

A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS NO PADRÃO DISCURSIVO QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO FENÔMENO DA MESCLAGEM EM *PALESTINA E V DE VINGANÇA*

Ada Lima Ferreira de SOUSA
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
adalima@gmail.com

Resumo: O centro de interesse deste trabalho é o processo de construção de sentidos nas histórias em quadrinhos através da articulação dos mecanismos verbais e não verbais. Partimos da hipótese de que certas estruturas típicas do padrão discursivo quadrinhos possibilitam a ativação de *frames* e de esquemas a partir dos quais o compreendedor constrói significados para o discurso. A pesquisa ancora-se nos pressupostos da Linguística Cognitiva, segundo os quais nosso aparato cognitivo é arquitetado com base nas experiências sociais e sensório-motoras vivenciadas na interação com o *unwelt*. Essas estruturas de dados que compõem nossas memórias pessoal e social subjazem os processos de significação que nos permitem categorizar o mundo. Assim, a elaboração de significados é compreendida como um processo complexo que se torna possível graças à ativação de categorias linguísticas e de elementos não linguísticos. Propomos o conceito de mesclagem semiológica para designar o fenômeno que resulta da articulação de palavras e de imagens, conforme evidenciado no nosso *corpus*, composto pelas obras *Palestina*, de Joe Sacco, e *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Pretendemos, através da exposição da análise preliminar dos dados coletados, mostrar que a mesclagem do verbal e do não-verbal, comumente compreendida como um elemento facilitador para leitores inexperientes, pode resultar em jogos tão complexos que não é possível recuperar todas as pistas em um primeiro contato; quanto mais eficaz esse resgate, mais numerosas são as facetas do sentido construído.

Palavras-chave: Cognição; Processos de significação; Mesclagem. Quadrinhos.

1. Introdução

O objetivo deste artigo é evidenciar ocorrências da mesclagem como processo de construção de sentidos no padrão discursivo narrativa em quadrinhos. A análise do *corpus* – composto pelas obras *Palestina* (SACCO, 2003, 2004) e *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2006) – é ancorada nas noções de esquemas (JOHNSON, 1987) e de *frames* (MINSKY, 1975) e na Teoria da Mesclagem Conceptual (FAUCONNIER; TURNER, 2002), com ênfase na noção de relações vitais (Id., *ibid.*). Com base nesse aparato teórico da Linguística Cognitiva e entendendo as narrativas em quadrinhos como um padrão discursivo em que a integração dos textos verbal e não-verbal fornece pistas para a construção do sentido, pretendemos mostrar que a integração desses mecanismos de naturezas diversas, comumente compreendida como elemento facilitador da leitura, pode, na verdade, resultar em jogos complexos, cujas pistas nem sempre são recuperadas no primeiro contato do leitor com a obra.

2. Metodologia

A análise do *corpus* é fundamentada na metodologia da introspecção, definida por Talmy (2005, p. 12) como a “atenção consciente direcionada por um usuário da linguagem a

aspectos linguísticos particulares, como se manifestam em sua própria cognição”¹. Considerando nosso interesse específico nos mecanismos cognitivos ativados durante esse processo, acreditamos que a introspecção é um instrumento válido; afinal, sejam quais forem as compreensões dos leitores, as estruturas ativadas são basicamente as mesmas.

O *corpus* em tela foi escolhido em face de algumas particularidades na sua composição. *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2006) é um exemplo de quadrinho prototípico em termos de estrutura gráfica, mas o modo como seus mecanismos linguísticos são dispostos possibilita que o leitor realize construções não-recorrentes a partir da integração entre o verbal e o não-verbal. Já *Palestina* (SACCO, 2003, 2004) é composta por recursos gráficos incomuns que, no nosso entender, guiam o leitor à ativação de esquemas e de *frames* e o estabelecimento de relações vitais de modo peculiar.

3. Os quadrinhos

A estrutura dos quadrinhos caracteriza-se, comumente, pela utilização de códigos verbais e não-verbais, embora seja possível criar uma história inteira apenas com imagens. McCloud (2005), inclusive, aponta a existência de manifestações de arte sequencial² totalmente compostas por figuras em pinturas egípcias datadas dos anos 1.300 a.C. e em manuscritos em imagem pré-colombianos encontrados por Cortés em torno do ano de 1519.

Embora a invenção da imprensa não tenha impedido artistas de investirem no uso exclusivo de figuras em suas produções³, a possibilidade de unir o texto verbal ao não verbal iniciou um novo capítulo para a arte sequencial. Atualmente, grande parte das histórias em quadrinhos é composta por palavras e por figuras. Apesar de haver obras que enfatizam um desses dois mecanismos, o fato é que os leitores de quadrinhos são brindados com a possibilidade de construir o sentido a partir de elementos de naturezas distintas. McCloud (Ibid, p.156) observa:

em quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais, embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis.

