



MINHAS TIRAS DE QUADRINHOS

EVERTON PEREIRA SANTOS

CADERNO
PEDAGÓGICO

APRESENTAÇÃO

MINHAS TIRAS DE QUADRINHOS

EVERTON PEREIRA SANTOS

CADERNO PEDAGÓGICO

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

Início esse caderno com o relato acima porque as tiras de quadrinhos são um gênero textual

que me encantaram desde a primeira vez que li uma. Posteriormente eu me encantei também com os quadrinhos e nunca mais parei de ler.

Quero crer que trabalhar com algo que se ama nos faz produzir com mais afinco. Desse modo, quero que o trabalho com as tiras de quadrinhos sirva não apenas para que os estudantes aprendam seus elementos constituintes e desenvolvam suas capacidades de linguagem, mas que também tomem gosto pela leitura, de modo geral, e tomem gosto pela produção das tiras.

Professor, esse caderno está estruturado em capítulos com um texto científico que embasa o que queremos que os estudantes aprendam em cada módulo dessa sequência de atividades. Leia cada capítulo com bastante atenção e adapte as atividades dos módulos de modo contextualizado com suas turmas, dentro das possibilidades de cada uma delas.

Sabemos das realidades e das possibilidades variadas que cada professor com cada turma, que cada escola, que cada comunidade, enfim, que cada ser permite. Por isso esse caderno, embora traga uma sequência pronta de atividades, pode ser adaptada da maneira como o professor bem entender. Nosso objetivo é que se aprenda sobre o que faz uma tira ter efeito de humor e como produzir tiras com o mesmo efeito.

Esse caderno, portanto, fruto da minha pesquisa que originou também uma dissertação, é um subsídio para o professor que queira ensinar os estudantes não apenas a ler, mas produzir tiras. O Mestrado Profissional em Letras do Campus de Itabaiana da Universidade Federal de Sergipe terá mais um produto feito carinhosamente de professor para professor.

Utilizem-no sem parcimônia.

Everton Pereira Santos
pessan@gmail.com

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: O QUE SÃO TIRAS DE QUADRINHOS? --03

- Gêneros Textuais -- 04
- Engenharia Didática -- 05
- Sequência Didática -- 06
- Apresentação da Situação -- 09

CAPÍTULO 2: A TEORIA DA INCONGRUÊNCIA E OS EFEITOS DE HUMOR -- 12

- Produção Inicial -- 14

CAPÍTULO 3: PRINCÍPIOS DE COOPERAÇÃO E PRODUÇÃO DE HUMOR -- 21

- Princípios de cooperação e Máximas Conversacionais -- 22
- Quebra da Máxima de Quantidade -- 23
- Quebra da Máxima de Qualidade -- 23
- Quebra da Máxima de Relação -- 24
- Quebra da Máxima de Modo -- 24
- Módulo 1 -- 25

CAPÍTULO 4: TEORIA GERAL DO HUMOR VERBAL -- 28

- Teoria do Script Semântico de Humor (SSTH) -- 28
- Teoria Geral do Humor Verbal (GTVH) -- 29
- Módulo 2 -- 31

CAPÍTULO 5: TIRAS AUTORAIS -- 34

- Produção Final -- 37

REFERÊNCIAS -- 40

CAPÍTULO 1

O QUE SÃO TIRAS DE QUADRINHOS?

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

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

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

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

dos elementos linguísticos e dos elementos visuais para que o efeito de humor seja construído.

Além disso, as tiras são exemplos de textos que circulam na esfera social do entretenimento. Elas se encontram nas redes sociais mais populares como o *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, sendo lidas por estudantes que, de forma intuitiva, exploram os implícitos das tiras para compreender o humor. Destacam-se nas redes tiras de autores brasileiros consagrados, como Carlos Ruas, criador de ***Um Sábado Qualquer*** e Alexandre Beck, criador de ***Armandinho***. Também são muito divulgadas tiras originais e releituras de ***Mafalda*** do autor argentino Quino e ***Calvin e Haroldo*** do autor americano Bill Watterson.

Tiras de quadrinhos, cuja nomenclatura se abrange a variados rótulos, como *tiras em quadrinhos*, *tiras cômicas*, *tiras de humor*, *tiras humorísticas*, *tirinhas*, etc., são um gênero textual pertencentes a um gênero maior, as histórias em quadrinhos (HQs). A origem de sua palavra advém da tradução direta do inglês. As HQs são denominadas de *Comics* e as tiras de *Comic Strips*, ou seja, literalmente, tiras (pedaços) de quadrinhos.

As tiras mantêm muito dos aspectos imagéticos de seu gênero maior, as HQs, a exemplo dos quadros, os personagens caricaturados, os balões – de fala, de pensamento, dentre outros –, as

onomatopeias para representar os sons, etc. Além disso, as tiras são narrativas menores que se assemelham às piadas, principalmente por terem um texto curto, uso de personagens estereotipados, necessidade de conhecimentos prévios e, principalmente, uma quebra de expectativa que causará o efeito de humor.

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

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

Acreditamos que, para além de se querer ensinar gramática utilizando o texto como pretexto, estudar a estrutura discursiva do gênero textual tira, ou seja, aquilo que provocou o efeito de humor, pode fazer com que esses estudantes desenvolvam suas capacidades de linguagem, principalmente

aquelas ligadas diretamente ao que fez o leitor achar graça no texto. Essas capacidades estão diretamente ligadas à leitura implícita de informações que estão ocultas no plano factual do texto, ou seja, nos ditos proferidos pelos personagens. Queremos que os estudantes, portanto, procurem as informações implícitas com o objetivo de entender o efeito de humor na tira, ao mesmo tempo em que estude as nomenclaturas comuns do ensino de Língua Portuguesa, assim como a estrutura imagética das tiras.

GÊNEROS TEXTUAIS

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

Bakhtin (2016[1978]), precursor da base teórica utilizada pelos estudiosos da temática, define gênero textual como um tipo relativamente estável de enunciado e aborda suas esferas de conteúdo, forma e estilo. Este enunciado refletiria as condições específicas e as finalidades das esferas da atividade humana que estão relacionadas com a utilização da língua. Essas esferas de atividades são múltiplas e cada uma delas nos remete a um ou mais gêneros textuais. Quanto mais uma esfera fica complexa, mais o gênero relacionado a ela torna-se complexo também.

Para Bakhtin (2016[1978]), os gêneros textuais podem ser primários (mais espontâneos) e secundários (menos espontâneos, portanto, mais elaborados). Para a tessitura de alguns gêneros, as

condições de produção são diferentes, assim como a finalidade, o uso da língua-alvo e os sujeitos envolvidos na atividade de negociação em prol da interação, como é o caso do romance, por exemplo, que não raramente, traz dentro de si, gêneros textuais, cujas características funcionais se aproximam bastante de uma interação face a face

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

ENGENHARIA DIDÁTICA

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

de experiências a partir dos materiais criados.

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

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

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

Primeira fase (análise prévia): consiste na análise de três aspectos: o epistemológico, ou seja, os conteúdos a serem ensinados, no nosso caso, os

mecanismos que geram efeito de humor nas tiras. O segundo aspecto é o didático, que se relaciona às práticas de ensino, ou seja, quais metodologias os professores adotam no ensino desse gênero textual. Por fim, o aspecto cognitivo, o qual se relaciona diretamente ao público-alvo, os estudantes

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

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

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

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

Vejamos a seguir como Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) orientam o ensino de gêneros textuais de forma sequenciada.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

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

O estudo do gênero textual, principalmente os secundários (BAKHTIN, 2016[1978]), de forma sistematizada, faz com que o estudante tenha acesso ao texto de forma ampla, desmontando, remontando e reconfigurando as representações dos conteúdos temáticos e os modelos sociocomunicativos a partir de novos contextos de interação.

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

A leitura de tiras permite ao estudante observar o dito e o não dito dos enunciados proferidos em contexto que é representado pela linguagem dos quadrinhos e pelos conhecimentos compartilhados e enciclopédicos dos interlocutores

em diferentes suportes. Para propor um trabalho sistematizado com os gêneros tiras, optamos pela construção de uma sequência didática nos moldes de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), que consideram o processo de adaptação e apropriação dos gêneros pelos sujeitos a partir de modelos sociocomunicativos construídos sociohistoricamente.

