

HUMOR E INTERAÇÃO NA HQ HUMORÍSTICA: UMA ABORDAGEM PARA O TRABALHO EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

Camilla dos Santos Ferreira
UFF

RESUMO:

Esse trabalho tem o objetivo de estudar a HQ humorística partindo da observação da interação de seus personagens e vinculando a produção do humor à inabilidade destes em gerenciá-la. Como essas HQ caracterizam-se por infringirem regras interacionais que são culturalmente construídas, poderemos também contribuir para os estudos sobre o ensino/aprendizado de LE ao analisar as regras que regem as interações cotidianas em uma cultura estrangeira.

PALAVRAS-CHAVE: interação, língua estrangeira, HQ humorística

INTRODUÇÃO

Esse artigo tem por objetivo divulgar parcialmente os resultados de nossa pesquisa de mestrado, na qual realizamos um estudo acerca da história em quadrinhos humorística e da sua utilização como material didático levando em conta (1) a materialidade da HQ e a forma como seus elementos se articulam a partir de recursos icônicos e verbais na produção de humor; (2) a interação que se estabelece entre autor e leitor com vistas à criação de uma relação espirituosa; (3) a interação entre os personagens, vinculando a situação cômica representada a um desvio das atitudes dos personagens em relação a um padrão de comportamento socialmente aceito. É nesse terceiro ponto que nos deteremos aqui.

Como as HQ humorísticas geralmente retratam encontros de natureza ficcional semelhantes aos que ocorrem em nosso dia-a-dia e como as regras que regem esses encontros são culturalmente construídas, variando, portanto, de uma cultura para a outra, acreditamos que a análise de HQ, à luz das noções de camadas¹ e de enquadre interativos e esquemas de conhecimento² possa contribuir para o estudo das interações cotidianas, bem como para um trabalho em sala de aula de LE que enfoque a capacidade de interação do aluno dentro dessa cultura estrangeira.

Ao tematizar a interação entre seus personagens e o modo como eles a gerenciam, não estamos fazendo da HQ humorística um mero suporte para um estudo de caso, pois, em várias HQ, o humor é fruto do desrespeito a alguma norma socialmente estabelecida para as interações cotidianas, e, para que o leitor possa construir uma interpretação adequada ao que se espera de um texto humorístico, ele precisa conhecer as regras que ali são desrespeitadas. Por isso uma abordagem da HQ humorística a partir de um enfoque sócio-lingüístico-interacional levará a uma melhor compreensão desse gênero e dos seus mecanismos de produção do humor, bem como dos rituais interacionais característicos da cultura da qual a HQ emana e contribuirá, igualmente, para uma abordagem em sala de aula de LE que ultrapasse o plano meramente lingüístico.

1 - A AULA DE LE

A sala de aula de LE constitui-se como um espaço de aprendizagem guiada, a qual se dá numa situação didática definida pela presença de três componentes principais: o aluno, o professor e o material didático. Trata-se de um espaço social no qual ocorre uma interação com objetivos externos, visto que a finalidade primeira da troca não é o contato imediato entre os interlocutores. Seus participantes, ao contrário, estão ali reunidos com o objetivo pré-determinado, o aprendizado de uma LE e a aquisição de uma competência para a utilização dessa LE em diferentes contextos interacionais.

¹ CLARK, Herbert H. "O Uso da Linguagem". *Cadernos de Tradução*, nº 9. Porto Alegre: UFRGS, jan-março 1990, p. 49-69.

² TANNEN, Deborah e Wallat, Cynthia. "Enquadres Interativos e Esquemas de Conhecimento em Interação". Em *Sociolingüística interacional*, org. Branca Telles Ribeiro e Pedro M. Garcez. Rio de Janeiro: Loyola, 2002.

Os papéis interacionais em geral pré-definidos para professor e aprendizes, no entanto, tendem a restringir a utilização dessa LE ao contexto interacional didático, dificultando o aparecimento de trocas de outra natureza. Assim, para que o objetivo da comunicação em ambiente de aprendizagem seja alcançado, torna-se necessária a expansão do espaço da sala de aula através da incorporação de contextos interacionais diversos e do investimento, por parte de seus participantes, em outros papéis sociais. Ao investirem em papéis sociais característicos de outros contextos, os participantes estabelecem entre si trocas de natureza variada, enriquecendo, assim, o espaço da sala de aula, que é, por natureza, bastante limitado. Para tanto, recorre-se à criação de um espaço ficcional, com a ajuda de documentos que remetem a esses outros contextos e/ou com o investimento, por parte dos participantes, em outros papéis sociais.