Além do texto verbal e das representações gráficas de personagens e de cenários, elementos típicos dos quadrinhos, como as sarjetas⁴, os requadros⁵, os espaçamentos entre os quadros, os formatos dos balões, entre outros, podem funcionar como pistas para que o leitor, a partir delas, construa sua compreensão acerca da história. O enquadramento de certos detalhes da ação, por exemplo, “não só define seu perímetro, como estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento” (EISNER, 2001, p.25). A noção de tempo é construída a partir da quantidade de quadros, que é aumentada ou diminuída, de modo a tornar a ação mais ou menos segmentada (Id., *ibid.*, p.30). As sarjetas, os requadros e o formato dos quadros podem ser explorados em função da noção de espaço (MCCLOUD,

¹ (...) conscious attention directed by a language user to particular aspects of language as manifest in her own cognition.

² Termo popularizado por Eisner (2001) em referência à sequencialidade de imagens, característica do gênero quadrinhos.

³ McCloud (Ibid.) cita como exemplos de “sofisticação da história com imagens”, entre outros, *O progresso de uma prostituta*, sequência de ilustrações de William Hogarth publicada em 1731, e *A week of kindness*, romance de Max Ernst, datado de 1934 e composto por 182 gravuras.

⁴ Linhas que separam os quadros.

⁵ Linhas que demarcam os limites dos quadros.

2005, p.101). Letras de fontes e tamanhos diversos podem ser utilizadas nos textos escritos nos interiores dos balões e dos quadros, dependendo da intenção do autor quanto à representação do tom e do volume de voz dos personagens, de modo que o leitor possa “ouvir com os olhos” (MCCLOUD, 2008, p.146), e assim por diante.

Os autores de quadrinhos contam, ainda, com recursos que, embora nem sempre perceptíveis à primeira vista, são muito eficientes no que diz respeito ao acionamento das capacidades cognitivas do leitor. Eisner (2001, 2008) e McCloud (2005, 2008) abordam, entre outros aspectos, a importância da caracterização dos personagens – através de gestos, posturas e traços corporais e faciais – de modo a evocar as experiências e invocar as emoções do leitor. Não se trata, apenas, de, com base num vasto repertório gestual constituído culturalmente, reconhecer e aceitar a intenção expressa pelo autor; trata-se, também, da identificação com certos aspectos da obra. McCloud (2005), por exemplo, cita a empatia com o cartum⁶ para mostrar como somos centrados em nossa imagem, a ponto de, a partir das nossas características, preenchermos formas icônicas e atribuirmos identidades e emoções a objetos inanimados. Isso explicaria porque há uma maior identificação dos leitores com personagens cujos traços são mais simplificados. Por outro lado, técnicas de desenho mais realistas encaixam-se muito bem em cenários, e a utilização desta técnica, concomitantemente aos traços cartunizados dos personagens, possibilita o que o autor chama de efeito-máscara:

Como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas. Em alguns quadrinhos, essa separação é bem mais pronunciada. O estilo Tintin⁷ de linhas simples combina personagens muito icônicos com cenários extraordinariamente realistas. Essa combinação permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto pra ser. (Id., *ibid.*, p. 42-43).

Esses aspectos indicam que as operações de construção de sentido a partir de códigos distintos envolvem diversos mecanismos cognitivos. Esse aparato mental, conforme a perspectiva cognitivista, é arquitetado com base nas experiências vivenciadas e organizadas na interação com os *welten*⁸ e subjaz aos processos de significação que permitem a categorização do mundo. Antes de proceder à análise, na qual serão evidenciados esses processos, é necessário esclarecer alguns conceitos e as categorias analíticas aos quais recorreremos.

4. Esquemas imagéticos

Esquemas imagéticos, segundo Johnson (1987), são estruturas procedentes das experiências sensório-motoras que proporcionam ao ser humano as noções de orientação, forma, equilíbrio, entre outras. Tratam-se, portanto, do aparato que compõe a memória pessoal, construída a partir do que o corpo permite experienciar na interação física com o

⁶ Representação simplificada do rosto humano, em que comumente a face é desenhada como um círculo, os olhos como pontos e a boca como uma linha.

⁷ Protagonista de *As Aventuras de Tintim*, série de histórias em quadrinhos criada em 1929 pelo belga Georges Prosper Remi, conhecido como Hergé.