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

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

Dolz, Noverraz e Schneuwly (1997) consideram capacidades de linguagem como “aptidões requeridas do aprendiz para a produção de um gênero numa situação de interação

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

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

gêneros que exploram humor, já que o processo de produção de tiras pode sensibilizar os elementos de construção de outros textos que explorem o efeito de humor.

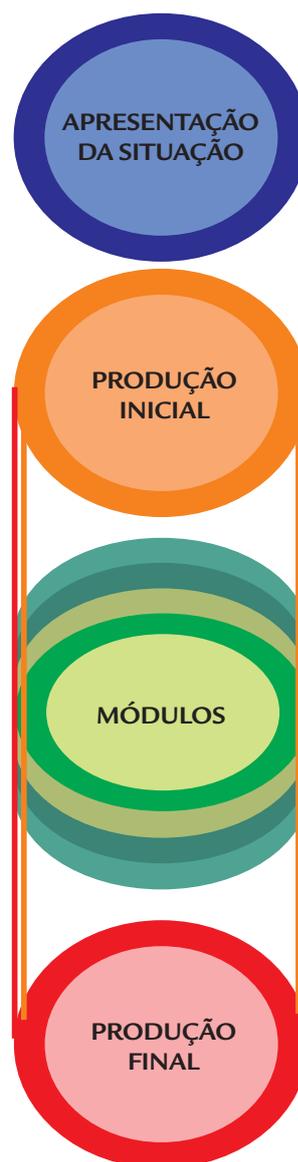
Para que se construa um material didático que contemple de forma satisfatória o ensino de um gênero textual secundário, como a tira, de forma progressiva, a sequência didática precisa de uma transposição didática adequada. Esse termo, de acordo com Bronckart e Plazaolla Giger (1996) significa “o conjunto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

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

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

A partir das concepções de Sequências Didáticas e das capacidades de linguagem as quais entendemos que os estudantes necessitam melhorar para que eles entendam o efeito humorístico presente nas tiras, além dos aspectos verbais-imagéticos que

compõem o gênero, utilizaremos o modelo da figura abaixo de sequência didática



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

Na apresentação da situação o professor apresenta o gênero aos estudantes e lhes pergunta que características eles identificam ali. É nesse momento que os estudantes estarão mobilizando suas capacidades de linguagem. Na produção inicial o professor pedirá que os estudantes produzam o gênero textual estudado. É uma excelente oportunidade para o professor perceber quais capacidades de linguagem os estudantes já têm e quais precisam desenvolver. Os módulos, que podem ser tantos quantos o professor quiser, servirão para desenvolver as capacidades de linguagem nos alunos. É nesse momento que o professor trará recursos para ensinar tanto os

aspectos discursivos quanto os aspectos linguísticos do gênero, dividido em módulos para que o conhecimento seja apreendido sequencialmente, aos poucos. Na produção final os estudantes terão a oportunidade de produzir mais uma vez o gênero estudado, agora com as capacidades de linguagem já desenvolvidas.

A proposta de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) nos permite refletir sobre o processo de modelização do gênero tira para formular uma proposta de leitura que desenvolva a capacidade de inferência para ler os *ditos espirituosos* que provocam o efeito de humor no gênero tira. Esses ditos espirituosos, ou *chistes*, proferidos numa conversação real ou na encenação dos personagens de uma tira, são, de acordo com Freud (1996[1977]), uma manifestação latente do inconsciente, ou seja, ditos em forma de gracejos, ou “agressões bem empacotadas” (CARVALHO, 2007, p. 71) que permitem que o indivíduo diga aquilo que não diria normalmente, “[...] algo que aparentemente não tinha consciência ou não desejava demonstrar por meio de palavras ou atitudes” (CARVALHO, 2007, p. 71).

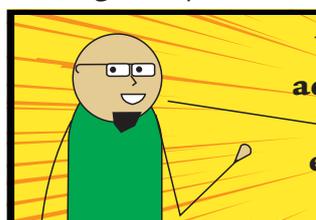
PASSO 1

Apresente as tiras abaixo e peça para que cada estudante leia todas elas silenciosamente.



APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO

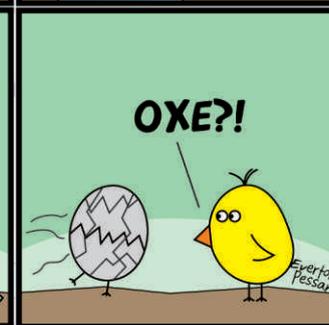
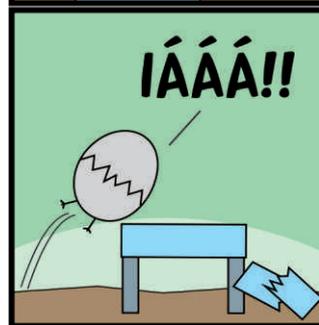
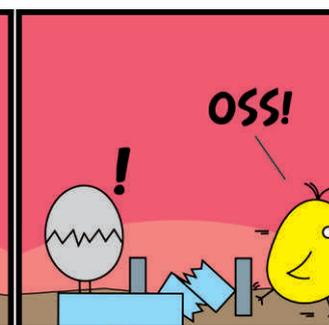
Nessa seção, nesse primeiro momento, queremos que os estudantes se sintam à vontade com o gênero tira. Para isso, trazemos algumas tiras das séries Tiras do Lítero, Tiras do Pinto e Tiras do Jota para que os estudantes façam uma leitura deleite. Para guiar essa leitura, siga os passos a seguir.



Um dos personagens das séries que você vai ler aqui sou eu, o Lítero. Minhas tiras de quadrinhos exploram as dualidades semânticas nos enunciados entre os personagens. Eu aproveito pra fazer piada sobre essas dualidades.

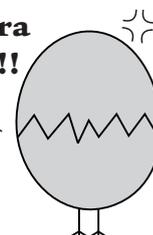


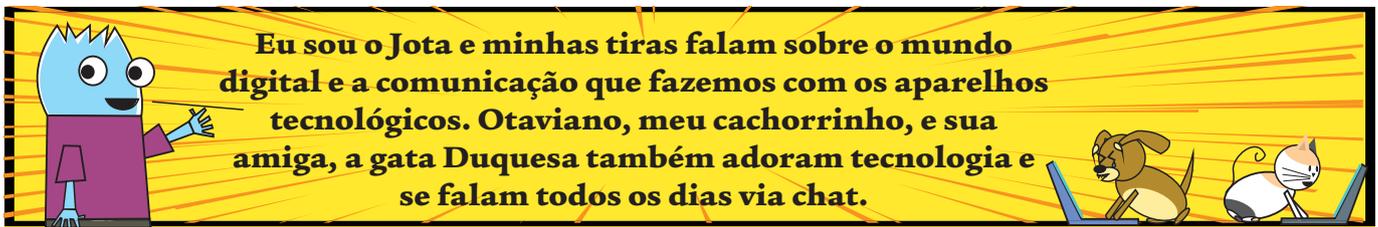
Já eu sou o Literinho, apenas uma variação infantil do Lítero. Como eu sou criança, minhas piadas são mais inocentes e meu léxico é diferente dos adultos, então às vezes eles falam coisas que eu não entendo e vice-versa!



Eu sou o Pinto e minhas tiras falam sobre a vida de dois galináceos com tempo de vida e experiências diferentes. Eu já tenho 2 dias de nascido e por isso sei muito mais sobre o mundo do que o meu irmão que se recusa a sair da casca!

Mas isso não é motivo pra me deixar de fora do quadro!!!





PASSO 2

Após distribuir e pedir que os alunos leiam as tiras, peça para eles trocarem as tiras entre si e leiam outras. O ideal é que a impressão das tiras seja em papel cartão para evitar amassá-las.

PASSO 3

Pergunte **oralmente** aos estudantes as seguintes perguntas, as quais ajudarão a saber o que eles já sabem de tiras de quadrinhos.

