraz (2008), em seu artigo “Gêneros Multimodais: novos caminhos discursivos”, acentua esta preocupação na escolha das formas imagéticas:

Para isso eles procuram formas de expressão que acreditam ser maximamente transparentes para os outros participantes; a comunicação determina lugares na estrutura social que são inevitavelmente marcados pelas diferenças de poder, e isso afeta o modo como cada participante compreende a noção de entendimento máximo; os participantes em posição de poder podem forçar outros participantes a um maior esforço de interpretação, diferenciando sua noção de entendimento máximo; a representação requer que o criador dos signos procure formas para a expressão do que eles têm em mente, formas que eles veem como as mais aptas e plausíveis em dado contexto. (Ferraz, 2008, p.02).

A composição dos signos verbais e imagéticos resulta em uma fusão expressiva que deve estabelecer uma identificação de posicionamento social pelo leitor. Ou seja, as posições dos grupos sociais devem estar muito bem definidas, por exemplo, na charge e nas tiras humorísticas, facilitando a tomada de construção do sentido e na afirmação dos discursos políticos e sociais que o texto referencia.

Mesmo numa determinada tira em quadrinhos onde parece estar ausente a língua escrita, o leitor sempre fará uso do verbal para abstrair significados do imagético. Tudo está interligado numa narrativa sequencial quadrinizada: a composição dos ângulos, os planos de enquadramento, a posição dos interlocutores e até mesmo o formato das letras expressam

semioses. Muitas vezes, “a imagem pode antecipar ou complementar informações e conhecimentos linguísticos e/ou extralinguísticos”, como afirma Ferraz (2008, p. 14).

A forma como as personagens são representadas nas narrativas sequenciais quadrinizadas e nas charges remetem a determinados grupos sociais (dominados e dominantes) e caracterizam um posicionamento ideológico de quem as produziu. Nestes textos multimodais, o signo linguístico muitas vezes é materializado em um elemento imagético que não está, entretanto, vazio de valores ideológicos. Seu sentido se constrói durante a atividade de leitura e depende dos eventos históricos e culturais nos quais o leitor está inserido.

Considerar o aluno como sujeito-leitor é entender que a compreensão de um texto está relacionada com saberes precedentes que o auxiliam na construção do entendimento linguístico e extralinguístico do conteúdo de determinado gênero textual. É abranger a leitura como um processo complexo de relações interativas de diversos mecanismos morfossintáticos, textuais, intertextuais e inferenciais, e não como uma mera atividade de decodificação que independe das relações cognitivas do sujeito-leitor. De acordo com Kleiman (1989):

A compreensão de um texto é um processo que se caracteriza pela utilização de conhecimento prévio: o leitor utiliza na leitura o que ele já sabe, o conhecimento adquirido ao longo de sua vida. É mediante a interação de diversos níveis de conhecimento, como o conhecimento linguístico, o textual, o conhecimento de mundo, que o leitor consegue construir o sentido do texto. E porque o leitor utiliza diversos níveis de conhecimento que interagem entre si, a leitura é considerada um processo interativo. (KLEIMAN, 1989, p. 13).

Ao ler uma história em quadrinhos, por exemplo, o sujeito-leitor precisa ativar vários planos cognitivos no processo de compreensão textual. Tais faculdades vão desde o conhecimento antecipado de arquétipos de personagens típicas deste gênero da cultura de massa, o conhecimento linguístico, não raras vezes, de um código verbal estrangeiro, de elementos iconográficos e simbólicos, até a utilização de recursos metalinguísticos e intertextuais. Ler uma obra literária ou uma HQ pode exigir ambos os gêneros uma relação interacional de níveis cognitivos complexos que envolvem uma rede intrincada de conhecimentos da funcionalidade da língua e do texto.

1.4 As histórias em quadrinhos na sala de aula

Rama e Vergueiro (2010) elencam vários argumentos que possibilitam a viabilização do uso das narrativas quadrinizadas em atividades escolares, pois, de acordo com esses autores, dentre os vários motivos que levam as HQs a apresentarem um bom desempenho como ferramentas didáticas em sala de aula, estão os seguintes:

Os estudantes querem ler os quadrinhos (...); palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente (...); existe um alto nível de informações nos quadrinhos (...); as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos (...); os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura (...); os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes (...); o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar (...); os quadrinhos têm um caráter globalizador. (RAMA & VERGUEIRO, 2010, p. 21-24).

As vantagens de utilização das histórias em quadrinhos com finalidade pedagógica não se esvaziam nesses aspectos acima apontados pelos autores. Como afirmam Rama e Vergueiro (2010):

“não existem regras. No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”. (RAMA & VERGUEIRO, 2010, p. 26).

Este trabalho busca averiguar a possibilidade de criação de uma proposta didática para o ensino de língua portuguesa em turmas de nono ano do ensino básico utilizando textos multimodais como a charge e as histórias em quadrinhos, partindo do princípio de que o aluno-leitor, nesta fase, já possui capacidade de discernir valores e costumes, de compreender a amplitude do meio social que o cerca e de socializar informações objetivando a produção de culturas e conhecimentos.

Em relação especificamente ao ensino de Língua Portuguesa, com base em uma abordagem analítica dos fenômenos semânticos e morfossintáticos, trata-se de uma alternativa

de compreensão de como as estruturas textuais proporcionam a comicidade em tiras de humor. Atualmente é possível encontrar, com certa frequência, tiras, charges e diversos textos imagéticos em livros didáticos. Entretanto, sua utilização visa apenas à identificação e à classificação de termos gramaticais e lexicais como forma de memorização de um conjunto de regras, menosprezando a reflexão linguística destas construções morfossintáticas.

Muitos educadores, em uma didática equivocada, buscam inserir narrativas quadrinizadas em suas aulas como pretexto para abordar certo assunto da gramática normativa visando o mero entretenimento em detrimento da reflexão linguística. Subestimando o potencial destas narrativas imagéticas que buscam uma aproximação com a dinamicidade do discurso oral, por exemplo. E por consequência, perdendo a oportunidade de ressaltar estratégias de expressividade, como entonação e dramatização. Urbano (1997), já evidenciara a abrangência dos mecanismos comunicativos da oralidade quando afirma que

(...) a língua falada, de matiz culto ou popular, caracteriza-se por um grau de expressividade muito maior do que a língua escrita. Ademais, os recursos de expressividade de uma e outra modalidade apresentam origens e características normalmente muito diferentes, mesmo na linguagem escrita literária. (URBANO, 1997, p. 63).

As HQs, em decorrência de sua linguagem multifacetada, parecem-nos reproduzir, mesmo que de forma simplificada, o processo de construção do ato conversacional. Vergueiro (2005, p. 31) nos faz perceber a mescla de dois códigos (verbal e visual) que devem ser lidos integralmente; “esta relação simultânea e coesa é uma tentativa de representar a oralidade: são autênticas simulações das interações orais”.

Rama e Vergueiro (op. cit., p. 66-85) apresentam em sua obra algumas estratégias para trabalhar o ensino de Língua Portuguesa em uma tentativa de abordagem linguístico textual das histórias em quadrinhos, como a adequação e inadequação da fala em contextos comunicativos, variações linguísticas, aspectos da oralidade/escrita e coesão/coerência. Suas propostas, entretanto, limitam-se à análise superficial do texto, priorizando a observação de elementos coesivos e do grau de formalidade da mensagem. O objetivo deste trabalho de pesquisa é, por outro, a análise dos mecanismos de funcionalidade da língua portuguesa através de tiras humorísticas, a partir de um enfoque linguístico do texto.

É lógico que os fatores gramaticais e estéticos que caracterizam os quadrinhos devem ser considerados numa etapa inicial das ações didáticas em sala de aula, porém, o objetivo maior desta proposta de atividade de leitura é a compreensão do funcionamento da língua portuguesa através dos discursos atribuídos no contexto comunicativo. A utilização de tiras humorísticas para a análise da estrutura narrativa pelos alunos é indicada por Faria (2012, p. 135 e 136), que aponta nas tirinhas em quadrinhos três momentos da máxima síntese estrutural narrativa: O *Problema*, situação inicial da história onde nos é apresentada o enredo e as personagens; o *Desenvolvimento*, a busca da solução do problema e a *Conclusão*, onde nos é apresentado um final inusitado, causado geralmente por um entendimento precipitado do leitor induzido pelo senso comum.

Faria (2012) enfatiza também a importância dos códigos gráficos para a construção do sentido do texto, no que se refere à sua estrutura narrativa:

Os códigos abstratos são traços, desenhos, ícones que marcam reação das personagens, mostram movimentos (...). As onomatopeias, segundo especialistas, foram a contribuição mais importante para a visualização de elementos sonoros em histórias sem palavras. (...) Outro aspecto gráfico utilizado é a mudança do tipo de letras e de seu tamanho, para revelar situações diversas. (FARIA, 2012 p. 140).

Um outro aspecto pertinente nos quadrinhos é o visual estético da organização dos quadros e das formas geométricas utilizadas para expor o conteúdo imagético. Consideradas um tipo de arte sequencial, as histórias em quadrinhos nem sempre seguem a estrutura sequencial linear das tiras de humor tradicionais. É possível, dependendo da intencionalidade comunicativa do artista, o uso de formatos sequenciais criativos que estão diretamente relacionados com o discurso narrativo do texto, muitas vezes, dotados de uma expressividade metalinguística. O uso de enquadramentos sequenciais cíclicos ou em forma de mosaicos, por exemplo, propiciam ao público uma nova leitura da narratividade induzindo-nos a múltiplas interpretações do texto. Rodrigues (2014) evidencia esta “desordem” da sequencialidade da construção estética dos quadrinhos:

A leitura da imagem revela uma poética particular que muitas vezes se torna complexa, principalmente a partir das muitas subversões às quais os quadrinhos se

permitem ao desconstruir a própria estrutura narrativa (...) o aspecto semântico se constitui num sensorialismo essencialmente visual, muitas vezes ligado ao seu código estrutural básico, como o enquadramento – muitas vezes, afinal, não se está a considerar que o mesmo se dá sempre, uma vez que a própria noção de sequencialidade tradicional e outros aspectos são frequentemente subvertidos, principalmente em narrativas mais contemporâneas. (RODRIGUES, 2014, p. 242243).