⁸ De acordo com Welter (apud Duque e Costa, 2011), *welten* são os três mundos com os quais o ser humano interage, quais sejam: o mundo biológico, dos instintos, denominado *Umwelt*; o mundo do afeto e das relações interpessoais, chamado *Mitwelt*; o mundo individual, do relacionamento de um ser humano consigo e com seus pares, o *Eigenwelt*.

ambiente em que o homem está situado. Os esquemas mais frequentes são representados e descritos a seguir⁹.



Figura 1: Esquema ORIGEM/CAMINHO/META

O esquema ORIGEM/CAMINHO/META (cf. figura 1) resulta da compreensão de que os movimentos do corpo pressupõem deslocamentos ao longo de uma trajetória que tem, necessariamente, um ponto de partida, um caminho a ser percorrido e um ponto de chegada. Essa percepção de deslocamento e dos atributos envolvidos nessa ação desenvolve-se nos indivíduos humanos tão logo, ainda crianças, começam a se locomover e, desse modo, experienciar uma trajetória entre um ponto e outro. O esquema ORIGEM/CAMINHO/META, por estar relacionado à noção de deslocamento e à percepção de linearidade de eventos, está na raiz da tendência do ser humano a organizar acontecimentos em um fluxo contínuo. Não por acaso, acionamos esse esquema quando contamos, ouvimos ou lemos uma narrativa. Isso acontece porque associamos a nossa experiência de deslocamento espacial à sequencialidade episódica típica das narrativas, de modo a arranjarmos seus eventos sucessivamente, conforme a ordem em que normalmente ocorrem na realidade.

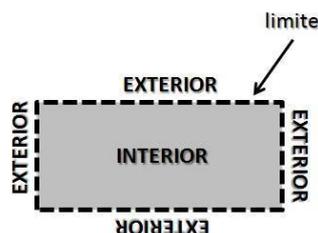


Figura 2: Esquema CONTÊINER

A noção de CONTÊINER (cf. figura 2) também se desenvolve ainda na infância, quando, por exemplo, o bebê percebe-se dentro do seu berço – um espaço com limites que separam o seu interior do exterior. Se, por um lado, um indivíduo internaliza a experiência de estar contido em um quarto ou outro espaço qualquer, por outro lado, o corpo humano também é compreendido como contêiner dos órgãos que estão dentro dele. Essa noção de conter ou estar contido é estendida a outros espaços e objetos, como a sala de aula que contém carteiras e quadro; a cozinha que contém geladeira, fogão e armários; a caixa que é contêiner dos sapatos; o guarda-roupas que contém peças do vestuário etc.

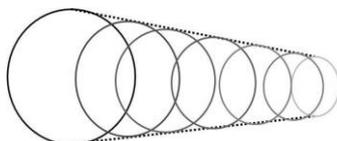


Figura 3: Esquema ESCALAS

⁹ As figuras 1, 2, 3, 4, 5 e 6 foram retiradas de Duque e Costa (2011) e correspondem às representações gráficas dos esquemas imagéticos.

As ESCALAS (cf. figura 3) correspondem à percepção de gradação. Uma criança vai desenvolvendo essa noção quando, por exemplo, ao brincar com um jogo de encaixe, empilha suas peças de modo a formar uma torre, cuja altura cresce à medida que novos blocos são adicionados, e diminui quando os blocos são retirados. O esquema ESCALAS é acionado sempre que se enche um copo com um líquido, que se agrupam objetos etc.

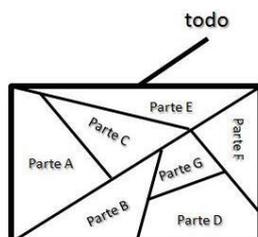


Figura 4: Esquema PARTE/TUDO

À medida que o ser humano toma consciência da configuração do seu corpo, percebe que esse é um TODO constituído por PARTES (cf. figura 4) – seus órgãos, seus membros etc. Essa percepção é estendida ao que o aparato sensorial identifica como sendo estruturas inteiras compostas por peças, sejam essas as diversas partes de móveis (a perna da cadeira, o braço do sofá), as peças de um quebra-cabeças, os diversos componentes de um veículo automotivo, entre outros exemplos similares.

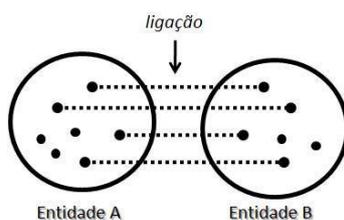


Figura 5: Esquema LIGAÇÃO

O esquema LIGAÇÃO (cf. figura 5) está na raiz das conexões estabelecidas entre entidades de diferentes naturezas que são relacionadas a uma mesma situação, como a indumentária de um indivíduo e a ocasião em que essa roupa é costumeiramente usada. Alguém que conheça os rituais católicos, ao ver um padre usando batina e estola, por exemplo, infere que ele está prestes a conduzir um ritual religioso. Em termos de experiência corpórea, o esquema LIGAÇÃO está relacionado à existência do cordão umbilical que conecta o bebê à sua mãe e que, tão logo é cortado, deixa no indivíduo o umbigo como o indicador dessa separação.