O material didático é um dos recursos utilizados para a evocação e enunciação desses outros contextos interacionais. Ele ocupa uma posição central na dinâmica da aula de LE, pois funciona, ao mesmo tempo, como provedor de linguagem e como desencadeador das falas tanto dos alunos quanto do professor. Esse material é constituído principalmente de um manual no qual, para possibilitar ao aluno uma apresentação circunstanciada da língua, costumam figurar, entre outros, documentos característicos de contextos interacionais não-didáticos e ao qual são costumeiramente acrescidos documentos trazidos pelo professor, também com o objetivo de evocar esses outros contextos em sala de aula.

Mas, como assinala Almeida³, anteriormente a essa função didática - ilustrar uma comunicação estabelecida através do uso da LE - esses documentos possuem uma função primeira, que é o estabelecimento da comunicação entre autor e leitor. Por isso, os textos que servem a uma apresentação circunstanciada da LE demandam uma exploração que tenha em vista essas duas funções. Ao priorizar a introdução de determinados conteúdos lingüísticos presentes nesses textos em detrimento da função de comunicação que possuem, contribui-se para enfraquecer a motivação e o interesse dos alunos, pois se descaracterizam as relações que se estabelecem entre as instâncias discursivas extratextuais e textuais.

³ ALMEIDA, Fernando Afonso de. "A Linguagem Icônica e os Manuais de Ensino do Francês". *Gragoatá*, nº 2. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 1997.

Além disso, há uma tendência por parte dos livros didáticos em negligenciar o componente sociocultural. Esse componente, que aponta para o conhecimento e apropriação das regras sociais e das normas de interações entre os indivíduos, é, no entanto, relevante na aquisição, por parte dos alunos, de uma competência comunicacional, ou seja, da capacidade de se comunicar em LE em situações de comunicação externas características da cultura-alvo. Os manuais se valem, “sobretudo, de uma visão de situação de comunicação de caráter quando não universal, correspondente”⁴, segundo a qual poucas seriam as diferenças entre as regras de emprego de uma língua para outra. Esse ponto de vista não estaria, portanto, levando em consideração que as regras de interação social das diferentes comunidades lingüísticas interferem nas trocas verbais que se dão no interior de cada uma dessas comunidades.

Dentre os materiais utilizados em sala de aula, observa-se ultimamente um grande interesse por aqueles que veiculam informações por meio da linguagem icônica. Isso se deve ao fato de as imagens possuírem um caráter essencialmente analógico, que lhes permite a representação de conteúdos sem o apelo ao verbal. Assim, o icônico propicia a comunicação em aula de LE de cenas e situações interacionais com um custo interpretativo baixo e funciona como fator de elucidação.

As HQ humorísticas são textos de caráter icônico que geralmente não são produzidos com finalidade pedagógica. No entanto, como o material didático e a aula de LE de modo geral possuem uma tendência a se apropriar de outros gêneros, incorporando-os à dinâmica da sala de aula, é comum que esses textos sejam utilizados como suporte pelos professores ou que figurem nos manuais. O interesse por narrativas como essas reside no fato de nelas encontrarmos iconicamente representados contextos sócio-interacionais dentro dos quais os personagens geralmente estabelecem uma comunicação verbal. Há uma hierarquia em favor do icônico que permite a interpretação de informações referentes ao contexto sócio-interacional sem o apelo ao verbal, auxiliando na compreensão das trocas que se realizam entre os personagens. Observa-se, portanto, uma apresentação da língua a partir de uma dimensão interacional, com personagens que interagem em um contexto definido pelas informações icônicas.

⁴ CAVALCANTI, Fernanda Carneiro. *Os métodos de LE, sua concepção e seus destinatários*. Dissertação de Mestrado. Niterói : UFF, 2001, p. 49-50.