- **Como se chama esse texto que vocês acabaram de ler?** (Queremos que eles explorem todos os possíveis nomes, como tira, tirinha, quadrinho, cartum, etc).
- **Quem são os personagens das tiras? Quais vocês acham que são as principais características deles?** (em nenhum momento os personagens se apresentam, então o professor pode, nesse momento, distribuir também os cards em que os personagens falam sobre si próprios).
- **Que aspectos imagéticos** (explicar a palavra) **são comuns a todas as tiras?** (Queremos aqui que os estudantes percebam cores, personagens, balões, etc).
- **A linguagem usada pelos personagens é formal ou informal?** (Queremos que os estudantes

percebam que a linguagem dos quadrinhos é informal).

- **Vocês acharam a tira engraçada? O que ocasionou a graça? Em que momento?** (Queremos que os estudantes apenas indiquem onde ocorreu o efeito de humor de cada tira, mesmo que as respostas sejam erradas).

- **Quem é o autor dessas tiras?**

- **Onde podemos ler esse tipo de texto?**

PASSO 4

Para finalizar a apresentação da situação, imprima as questões abaixo e as entregue aos estudantes. Cada um deverá ter 2 tiras em mãos para realizar a atividade.

1. **Você gosta de ler tiras e quadrinhos? Quais são os seus personagens preferidos?**
2. **As tiras que você tem na mão contam uma pequena história. Escreva os acontecimentos dessa história.**
3. **Na sua opinião, houve algum momento engraçado? Qual foi esse momento?**
4. **Você consegue lembrar de alguma outra tira que você já leu? Escreva os acontecimentos dessa tira.**

PASSO 5

Recolha as respostas dos estudantes, corrija-as e analise que capacidades de linguagem seus estudantes já têm. Essa análise será importante para entender o que os estudantes já sabem sobre o gênero estudado e o que será necessário ensinar com mais ênfase nos próximos capítulos. Lembre-se sempre que esse material pode ser complementado e modalizado da forma que o professor melhor entender.

CAPÍTULO 2

A TEORIA DA INCONGRUÊNCIA E OS EFEITOS DE HUMOR

John Morreal, americano, doutor em filosofia e fundador do *Humor: International Journal of Humor Research* (periódico especializado em publicar artigos interdisciplinares sobre o humor), versa sobre como a incongruência pode explicar o humor. O autor, em seu livro *Taking laughter seriously* (1983) – Levando o riso a sério, tradução nossa –, diz que o riso ocasionado pelo humor é um gesto de prazer frente à adversidade ou perigo, e que a risada é uma forma de alívio, assim como postulou Freud (1993[1977]). Sua teoria é baseada na teoria do alívio de Freud (1993[1977]) que, como já vimos, explica que o chiste é a manifestação latente do inconsciente: uma forma de sentir prazer por meio de ditos espirituosos que podem provocar humor. Além disso, baseia-se também na teoria da superioridade de Platão (428-348 a.c.), que diz que *rimos dos vícios*, e Thomas Hobbes (1588-1679) que diz que *rimos quando somos tomados por uma glória súbita enquanto nos sentimos superiores ao outro*. Morreal, por fim, baseia sua teoria na Teoria da Incongruência de Immanuel Kant (1724-1804), que vê o *humor na transformação repentina de expectativa em um nada*, e Schopenhauer (1788-1860) que vê *a essência do humor na incongruência gerada no desencontro entre nosso conhecimento sensorial sobre as coisas e nosso conhecimento abstrato delas*.

Dessa forma, a partir da teoria descrita em seu livro, Morreal escreve que o mundo é organizado em padrões sociais e as quebras desses padrões podem ser, por um lado, vistos como imorais e não-sofisticados, uma vez que a mente humana preserva a repetição de tais padrões o tempo todo. No entanto, tais quebras podem ser

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

Para Morreal, “Vivemos em um mundo organizado, onde esperamos certos padrões entre as coisas, suas propriedades, eventos, etc. Rimos quando vivenciamos algo que não se enquadra nesses padrões” (MORREAL, 1983, p. 15). Morreal também afirma que, embora alguém ache graça em certa incongruência, o contexto histórico-social pode fazer com que o chiste antes engraçado seja clichê (MORREAL, 1983, p. 84). Ou seja, pessoas diferentes acham graça em piadas diferentes. Por isso, muito embora o autor de uma piada, tira ou qualquer outro gênero que utilize a linguagem humorística opte por introduzir uma incongruência, ela nem sempre provocará humor em todos os ouvintes.

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

Os textos com linguagem humorística,

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



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

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

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

PRODUÇÃO INICIAL

Antes que o estudante produza sua primeira tira para que o professor observe as capacidades de linguagem que os estudantes já têm referentes a tiras de quadrinhos, vamos verificar se os estudantes conseguem identificar a incongruência de uma tira específica.

PASSO 1

Peça para que todos os estudantes leiam a tira abaixo. Ela pode ser impressa ou projetada numa tela grande. Após a leitura (silenciosa e em voz alta), pergunte aos estudantes o que ocasionou a graça nessa piada. A ideia é que eles identifiquem que, depois de enunciar “eu domino essa tecnologia” e, no último quadro, dizer “O que é login?”, os estudantes percebam que há uma quebra de expectativa e, conseqüentemente, uma

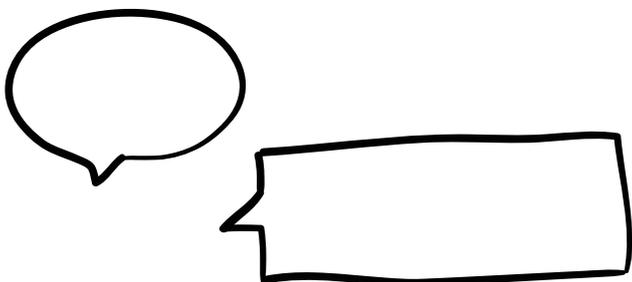


incongruência na narrativa. Aproveite esse momento e explique o que é incongruência dando mais exemplos com as tiras do Capítulo 1 desse caderno.

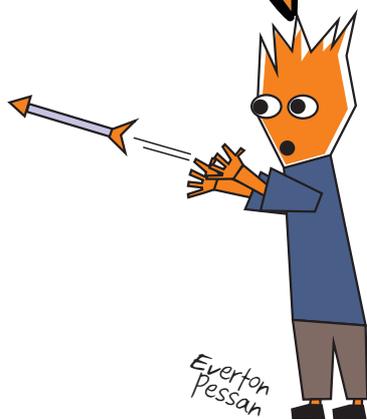
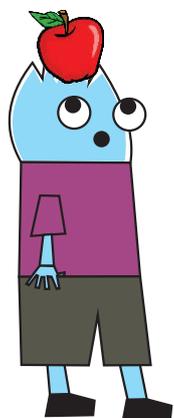
PASSO 2

Agora é hora de familiarizar os estudantes com os aspectos imagéticos das tiras. Para tal, apresente os balões abaixo.

BALÕES DE FALA



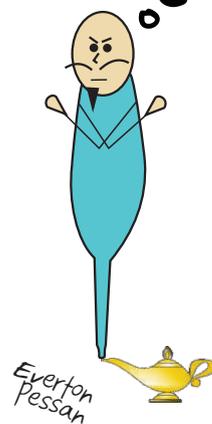
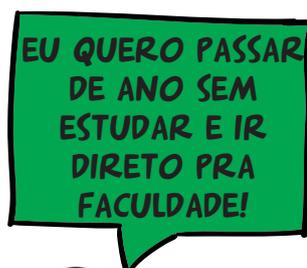
Não importa se redondos ou quadrados, os balões de fala expressam que o personagem está falando normalmente: nem muito alto, nem muito baixo.



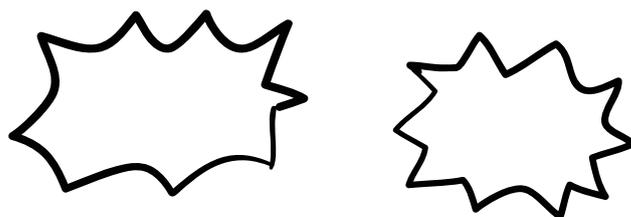
BALÕES DE PENSAMENTO



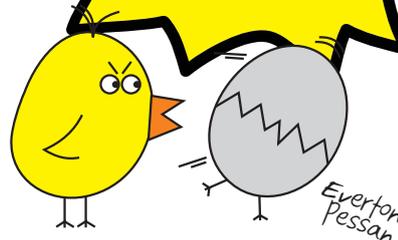
Os balões de pensamento servem para que o personagem expresse algo que ele está pensando. Ou seja, os outros personagens da tira não vão saber o que foi dito.