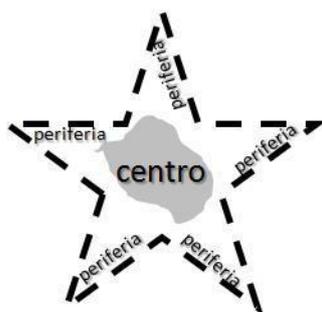


Figura 6: Esquema CENTRO/PERIFERIA

O corpo humano tem um centro – o tronco – e partes periféricas – cabeça e membros; é essa a experiência básica que está na raiz do esquema CENTRO/PERIFERIA (cf. figura 6), ativado quando se faz referência a um todo a partir de sua porção mais evidente; é o que ocorre quando se fala um computador de mesa apontando seu monitor, ou a um *home theater* evidenciando a televisão. Numa situação comunicativa durante a qual seja necessário focalizar um elemento entre tantos outros, o esquema CENTRO/PERIFERIA é ativado de modo que o indivíduo que processa o discurso consegue perceber quais elementos farão o papel de figura e quais não passarão de elementos de fundo.

5. Frames

De acordo com Minsky (1975), *frames* são estruturas de dados correspondentes a estereótipos de situações. Compreendemos, a partir de nossa experiência no meio em que vivemos, guiados por convenções sociais e culturais, que há cenários, roteiros e papéis específicos para determinadas situações. Um indivíduo que vai assistir a uma celebração religiosa, por exemplo, tem uma expectativa sobre o ritual de que participará – o cenário –, as etapas a serem cumpridas – o roteiro – e o comportamento que se espera dele conforme a função que lhe cabe – seu papel – na situação experienciada. É em função de tudo isso que o indivíduo agirá de um determinado modo e esperará certas ações dos seus pares. Essa memória social é remodelada à medida que novas informações são agregadas ao conhecimento prévio, de modo que o indivíduo seja capaz de adaptar-se a situações ainda não vivenciadas. Uma pessoa que recebeu uma educação religiosa nos moldes do catolicismo, por exemplo, terá os *frames* relacionados a ritos religiosos reformulados, caso se converta a uma crença ligada ao protestantismo.

6. Padrão discursivo

O termo padrão discursivo foi primeiramente utilizado por Östman (2005), cujo objetivo era apresentar uma ferramenta adicional para a compreensão de textos, considerando não só os aspectos gramaticais perceptíveis no nível da sintaxe, como também as propriedades externas ao discurso. Conforme essa perspectiva, “‘padrões discursivos’ representam convencionalizações de propriedades linguísticas específicas que os colocam em pé de igualdade com os padrões convencionalizados conhecidos como ‘gramática’” [tradução minha]¹⁰ (Id., *ibid.*, p. 121). As manchetes de mídias impressas, por exemplo, indicam a existência de fenômenos flexíveis que seriam devidamente contemplados com a adoção de uma abordagem que não se restrinja aos aspectos gramaticais da sentença. Östman (*ibidem*), com base em pesquisa de Simon-Vandenberg, aponta o fato de construções não licenciadas pela gramática como “Mãe afogou bebê” serem frequentemente utilizadas como manchetes de jornais e percebidas como adequadas a essa situação. Essa é uma evidência da importância do contexto “quando nos deparamos não só com julgamentos sobre a aceitabilidade linguística, mas também com respeito a julgamentos de gramaticalidade” [tradução minha]¹¹ (Id., *ibid.*, p. 123).

De acordo com Duque e Costa (2011, p. 165),

¹⁰ “[...] ‘discourse patterns’ represent conventionalizations of specific linguistic properties, which places them on equal footing with the conventionalized patterns known as ‘grammar’”.

¹¹ “[...] when we are faced not only with linguistic acceptability judgments, but also with respect to making judgments of grammaticality”.

“Padrões Discursivos, da mesma forma que *construções gramaticais*, são entidades abstratas resultantes do pareamento de formas e significados (...). O *polo da forma* estaria associado às relações internas, e o *polo do sentido*, às relações externas que um discurso exhibe em relação aos contextos sociais e comunicativos. Essa definição de forma e sentido parece se harmonizar com as noções de *tipos textuais* e de *gêneros discursivos*, respectivamente” [grifos do original].