Há, contudo, como assinalamos, uma tendência a negligenciar o componente sociocultural presente nesses textos. Desse modo, ao inserirmos as HQ humorísticas no contexto pedagógico, a capacidade das mesmas de propiciar o conhecimento e a apropriação de regras sociais e de normas de interação entre os indivíduos é posta em xeque. Além disso, as HQ humorísticas possuem uma outra função, não-didática, que, em última instância, seria proporcionar prazer ao leitor através do humor. Todavia, essa função das HQ humorísticas também é, não raramente, negligenciada. Decorre daí a necessidade de uma melhor observação dos mecanismos de produção do sentido e do humor nessas HQ, especificamente daqueles vinculados à interação dos personagens.

2 - A HQ HUMORÍSTICA

Se, por um lado, a HQ humorística é um recurso passível de ser utilizado na aula de LE com o intuito de ampliar o espaço interacional da sala de aula e de proporcionar aos alunos a possibilidade de desempenhar outros papéis sociais, observamos, por outro, que, de modo geral, esse suporte é utilizado de maneira “intuitiva”, sem um trabalho de pesquisa anterior que procure resgatar os conteúdos sócio-interacionais e a dimensão artística e cultural da HQ humorística.

A HQ humorística é um gênero do discurso que se caracteriza pela associação de recursos icônicos e verbais articulados de modo a representar uma situação cotidiana de natureza ficcional a partir da qual o leitor poderá extrair um fato cômico através de uma perspectiva distanciada. A primeira e talvez mais importante característica da HQ é a articulação do que está escrito textualmente com o que está representado iconicamente. Sua organização difere das narrativas convencionais por serem os textos pertencentes a esse gênero compostos de vinhetas que nos são apresentadas concomitantemente, justapostas dentro de uma mesma superfície. Durante a leitura de uma HQ não consideramos uma vinheta isoladamente; ao contrário, a página é apreendida, primeiramente, como um todo, para só então ser feita a leitura de cada uma das vinhetas, numa dada ordem. Mas, mesmo nesse momento, não consideramos as vinhetas separadamente: cada uma delas está ligada à vinheta precedente e à próxima e, ao ser lida, pode interferir na interpretação das outras, o que Peeters⁵ chamou de efeito dominó.

⁵ PEETERS, Benoît. *La bande dessinée*. Évreux : Flammarion, 1993, p.19.

Nas HQ humorísticas, geralmente a última vinheta se distingue das outras por contrariar as expectativas que vão sendo alimentadas pelo autor ao longo da narrativa para o que seria um provável desfecho e, por isso, tem um papel decisivo na construção do humor. A interpretação de cada uma das vinhetas suscita a inferência de várias hipóteses, que, em sua maioria, se sustentam até a última vinheta, quando uma informação inesperada conduz a narrativa por um caminho diferente daquele geralmente percorrido em situações semelhantes à representada, o que produz o humor característico dessas HQ.

Como todo tipo de discurso, as HQ humorísticas pressupõem a existência de duas instâncias discursivas – locutor e destinatário – entre as quais se estabelece a comunicação. Nelas, a função de destinatário é ocupada pelo leitor e a de locutor pelo autor, ambos instâncias extratextuais. O autor se mantém nos bastidores do processo ficcional, atribuindo a produção de enunciados icônicos e/ou verbais às instâncias discursivas ficcionais por ele criadas: o narrador e os personagens. O narrador é a instância discursiva textual de segundo nível que assume o processo narrativo, contando uma história a um interlocutor virtual, o narratário. Os personagens são o objeto da narração, ou seja, o conteúdo do ato narrativo, e, ao mesmo tempo, instâncias discursivas de terceiro nível.

Os personagens das HQ humorísticas são geralmente estereotipados, representados como personagens-tipo e não de forma individualizada. O herói da HQ humorística é representado essencialmente a partir de suas inabilidades e desacertos. Por isso, esse tipo de narrativa não se constrói a partir de uma falta a preencher ou de uma situação a se restabelecer; ele apenas revela a falha. As ações não se encadeiam em direção a um novo ponto de equilíbrio; o que interessa são as contradições, o impasse.