Assim ler histórias em quadrinhos exige uma atenção apurada e uma capacidade aprimorada de perceber detalhes visuais diretamente relacionados à estrutura narrativa. Esta quebra da linearidade sequencial comum nas produções quadrinizadas modernas deve ser percebida pelo aluno durante o ato de ler. Considerar os quadrinhos como um produto artístico simplório nos impede de notar a potencialidade estética de sua narratividade híbrida. Um exemplo claro de quebra da sequencialidade linear pode ser notado nestes quadrinhos da cartunista argentina Maitena Inés Burundarena:

Figura 2 — Exemplo de quebra da sequência linear



Fonte: <http://unadostrescuatrocinco.blogspot.com/2010/05/maitena-cartunista-argentina-ciclo.html>

Nesse cartum, Maitena aborda de maneira intimista e sarcástica a sexualidade feminina, expondo de forma irônica as frustrações comuns da mulher moderna, relacionando-as à sua vaidade e autoestima. Perceba que o cartum pode ser lido a partir de qualquer quadro, induzindo-

nos a uma interpretação paradoxal do discurso da personagem e reforçando o título da obra. O texto e a estética da organização dos quadros nos fazem refletir sobre qual é o verdadeiro dilema da personagem: a necessidade de preservar a autoestima através da depilação ou a carência sexual. Exemplos como esse nos mostram como a linguagem dos quadrinhos merece uma percepção cuidadosa do leitor e como o imagético está hibridamente comprometido com o discurso verbal.

A charge e o cartum, assim como as tiras de humor e as novelas gráficas, são meios de produção de massa dotados de uma vasta intencionalidade comunicativa. Sua construção diretamente imagética e referencial, coerente com o discurso verbal, torna possível uma compreensão da funcionalidade da língua além dos aspectos gramaticalmente superficiais e previsíveis. Segundo Higuchi (2002):

A escola, ao promover atividades que envolvam os meios de comunicação de massa, pode levar o aluno a conhecê-los melhor, analisá-los, desmistificando-os na medida em que os processos de produção sejam conhecidos e estabelecendo com eles uma relação mais crítica e dinâmica. As atividades de criação e produção são fundamentais para o aluno vivenciar a complexidade do processo, nem sempre percebida na sua fruição. (HIGUCHI, 2002, p. 16).

Na maioria das vezes, o professor faz uso desses meios de comunicação em sala de aula explorando apenas os aspectos comicidade. Isto geralmente ocorre devido ao fato de muitos educadores compreenderem esses gêneros como meros passatempos ou historietas infantilizadas. Evidenciar meros aspectos do desfecho humorístico das histórias em quadrinhos é menosprezar a potencialidade comunicativa deste gênero, descartando seus elementos visuais, metalinguísticos, extralinguísticos e intertextuais, com base nas estruturas morfossintáticas e semânticas do texto.

1.5 Os quadrinhos e a BNCC

Este trabalho dissertativo visa dialogar intrinsecamente com os componentes curriculares apontados na Base Nacional Comum Curricular –BNCC –, considerando aspectos importantes no processo de desenvolvimento cognitivo e social do estudante. Esta etapa está diretamente ligada ao ensino fundamental maior e representa um período de continuidade e reaprendizagem do que foi abordado nos primeiros anos, como é esclarecido na BNCC:

É importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental – Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes. [...] Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação. (BRASIL, 2018, p, 60).

O texto da BNCC cita o fortalecimento da autonomia do estudante através do uso de ferramentas didáticas e de condições em sala de aula que garantam o acesso à diversidade de conhecimentos de forma crítica e interativa. Um dos objetivos específicos da dissertação é justamente, através do gênero Tiras de Humor, proporcionar um aprendizado analítico dos fenômenos morfossintáticos e semânticos da língua portuguesa levando em consideração a autonomia do estudante em acessar seu repertório linguístico.

Um outro aspecto relevante desta etapa final do ensino fundamental é o acesso frequente dos adolescentes a um universo digital que lhe proporciona o contato com uma diversidade de novas formas de comunicação de caráter multimodal, onde prevalecem, muitas vezes, o imediatismo de informações e o uso exacerbado do imagético como uma forma de sintetização do texto verbal. Um exemplo específico é o MEME, gênero digital que traz algumas semelhanças com as histórias em quadrinhos, através da utilização de balões de falas e de quadrinhos sequenciais. Segundo trecho da BNCC:

Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez,

essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar característicos da vida escolar. (BRASIL, 2018, p. 61).

Apesar de ser um gênero criado no início do século XX, a História em Quadrinhos tem sido recebida atualmente por um público de leitores exigente e crítico como uma forma de produção artística ainda atual, por atender a este mundo dinâmico de circulação de informações onde gêneros textuais, antes vistos como estanques, dialogam entre si em um hibridismo comunicativo constante. Nos quadrinhos, o imagético nem sempre prevalece sobre o verbal, entretanto, permite aos estudantes acessar outras possibilidades cognitivas de construção de sentido ampliando seu referencial linguístico. Em muitas produções quadrinizadas, o desenho nem sempre faz referência com o significado primário do vocábulo. O leitor pode ampliar o significado de um desenho, possibilitando uma ressignificação simbólica e metafórica da mensagem. O Balão-censura pode ser um exemplo de construção híbrida que possibilita a ressignificação de diversos elementos simbólicos e gráficos presentes na fala da personagem, proporcionando a releitura do conjunto multissemiótico que expressa uma informação implícita na linguagem cartunesca :

Figura 3 — Exemplo de balão-censura



Fonte: www.istockphoto.com/br

No capítulo da BNCC que trata das competências específicas da linguagem, especificamente no tópico 3, faz-se referência à necessidade de incorporar às aulas de língua portuguesa outras formas de linguagem, além da verbal:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. (BRASIL, 2018, p. 65).

A História em Quadrinhos, de acordo com esta competência, atende ao apelo visual com maestria e está incorporado às mídias digitais, pois com a crise inflacionária que tem afetado drasticamente as publicações impressas no país, o gênero tem migrado conseqüentemente para suportes digitais em formatos PDF e vídeo, por exemplo.

Um outro ponto destacado pela BNCC referente ao componente de Língua Portuguesa é o **Texto** como elemento central no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Koch (1984,

p. 21), “o texto é qualquer manifestação através de um estoque de sinais de um código. Pode designar toda e qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano”. Entendamos aqui, deste modo, a História em quadrinhos como uma unidade textual formada basicamente da combinação de dois códigos: o imagético (desenho) e o verbal. Sua semiose se dá pela hibridização de dois códigos capazes de produzir significações muitas vezes complexas. No capítulo voltado à língua portuguesa, a BNCC esclarece que

Tal proposta assume a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo-discursivas na abordagem, de forma a sempre relacionar os textos a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses. (BRASIL, 2018, p. 67).

Enfim, o texto da BNCC busca nortear o ensino de Língua Portuguesa para uma adequação progressiva à cultura midiaticamente digital aderindo à leitura e à construção de gêneros novos e à digitalização de textos e produções artísticas. A História em Quadrinhos, por

exemplo, tem se adaptado de forma propícia às mídias virtuais pelo acesso prático e pelo baixo custo financeiro. Muitas produções quadrinizadas, em virtude do difícil acesso de seu formato impresso pelo novo público de leitores, estão tendo seus conteúdos digitalizados e postados nas mídias virtuais, facilitando o seu diálogo com outros gêneros textuais recentes como as fanfics e os memes. Segundo a BNCC

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, podcasts, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir playlists, vlogs, vídeosminuto, escrever fanfics, produzir e-zines, nos tornar um booktuber, dentre outras muitas possibilidades. (BRASIL, 2018, p. 68).

Tais práticas de linguagem e a utilização de ferramentas de digitais já são de conhecimento de boa parte do público infantil e adolescente, porém, cabe à escola a produção de metodologias de ensino que orientem os alunos a um uso consciente e crítico deste emaranhado de informações propagadas por esta diversidade de linguagens digitais que os expõem ao contato excessivo às redes sociais. O objetivo primordial é que eles não sejam meros receptores de informações, mas que sejam capazes de produzir novos textos com o uso adequado das ferramentas digitais disponíveis, de construir opiniões com base em preceitos éticos e de compreender o sistema funcional linguístico que sustentam estes textos multissemióticos.

2 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA

A proposta didática foi pensada para ser desenvolvida em uma escola pública do município de Alenquer-PA em turma do 9º Ano do Ensino Fundamental, sendo possível ser executada durante todo o ano letivo, com início em Março e término em Outubro. A cada mês, nas aulas de língua portuguesa, um ciclo de 40 horas semanais é desenvolvido em forma de oficinas de leitura e produção textual. Para isso, foram selecionadas previamente sete tiras de humor para serem utilizadas como recursos didáticos durante as atividades. A escolha de uma turma de 9º ano se deve ao fato dos alunos nesta etapa do ensino básico já possuírem certo discernimento e conhecimento de mundo para compreenderem o conteúdo das tiras de humor. Todas as tiras foram escolhidas cuidadosamente para que pudéssemos explorar vários aspectos linguísticos dos fenômenos morfossintáticos e semânticos da língua portuguesa.