Duque e Costa (2011) ressaltam, ainda, que um padrão discursivo resulta do pareamento recorrente entre um tipo e um gênero específicos. Injunção e receita, por exemplo, constituem um padrão por causa da frequência com que ocorrem juntos. Isso não impede que a estrutura composicional típica das receitas seja utilizada para uma composição poética; nesse caso, o leitor, hipoteticamente, seria mais exigido em termos de processamento cognitivo por estar diante de uma produção textual diferente, em termos de pareamento forma/sentido, do que comumente se vê nos padrões receita e poema.

6.1. O padrão discursivo narrativa em quadrinhos

No que se refere aos quadrinhos, pode-se dizer que eles são comumente caracterizados como histórias contadas por meio da associação entre texto verbal e representações gráficas de cenários e personagens, entre outros recursos típicos desse tipo de texto. Além disso, a organização dos seus eventos assemelha-se à da narrativa prototípica, na qual “encontramos enunciados ordenados sequencialmente em causa/efeito, a partir do esquema ORIGEM/CAMINHO/META, de modo a corresponder à ordem em que os eventos têm lugar no mundo real” (Id., *ibid.*, p. 165), característica das narrativas. Com base nisso, adotamos, neste trabalho, a terminologia narrativa em quadrinhos para referir-nos ao padrão discursivo em tela.

7. Mesclagem conceptual

Fauconnier e Turner (2002) postulam que os seres humanos constroem sentidos porque são capazes de estabelecer relações entre itens que compõem domínios de conhecimentos diversos. Essa operação, denominada *blending*¹², envolve integrações conceptuais entre informações relativamente estabilizadas – tais como as que compõem os esquemas e os *frames* – e novos dados; graças a essas redes de integrações, criamos, *online*, categorias que emergem quando usamos a linguagem. Esse processo de significação é baseado na “escala humana”, ou seja: tomamos nosso corpo e nossas experiências como medida para categorizar as coisas; desse modo, informações complexas são tomadas, no *blending*, por outras mais familiares, o que facilita a significação. Isso se torna possível pela compressão das relações vitais.

7.1. Relações vitais

Segundo Fauconnier e Turner (*Ibid.*), existem quinze relações vitais: mudança; identidade; tempo; espaço; causa/efeito; parte/todo; representação; papel; analogia; desanalogia; propriedades; similaridade; categorias; intencionalidade e singularidade. A seguir, fornecemos uma breve descrição e exemplificação de algumas dessas relações, contemplando aquelas que serão utilizadas na análise dos dados.

¹²O termo *blending* foi traduzido por Margarida Salomão, no Brasil, como mesclagem.

7.1.1. Tempo

O tempo pode funcionar como relação vital seja relacionando eventos e/ou personagens situados em períodos de tempo diferentes, ou reduzindo eventos em uma cadeia temporal. Duque e Costa (2011) citam o seguinte exemplo para ilustrar a redução da distância entre eventos e épocas distantes: se imaginarmos o jogador de futebol Ronaldo integrando a seleção brasileira de 1970, relacionaremos dois personagens de períodos de tempo distintos: o Ronaldo que conhecemos atualmente e um Ronaldo que estaria em plena atividade cerca de quatro décadas atrás. Assim, “essa relação de espaço vital externo é comprimida a ponto de as personagens serem vistas como integrantes de um mesmo time” (Id., *ibid.*, 121).

Já no exemplo a seguir (cf. figura 7), um período da vida da personagem é reduzido a apenas alguns eventos. Isso ocorre tanto a partir das pistas do texto verbal – no qual há informações sobre fatos vivenciados pela personagem entre os 14 e os 15 anos de idade – quando do texto não-verbal, no qual recortes desse período da vida da mulher são representados graficamente em apenas três quadros.



Figura 7: Reprodução de trechos de *Palestine*, p. 133¹³.

7.1.2 Espaço

Segundo Duque e Costa (*Ibid.*), o exemplo já apresentado do jogador Ronaldo integrando a seleção de 1970 também evidencia a relação vital de Espaço, visto que há dois jogadores de seleções diferentes ocupando o mesmo espaço (campo de futebol). A compressão de espaço permite a compreensão de que esses atletas de épocas distintas se aproximem.

7.1.3. Papel/valor

Duque e Costa (*Ibid.*) afirmam que a compressão de papéis e de valores permite a compressão de uma série de indivíduos de modo que esses passam a ser conceituados como indivíduos únicos. Um exemplo disso é o que ocorre com o papel-valor de Rei Momo e da

¹³ “A garota que acabou de sair tem quinze anos e seu segundo casamento está indo pro brejo... Ela tem um filho do primeiro casamento, teve quando tinha catorze anos e não sabia nada das responsabilidades de constituir uma família... ao primeiro sinal de problemas: divórcio! Dois meses depois casou-se novamente, o Marido Número Dois bateu nela, queria que ela fosse comprar chá. Ela recusou-se porque havia soldados na rua e ele atirou água quente nela... Ela voltou para a casa da mãe em Nablus, deixando suas jóias e seus móveis na casa do Maridão Dois, em Hebron... Ele quer que ela desista dos seus bens, que não faça nenhum pedido financeiro... Ela não tem certeza sobre condições legais, então veio pedir conselho...” (tradução retirada de SACCO, 2004).