BALÕES DE GRITO

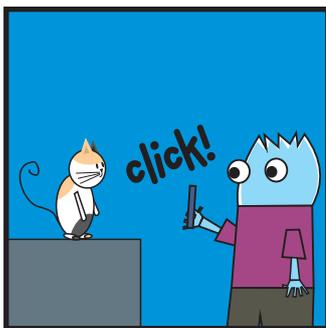
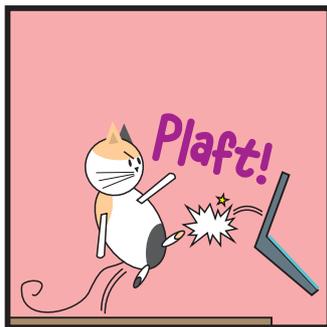
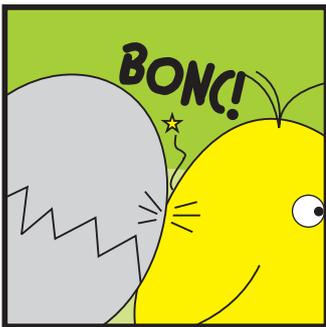


Servem para que o leitor perceba que o personagem está falando alto ou gritando.



PASSO 3

Após apresentar como os balões são constituídos, apresente a ideia de onomatopeias para os estudantes com os exemplos abaixo, pedindo para eles identificarem o que representa cada onomatopeia. A seguir, faça com eles o exercício que se segue.



No quadro, impresso ou projetado, mostre apenas as onomatopeias e peça para os estudantes dizerem o que representa cada uma delas.

Tic-tac: som do relógio

Toc-toc: som de bater na porta

Sniff sniff: som de pessoa triste, chorando

Buááá: ruído de choro

Atchim: barulho de espirro

Uhuuu: grito de felicidade ou adrenalina

Aaai: grito de dor

Cof-cof: som de tosse

Urgh: referente ao nojo

Nhac: ruído de mordida

Aff: som que expressa tédio e raiva

Grrr: som de raiva

Zzzz: som de homem ou animal dormindo

Tchibum: som de mergulho

Tum-tum: batidas do coração

Plaft: som de queda

Bum: ruído de explosão

Crash: som de batida

Smack: som de beijo

Au Au: som do cachorro

Miau: som do gato

Cocóricó: som do galo cantando

Piu-piu: som do passarinho

Vrum-vrum: som de motor (moto, carro, etc.)

Bang-bang: som de tiro

Bi-bi: som de buzina

Din-don: som da campanha

Blém-blém: badalar dos sinos

Trrrim-trrrim: ruído de telefone tocando

Fonte: Toda Matéria (2021). Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/onomatopeia/>
Acesso em: 05 nov. 2021.



QUADROS

--	--

--

--

--

--

--

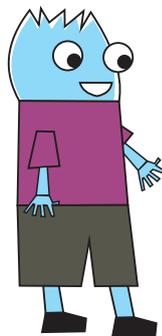
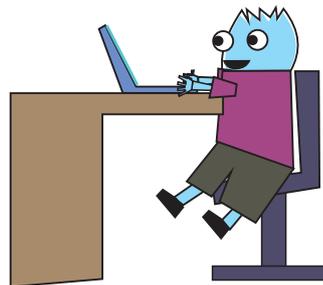
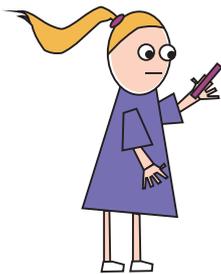
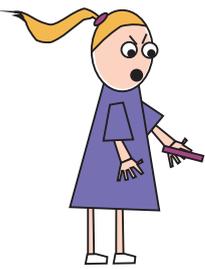
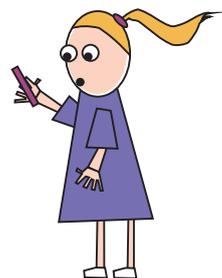
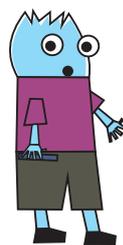
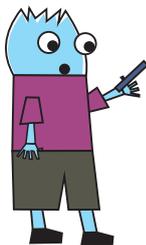
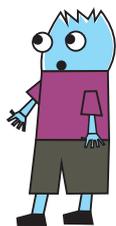
--

--

--

--

PERSONAGENS



Everton
Pessan

**MONTE SUA
TIRA AQUI**

CAPÍTULO 3

PRINCÍPIOS DE COOPERAÇÃO E PRODUÇÃO DE HUMOR

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

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

Para o autor, os participantes de um ato comunicativo estabelecem uma cooperação e se apoiam em conhecimentos compartilhados, de modo que não precisam apresentar todos os elementos nesse ato, pois tais elementos podem ser deduzidos por meio das pistas baseadas nos recursos linguísticos (pressupostos) e pelo contexto

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

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



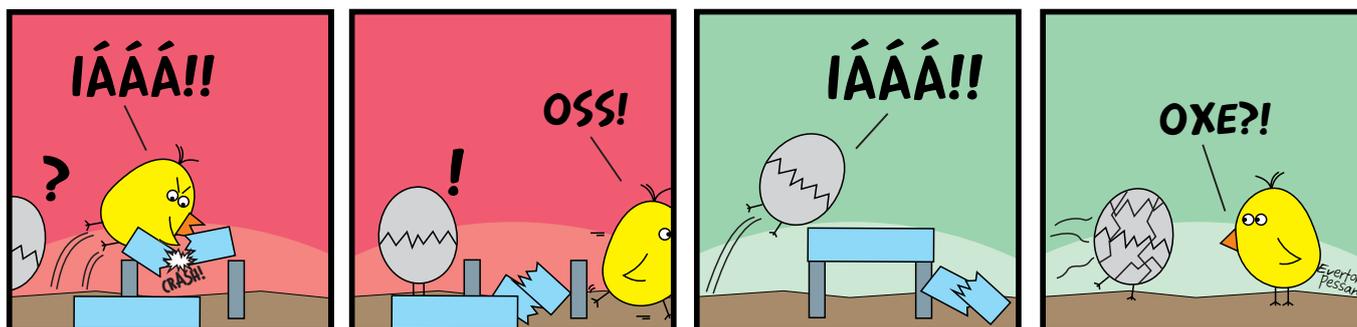
Percebemos nessa tira que o Nascimento, revoltado por alguma razão, diz que vai embora da granja e está furioso. Ao enunciar “Nada do que você disser vai me fazer desistir!”, seguido de “Não vai dizer nada?”, Nascimento deseja implicar que seu irmão deveria dizer algo que o impedisse de abandonar a granja e acalmasse sua fúria. No entanto, Pinto se atém ao uso inadequado da

norma culta da língua portuguesa por parte do irmão, no primeiro quadro, e entende que Nascimento quis implicar que ele deveria “corrigir” a palavra usada erroneamente. Percebemos aqui como um dito que deseje implicar um significado para além do que se diz poderá ser deduzido de uma outra maneira. Esse recurso linguístico é bastante explorado por quadrinhistas com o intuito de gerar o efeito de humor, uma vez que uma dedução diferente causará uma incongruência, suscitando no leitor a percepção de que a história tomou um rumo inusitado.

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

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

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



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

PRINCÍPIOS DE COOPERAÇÃO E MÁXIMAS CONVERSACIONAIS

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

QUEBRA DA MÁXIMA DE QUANTIDADE

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



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



QUEBRA DA MÁXIMA DE QUALIDADE

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



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

QUEBRA DA MÁXIMA DE RELAÇÃO

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



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

QUEBRA DA MÁXIMA DE MODO

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



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



MÓDULO 1

O objetivo desse módulo é que os estudantes criem piadas imagético-verbais a partir da quebra de Máximas Conversacionais. Para que haja um entendimento ainda maior de como a quebra de uma Máxima gera humor, vejamos mais um exemplo.