Basicamente a proposta está dividida em três momentos:

LEITURA: Compreensão e Interpretação do texto;

ANÁLISE DOS FENÔMENOS MORFOSSINTÁTICOS E SEMÂNTICOS:

Linguagem verbal e imagética do texto;

PRODUÇÃO ESCRITA DO ALUNO: exercícios aplicados com base nos elementos linguísticos observados.

O objetivo principal foi compreender os fenômenos morfossintáticos e semânticos da língua portuguesa através da percepção dos mecanismos comunicativos do gênero história em quadrinhos, em específico as tiras de humor. Desta forma, o enfoque desta proposta foi perceber as estratégias discursivas das tirinhas através do uso de recursos morfológicos e de construções sintáticas variadas que proporcionam a comicidade do texto. As estratégias de ensino foram voltadas para a análise descritiva da língua que, segundo Mattoso Câmara Jr. (1981, p. 11) se refere à apreensão da estrutura linguística e a explicação das relações que aí se estabelecem.

Espera-se que o material didático e a proposta metodológica possam servir de base para a produção de um caderno de atividades de Língua Portuguesa que será disponibilizado para um grupo de professores de Linguagem e suas Tecnologias do município de Alenquer-PA. A proposta é suscetível de alterações, podendo ser incluídas outras tirinhas que ajudem a expandir o assunto proposto. A ideia é que os professores adotem as histórias em quadrinhos como um recurso didático tão relevante quanto outro gênero textual.

PROPOSTA DIDÁTICA

CICLO 01

TEMA: VOCÁBULOS POLISSÊMICOS E AMBÍGUOS NAS TIRAS DE HUMOR

ASSUNTO: POLISSEMIA

OBJETIVO: Perceber a comicidade nas tiras de humor através de vocábulos polissêmicos.

METODOLOGIA:

- **PÚBLICO-ALVO:** Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
 - **CARGA HORÁRIA:** 40 horas
 - **RECURSO DIDÁTICO:** fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário; ➤
- PROPOSTA DIDÁTICA:**

- **MOMENTO 01 (APRESENTAÇÃO)**

Inicialmente professor verifica o conhecimento prévio dos alunos em relação ao gênero Histórias em Quadrinhos (HQs), em particular as Tiras de Humor ou simplesmente Tirinhas. Algumas perguntas simples são fundamentais para adentrar o tema, como:

- A) Vocês sabem o que é uma História em Quadrinhos?
- B) Vocês gostam de histórias em quadrinhos?
- C) Vocês já leram alguma história em quadrinhos? Onde? Em revista, Livro, formatinho (popularmente conhecido no Brasil de “Gibi”) ou internet? D) Conhecem alguma personagem famosa de história em quadrinhos?

E) Vocês sabem o que são Tiras de Humor?

Dependendo do grau de entusiasmo da turma, o professor pode comentar brevemente sobre a origem das HQ, suas características formais e sua tipologia. O professor apresenta exemplos físicos da diversidade de formatos e de tipos de quadrinhos. Esclarecerá que, de acordo com o público e demanda de mercado, as HQ podem vir impressas em formatos de livros encadernados, magazines, formatinho (gibi) ou modelo americano, etc. Deve-se esclarecer que existem ramificações do mesmo gênero, como as histórias em quadrinhos propriamente ditas, as novelas gráficas, as tiras de humor, os cartuns, as charges, os mangás (quadrinhos japoneses), etc. Como o recurso didático será apenas as Tiras de Humor, o professor pode expor em slide exemplos de tirinhas de grandes artistas nacionais e estrangeiros, como Ziraldo, Maurício de Sousa, Henfil, Laerte, Angeli, Quino, Charles Schulz, Bill Watterson.

- **MOMENTO 02 (LEITURA)**

A) tira escolhida é a do personagem Edibar, criação do artista brasileiro Lúcio Oliveira. Edibar é a figura principal de uma série em quadrinhos onde o personagem, um consumidor de cerveja inveterado, é casado com Edimunda e vive em constantes brigas com sua sogra, Dona Ana Conda. Seu melhor amigo é o Zé Manguaça. Interessante notar os trocadilhos utilizados para nomear alguns personagens, como Dona Ana Conda, sogra de Edibar, claramente associada a uma cobra peçonhenta. Antes de apresentar o quadrinho selecionado que serve de base didática para o assunto desta aula, é interessante o professor expor algumas tirinhas do personagem Edibar e sua família para que o aluno possa se familiarizar com o universo do personagem. Deve-se enfatizar também a importância da valorização das produções independentes de cartunistas brasileiros. Faz-se, em seguida, a leitura da Tira de Humor principal.

Figura 4 — Exemplo de trocadilhos - Tira: Edibar



Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-peKe8SIjqY/Uw4h7hJXBLI/AAAAAAAAAGCw/sA829KgF5Y/s1600/5.JPG>

A leitura do texto é feita pelo professor através de slide ou da disponibilização de fotocópias aos alunos. É essencial que a leitura seja realizada pelo professor com entonação apropriada para que os alunos percebam o “timing” da piada, favorecendo, desta forma, uma recepção positiva da história. Antes de iniciar o assunto da aula, deve-se aguardar a reação da turma. Caso se perceba que não houve um entendimento do humor por uma parcela significativa dos alunos, o professor faz a leitura novamente.

Algumas perguntas prévias são primordiais para dar início ao assunto, no caso, a polissemia:

- a) Entenderam?
- b) Gostaram da tirinha?
- c) Qual foi a recomendação do médico ao personagem?
- d) Aparentemente é um médico especializado em qual área da saúde? (considerando logicamente a imagem na parede do consultório de um coração humano e o fato do médico estar com a mão no peito do personagem Edibar).
- e) O personagem obedeceu à recomendação do médico?
- f) De acordo com o segundo quadrinho, qual foi a atitude de Edibar? Por que ele tomou essa decisão?

O objetivo principal desta atividade é fazer o aluno perceber que a causa do humor da tirinha está relacionada ao sentido ambíguo causado pelo vocábulo “ESTADO”.

□ MOMENTO 03 (ANÁLISE SEMÂNTICA E PRODUÇÃO TEXTUAL)

Nesta etapa, o dicionário físico ou digital será necessário para a análise linguística do vocábulo ESTADO. O professor já tem a possibilidade de explorar o assunto da aula, explicando que as palavras podem possuir mais de um significado dependendo do contexto comunicativo. Explica-se o significado de POLISSEMIA. Caso alguns alunos tenham em mãos um celular com acesso à internet, o professor pode solicitar a pesquisa do conceito de polissemia e de exemplos de vocábulos polissêmicos.

Polissemia é um conceito da área da **linguística** com origem no termo grego *polysemos*, que significa "**algo que tem muitos significados**". Uma palavra polissêmica é uma palavra que reúne **vários significados**.

(<https://www.significados.com.br/polissemia/>)

Vocábulos como VELA podem ser exemplos práticos para os alunos evidenciarem a possibilidade de significados distintos dentro de contextos comunicativos variados. Um quadro ou mapa mental podem ser úteis para facilitar a expansão de ideias pelos alunos:

Quadro 1 — Significados do vocábulo "vela"

VELA	VELA DE BARCO
	VELA DE CERA
	VELA DO VERBO “VELAR”
	VELA DE IGNIÇÃO
	OUTROS...

Novamente o dicionário é essencial para os alunos pesquisarem outros possíveis significados para o vocábulo acima. Em seguida, faz-se a mesma coisa com o vocábulo em questão (ESTADO):

Quadro 2 — Significados do vocábulo "estado"

ESTADO	CONDIÇÃO FÍSICA OU MENTAL
	NAÇÃO ABSOLUTA
	ÁREA GEOGRÁFICA DE UM PAÍS
	PROPRIEDADE FÍSICA
	OUTROS...

Como auxílio das redes virtuais, o professor pode disponibilizar através de um dicionário digital os significados da palavra ESTADO. No site <https://www.dicio.com.br/estado/> temos os seguintes conceitos sobre a palavra em questão:

“Significado de Estado (substantivo masculino)

Condição de alguém ou de alguma coisa em determinada situação ou momento: o paciente estava em estado terminal.

Reunião das particularidades ou das características através das quais algo ou alguém pode ser caracterizado(a).

Condição física de alguém (de uma parte do corpo humano) ou de um animal.

Condição emocional, moral ou psicológica que uma pessoa apresenta, em determinada circunstância de sua vida, tendo o poder de influenciar a sua maneira de se comportar diante de um acontecimento: estava em estado de graça.

Circunstância atual em que uma pessoa se encontra; estado civil: solteiro.

[História] Grupos sociais que existiam na Idade Média (clero, nobreza e povo).

Nação absoluta, politicamente estruturada, com regras particulares: o Estado Palestino.

Reunião daquilo que é responsável pela administração de um país.

Regime governamental e político: Estado déspota.

Separação geográfica de certos países: o estado de Minas Gerais.

Que tem luxo e imponência; fausto ou luxo.

Listagem dos bens; inventário: estado das propriedades de um indivíduo.

[Física] Num sistema, a condição definida pela reunião de suas propriedades físicas.”

No final da atividade, aluno deve compreender o significado do vocábulo ESTADO do ponto de vista do médico e do personagem Edibar. Além de saber logicamente que PARANÁ e SANTA CATARINA são Estados do Sul do Brasil. Temos também na fala do médico a presença do verbo ESTAR, que em contextos distintos pode significar uma condição passageira ou localização física. Tal questão é relevante ser abordada em sala, pois está diretamente relacionada com a motivação de cada personagem e a causa do humor da tirinha.