Se rimos dos personagens caricaturados em uma HQ, é porque ela “atua como um espelho deformador que remete ao leitor uma imagem caricatural dele mesmo e de seu mundo: ele se reconhece, mas a fluidez do reflexo lhe traz a distância necessária para rir ou ao menos sorrir”⁶. Com efeito, “o humor resulta de um deslocamento, onde o sujeito abandona uma posição de envolvimento diante de uma determinada situação, em favor de um ponto de

⁶ RUNGE, A e Sword, J. *La bande dessinée satirique dans la classe de Français Langue Étrangère*. Paris : CLE International, 1987, p. 8.

vista mais distanciado”⁷. Desta maneira, os leitores são capazes de rirem de si mesmos ao lerem uma HQ humorística, pois se distanciam de si próprios e têm acesso a sua imagem social a partir de uma perspectiva recuada.

O prazer suscitado pela leitura das HQ humorísticas decorre, geralmente, da observação de dois comportamentos opostos. Por um lado, há um comportamento padrão que varia de acordo com a situação em vigor e ao qual se vincula um conjunto de regras que deve ser respeitado pelos interlocutores para uma comunicação satisfatória. Não corresponde necessariamente ao comportamento real das pessoas, mas a um padrão de comportamento que elas possuem em sua memória e que serve para avaliar tanto suas atitudes quanto as dos outros. Por outro, um comportamento efetivo, que se distancia do primeiro por ser marcado por algum tipo de conduta discrepante em relação a esse conjunto de regras que norteia a comunicação. É, portanto, imprevisível e transgressor.

Segundo Freud,⁸ o humor, o cômico e o espírito têm no riso o resultado de uma liberação de energia psíquica investida que repentinamente deixa de ser necessária e se libera, provocando o prazer do qual decorre o riso. Mas, se essas três noções se aproximam, por possuírem como traço comum o riso, este último é nelas desencadeado por processos distintos.

O cômico decorre da observação de uma falha atribuída a um indivíduo e formulada por uma instância externa. O prazer cômico se sustenta, desse modo, na humilhação e no isolamento do personagem cômico e é proporcional à diminuição e ao ridículo a que ele é submetido. Estabelecem-se, assim, dois pólos opostos e necessariamente complementares: um positivo, referente ao prazer do observador do fato cômico, e outro negativo, referente à depreciação do indivíduo cômico. Na relação humorística, há uma identificação daquele que observa o fato com a situação apresentada. O prazer não é mais obtido através da desvalorização de um indivíduo, pois o humor desprende-se do particular e redimensiona o cômico, ao reconhecer nele uma característica de todo homem. Já o espírito necessita ser comunicado a um terceiro, pois seu prazer é o resultado não apenas da observação de um desvio, mas do fato de, ao contar um determinado fato, ter o autor da narrativa feito rir o outro.

⁷ ALMEIDA, Fernando Afonso de. *Linguagem e humor: comicidade em Les Frustrés, de Claire Bretécher*. Niterói : EDUFF, 1999, p. 12.

⁸ FREUD, Sigmund. *Les mots d'esprit et sa relation à l'inconscient*. Paris : Gallimard, 1988.

Pode-se associar o prazer do cômico ao conteúdo representado propriamente dito e o prazer do espírito mais especificamente à forma como esse conteúdo é representado. O cômico está relacionado à incapacidade de o indivíduo perceber seu próprio ridículo, sublinhando seu distanciamento e o olhar depreciativo dos outros. O espírito, ao contrário, não é necessariamente decorrente da depreciação de um terceiro, mas sobretudo da habilidade do locutor de narrar um dado fato. Desse modo, como afirma Almeida⁹, a relação cômica privilegia o enunciado, pois coloca em relevo o conteúdo representado, ao passo que a relação espirituosa privilegia a enunciação, pois passa a ter pertinência também o modo como esse conteúdo é expresso pelo locutor.

No entanto, isso não significa que o espírito não se refira tanto ao enunciado quanto à enunciação. Sob o ponto de vista da enunciação, ele é o fruto de uma relação de identificação entre dois indivíduos. Sob o ponto de vista do enunciado, ele fornece um material organizado de uma maneira peculiar. A comicidade do enunciado possui as mesmas características dos fenômenos cômicos. Já a comicidade da enunciação é o resultado de uma organização particular dos recursos expressivos pelo autor.