Rainha do Carnaval; tratam-se de entidades singulares que surgem graças à compressão de um papel e de um valor, o que acarreta o surgimento de um novo conceito. No exemplo a seguir, percebe-se de que modo uma única pessoa pode ser paulista em um momento e carioca em outro: “Teve uma Rainha do carnaval de São Paulo que foi Rainha no carnaval do Rio de Janeiro” (entrevista com o Rei Momo Thadeu Telles, do carnaval paulista de 2007, publicada em <<http://noticias.uol.com.br>>, apud Duque e Costa [DUQUE; COSTA, 2011, p. 124].).

7.1.4. Analogia

A Analogia é estabelecida pela compressão Papel/valor e pode, inclusive, “unir” mesclas originadas de redes de integração distintas. Duque e Costa (Ibid., p. 124) destacam o seguinte exemplo dessa relação vital:

A Litoral Verde o leva aos melhores Resorts de Campos do Jordão selecionados pelos nossos consultores de viagem para você curtir a cidade mais europeia do Brasil. Campos do Jordão é um sofisticado destino voltado para famílias e casais. Com Luxuosos Resorts equipados de chalés com lareiras, piscinas aquecidas e muito mais (<<http://www.litoralverde.com.br/campos-do-jordao.php>>, acessado em 29/12/2009).

No exemplo acima, conforme Duque e Costa (Id., ibid.), há duas mesclas estruturadas por um único *frame* – o de cidade sofisticada e com boa estrutura – e ligadas a duas redes de integração distintas. Uma mescla contém o papel CIDADE e o valor CAMPOS DO JORDÃO; a outra mescla contém o papel CIDADE e o valor CIDADE MAIS EUROPEIA. A compressão das relações vitais Papel/valor por meio das duas mesclas citadas possibilita a analogia entre “Campos do Jordão” e “cidade europeia”.

7.1.5. Parte/todo

A relação vital Parte/todo está associada às projeções metonímicas; ela é estabelecida quando, por exemplo, identificamos uma pessoa ao vermos apenas o seu rosto em uma foto. Algo similar ocorre nos quadrinhos quando, diante da representação gráfica da face de uma personagem, compreendemos esse desenho não como sendo um rosto dissociado de um corpo, mas a representação da pessoa/personagem “ínteira”.

7.1.6. Causa/efeito

Segundo Fauconnier e Turner (2002, p. 75), “não há nada mais básico na vida humana do que causa e efeito”¹⁴. Diante de um evento complexo, o compreendemos como um conjunto de eventos básicos em cadeia, de maneira que um evento é efeito do anterior e/ou causa do seguinte. Um exemplo disso é a conexão que fazemos entre o fogo aceso em uma lareira e montes de cinzas frias. Fauconnier e Turner (Ibid.) afirmam que a compreensão desse evento como um todo envolve a compressão de Tempo (há um espaço posterior a outro), Espaço (elementos distintos ocupam o mesmo lugar), Mudança (as toras de madeira transformam-se em cinzas por causa da combustão) e Causa-efeito (o fogo é causa da mudança das toras em cinzas).

¹⁴ “There is nothing more basic in human life than cause and effect”.

8. Mesclagem semiológica

Considerando que os processos de (re)significação a partir da leitura de padrões discursivos compostos por verbal e não-verbal ocorrem porque o leitor integra esses dois textos, propomos o conceito de mesclagem semiológica para classificar o fenômeno que evidencia as construções próprias das narrativas em quadrinhos. Baseamo-nos em Salomão (1999, p.62), que cita o conceito de semiologização do contexto e diz ser necessário

assinalar a **concorrência da semiose lingüística clássica** (expressão gramatical e lexical) **com as outras semioses** que a ela se agregam [...] Como tratar, por exemplo, o discurso irônico enunciado oralmente, feita a abstração da voz e do gesto? Como tratar, de outra parte, o discurso escrito, desconsiderando convenções genéricas, molduras comunicativas, informações contextualmente relevantes? Em qualquer caso, **a pista léxico-sintática precisaria ser enriquecida** para a eficaz construção do sentido [grifos do original].