CICLO 02

TEMA: Uso de termos e vocábulos metonímicos em tiras de humor.

ASSUNTO: Expressões e vocábulos metonímicos.

OBJETIVO: Perceber como expressões e vocábulos metonímicos são recorrentes em textos e produções de consumo de massa.

METODOLOGIA:

- **PÚBLICO-ALVO:** Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- **CARGA HORÁRIA:** 40 horas;
- **RECURSO DIDÁTICO:** fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário;
- **PROPOSTA DIDÁTICA:**
- **MOMENTO 01 (LEITURA)**

Figura 5 — Exemplo de metonímia



Fonte: <http://www.willtirando.com.br/autoajuda-de-conto-de-fadas/>

Inicia-se a aula apresentando a tirinha acima em destaque. Faz-se a leitura do texto e espera-se a reação da turma. É importante direcionar algumas perguntas aos alunos para verificar o seu conhecimento enciclopédico:

- Vocês conhecem alguns contos de fadas? Quais?
- A tirinha que foi lida faz referência a algum conto de fadas em particular?
- Geralmente qual o final da maioria dos contos de fadas que têm como personagens fundamentais príncipes e princesas?

Tais perguntas são necessárias para estabelecer uma maior familiaridade com o texto. Aproveita-se para indagar sobre o que eles entendem sobre o significado do termo “autoajuda”, expresso no título da tirinha. Há uma oportunidade para explicar sobre prefixos de origem greco-latina (auto) e sobre um gênero literário muito comercializado atualmente que é o texto de autoajuda. Há no mercado editorial uma vasta comercialização de livros de autoajuda voltados para um público heterogêneo de leitores. Inclusive livros que atendem especificamente ao público jovem, com temas sobre relacionamentos amorosos, paqueras, dúvidas sobre puberdade e interação social.

A tirinha também aborda de forma sutil temas como: Imposição social referente ao matrimônio, aos padrões de consumo e às relações patriarcais. Todos estes assuntos, entretanto, não podem ser diretamente impostos ao aluno durante sua leitura. É necessário que ele faça as suas próprias observações e conclusões, para que construa sua compreensão textual. Como são alunos da educação básica não é sensato exigir uma análise discursiva aprofundada sobre os possíveis temas.

Como há a inserção de personagens de contos de fadas em um contexto moderno, a tira faz referência direta a marcas comerciais (Lacoste e Havaianas) relacionadas a um padrão de moda da atualidade. O humor, por outro lado, está na liberdade de escolha da princesa em recusar as imposições sociais e culturais da nobreza simbolizada no sapatinho de cristal, adotando uma postura mais simples e desapegada dos valores consumistas. Atente para a última frase da tirinha “e viva sem calos” e note o aspecto ideológico deste “viver sem calos”, que não se refere apenas ao conforto dos pés da princesa, mas também ao fato de viver livre das determinações culturais promovidas por uma sociedade consumista e patriarcal, que nos induz a um padrão de comportamento fútil.

- **MOMENTO 02 (ANÁLISE LINGUÍSTICA)**

Nesta etapa adentramos ao assunto referente ao fenômeno da metonímia. Algumas perguntas iniciais são importantes para iniciar a análise do texto:

- a) Vocês já ouviram falar na marca HAVAIANAS?
- b) Esta marca comercializa geralmente que tipo de produtos?
- c) Vocês conhecem outras marcas comerciais famosas referentes a roupas, calçados ou produtos alimentícios?

Um quadro de relação ou mapa mental é prático para o aluno expandir a compreensão do assunto:

Proposta: Escreva ao lado quais produtos são comercializados por estas empresas famosas:

Quadro 3 — Marcas e produtos

MARCA	PRODUTO
COCA-COLA	
BOM BRIL	
KIBOA	
PRESTOBARBA	
BIC	

É interessante se o professor solicitar previamente que o aluno traga para esta aula recortes de embalagens de marcas de produtos que fazem parte de seu conhecimento de mundo. Sugere-se a produção de um mural com os recortes dos logotipos escolhidos e um breve texto explicando como se originou o produto. Para isso, deve-se disponibilizar ao aluno o acesso à internet.

Após esta atividade, apresentam-se exemplos de metonímia em trechos de letras de músicas:

Texto 01

“Lourinha Bombril

Canção de Os Paralamas do Sucesso

Visão geral

Letras

Ouvir

Videos

Letras

Pára e repara

Olha como ela samba

Olha como ela brilha

Olha que maravilha

Essa crioula tem o olho azul

Essa lourinha tem cabelo bombril

Aquela índia tem sotaque do Sul

Essa mulata é da cor do Brasil [...]

(<https://www.letras.mus.br/os-paralamas-do-sucesso/30130/>)

Texto 02

“Eu quero tomar coca-cola junto com você /Marcos Oliveira

Eu quero tomar coca cola junto com voce

Mostrar as letras de amor que me fez escrever

Momentos que anseiam o meu coração

Que aguardam como se ele fosse um vulcão [...]”

(<https://www.letras.mus.br/marcos-oliveira/eu-quero-tomar-coca-cola-juntocom-voce/>)

O objetivo desta atividade é fazer o aluno notar, com o auxílio do professor, o uso de expressões referentes a marcas comerciais em contextos comunicativos variados.

Neste momento, o professor pode fazer uso do termo METONÍMIA, explicando sua definição e tipologia. Novamente o celular provido de internet pode ser uma ferramenta essencial para o aluno pesquisar exemplos de metonímia:

“Metonímia é a substituição de uma palavra por outra, quando entre ambas existe uma relação de proximidade de sentidos que permite essa troca. Ex.: O estádio aplaudiu o jogador.”
(www.significados.com.br/metonímia/)

Retirado do site www.brasilecola.uol.com.br:

“(...) essa figura de palavra pode ser expressa por diversas formas. Ela ocorre quando tomamos:

a) o efeito pela causa ou vice-versa:

Exemplo: Conseguiu a aprovação com suor e lágrimas. (com estudo)

b) matéria-prima pelo objeto:

Exemplo: Comprou-lhe um diamante de noivado. (anel/aliança de diamante)

c) parte pelo todo:

Exemplo: Não tinha um teto para abrigá-lo. (não tinha uma casa)

d) autor pela obra:

Exemplo: Tenho um Picasso autêntico em casa. (uma pintura feita por Picasso)

e) concreto pelo abstrato:

Exemplo: Era fiel à bandeira. (fiel à pátria)

f) marca pelo produto:

Exemplo: Vamos comer um McDonald's. (comer um sanduíche feito no McDonald's)

g) continente (recipiente) pelo conteúdo:

Exemplo: Serviram um prato delicioso de entrada. (serviram uma comida,

porção) h) singular pelo plural:

Exemplo: O japonês é considerado o mais trabalhador. (As pessoas do Japão)”

□ MOMENTO 03 (PRODUÇÃO TEXTUAL)

Com o uso da tabela, solicite ao aluno que produza um pequeno comentário sobre os termos referentes a marcas famosas, ressaltando sua composição química, característica e finalidade prática. Novamente devem-se disponibilizar ao aluno as redes virtuais ou orientá-lo a fazer uso de seu conhecimento prévio:

Quadro 4 — Proposta de relação marca X produto

MAIZENA	
NESCAU	
GILETE	

O objetivo da atividade é verificar se o aluno é capaz de relacionar a marca com o produto.

CICLO 03

TEMA: Uso de termos e vocábulos estrangeiros em tiras de humor e em mídias digitais.

ASSUNTO: Expressões e vocábulos estrangeiros.

OBJETIVO: Perceber como expressões e vocábulos estrangeiros são recorrentes em textos virtuais e em produções de consumo de massa.

METODOLOGIA:

- PÚBLICO-ALVO: Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- CARGA HORÁRIA: 40 horas;
- RECURSO DIDÁTICO: fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário;
- PROPOSTA DIDÁTICA:

□ MOMENTO 01 (LEITURA)

Figura 6 — Exemplo de uso de estrangeirismo



Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/ETA5XdvXYAAE1zK?format=jpg&name=small>

Temos nesta tirinha de Maurício de Sousa uma referência satírica a uma produção cinematográfica hollywoodiana “O Chamado”. É possível que um número considerável de

alunos já tenha assistido ou ouvido falar nesse filme do gênero terror. Porém, o professor deve trazer informações e imagens referentes à película para reforçar o caráter paródico da tirinha. A exibição do trailer do filme auxiliaria consideravelmente nesta analogia, pois a tira de humor exige um certo conhecimento enciclopédico e extralinguístico.

A intertextualidade está presente na fala do personagem Cebolinha “Você vai *bugar* em sete dias”, pois é uma alusão direta à frase mais impactante do filme “Você vai morrer em sete dias”. O vocábulo *bugar*, além de estar relacionado ao termo digital BUG, sofre no texto um processo de aportuguesamento através da inserção do sufixo português -ar em um vocábulo inglês. O humor da tirinha, porém, é resultante de um recurso metalinguístico recorrente em muitas tiras de humor de Maurício de Sousa. Percebamos como o personagem Cascão faz referência à própria historinha vivenciada pelos dois personagens: “*Esta tira só tem três quadros, careca*”. Estas observações devem ser notadas durante a compreensão do texto. Algumas perguntas podem ser direcionadas aos alunos para facilitar a construção do sentido do texto:

- a) Você já ouviu falar na expressão “bugar”
- b) Em que lugar você ouviu esta expressão?
- c) Você utiliza tal expressão?
- d) Na tirinha de humor, com qual sentido foi usada a expressão “bugar”?