Almeida¹⁰ estabelece ainda uma relação entre os níveis da enunciação e do enunciado, e os sentidos negativo e positivo do desvio, com o intuito de focalizar separadamente as diversas esferas da narrativa humorística. A formulação do propósito espirituoso seria um desvio positivo; o comportamento do indivíduo representado pelo enunciado espirituoso, um desvio negativo.

Ao ler uma HQ humorística, o indivíduo irá procurar no texto sinais que o levem, ao mesmo tempo, a uma relação cômica e a uma relação espirituosa. A primeira é referente a um desvio negativo, por parte do personagem, evidenciado no nível textual, que leva a um distanciamento crítico do leitor em relação ao personagem. A segunda é marcada por um desvio positivo que se caracteriza pela habilidade do autor em fazer rir o leitor pela maneira como representa os conteúdos e que gera uma cumplicidade entre as instâncias extratextuais, autor e leitor.

⁹ ALMEIDA, F. A. de., *Linguagem e humor: comicidade em Les Frustrés, de Claire Bretécher*, p. 128-130.

¹⁰ Idem, p. 129-130.

3 AS INTERAÇÕES NO UNIVERSO TEXTUAL

3.1 AS CAMADAS

Quando usamos a linguagem, o fazemos em cenários específicos. Há cenários em que, às pessoas que interagem em um primeiro nível, acrescentam-se participantes outros, situados em lugares e tempos diferentes. É como se existissem dois cenários, um primário, referente às pessoas e ações que se desenrolam ali e naquele momento; outro secundário, erigido sobre o primeiro, referente igualmente a pessoas e ações, porém enquanto assunto abordado (ou conteúdo representado). Tal construção, que pode ser constatada quando, durante uma conversa, o locutor conta uma piada ou uma história, pode ser analisada a partir da noção de camadas, desenvolvida por Clark:

A camada 1 está no nível do solo, representando o mundo de fato, presente em todas as formas de uso da linguagem. A camada 2 é um palco temporário, construído sobre a camada 1 para representar um segundo domínio. Como em um palco de teatro, as personagens desempenham ações em plena visão dos participantes da camada 1. Como em um palco de teatro elas não podem saber que a camada 1 sequer existe¹¹.

Portanto, a camada 1 é a camada inicial de qualquer conversa, com participantes que produzem enunciados naquele local e momento; a camada 2, construída sobre a primeira, constitui um outro espaço, na maioria das vezes, hipotético.

Na HQ, como em outros textos ficcionais, a noção de camadas nos auxilia a distinguir mais claramente o universo textual do universo extratextual, pois a primeira camada representaria o mundo extratextual e a segunda camada o universo ficcional. Assim, teríamos como participantes ratificados da primeira camada o autor e o leitor, e, como participantes da segunda camada, os personagens. Cada uma dessas camadas faz parte de circuitos distintos, constituídos por cenários e participantes diferentes, embora a segunda camada seja o conteúdo da narrativa que se efetua na camada anterior.

¹¹ CLARK, Herbert H. “O uso da Linguagem”. *Cadernos de Tradução*, nº 9. Porto Alegre: UFRGS, jan-março 1990, p. 61.

Na HQ humorística essa noção pode nos ajudar a entender melhor a maneira como se opera a construção do humor em textos desse tipo. Ao efetuar a narrativa, o autor administra dois jogos interativos: em um deles os personagens são postos atuando de modo que esquemas de conhecimento apareçam em comparação/contraste; em outro, “o produto da comparação desses esquemas de conhecimento operado pelo leitor gera o humor, a partir da descoberta da incongruência em relação ao esperado, tendo em vista o modelo social de fazer conexões para produzir sentido para as coisas do mundo”¹². A cada um desses jogos interativos corresponde uma camada.