O contexto, na perspectiva cognitivista, não é o mero conjunto de variáveis não linguísticas a serem tomadas como respaldo à interpretação das variáveis linguísticas, mas o que está disponível cognitivamente e nos permite ler a exterioridade. De acordo com Duque e Costa (2011, p.5),

sistemas de representação, construídos discursivamente, regulam as estruturas mentais e perceptivas dos sujeitos e, ao mesmo tempo, são regulados por elas, organizando espaços sociais e articulando significados coletivos. O fenômeno linguístico, portanto, é absolutamente imbricado com o contexto sociocultural em que ocorre e, simultaneamente, o contexto em que uma ação discursiva se realiza não é independente da memória conversacional dos sujeitos, de suas experiências corpóreas e das estruturas conceptuais disponibilizadas no presente, constituídas, inclusive, por suas emoções.

Portanto, na perspectiva cognitivista, a construção do sentido se dá num ambiente constituído por indivíduos que, ao experienciarem o meio em que vivem e a interação com seus pares, não só se conhecem, se apresentam e se ajustam às mais diversas situações, como também constroem sentidos e (re)definem a “realidade”. Conforme destaca Salomão (Ibid., p.72) ao falar desse reenquadramento constante, “ao postularmos a continuidade essencial das semioses, reconhecemos que igualmente se misturam, como **representações**, a conceptualização do mundo e a comunicação do mundo [grifo do original]”.

Esse reenquadramento constante é perceptível em nossa linguagem, nas diversas construções discursivas. No caso das narrativas em quadrinhos, é possível detectar ocorrências típicas desse padrão discursivo relacionadas, especificamente, à integração entre os mecanismos verbais e os não-verbais, conforme apresentaremos na análise a seguir.

9. Análise dos dados

Os primeiros dois dados são fragmentos de *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2006).



Figura 8: Reprodução de quadro de *V de Vingança*, página 12.

No início do primeiro capítulo de *V de vingança*, o leitor depara-se com quadros nos quais são retratados, alternadamente, trechos das ruas de Londres e a personagem Evey Hammond se arrumando em um quarto enquanto ouve um programa de rádio. Os balões sobrepostos aos quadros contêm a fala do locutor do programa, que fornece um panorama da cidade, com informações que vão da previsão meteorológica a detalhes do discurso do ministro da Guerra. Ao final da transmissão, o locutor diz: “este é o rosto de Londres esta noite”. O balão (cf. figura 8) com essa sentença compõe um quadro no qual é focalizada a fisionomia entristecida de Evey. Esse artifício funciona como pista para que o leitor acione o esquema LIGAÇÃO e estabeleça a relação vital de Analogia entre “o rosto de Londres” e a face de Evey, aproximando-os conceitualmente, embora façam parte de domínios diferentes.

A construção desse sentido é reforçada à medida que, no decorrer da história, são reveladas várias semelhanças entre Evey e Londres, ambas vítimas de um regime totalitário.

O exemplo a seguir evidencia a construção de um sentido de ironia que só é possível se houver a mesclagem semiológica.



Figura 9: Reprodução de quadro de *V de Vingança*, página 12.

O balão (cf. figura 9) com o texto verbal “Sua Majestade vestia roupas de seda, desenhadas especialmente para a ocasião pelo estilista real” é sobreposto à figura pobremente vestida de Evey. Diante da falta de uma descrição das vestimentas da rainha, o leitor é capaz de acionar seus *frames* sobre indumentárias reais. Além disso, o leitor também pode acionar o esquema LIGAÇÃO e estabelecer a relação vital de Analogia entre as pistas verbais sobre as roupas da rainha Zara e o vestido simples de Evey; desse modo, o compreendedor é capaz de imaginar não só a discrepância entre as roupas da rainha e as de Evey, como também entre as condições de vida dos membros da família real e as experimentadas pelos demais ingleses.

A seguir, analisaremos um exemplo retirado de *Palestina* (SACCO, 2003, 2004).

Os elementos que compõem a primeira página de *Palestina* (cf. figura 10) são dispostos de modo desorganizado. Quadros e sarjetas, recursos comumente utilizados para delimitar os quadros e, assim, conferir organização à narrativa, são dispensados. A página assemelha-se a um único grande quadro no qual se misturam os balões, o título do capítulo e as imagens, agrupadas de modo a comporem diferentes espaços: na parte superior da página, pessoas, veículos e edifícios são graficamente representados de maneira desordenada; na porção inferior, a imagem corresponde à recepção do hotel, na qual os personagens dialogam. Esses dois momentos são delimitados pelos balões, dispostos como se seguissem uma trajetória não linear que o leitor também pode construir a partir das pistas verbais (“Que cidade! Uma loucura! 15 milhões de cabeças com as galinhas cortadas! E entre pirâmides e meninos faraós, estou tonto! Estou girando! Táxi! Tire-me daqui!”). Diante desses elementos, o leitor é capaz de ativar *frames* e acionar informações com o caos, barulho e confusão, durante a leitura da porção superior da página; e de descanso e um diálogo relativamente tranquilo, diante do ambiente representado na parte inferior. Além disso, durante a leitura do bloco analisado, é possível ativar os esquemas CONTÊINER e ORIGEM/CAMINHO/META. O leitor pode construir a percepção dos dois diferentes espaços da história como sendo dois contêineres, entre os quais o narrador-personagem se movimenta; o esquema ORIGEM/CAMINHO/META é ativado nesse instante em que o leitor é capaz de simular a trajetória do personagem, compreendendo o primeiro contêiner – as ruas de Cairo – como origem e o segundo contêiner – a recepção do hotel – como meta. Nesse caso, o esquema OCM pode ser ativado tanto a partir das pistas verbais, nas quais há a alusão a um percurso do narrador-personagem entre dois espaços, quando a partir do não-verbal, visto que a disposição dos balões pode ser associada, pelo leitor, à representação gráfica de um caminho a ser percorrido. Ao longo de todo esse processo de construção de sentido, são estabelecidas diversas relações vitais.