Estas perguntas podem ser feitas e respondidas oralmente na sala de aula.

□ MOMENTO 02 (ANÁLISE LINGUÍSTICA E PRODUÇÃO TEXTUAL)

Nesta etapa, podemos sugerir algumas atividades para testarmos possibilidades de uso do vocábulo BUGAR, considerando flexões de tempo, modo e pessoa diversas.

Peça ao aluno que substitua o vocábulo BUGAR por outra de sentido aproximado considerando o contexto frasal.

- a) Fiquei BUGADO com a explicação do professor.

- b) Meu celular BUGOU com tanta mensagem.
- c) BUGUEI com o quê você me disse.

□ MOMENTO 03 (ANÁLISE LINGUÍSTICA E PRODUÇÃO TEXTUAL)

Com o uso de dicionário ou celular provido de internet, o professor solicita ao aluno que escreva o significado de alguns termos de origem estrangeira mais recorrentes em mídias virtuais, buscando entender como estas palavras foram se tornando corriqueiras em nosso meio comunicativo. E em seguida, substitua os termos destacados por outro de significado semelhante.

Quadro 5 — Proposta de identificação de significado de estrangeirismos

TROLAGEM	
SELFIE	
PRINTAR	
LOGAR	
RESETAR	

- a) Fui TROLADO ontem na escola!
- b) Claudia tirou uma SELFIE em frente ao Rio Surubiú.
- c) Maria PRINTOU todas as conversas comprometedoras de seu namorado
- d) Passei a noite LOGANDO minha série predileta.
- e) A memória de meu celular foi RESETADA.

O objetivo desta atividade é verificar as possibilidades de flexões, de processos derivacionais e de ampliações de significados.

CICLO 04

TEMA: A ambiguidade como recurso de humor nas tiras em quadrinhos.

ASSUNTO: Ambiguidade.

OBJETIVO: Observar como o pronome pessoal (morfema gramatical) gera duplo sentido em construções sintáticas.

METODOLOGIA:

- PÚBLICO-ALVO: Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- CARGA HORÁRIA: 40 horas;
- RECURSO DIDÁTICO: fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário;
- PROPOSTA DIDÁTICA:

- **MOMENTO 01 (LEITURA)**

Figura 7 — Exemplo 01 de ambiguidade sintática



Fonte: https://cdng.estuda.com/sis_questoes/posts/302892_pre.jpg?1531421569

Nesta primeira etapa, faz-se a leitura da tirinha com os alunos. Caso se perceba que alguns alunos não compreenderam o humor da tira, lê-se novamente. Algumas perguntas são fundamentais para averiguar se houve o entendimento correto da mensagem do texto:

- Onde os personagens se encontram?
- Qual a profissão da moça no balcão?
- No balcão está escrito *loja*. Quais produtos são vendidos nesta loja aparentemente?
- O que você entende por roupa íntima?
- Por que o garoto chamou a moça do balcão de “porcona”?

- **MOMENTO 02 (ANÁLISE MORFOSSINTÁTICA E PRODUÇÃO TEXTUAL)**

Neste momento, analisamos os fatores morfosintáticos que ocasionaram a duplicidade de sentidos no quadrinho. Primeiramente o professor deve explicar com exemplos o fenômeno da ambiguidade. Tais construções de duplo sentido podem ser ocasionadas pela organização confusa dos termos na oração, pela imprecisão de um elemento anafórico e pelo sentido vago de um vocábulo. Na tirinha em destaque, a ambiguidade foi ocasionada pela imprecisão do vocábulo mórfico “NÓS”. Logicamente, o pronome NÓS foi utilizado para se referir à loja ou ao grupo de funcionários. As roupas íntimas se referem aos produtos comercializados pela empresa física. A indefinição do pronome gera o duplo sentido, pois não esclarece com precisão se as roupas íntimas citadas fazem alusão aos produtos à venda ou às vestimentas íntimas usadas pelos funcionários da loja. Deve-se levar em consideração que, por ser um tipo de placa publicitária que tem como finalidade informar de maneira instantânea a um público de consumidores, é natural que a estrutura frasal seja construída sinteticamente, dando possibilidade de uma interpretação dúbia, considerando que o agente da sentença é aparentemente vago.

A indefinição do morfema gramatical em contraste ao morfema lexical é a falta de uma referência contextual precisa da primeira. Esta concepção da pessoa gramatical foi explicitada por Mattoso Câmara Jr (1981):

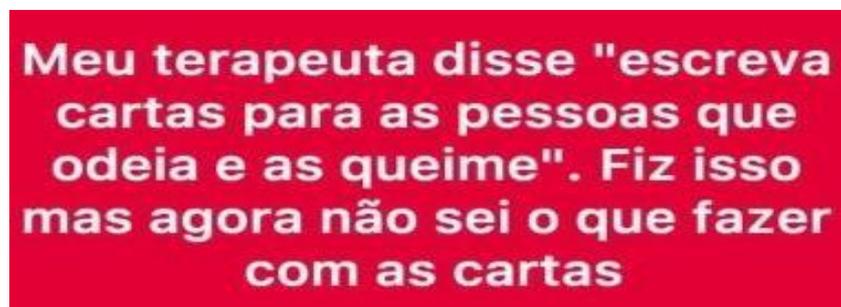
O número, sem morfema privativo seu, se integra nessa noção de pessoa gramatical. Em português o falante pode assinalar que está associando a si outra ou outras pessoas,

ou que está se dirigindo a mais de um ouvinte, ou que a referência de 3ª pessoa compreende uma pluralidade. (MATTOSO CÂMARA JR, 1981, p. 54)

Na tirinha, a frase “(Nós) Não trocamos roupas íntimas” expressa uma pluralidade onde se compreende do ponto de vista do personagem menino que a atendente está incluída intimamente dentro do contexto semântico da sentença. Na perspectiva do menino, o NÓS indica um referente pessoa. Entretanto, a mensagem da placa indica a um referente associado ao grupo de funcionários ou até mesmo à empresa comercial.

Alguns exemplos de ambiguidade ocasionados pelo uso impreciso de pronomes podem reforçar o entendimento do fenômeno:

Figura 8 — Exemplo 02 de ambiguidade sintática



Fonte: <https://www.ernaniterra.com.br/ambiguidades/>

Figura 9 — Exemplo 03 de ambiguidade sintática



Fonte: <https://br.pinterest.com/uandersonramosf/frases/>

PROPOSTA DE ATIVIDADE: Solicite aos alunos que pesquisem na internet vários textos retirados de estabelecimentos comerciais e de locais públicos, como os apresentados nos exemplos 01 e 02 acima, que apresentam problemas de duplicidade de sentido, e em duplas,

reescrevam os textos no caderno buscando solucionar o problema da ambiguidade através da reconstrução sintática.

Em relação à tira de humor em estudo, é importante observar juntamente com o aluno que o pronome NÓS está elíptico na frase. Por isso. Propõe-se que o aluno perceba por si mesmo a presença do pronome através da flexão do verbo da oração. Exemplos parecidos podem auxiliar na observância das terminações do verbo.

O professor pode sugerir a reconstrução da frase impressa na placa da loja eliminando um possível segundo entendimento da mensagem. A proposta de atividade é a substituição do morfema gramatical por um morfema lexical e o esclarecimento do termo “roupas íntimas”.

a) (NÓS) não trocamos roupas íntimas.

CICLO 05

TEMA: Relações anafóricas ambíguas ocasionadas pelo uso impreciso de pronomes.

ASSUNTO: Ambiguidade.

OBJETIVO: Analisar a imprecisão do uso de pronome pessoal em construções sintáticas ambíguas.

METODOLOGIA:

- PÚBLICO-ALVO: Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- CARGA HORÁRIA: 40 horas;
- RECURSO DIDÁTICO: fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário;
- PROPOSTA DIDÁTICA:

□ MOMENTO 01 (LEITURA)

Figura 10 — Exemplo 04 de ambiguidade sintática



Fonte: <https://files.cursoenemgratuito.com.br/uploads/2020/05/Tirinha-com-ambiguidade.jpg>

Inicia-se a aula com a leitura do texto juntamente a com a turma. É provável que muitos alunos não percebam o fenômeno de ambiguidade questionado pelo personagem.

Vamos sempre compreender no contexto da letra da canção que o pronome oblíquo átono “a” se refere ao inseto e não à parede?

Os pronomes de terceira pessoa, por possibilitarem uma condição de indefinição anafórica dependendo da organização da sentença, podem gerar dupla interpretação. Nesse caso, é importante levar em conta o conhecimento de mundo do aluno. Este pode deduzir que uma chuva forte pode demolir também uma parede, e mesmo causar danos maiores a outros tipos de construção. Além disso, a inclusão do adjetivo 'forte' como determinante de 'chuva' faz com que o aluno admita a possibilidade de a chuva ter derrubado a parede (e não a aranha), considerando que uma simples chuva poderia derrubar uma aranha, não necessitando ser forte.

O pronome oblíquo 'a' retoma anaforicamente um referente feminino, singular. E há dois, nesse caso, justamente 'aranha' e 'parede'. Além disso, existe a cronologia dos fatos que o conhecimento de mundo permite detectar: o fato de a aranha ter subido pela parede não implica que ela ainda esteja naquela mesma parede quando a chuva forte veio. Pode-se fazer o raciocínio de que a aranha subiu pela parede e foi para outro local. Veio a chuva forte e derrubou a parede.

É interessante o professor apresentar a letra completa da canção para que os alunos possam visualizar a cena da narrativa.