O primeiro caso corresponde à segunda camada, na qual o jogo interativo entre os personagens se dá a partir da comparação de diferentes enquadres. Um dos personagens age, geralmente, de maneira inusitada, infringindo as estruturas de expectativas do senso comum, ao passo que o(s) outro(s) se surpreende(m) com a atitude inesperada, o que gera um impasse. Já o segundo caso corresponde à primeira camada, na qual ocorre o jogo interativo entre autor e leitor. Nessa camada, ao contrário, a atitude inesperada não gera conflito: ela é apenas peça do jogo e é a responsável pela produção do humor. O leitor tem consciência de que a atitude de um dos personagens irá de encontro às expectativas geralmente produzidas para o encadeamento daquela situação; o impasse, portanto, é esperado. Isso se deve ao fato de o contrato humorístico prever o rompimento de alguma das expectativas usualmente suscitadas para aquela situação representada. Ao se deparar com um texto que ele sabe ser uma HQ humorística, o leitor irá imediatamente à procura de alguma incongruência, expressa em pistas verbais ou não-verbais, que possa provocar o riso.

Se pensarmos nas relações cômica e espirituosa, poderemos constatar que, na segunda camada de uma HQ humorística, o leitor buscará uma relação cômica a partir da observação de um desvio negativo cometido por parte de algum ou alguns dos personagens representados, que parecerá, pelo menos aos olhos dos participantes da primeira camada – autor e leitor –, ridículo. Já na primeira camada, o leitor buscará estabelecer uma relação espirituosa com o autor, do qual se aproximará ao constatar um desvio positivo no modo como este último representa os conteúdos.

¹² LINS, Maria da Penha P. *A construção do humor em tiras de quadrinhos: uma análise de alinhamentos e enquadres em Mafalda*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro:PUC-Rio, 1997, p. 70.

3.2 Enquadres interativos e esquemas de conhecimento

Tannen e Wallat propõem uma definição dos termos esquema de conhecimento e enquadre interativo, associando o primeiro à situação comunicativa em andamento e o segundo às expectativas dos participantes. Para as autoras, a noção interativa de enquadre “refere-se à percepção de qual atividade está sendo encenada, de qual sentido os falantes dão ao que dizem”¹³. Já o termo esquema de conhecimento é usado para fazer referência “às expectativas dos participantes acerca de pessoas, objetos, eventos e cenários no mundo, fazendo distinção, portanto, entre o sentido desse termo e os alinhamentos que são negociados em uma interação específica”¹⁴. Esses esquemas se baseiam em um patrimônio social adquirido e são, portanto, determinados culturalmente.

No que se refere à HQ, a construção do humor deve-se ao rompimento, por parte dos personagens, das expectativas ativadas pelo enquadre, na medida em que o autor “os põe contrariando esquemas de conhecimento do alinhamento projetado, criando ruptura na interação”¹⁵. No caso das tiras de Mafalda,

[para criar a ruptura dentro da interação, Quino, de modo geral, mostra seus personagens em dois momentos dentro da interação: 1) comportando-se em sintonia com os esquemas de conhecimento do leitor ativados em relação ao evento em apresentação e 2) operando footing e realinhando-se, de modo a romper com os esquemas ativados pelo enquadre¹⁶.]

Podemos ilustrar essas afirmações com a HQ de CARABAL¹⁷, na qual o humor é o resultado da diferença de esquemas de pais e filhos quanto a estar apaixonado. A primeira vinheta da HQ mostra um dos personagens, aparentemente, o filho mais velho perguntando a dois outros personagens, provavelmente, seus pais, o motivo pelo qual eles estão se beijando. Na vi-

¹³ TANNEN, D. e WALLAT, C., op. cit., p. 74.

¹⁴ Idem, 189.

¹⁵ LINS, M. P. P. op., cit., p. 74.

¹⁶ Idem.

¹⁷ CARABAL. *Les gosses 2 : t'as rien compris*. Belgique : Humour Libre, 1997, p. 5.

nheta subsequente, a personagem da mãe responde dizendo que eles estão com vontade e que, além disso, é o dia da Saint-Valentin, data desconhecida pelo filho, o que exige da mãe explicações suplementares. Ao receber a explicação de que a Saint-Valentin é o dia daqueles que estão apaixonados, o filho se surpreende, mas o conhecimento do comportamento social esperado em situações como essa o levam a exclamar apenas: “Ah, vocês ainda estão apaixonados”, o que é confirmado pela personagem da mãe. Há, então, o aparecimento de um novo personagem, o filho caçula, ao qual o personagem do filho mais velho se dirige dizendo: “Eles estão apaixonados”. Como não faz parte dos esquemas do personagem do filho mais novo a possibilidade de que os pais possam estar apaixonados, ele não encontra referente para a frase de seu irmão, o que o leva a querer saber quais pessoas estão apaixonadas, ao que seu irmão responde dizendo que são seus pais. Ele, então, provavelmente por desconhecer as atitudes que são esperadas de pessoas em situações como essas, afirma: “Na idade deles, até parece”.