Uma das relações possíveis a partir da leitura do exemplo em tela é a de Espaço, vinculada ao acionamento do esquema CONTÊINER: mesmo estando, efetivamente, diante de um único bloco de informações, o leitor é capaz de ressignificá-lo como dois espaços distintos: a rua e a recepção do hotel, entre os quais há um deslocamento. Essa relação vital de Espaço não pode ser desassociada do estabelecimento da relação de Tempo, visto que, embora a voz do narrador-personagem permaneça em primeira pessoa, o leitor pode compreender que, se há um deslocamento entre dois espaços, o tempo do primeiro é posterior ao do segundo.

É necessário ressaltar, ainda o estabelecimento da relação Parte/todo, atrelada ao esquema homônimo, e muito comum em se tratando da construção dos sentidos durante a leitura de narrativas em quadrinhos. Embora os personagens sejam graficamente representados apenas do peito para cima, o leitor compreende que são pessoas “inteiras”, não representações de indivíduos compostos por apenas uma parte do que sabemos ser a estrutura corpórea de um ser humano.

10. Considerações finais

Com base na análise dos dados colhidos em *V de vingança* e em *Palestina*, pretendemos mostrar que a junção de imagens e palavras, típica do padrão discursivo narrativa em quadrinhos, pode resultar em refinados processos de construção de sentido. Os exemplos escolhidos corroboram a ideia de que os significados, mais do que objetos mentais, são operações de integração de espaços conceptuais que resultam do acionamento de esquemas e de *frames*, atrelado ao estabelecimento de relações vitais.

Sabe-se que a utilização de textos de naturezas distintas ainda é comumente compreendida como um elemento facilitador para leitores inexperientes ou preguiçosos,

pouco dados a um esforço de compreensão. No entanto, os dados apresentados neste artigo indicam que as semioses características dos quadrinhos podem resultar em complexos jogos semânticos. Assim, o alcance das obras, em termos de significação, corresponde à competência do leitor como sujeito capaz de recuperar as pistas linguísticas deixadas pelos autores e de, com base nesses sinais e no conhecimento prévio construídos a partir de sua experiência, (re)significar o discurso.

Referências

DUQUE, Paulo Henrique; COSTA, Marcos Antonio. *Linguística Cognitiva: em busca de uma arquitetura de linguagem compatível com modelos de armazenamento e categorização de experiências*. Natal: EdUFRN, 2011.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2.ed., 2008.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books, 2002.

JOHNSON, Mark. *The body in the mind: the bodily basis of meaning, imagination and reason*. The University of Chicago Press: Chicago, 1987.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MINSKY, Marvin . A framework for representing knowledge. In: *The Psychology of Computer Vision*. Ed. P. Winston, 1975. Disponível em: <<http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/frames/frames.html>>. Acesso em: 11 jun. 2011.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. São Paulo: Panini, 2006.

SACCO, Joe. *Palestine*. Seattle: Fantagraphics Books, 5. ed., 2003. Disponível em <http://pt.kat.ph/palestine-t1417576.html>. Acesso em 23 out. 2007, às 06h57.

_____. *Palestina: na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

_____. *Palestina: uma nação ocupada*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 3. ed., 2004.

SALOMÃO, Maria Margarida Martins. A questão da construção do sentido e a revisão da agenda dos estudos da linguagem. *Veredas: revista de estudos linguísticos*. Juiz de Fora, v.3, n. 1, 1999, p. 61-79.

TALMY, Leonard. Prefácio a GONZALEZ-MARQUEZ, M.; MITTELBERG, I., COULSON, S.; SPIVEY, M (eds.). *Methods in cognitive linguistics*. Amsterdam: John Benjamins, 2005.