A dona aranha	(...)
Subiu pela parede	A dona aranha
Veio a chuva forte	Desceu pela parede
E a derrubou	Veio a chuva forte
	E a derrubou
Já passou a chuva	
E o sol já vai surgindo	Já passou a chuva
E a dona aranha	E o sol já vai surgindo
Continua a subir	E a dona aranha
	Continua a descer
Ela é teimosa	
E desobediente	Ela é teimosa
Sobe, sobe, sobe	E desobediente
E nunca esta contente	Desce, desce, desce
	E nunca está contente

(FONTE: <https://www.lettras.mus.br/eliana/298090/>)

As informações posteriores evidenciam que foi o inseto que sofrera a queda ocasionada pela chuva. Entretanto, o professor deve esclarecer aos alunos que uma frase retirada de seu contexto original pode gerar interpretações errôneas.

- **MOMENTO 02 (ANÁLISE MORFOSSINTÁTICA E SEMÂNTICA)**

Neste segundo momento, o professor expõe o trecho da letra que gerou a duplicidade de sentido. E estabelece uma análise por partes do período composto.

1. A DONA ARANHA SUBIU PELA PAREDE...
2. VEIO A CHUVA FORTE...
3. E A DERRUBOU.

O professor indaga em relação à primeira oração “QUEM OU O QUÊ SUBIU PELA PAREDE”. Espera-se que os alunos percebam o agente oracional “A DONA ARANHA”. Não há dúvida de que o elemento nominal que cometeu o ato de subir a parede foi “a dona aranha”. A oração também marca uma ação introdutória narrativa. Em seguida, pergunta-se aos alunos: “POR ONDE A DONA ARANHA SUBIU?” É inevitável que os alunos respondam “PELA PAREDE”. Este exercício retórico serve apenas para evidenciar os dois vocábulos nominais ARANHA e PAREDE.

Com o uso do dicionário, solicita-se aos alunos que pesquisem o significado primário dos dois vocábulos, orientando-os a perceber como gêneros femininos ambos os léxicos.

A segunda oração surge como um elemento complicador da narrativa “VEIO A CHUVA FORTE”. Temos a presença de um sujeito agente, no caso “a chuva”, que comete duas ações VIR e DERRUBAR. É relevante que os alunos notem os elementos agentes de cada oração.

A terceira oração é onde reside a causa da duplicidade semântica induzida pela imprecisão anafórica do pronome oblíquo átono “a”. O professor faz o seguinte questionamento à turma:

O QUE A CHUVA FORTE DERRUBOU?

Provavelmente a maioria responderá que foi a “aranha”. Entretanto, o professor indagará se é possível que tenha sido a “parede” que sofrera com ação de ser derrubada.

Como o pronome “a” possivelmente não faz parte do uso convencional de muitas comunidades linguísticas, há a preferência pela substituição do pronome oblíquo átono por um pronome pessoal do caso reto. Exemplo: O Raimundo segurou Carla pelo braço e beijou **ela**

com força. (ao invés de *beijou-a*). Cabe ao professor esclarecer sobre o uso popular do pronome pessoal “ela” contrariando a regra tradicional referente à colocação do pronome oblíquo átono “a”. Sugere-se a troca do pronome “a” na frase em questão por um morfema lexical como, por exemplo, “bicho”, com intuito de evidenciar a relação anafórica com o morfema gramatical “a”.

A **ARANHA** SUBIU PELA **PAREDE**. VEIO A CHUVA FORTE E DERRUBOU **O BICHO**.

Quadro 6 — Relação anafórica do pronome oblíquo "a" com os termos "aranha" e "parede"

(A) ELA	ARANHA
	PAREDE

- **MOMENTO 03 (PRODUÇÃO TEXTUAL)**

Proponha ao aluno a reescritura da frase estudada, eliminando a duplicidade de sentido. Desconsidere logicamente o restante da letra da música que já acentua que o elemento que sofre a ação é a “aranha”. A dica é substituir o vocábulo gramatical por um vocábulo lexical. Exemplos: inseto, criatura, animal. Ou seja, um termo que qualifique ou defina o substantivo “aranha”.

Cite outros exemplos com pronomes imprecisos para que os alunos possam discutir as possibilidades de interpretação e sugerir alternativas de reescritura dos textos para desfazer as ambiguidades:

1. A professora pediu a Carla que guardasse sua bolsa até a hora do intervalo.

Bolsa de quem?

Da professora? Ou da Carla?

2. Pedro avisou ao Carlos que sua casa estava pegando fogo.

Casa de quem?

De Pedro? Ou de Carlos?

CICLO 06

TEMA: A Homonímia como recurso de humor nas tirinhas em quadrinhos.

ASSUNTO: Homonímia.

OBJETIVO: Perceber a duplicidade de sentidos através de homônimos perfeitos e imperfeitos.

METODOLOGIA:

- PÚBLICO-ALVO: Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- CARGA HORÁRIA: 40 horas;
- RECURSO DIDÁTICO: fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário;
- PROPOSTA DIDÁTICA:

□ MOMENTO 01 (LEITURA)

Figura 11 — Exemplo de homonímia



Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/ff/15/79/ff157925df2dd41e82b70933ec15d835.jpg>

A leitura da tirinha em destaque é feita do mesmo modo como foram realizadas as atividades anteriores, através do uso de fotocópias disponibilizadas para cada aluno ou através do uso de slide. Lê-se oralmente juntamente com a turma quantas vezes houver necessidade. Por isso, o professor deve sempre aguardar a recepção da turma em relação ao texto. Explicar o humor da mensagem pode tornar o texto desinteressante. Devem-se esperar espontaneamente as impressões e as reações dos alunos.

Questionamentos podem auxiliar no entendimento da causa da duplicidade de sentidos:

- a) O sentido do verbo VENDO impresso na placa do menino é o mesmo sentido compreendido pelo adulto
- b) Qual o sentido do verbo VENDO para o menino
- c) E para o adulto, qual foi o entendimento do verbo VENDO

Um quadro comparativo pode facilitar a distinção dos vocábulos:

Quadro 7 — Relação da forma "vendo" com os verbos "ver" e "vender"

PERSONAGENS	VENDO
MENINO	Verbo “VER”
ADULTO	Verbo “VENDER”

□ MOMENTO 02 (ANÁLISE MORFOSSINTÁTICA)

A ambiguidade ocorrida na tirinha só foi possível em decorrência de uma coincidência fonológica entre o verbo VER que está flexionado na forma nominal do gerúndio (VENDO) e o verbo VENDER, flexionado no presente do indicativo (VENDO). Tal similaridade ocasionou um fenômeno de homonímia perfeita, ou seja, a semelhança está tanto na escrita quanto na pronúncia. Neste caso, o professor pode abordar o assunto de um ponto de vista morfológico e sintático.

Propõe-se aos alunos uma atividade de FLEXÃO VERBAL com base no radical dos dois verbos:

Quadro 8 — Atividades de flexão verbal com o verbo "vender"

VEND(E)-R	VEND(eria)
	VEND(erei)
	VEND (i)
	VEND (emos)
	VEND (eremos)

Quadro 9 — Atividades de flexão verbal com o verbo "ver"

V(E)-R	V (eremos)
	V (i)
	V (isto)
	V (iu)
	V (ia)

É interessante o professor sugerir à turma uma atividade de elaboração de sentenças com as formas verbais em destaque nas duas tabelas acima. O objetivo da ação é a percepção de como as formas verbais se comportam sintaticamente dentro de uma construção oracional.

Exemplo:

VEND*eremos* o carro para pagara dívida da casa.

Nós *Veremos* nosso professor somente em Agosto.

Em seguida, o professor apresentará frases com as formas verbais presentes na tirinha. Os alunos podem construir as sentenças juntamente com o professor, tanto na forma nominal como no presente do indicativo. Exemplos:

Estou VENDENDO um terreno na comunidade do Curumum.

Estou VENDO as fotos de minhas férias deste ano.

VENDO um celular SAMSUNG por mil reais.

Ontem estava VENDO a minha nota de português no boletim online.

Se quiser, eu lhe VENDO o tênis da vitrine por 200 reais.

Um detalhe relevante que deve ser esclarecido pelo professor é a presença do verbo auxiliar ESTAR antecedendo a forma no gerúndio. O que não ocorre com o verbo no presente do indicativo. Na placa carregada pelo menino da tirinha “VENDO PÔR DO SOL”, o verbo auxiliar ESTAR está elíptico, “(ESTOU) VENDO PÔR DO SOL”, o que acaba gerando o duplo sentido em decorrência da semelhança gráfica com o verbo VENDER no presente do indicativo.

Por fim, o professor explicará aos alunos sobre o fenômeno da Homonímia, sua definição e seus casos específicos, como os homônimos perfeitos e imperfeitos. Exemplos frasais podem facilitar a compreensão:

- a) CANTO (Homônimo Perfeito: igual na grafia e na pronúncia)

O brinquedo de Guilherme estava jogado no CANTO da casa.

Eu só CANTO quando estou alegre.

- b) SEDE (Homônimo Imperfeito: Difere ou na grafia ou na pronúncia)

Pedro estava com muita SEDE na praia.

Fui à SEDE dos Professores para uma reunião extraordinária.

PROPOSTA DE ATIVIDADE: Proponha aos alunos a produção de um texto narrativo com base em relato popular ou lenda local. Pode ser no formato de gênero lenda, memória ou

“causo”. É uma redação livre, onde o aluno fará uso de seu conhecimento enciclopédico. Entretanto, o aluno terá que utilizar em algum momento da narrativa textual o verbo VENDO (forma nominal gerúndio) e o verbo VENDO (forma do presente do indicativo). Mostre a eles outras possibilidades de sentido como VENDO, do verbo *vendar*. Exemplo: Eu vendo seus olhos antes de entrar na sala.