Não faz parte dos esquemas de conhecimento dos personagens infantis que pessoas casadas e com filhos possam estar apaixonadas ou, ao menos, que seus pais ainda o sejam. Essa diferença de esquemas faz com que o filho mais novo não acredite na afirmação de seu irmão, de que seus pais estão apaixonados, e se refira eles de maneira incrédula. Assim, na passagem da penúltima para a última vinheta, o filho mais novo se realinha, e muda o enquadre simples conversa para um enquadre de crítica aos pais. Note-se também que, se a afirmação de que seus pais estariam apaixonados causou estranhamento aos dois irmãos, apenas o mais novo se realinhou; esse realinhamento, mesmo que seja, de algum modo, ofensivo a seus pais, não pode ser recriminado, pois faz parte dos esquemas de conhecimento dos adultos de que as crianças não possuem informações suficientes sobre o mundo e sobre o comportamento que se espera delas nas interações com adultos para agirem de acordo com as regras interacionais socialmente estabelecidas. Cria-se aí um impasse que não pode ser resolvido e do qual decorre o humor da narrativa.

As narrativas em quadrinhos humorísticas podem também operar com outros tipos de incompatibilidade de esquemas de conhecimento e de enquadre. Na HQ de Hoviv¹⁸, por exemplo, o humor é produzido pela incompatibilidade de gerenciamento de dois enquadres que se superpõem. A cena repre-

¹⁸ RUNGE, A e SWORD, J. , op. cit., p. 25.

sentada nessa HQ se desenrola em um restaurante. O cliente que, na primeira vinheta, olha o cardápio, faz, na vinheta seguinte, seu pedido ao garçom: bife com fritas e uma jarra de vinho. Em seguida, o homem observa a chegada de um novo cliente ao restaurante; é uma mulher, que se senta à mesa ao lado. O homem observa a mulher e, na vinheta subsequente, a maneira como ele posiciona seu corpo e o seu olhar deixam claro para a mulher que ele está tentando paquerá-la. Na sétima vinheta, o garçom chega com o pedido do homem. Ele, no entanto, parece aborrecido e pergunta o que é aquilo. Na oitava e última vinheta o homem afirma ter pedido caviar e champanhe.

Nessa HQ, os dois enquadres em que o personagem masculino atua, a saber, “paquera com a mulher” e “refeição no restaurante”, se superpõem nas duas últimas vinhetas, quando ele, ao mesmo tempo em que faz uma reclamação sobre o conteúdo do seu pedido ao garçom, tenta impressionar a mulher. A cena representada aqui difere da analisada anteriormente, pois os dois enquadres se alternam ao longo da narrativa, mas se superpõem, atuando concomitantemente, na última vinheta. É quando o cliente profere um mesmo enunciado – “Eu pedi caviar e champanhe” – para se dirigir ao personagem do garçom e, ao mesmo tempo, indiretamente, impressionar o personagem feminino. Ao dizer que havia pedido caviar e champanhe ele mantém o enquadre “paquera”, mas rompe com as expectativas do garçom no enquadre “refeição no restaurante”.

O humor aqui parece estar relacionado à impossibilidade de se conciliar enquadres conflitantes e superpostos, que são o resultado de esquemas de conhecimento que podem ser questionados, ou seja, reside no fato de o próprio homem, por possuir um determinado esquema de conhecimento do que seja impressionar uma mulher, ter criado uma situação em que dois enquadres se superpõem, apesar de não poderem ser conciliáveis.

4. A HQ HUMORÍSTICA NA AULA DE LE

A discussão aqui levantada parece contribuir para a hipótese de que a HQ humorística se constitui como uma ferramenta cuja utilização se torna relevante na aula de LE, uma vez que o aluno, ao comunicar-se dispondo basicamente de conhecimentos lingüísticos, poderá, por não compartilhar dos mesmos esquemas de conhecimento que os outros participantes, não ser capaz de compreender a situação comunicativa e os enquadres que nela se operam.