Nesse exemplo, a Máxima de Modo é rompida quando, ao enunciar “Não quero continuar sendo um **frango**”, Pinto deixa dúvida que o frango a que ele se refere é o galináceo ou a expressão para aqueles que continuam fracos/pouco musculosos mesmo frequentando academia regularmente. O efeito de humor dessa tira está justamente na dualidade da expressão e o fato de o próprio Pinto ser um frango.

PASSO 1

O primeiro passo agora é mostrar tiras prototípicas de cada quebra de Máxima Conversacional. Imprima as 4 tiras a seguir e as

distribua entre os estudantes e lhes dê alguns minutinhos para lê-las. Abaixo de cada tira, para que o professor entenda qual máxima foi quebrada, uma breve explicação.



A Máxima quebrada nessa tira foi a **Máxima de Quantidade**. Ao ser perguntado se estaria doido após barrar no irmão, Nascimento dá uma resposta longa que sequer chega perto de responder à pergunta feita por Pinto. Ao não receber a resposta solicitada, Pinto pergunta mais uma vez se o irmão estaria doido, agora com mais ênfase.



Já nesse tira, a Máxima quebrada foi a **Máxima de Modo**, uma vez que o enunciado “Queria dizer uma coisa, mas não é fácil” faz Pinto pensar que seu irmão está passando por algum problema e quer confessar. No entanto, no fim da tira nós percebemos que ele, de fato, queria dizer uma palavra que não era fácil para ele. Por causa dessa dualidade semântica e obscuridade em seu enunciado é que a Máxima de Modo não foi respeitada, gerando o efeito de humor.

Na tira abaixo temos uma sucessão de quebras de **Máximas de Relação**. Todas as respostas de Susie não são pertinentes às perguntas feitas por Jota. A garota, muito provevalmente, fez isso para evitar ser aborrecida e terminar rapidamente a entrevista. No último quadro, para mostrar mesmo que estava fazendo as coisas de propósito, ela dá uma informação que contradiz todos os enunciados dela ditos anteriormente.



Por fim, essa tira quebra com a **Máxima de Qualidade**, já que Otaviano não entrega uma afirmação verdadeira: a de que pode responder a qualquer pergunta bem difícil. O efeito de humor

dessa tira está no fato de Duquesa saber que ele não responderia a qualquer pergunta. Quando ela faz uma pergunta sobre química, Otaviano retorna à resposta que deveria ter dado anteriormente.



Uma vez que os estudantes já conseguem identificar as incongruências na tira, peça para que eles, depois de lerem todas as tiras, identifiquem oralmente o que ocasionou o efeito de humor em cada uma delas. Após esse momento, utilize o quadro a seguir para explicar o que são as quebras das Máximas Conversacionais e como aconteceu cada uma delas nas tiras.



Deixamos a tira acima um pouco maior por conter mais diálogos

MÁXIMA DE QUANTIDADE

Contribua com a quantidade necessária de informação de acordo com o perguntado por outra pessoa.

MÁXIMA DE RELAÇÃO

Seja relevante, ou seja, não mude de assunto.

MÁXIMA DE QUALIDADE

Não diga aquilo que você não considere falso ou algo que você não consegue comprovar.

MÁXIMA DE MODO

Seja sucinto, ou seja, não diga coisas obscuras ou que gerem ambiguidades.

seguintes características e possibilidades de criação do humor:

- Os personagens informam algo em cada quadro;
- A disposição pode ser: pergunta-resposta (quadro 1); pergunta-resposta (quadro 2).
- A quebra da máxima pode acontecer no primeiro quadro e resolvido no segundo.
- A quebra da máxima pode acontecer apenas no segundo quadro, depois da construção da narrativa.

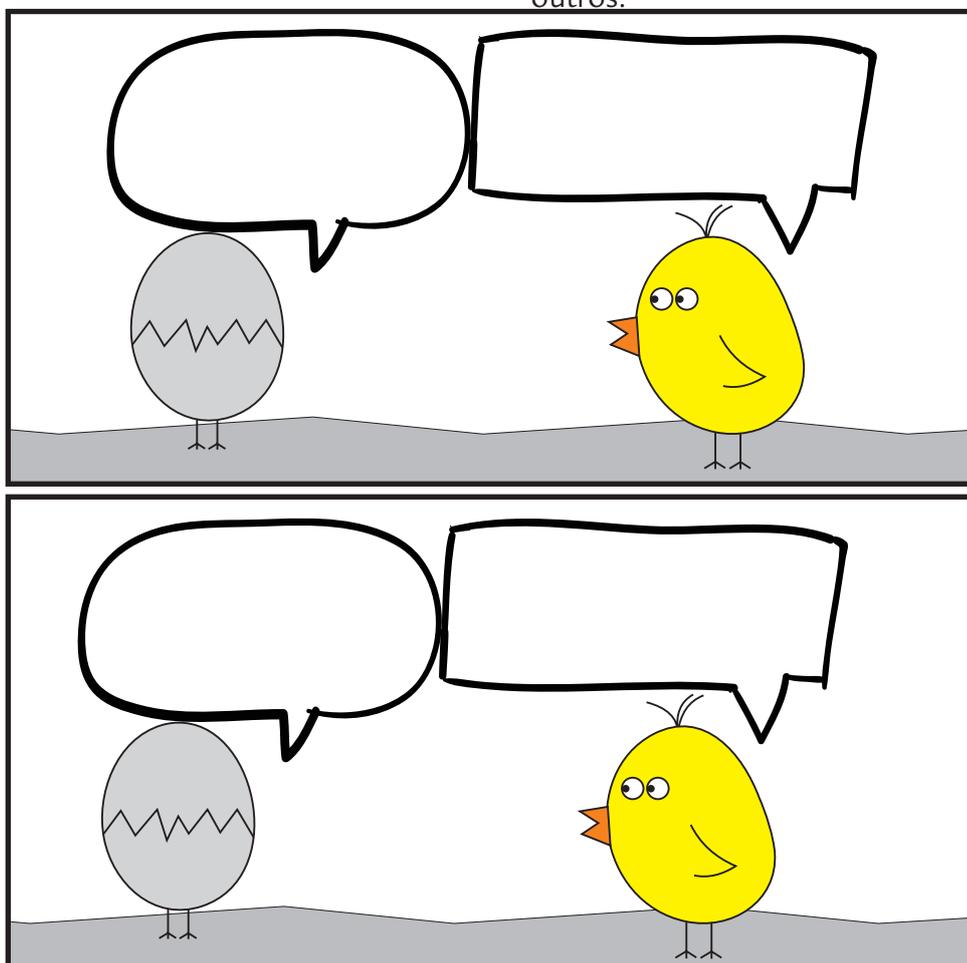
Professor, auxilie os estudantes durante essa atividade. Alguns livros de piadas (ou aquelas impressas da internet) podem ajudar os estudantes a pensar em piadas. Peça para os estudantes lerem as tiras uns dos outros.

PASSO 3

Para praticar a produção de humor com base na quebra de Máximas Conversacionais, a tira em branco ao lado deverá ser impressa para distribuir aos estudantes. Duas cópias devem ser entregues aos estudantes para que eles tentem produzir piadas em que a quebra de uma das máximas gerou humor.

Sabemos que não é tarefa simples, então, como sugestão, os estudantes podem, caso estejam sentindo dificuldades, parafrasear alguma das tiras já dispostas aqui nesse caderno.

A tira em branco tem as



CAPÍTULO 4

TEORIA GERAL DO HUMOR VERBAL

Alguns modelos, como pontuado por Attardo (1994) em sua obra *Teorias Linguísticas do Humor*, procuram explicar como o humor ocorre, sendo esses modelos “ramificações teóricas de um modelo psicológico mais abrangente de incongruência e resolução” (SOUZA, 1997, p. 11). Nesse modelo dicotômico, quando o indivíduo percebe a incongruência num dito, ele procura resolver a incongruência percebida. Quando ele consegue explicar ou justificar tal incongruência, e essa incongruência lhe é sofisticada, como discutido por Morreal (1983), ocorre o humor.