□ MOMENTO 03 (PRODUÇÃO TEXTUAL)

O professor propõe uma atividade de produção de sentenças com o uso dos vocábulos abaixo. O objetivo da ação é fazer com que o aluno perceba por si mesmo outras possibilidades de produção de sentido dentro de um contexto comunicativo, além do óbvio.

- a) MOLHO
- b) MORRO
- c) ACORDO
- d) CEDO
- e) COLHER
- f) SERRA

CICLO 07

TEMA: RECURSOS CACOFÔNICOS COMO ELEMENTO DE COMICIDADE NAS TIRAS DE HUMOR.

ASSUNTO: CACOFONIA E A FLEXÃO DE NÚMEROS.

OBJETIVO: Verificar como os vocábulos fonológicos podem favorecer à produção de comicidade nas tiras de humor.

METODOLOGIA:

- PÚBLICO-ALVO: Turma de 9º Ano do Ensino Básico;
- CARGA HORÁRIA: 40 horas;
- RECURSO DIDÁTICO: fotocópias, Datashow, pincel, quadro-branco, dicionário; ➤ PROPOSTA DIDÁTICA:

Figura 12 — Exemplo 01 de uso de vocábulo fonológico



Fonte: <http://leituraensino.blogspot.com/2012/06/analise-de-tirinhas-14-cacofatos.html>

□ MOMENTO 01 (LEITURA E ANÁLISE DOS FENÔMENOS MORFOSSINTÁTICOS)

Faz-se a leitura da tirinha de humor, dando a devida entonação para que haja uma receptividade positiva em relação ao humor do texto. É relevante acentuar que o personagem Xaxado representa o arquétipo do “caipira” estereotipado, do menino do interior dotado de atitudes e traços ingênuos e que faz uso de uma linguagem intencionalmente coloquial, como podemos notar em sua fala inicial: “*Marieta, o que é tu tá leno?*”. É comum em histórias em quadrinhos, séries televisivas de humor e produções cinematográficas a construção de figuras do imaginário popular baseadas em um modelo veladamente preconceituoso de pessoas oriundas de determinada região, país ou classe social. É interessante apresentar aos alunos outras personagens fictícias que representam essa tipificação grosseira de certa comunidade social ou cultura geograficamente específica, como o Zé Carioca, da Disney, o Jeca Tatu, de Monteiro Lobato, o Chico Bento, de Maurício de Sousa.

Em seguida, o professor pode destacar, pelo menos, três fenômenos morfofonêmicos presentes na fala da personagem:

1. O uso do pronome TU em contraste a outras formas pronominais como VOCÊ, CÊ;
2. A contração do verbo ESTAR (Tá), comum na linguagem oral;
3. A perda do fonema /d/ na forma nominal do verbo LENDO (leno).

Uma dica para observar tais construções morfossintáticas é sugerir aos alunos uma reconstrução da fala do personagem substituindo por outras formas lexicais e gramaticais possíveis. Exemplos:

- a) Marieta, o que é que tu estás lendo?
- b) Marieta, o que qui cê tá lendo?
- c) Marieta, o qui é qui você tá lendo?
- d) etc.

Em seguida, o professor pergunta aos alunos se alguém sabe quem foi **Camões**. Logicamente muitos alunos desconhecerão o poeta português. Entretanto, o professor deve comentar rapidamente sobre o autor da epopeia *Os Lusíadas* esclarecendo sua relevância artística para a literatura ocidental.

A causa do humor da tirinha reside justamente no fato do personagem Xaxado desconhecer quem foi Camões, ocasionando sua compreensão equivocada no terceiro quadrinho. O garoto interpreta que a personagem Marieta está se referindo ao ato de manusear o livro e não a um substantivo próprio, devido a uma coincidência fônica gerada por um processo de aglutinação frequente em relação a preposição COM + artigo feminino A:

COM A / C'A

Como o objetivo aqui é compreender através da análise sincrônica os mecanismos morfofonêmicos que ocasionam o humor na tirinha, cabe ressaltar rapidamente que a aglutinação, segundo Mattoso Câmara Jr. (1981) é um conceito meramente fonológico e diacrônico:

Define-a a passagem de dois vocábulos fonológicos a um único . Não é um tipo de vocábulo composto. É a perda de uma justaposição na história da língua. Todos os vocábulos constituídos de formas presas ou de uma forma livre combinada com formas presas podem representar aglutinações. (MATTOSO CÂMARA JR., 1981, p. 38).

Alguns exemplos de frases semelhantes à tirinha serão pertinentes para o aluno perceber este processo aglutinativo comum na fala. O professor deve pronunciar oralmente quantas vezes for necessário para que o aluno apreenda tal corrente sonora:

- a) Pedro pegou a fruta c'as mãos suja.
- b) Claudio andava c'as mãos no bolso.
- c) Sérgio lutou c'as mãos limpas.

Na tirinha, o personagem compreende o morfema lexical CAMÕES com a corrente sonora C'AS MÃOS (com as mãos). Entretanto, há uma interpretação inusitada por parte do garoto por achar que Marieta fez uso inadequado da flexão de número do morfema lexical MÃO. Na língua portuguesa, é frequente substantivos e adjetivos terminados em -ão flexionarem-se para o plural terminado em -ões (limão/limões, peão/peões). Por isso, o equívoco ocasionado entre os personagens da história, devido o vocábulo monossilábico MÃO flexionar-se para o plural MÃOS, e não MÕES.

Mattoso Câmara Jr. (1981) já alertara sobre a imprecisão das flexões de número em vocábulos terminados em -ão:

Já para as estruturas terminadas no singular pelo ditongo nasal -ão, com seus 3 plurais em -ões, ães, e ãos, a flexão se descreve melhor se partirmos de formas teóricas em -õe, -ãe, -ão (/oyN/, /ayN/, /awN/), respectivamente. [...] Podemos dizer então que elas se mantêm no plural, mas no singular confluem para -ão /awN/: (leõe) -leões, pão (+pãe) -pães, irmão (irmão) -irmãos. O tema em -ão é o mais geral e regular, embora em alguns nomes haja variantes (mormente na língua literária) em -ãe ou em -ão. Os temas exclusivamente em -ãe e em -ão são poucos e podem ser apresentados numa lista exaustiva. (MATTOSO CÂMARA JR., 1981, p. 60).

Em relação ainda a esse respeito, Mattoso Câmara Jr. aponta que “as considerações diacrônicas interferiram coma descrição sincrônica e a perturbaram na maioria das nossas gramáticas”. Tais evoluções históricas dificultam o estabelecimento de uma regra concisa pelo ensino tradicional em relação ao plural dos vocábulos terminados em –ão. Souza e Silva & Koch (2011, p. 72) também destacam esta perturbação na flexão de número do português devido a possibilidade de variação sem nenhum condicionamento fonético.

Um quadro exemplificativo proporcionará ao aluno a compreensão dos fenômenos morfológicos relacionados à flexão de número em vocábulos terminados em –ão:

Quadro 10 — Exemplos de vocábulos terminados em -ão.

SINGULAR	PLURAL
CIDADÃO	
LIMÃO	
ANCIÃO	
ELEIÇÃO	
CORAÇÃO	
CÃO	
MELÃO	

É interessante deixar a coluna referente à forma no plural dos vocábulos para ser preenchida com a ajuda da turma. Isso possibilitaria ao aluno construir seu raciocínio dedutivo.

- **MOMENTO 02 (ANÁLISE DOS FENÔMENOS SEMÂNTICOS)**

Naturalmente o professor explica sobre o fenômeno da CACOFONIA, mencionado frequentemente nos livros didáticos como um tipo de vício de linguagem. Vistos como estruturas fonêmicas a serem evitadas, porém, muito utilizados como recursos expressivos na prosa e poesia, os cacófatos ocorrem em virtude de uma formação sonora que causa um certo

desagrado por ocasionar a um tipo de dupla interpretação. O professor apresenta, em seguida, outros exemplos de cacófatos.

Vejamos estes exemplos retirados do “Blog do Enem”:

- “Ela tinha 10 figurinhas no álbum”. *Ela tinha* soa como *latinha*.
- “Paguei R\$ 5 por cada doce”. *Por cada* soa como *porcada*.
- “Ele tem fé demais para um futuro promissor”. *Fé demais* soa como *fedede*.
- “O nosso hino é belo e culto”. *So hino* possui fonética semelhante a *suíno*.
- “Ela te tinha contado sobre isso ontem”. *Te tinha* soa como *tetinha*.
- “Fica tranquilo porque vou-me já”. *Me já* soa como *mijar*.
- “O time conseguiu ganhar na vez passada”. *Vel passada* soa como *vespa assada*.
- “A colega colocou a culpa nela”. *Culpa nela* soa como *panela*.
- “Uma mão lava a outra”. *Uma mão* soa como *um mamão*.
- “O recado foi dado pela dona Maria”. *Pela dona* soa como *peladona*.

(<https://blogdoenem.com.br/gramatica-cacofonia/>)

- **MOMENTO 03 (PRODUÇÃO TEXTUAL)**

Após a compreensão de como se realiza o fenômeno da cacofonia, o professor propõe ao aluno que leia a tira de humor abaixo e faça suas observações por escrito sobre seu entendimento da comicidade do texto, evidenciando, sem necessariamente usar nomenclaturas gramaticais, os aspectos sonoros que causam a coincidência fônica na fala dos personagens.