Assim, ao utilizar a HQ humorística como suporte pedagógico o professor de LE poderá despertar a atenção dos alunos para o fato de os enquadres e esquemas da comunidade falante da LE não serem necessariamente os mesmos que os seus e tentar problematizar possibilidades de atuação em encontros com participantes dessa cultura estrangeira. Aumentarão, desse modo, as possibilidades de que o aluno consiga se comunicar em LE de maneira satisfatória em encontros que envolvam participantes com esquemas de conhecimento diferentes dos seus. Além disso, os aprendizes poderão, igualmente, compreender melhor como se dão as interações em suas próprias culturas. Desse modo, mesmo que os esquemas de conhecimento compartilhados pelos indivíduos da cultura alvo sejam bastante parecidos com os dos aprendizes, um trabalho em sala de aula que de algum modo leve em conta os aportes da sociolinguística interacional poderá contribuir na aquisição, por parte dos alunos, de conhecimentos acerca do modo como as pessoas interagem.

Ademais, o conteúdo lingüístico que, como assinalamos, é em geral supervalorizado em detrimento das características artísticas e culturais da HQ, não correrá o risco de ser negligenciado. Se as HQ são escritas em LE e se alunos e professores procuram igualmente se comunicar em LE, teremos, portanto, a utilização da LE em duas camadas diferentes. Na segunda camada, haverá uma amostragem do uso circunstanciado da língua pelos personagens representados na HQ. Na primeira camada, a LE será o veículo da comunicação entre professor e aprendizes. Desse modo, a necessidade de aquisição de conteúdos lingüísticos em LE será também atendida, posto que os alunos, para compreenderem a narrativa e para se expressarem a seu respeito, precisarão conhecer a LE em que se dá a comunicação nesses dois níveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos observar, as HQ humorísticas são representações de situações passíveis de ocorrer em nosso dia-a-dia e, por isso, podem ser utilizadas na reflexão sobre “os papéis desempenhados pelas pessoas na sociedade e sobre as relações entre as pessoas quando interagem e têm de exercer suas funções de acordo com o culturalmente estabelecido”¹⁹. Os resultados de uma

¹⁹ LINS, M. P. P. , op.cit., p. 104-105.

pesquisa realizada a partir da HQ humorística nos fornecem instrumentos para uma melhor compreensão da sociedade da qual emana a HQ e indicam caminhos para uma relação mais satisfatória com as pessoas dessa sociedade.

Nas HQ, são as interações o objeto da narrativa e, nas HQ humorísticas especificamente, é o reconhecimento de um desvio existente nessas interações em relação a um padrão socialmente estabelecido que produz o humor. Desse modo, sua abordagem em aula de LE contribuirá para uma melhor compreensão do gênero HQ humorística especificamente e do discurso humorístico de modo geral.

A utilização desse tipo de narrativa em aula de LE torna-se, portanto, relevante, pois o aluno, agregará à aprendizagem de conhecimentos lingüísticos em LE a aquisição de conhecimentos sobre os rituais interacionais da cultura estrangeira em questão. Deixamos ainda em aberto, no entanto, considerações sobre como, especificamente, abordar a HQ humorística na aula de LE, privilegiando tanto seus aspectos lingüísticos como seus aspectos culturais, sociais e interacionais.

HUMOUR ET INTERACTION DANS LA BD HUMORISTIQUE: UNE APPROCHE POUR LE TRAVAIL EN CLASSE DE LANGUE ÉTRANGÈRE

RÉSUMÉ: Ce travail a pour but d'étudier la BD humoristique à partir de l'observation de l'interaction de ses personnages et de l'association de la production de l'humour à leur inhabilité à gérer cette interaction. Comme ces BD se caractérisent par l'infraction à des règles interactionnelles culturellement construites, nous pourrions également contribuer aux études sur l'enseignement-apprentissage de LE en analysant les règles qui définissent les interactions quotidiennes.

MOTS-CLÈS : humour, interaction, BD humoristique

Recebido em 13/07/2008

Aprovado em 14/10/2008