TEORIA DO SCRIPT SEMÂNTICO DE HUMOR (SSTH)

Victor Raskin escreveu em 1985 o texto *Mecanismos Semânticos do Humor*, criando um modelo semântico próprio para ser aplicado aos textos humorísticos. Essa teoria detalha a competência linguística do falante nativo ampliando-a à “[...]habilidade de fazer julgamentos quanto à graça de um texto – saber distinguir se um texto é cômico ou não”. (SOUZA, 1997, p. 16). Em outras palavras, o falante nativo é capaz de inferir, dentro de um texto, se houve a mudança do modo de conversação de *bona-fide* (confiável) para o modo *non-bona-fide* (modo não-confiável). O modo *non-bona-fide* acontece justamente quando, numa conversação, o Princípio de Cooperação não é respeitado a partir da quebra de uma ou mais Máximas Conversacionais, conforme vimos na teoria de Grice (1982). É a partir da percepção dessa mudança de modos que o falante desenvolve

sua competência humorística ao identificar no texto nuances que provocam o efeito de humor.

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

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

De modo resumido, a piada, de acordo com Raskin (1985), precisa passar por uma sequência própria: a) troca do modo de comunicação *bona-fide* para *non-bona-fine*; b) a intencionalidade do texto em ser uma piada; c) os dois *scripts* são compatíveis com o texto; d) os dois *scripts* são opostos entre si e; e) existe um gatilho explícito ou implícito no texto, de modo a evidenciar a oposição dos *scripts*. Vejamos como isso ocorre na tira a seguir.





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

Script 1
(instituição financeira)



GATILHO
Script 2
(assento)

O efeito de humor da tira reside na oposição dos *scripts*.

TEORIA GERAL DO HUMOR VERBAL (GTVH)

Na obra *A Teoria Geral do Humor Verbal*, de 1991, reformulada por Attardo e Raskin (1991), os autores expandem a teoria dos *scripts*, alcançando outras áreas da linguística, como a textual, a narrativa e a pragmática. Nessa teoria, “o chiste é constituído de seis parâmetros de conhecimento: linguagem, estratégia narrativa, alvo, situação, mecanismo lógico e oposição de *scripts*” (SOUZA, p. 17, 1997), sendo estes, segundo os autores, conhecimentos prévios ou enciclopédicos:

Parâmetro 1: Linguagem

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

Parâmetro 2: Estratégia Narrativa

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

Parâmetro 3: Alvo

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

Parâmetro 4: Situação

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

Parâmetro 5: Oposição de *script*

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

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

também mantém essa característica e, por meio dos diálogos e da posição dos quadros, a qual gera uma sequência a ser lida, a narração se faz.

3) Alvo: As piadas, de modo geral, geralmente escolhem alvos (estereótipos) os quais funcionam como recursos para criar efeitos de humor. Nas piadas brasileiras os portugueses são burros, assim como as loiras, os judeus avarentos por dinheiro, os japoneses têm pênis pequeno, os negros são pobres ou fora da lei, etc. No nosso caso mais específico, queremos explorar o comportamento humano (no caso dessa tira representado por dois animais) mediante sua interação com a tecnologia. Nessa tira temos a representação da conversa virtual do dia a dia entre dois personagens. O estereótipo está no fato do cansaço que a conversa virtual ocasiona quando as pessoas não têm mais assunto para continuar com suas conversas.

4) Situação: O assunto sobre o qual os personagens interagem nessa tira é o do bate papo virtual, intermediado por meio de um computador.

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



Essa tira demonstra, de acordo com a Teoria Geral do Humor Verbal, os 5 parâmetros propostos por Attardo e Raskin (1991).

1) Linguagem: A parte verbal dessa tira é feita por meio da conversação entre os personagens, os quais, por meio de uma conversa via bate papo, falam sobre situações corriqueiras. Além disso, o mecanismo importante para o desfecho, a *punch line* também se encontra presente em sua posição final.

2) Estratégia Narrativa: Attardo e Raskin (1991) veem a piada como um gênero puramente narrativo. Assim como a piada, a tira de quadrinho



MÓDULO 2

O objetivo desse módulo é que os estudantes criem piadas imagético-verbais a partir da **oposição de scripts**. Nesse caso específico, os estudantes introduzirão, na narração feita na tira, uma palavra (conector) que poderá ser oposta posteriormente com um novo significado à mesma palavra ou uma oração (gatilho) que oponha o campo semântico do conector. Vejamos mais um exemplo.



O sentido de humor dessa tira acontece na ambiguidade da palavra **prato**. A pergunta de Nascimento foi no sentido de saber que preparações estão na moda atualmente, como feijoada, lasanha, etc. Nesse caso, a palavra **prato** serve de conector, uma vez que ao responder “pequenos e rasos”, Pinto opõe o campo semântico ao se referir aos utensílios. Com essa oposição, “pequenos e rasos” agora é o **gatilho** que permite que a tira seja lida de outra maneira.

PASSO 1

Para exercitar a interpretação das ambiguidades, primeiramente distribua as frases abaixo, recortadas, aos estudantes e peça para que eles, em dupla, expliquem as ambiguidades uns aos outros.

O cachorro do meu marido não faz nada que eu peço... É por isso que eu prefiro gatos.

Apenas seis pessoas sofrem quando a economia está ruim: eu, tu, ele, nós, vós e eles

Acredite, dias melhores estão por vir! Eles se chamam, sábado, domingo e feriado.

Estou fazendo uma nova dieta. É a dieta da fé. Como de tudo e espero que o milagre seja realizado.

Eu até tenho controle, o problema é que tô sem pilha.

Se ferradura desse sorte burro não puxava carroça!

Em briga de saci qualquer chute é uma voadora.

Tem gente que gosta tanto de Carnaval, que passa o ano inteiro de máscara.

Se um pato perde a pata ele fica manco ou viúvo?

Na frase “eu adoro segunda-feira” o sujeito ou é louco, ou é aposentado ou tá de férias.

Você tem uma colher aí? Hoje eu estou dando sopa.

PASSO 2

Faça as interpretações das frases de duplo sentido com os estudantes explicando eventuais dúvidas.