Figura 13 — Exemplo 02 de uso de vocábulo fonológico



Fonte: <https://blogdoenem.com.br/gramatica-cacofonia/>

As análises dos alunos serão socializadas em sala de aula e serão discutidas as observações mais pertinentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como os *games* atualmente servem de “bode expiatório” para comportamentos antissociais e indisciplinados de muitas crianças e adolescentes dentro do espaço escolar, as histórias em quadrinhos também carregaram este estigma negativo desde a segunda metade do século 20. Vistas por muitos educadores nas décadas de 50, 60 e 70 como um produto de qualidade artística duvidosa e atraente apenas a um público desinteressado de leituras mais “complexas”, as HQs sofreram uma forte oposição por parte de professores e pais, sendo relegadas à função de entretenimentos fúteis e simplórios.

Hoje, apesar de não sofrerem a perseguição ferrenha de outrora e serem até mesmo consideradas por muitos como um gênero narrativo antiquado para as atuais gerações, as HQs têm cada vez mais ganhado status de produto da cultura *pop*, por ainda influenciarem outras mídias como o cinema e a internet. Seu potencial comunicativo já se faz presente no texto da BNCC, reconhecendo-as como recurso didático de diferentes áreas de conhecimento.

Segundo Neto e Silva (2015):

Tal reconhecimento se faz presente nos documentos nacionais curriculares e, a partir de 2006, através do Programa Nacional de Biblioteca na Escola (PNBE), que passou a incluir os quadrinhos entre as obras distribuídas às instituições educacionais públicas do país. (NETO e SILVA, 2015, p. 11).

Entretanto, como apontam Neto e Silva (2015), muitos educadores aparentam insegurança em utilizar as HQs como recursos didáticos em sala de aula. Demonstrem interesse em fazer uso deste gênero, mas se deparam com muitos questionamentos, tais como:

Será que posso ou devo trabalhar com as HQs? O que os pais irão dizer? E a direção e coordenação da escola? E meus colegas professores e professoras? Por onde eu começo? Seria possível propor trabalho interdisciplinar com histórias em quadrinhos? (NETO e SILVA, 2015, p. 11).

Essas indagações são motivadas por vários fatores, como certo preconceito a gêneros narrativos populares considerados infantilizados e uma desinformação em relação ao potencial

estético e artístico destes produtos. A proposta metodológica desta dissertação surgiu como uma possibilidade de inserção do gênero história em quadrinhos, em especial, as tirinhas de humor, nas aulas de língua portuguesa, com enfoque à análise morfossintática e semântica do texto.

A tirinha de humor, por ser uma vertente das histórias em quadrinhos que tem como característica a apresentação de uma narrativa curta desenvolvida numa sequência de quatro a cinco quadrinhos, tendo como objetivo um desfecho cômico, utiliza-se de diversos recursos expressivos para atingir sua intencionalidade. Com temáticas voltadas para o cotidiano social, há uma preferência por personagens que representam o arquétipo do indivíduo comum, carregado de hábitos e padrões pré-definidos. Como as tiras costumam fazer uma crítica sutil de valores e preceitos humanos, ela se mostra atemporal por fazer referência a costumes e padrões morais da sociedade contemporânea.

A linguagem das tiras cômicas, em particular, faz uso de diversos mecanismos comunicativos para atingir seu objetivo, a comicidade. A *ironia* é a figura mais constante em diversos desfechos das tirinhas por optar por um humor sutil e sarcástico. Nas tiras de humor, nada é o que aparenta ser a princípio. O final inesperado, devido também a uma duplicidade de sentido, é um recurso relevante para direcionar o leitor para a intencionalidade do texto. Outro mecanismo semântico é a *polissemia* por causar no leitor uma interpretação previamente errônea no início da narrativa para, em seguida, lhe proporcionar um estranhamento e surpresa ao final da história. O quadrinista costuma “brincar” com os significados literais e figurativos dos vocábulos, pois possibilita dispor o olhar de compreensão do leitor para um devido ponto da narrativa, antecipando-lhe um entendimento equivocado e preparando o desenlace inusitado.

Tais trocadilhos são possíveis graças à habilidade do artista de manusear os significados das palavras dentro do contexto narrativo e à construção morfossintática de sentenças e palavras ambíguas. O desvio de entendimento no decorrer da historieta é primordial para o êxito da comicidade. Aceitamos, entretanto, como leitores, esta posição antecipada de passividade. Deixamo-nos ser iludidos pelo autor, para que sejamos premiados ao final com uma releitura da informação.

Enfim, as possibilidades são numerosas quando se fala de inserção do gênero quadrinho em sala de aula. Como as tirinhas, em particular, tem um enfoque às relações sociais e éticas, várias áreas de conhecimento podem usufruir de sua potencialidade, como as disciplinas de Filosofia, Sociologia e História. Entretanto, é na área da linguagem e suas tecnologias que o gênero em questão ganha status de produto artístico, onde se pode explorar seu conceito

estético, sua forma de construção da mensagem e das personagens, suas temáticas abordadas e principalmente, seus recursos expressivos. O professor, para isso, precisa estar ciente dos diversos caminhos que pretende explorar em relação à linguagem quadrinizada, explorando não apenas a relação verbal com o imagético, mas os caminhos moldados pelo artista para atingir seu objetivo comunicativo.

REFERÊNCIAS

- BECEGATO, Vinícius Idalgo. Influências e Avanços de A Saga do Monstro do Pântano, de Alan Moore. **4ª Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos**. Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel – PR, Brasil. 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial, linguagem e semiótica. Ed. São Paulo: Criativo, 2015.
- _____. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CÂMARA JR. Joaquim Mattoso. **Problemas de Linguística Descritiva**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1981.
- DALCASTAGNE, Regina. Para Não Esquecer: A Narrativa como Espaço de Resistência. *In*: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (org.) **Quadrinhos e Literatura**: Diálogos Possíveis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- DIONÍSIO, Angela Paiva. Gêneros Textuais e Multimodalidade. *In*: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (org.). **Gêneros Textuais**: Reflexões e Ensino. 4.ed. São Paulo: Parábola editorial, 2011.
- FARIA, Maria Alice. **Como usar a literatura infantil na sala de aula**. 5. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2012.
- FERRAZ, Janaína de Aquino. Gêneros multimodais: novos caminhos discursivos. **Anais do VIII Encontro Nacional de Interação em Linguagem Verbal e Não Verbal**, 2008. São Paulo: FFLCH-USP, 2008.
- GUEDES, Karol Costa et al. **História em Quadrinhos em Sala de Aula de Língua Portuguesa**: Despertando Novas Leituras. Campina Grande: Realize Editora, 2012.
- HIGUCHI, Kazuko Kojima. Super-Homem, Mônica & Cia. *In*: CHIAPPINI, Ligia (Org.). **Aprender e ensinar com texto com textos não escolares**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- KLEIMAN, A. B. Abordagens da leitura. **SCRIPTA**, Belo Horizonte, v. 7, n. 14, p. 13-22, 2004.
- _____. **Texto e leitor**: aspectos cognitivos da leitura. Campinas: Pontes, 1989.
- KOCH, Ingedore Villaça. **Argumentação e Linguagem**. São Paulo: Cortez, 1984.

_____. **Ler e Compreender: os sentidos do texto.** 3. ed., 5. reimp. São Paulo: Contexto, 2006/2011.

NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Maria Regina Paulo da (Org). **Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: Os Gibis estão na Escola, e agora?** 1. ed. São Paulo: Criativo, 2015.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula.** 4ª ed., São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic Novel, Narrativa Gráfica, Novela Gráfica ou Romance Gráfico?/Terminologias distintas para um mesmo rótulo. *In:* RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego.(org.). **Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis.** 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

RAMOS, Paulo; CARMELINO, Ana Cristina. Tiras portuguesas, com certeza: humor nas séries barba e cabelo, bartoon e cravo & ferradura. **Revista (Con)Textos Linguísticos** (Edição Especial Humor nos Quadrinhos), v.9, n.13, 2015, p. 141-161

RAMOS, Paulo. Tira, charge e cartum: Afinal, o que são? - Parte 2. **Língua Portuguesa.** São Paulo: Editora Escala. v. 58, 2016, p. 16-19 (Coleção Conhecimento Prático)

_____. Piadas e tiras em quadrinhos: uma aproximação possível. **Anais do 6º Encontro Celsul - Círculo de Estudos Linguísticos do Sul.** 2004.

_____. A Leitura Oculta: Processos de Produção de Sentido em Histórias em Quadrinhos. *In:* BRUNZEN, Clécio; MENDONÇA, Márcia (org.) **Múltiplas Linguagens para o Ensino Médio.** São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

_____. É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos? **Revista Intercâmbio.** Volume XV, São Paulo: LAEL/PUC – SP, 2006.

RODRIGUES, Vinicius da Silva. Os Potenciais da Narrativa Gráfica na Formação do Leitor Literário: Hibridização e Autonomia. *In:* RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego.(org.). **Quadrinhos e Literatura: Diálogos Possíveis.** 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

SILVA, Maria Cecília Souza e; KOCH, Ingedore Villaça. **Linguística Aplicada ao Português: Morfologia.** 18. ed., São Paulo: Cortez, 2011.

URBANO, Hudinilson. Marcadores Conversacionais. *In:* PRETI, Dino (org.). **Análise de textos orais.** 2. ed. São Paulo: FFLCH / USP, 1985.

_____. A citação direta de fala como marca de expressividade. **Língua e Literatura**, n.23, p. 63-78, 1997.

SANTOS, C. F. O ensino da leitura e a formação em serviço do professor. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, ano 3, v. 05, n. jan/jun, p. 29-34, 2002.

VERGUEIRO, Waldomiro. A Linguagem dos quadrinhos: Uma “Alfabetização” necessária. *In*: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.