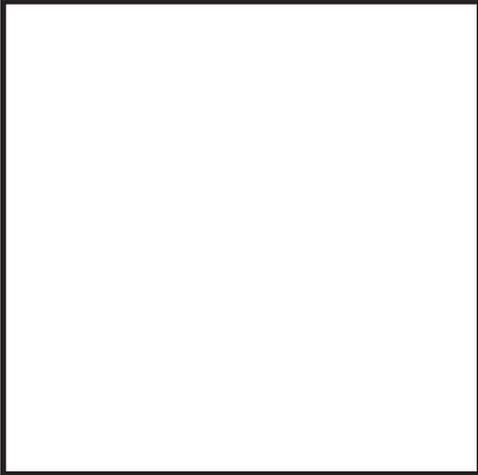
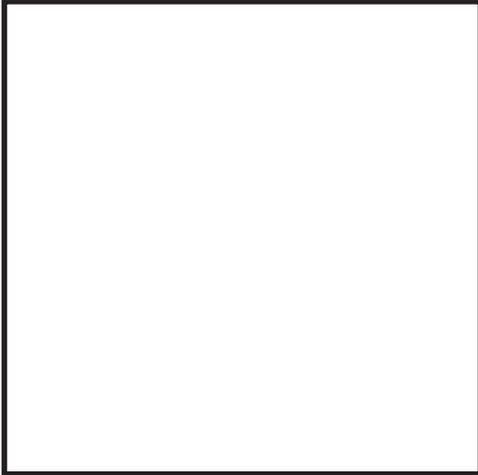
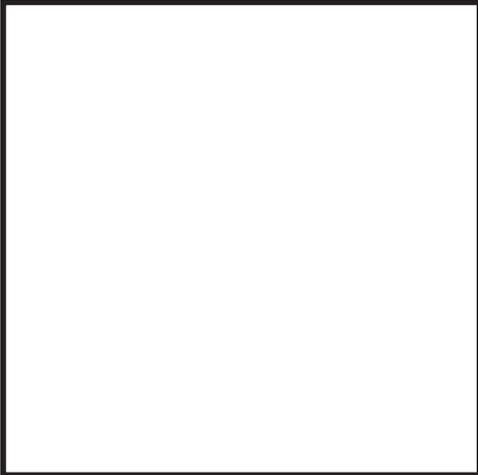
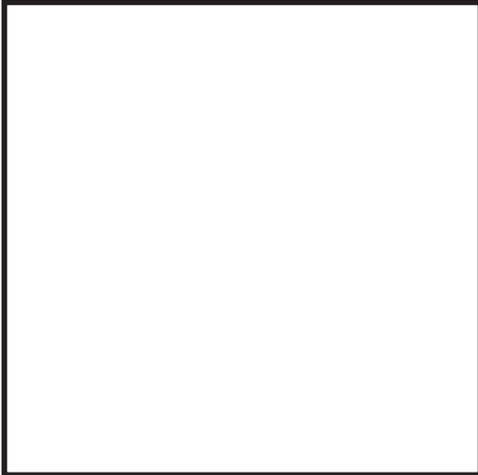
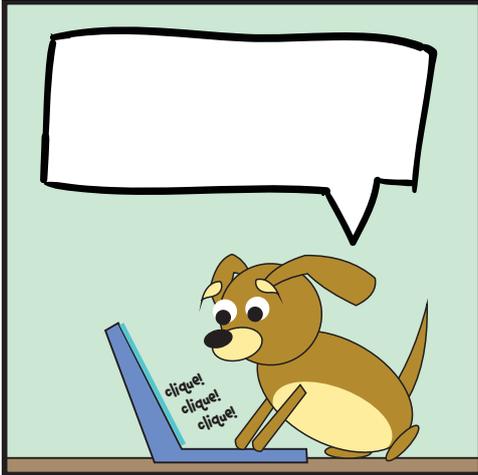
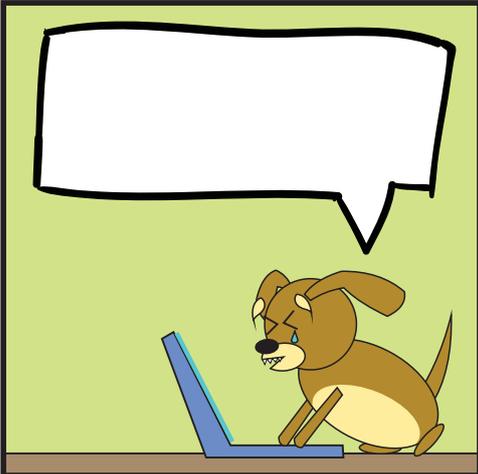
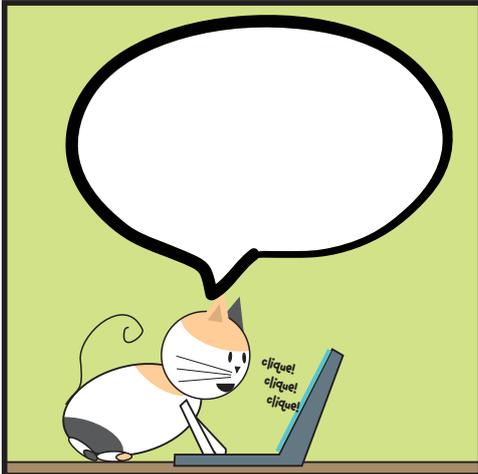
PASSO 3

Para que os estudantes pratiquem piadas com oposição de *scripts* em tiras, peça para que eles completem a tira ao lado. A disposição das imagens permite que eles criem o humor verbal a partir das seguintes características imagéticas:

- Duquesa fala algo com um possível duplo sentido (com uma palavra servindo de conector);
- Otaviano acha engraçado e ri;
- Otaviano pergunta algo a Duquesa sobre a palavra de duplo sentido, mas enunciando algo que nos faz implicar que ele não entendeu o que ela quis dizer;
- No último quadro Duquesa olha pro leitor incrédula.

PASSO 4

Na tira em branco ao lado, os estudantes poderão criar sua própria narrativa com oposição de *scripts*. Dispomos de figuras de super-heróis na próxima página que podem servir de personagens para a tira.



PERSONAGENS



CAPÍTULO 5

TIRAS

AUTORAIS

Esse capítulo terá a análise de três tiras, as quais contêm os aspectos humorísticos trabalhados nas seções acima. Para analisar as tiras na perspectiva, ao mesmo tempo, da Lógica da Conversação, da Teoria da Incongruência e da Teoria Geral do Humor Verbal, nós nos pautaremos pelas seguintes perguntas:

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

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

Análise da primeira tira

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



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

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

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

De acordo com a Teoria Geral do Humor Verbal, a qual pressupõe a presença de um elemento semântico denominado de conector e de outro elemento denominado de gatilho, percebemos

nessa tira que, no terceiro quadro, ao enunciar “Quero aprender coisas novas com mulheres mais velhas” Jota evoca o campo semântico (S1: paquera, namoro, relacionamento), sendo esse o elemento conector. No último quadro, quando a suposta namorada enuncia “Se quiser te ensino crochê!” sendo “crochê” o elemento gatilho, evocando o campo semântico (S2: atividades de pessoas mais velhas). Assim, essa tira tem uma oposição de *scripts* [sexual x não sexual].

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

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

Análise da segunda tira

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



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

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

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

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



considerados ameaça iminente. Nesse caso, temos uma oposição de *scripts* [não real x real].

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

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

Análise da terceira tira

Nessa última tira que analisaremos, retornamos ao personagem Lítero, o qual se encontra numa cozinha explicando o que ocorreu enquanto preparava o seu café da manhã. No primeiro quadro ele enuncia “Hoje eu fui fazer o café da manhã e queimei os ovos!”. Continua no segundo quadro “Então aqui vai a minha dica culinária do dia!”. E finaliza no último quadro, enquanto derrama uma lágrima e uma fumaça surge do canto inferior do quadro “Nunca cozinhem enquanto estiverem pelados!”. Vamos ler a tira.



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

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

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

Nessa tira nós podemos perceber que duas expressões formam o conector que deu origem ao primeiro campo semântico. O primeiro é, no primeiro quadro “queimei os ovos” e o segundo é “dica culinária”, os quais criam um campo semântico (S1: comida, café da manhã). No entanto, quando Lítero enuncia “pelados”, muito embora, na mesma oração ele ainda faça uso do campo semântico (S1), tal palavra, funcionando perfeitamente como *punch line*, cria agora um novo campo semântico (S2: órgãos genitais). Com isso, cria-se uma oposição de *scripts* [não sexual x sexual].

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

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

PRODUÇÃO FINAL

O objetivo desse último módulo é que o estudante crie seus próprios personagens e tira a partir do que aprendeu nesse caderno. Subsidiados agora de elementos que fazem com que uma tira tenha efeito de humor, os estudantes muito provavelmente poderão criar tiras com piadas de duplo sentido, com quebras de máximas conversacionais e com incongruências. O professor agora poderá verificar o desenvolvimento das capacidades de linguagem dos estudantes após a aplicação dessa sequência de atividades.

Como muito provavelmente os estudantes ainda não saibam desenhar, nas páginas finais desse cadernos nós traremos personagens que poderão ser copiados ou mesmo recortados e usados para produzir as tiras finais dos estudantes. Os balões e quadros podem ser de livre escolha deles.

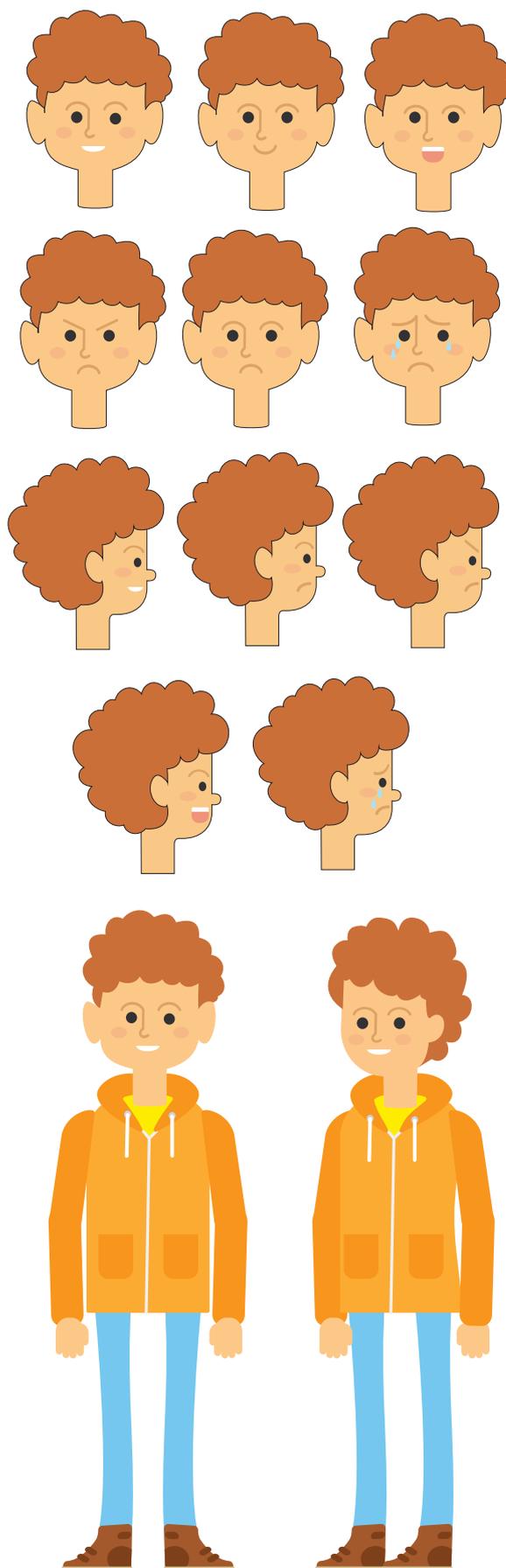
Professor, estimule seus estudantes a produzirem as tiras na sala de aula no tempo que for necessário. É possível produzir mais de uma tira e elas podem ser expostas nos corredores da escola.

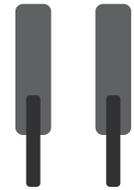
Agradecemos pelo percurso e esperamos que seus estudantes tomem gosto pela produção de tiras de quadrinhos, assim como eu tomei durante minha trajetória escolar.

Muito obrigado!

Everton Pereira Santos
pessan@gmail.com

PERSONAGENS





Arte: katemangostar. Disponível em:
www.freepik.com. Acesso em: 10 nov. 2021.

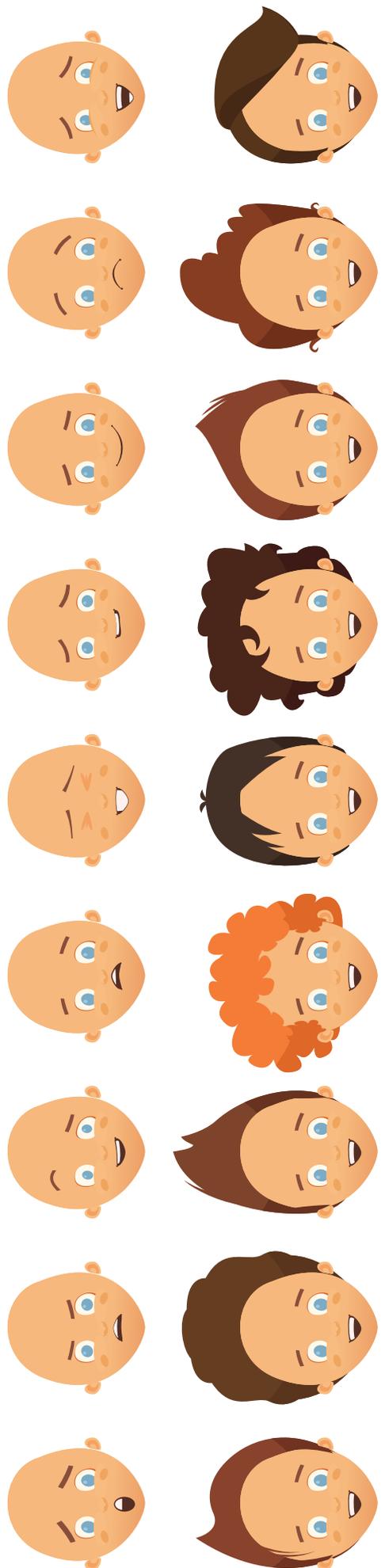
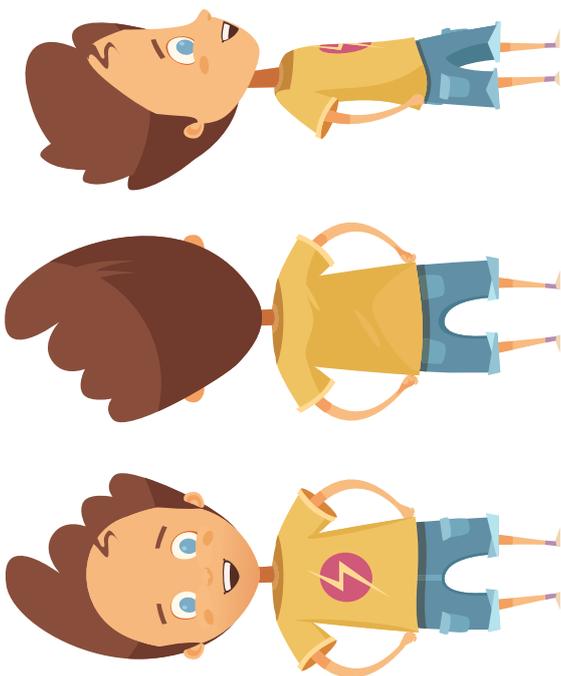


Arte: pikisuperstar. Disponível em:
www.freepik.com. Acesso em: 10 nov. 2021.





Arte: macrovector. Disponível em:
www.freepik.com. Acesso em: 10 nov. 2021.



REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Nukácia M. S. Objetos de aprendizagem de língua portuguesa. *In: ARAÚJO, J.; LIMA, S. C.; DIEB, M. Línguas na Web: links entre ensino e aprendizagem.* p.155-176. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.

ATTARDO, Salvatore; RASKIN, Victor. Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. *In: Humor: International Journal of Humor Research*, 4(3-4), 293-347, 1991.

ATTARDO, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor.** Berlin-NewYork: Mouton deGruyter. 1994.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso.** Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BRONCKART, Jean-Paul; PLAZAOLA GIGER, Itziar. **Théorie des actes de langage et enseignement de la L2.** Un exemple de transposition didactique. *Diálogos Hispánicos.* [S.l.] n.18, p.13-35. 1996.

CARVALHO, José Ricardo. **A leitura do gênero tira de humor numa perspectiva enunciativa.** Tese (doutorado) - Universidade Federal Fluminense, 2007.

CHEVALLARD, Yves. **On didactic transposition theory: some introductory notes.** 2011 Disponível em : http://yves.chevallard.free.fr/spip/spip/rubrique.php?id_rubrique=6. Acesso em: 01 ago. 2020.

DOLZ, J. As atividades e os exercícios de língua: uma reflexão sobre a engenharia didática. **DELTA [online]**, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 237-260m 2016.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Les genres scolaires.** Des pratiques scolaires aux objets d'enseignement. *Repères*, n. 15, p. 27-40, 1997.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e escrita: apresentação de um procedimento. *In: Gêneros orais e escritos na escola.* Trad. e (Org.) de Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro. Campinas-SP: Mercado de Letras, p. 95-128, 2004.

FERREIRA, Dina Maria Martins.; MOTA, Nathalia Viana da.; MACIEL, Íkaro César da Silva. **Paródia e riso ambivalentes em memes da Barbie Fascista: uma análise à luz da carnavalização.** *Calidoscópio* - v. 18, n. 1, janeiro-abril 2020.

FREIRE, Thiago Domingos. **Tira cômica: construindo caminhos para a leitura inferencial.** Relatório (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, 2019.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SILVA, André Luiz Souza da. **O herói na forma e no conteúdo**: análise textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2006.

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

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

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

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

MINHAS TIRAS DE QUADRINHOS

EVERTON PEREIRA SANTOS

**CADERNO
PEDAGÓGICO**