

MARIANA RAMALHO PROCÓPIO

**O *ETHOS* DO HOMEM DO CAMPO NOS
QUADRINHOS DE CHICO BENTO**

Belo Horizonte
Faculdade de Letras da UFMG
2008

MARIANA RAMALHO PROCÓPIO

O *ETHOS* DO HOMEM DO CAMPO NOS QUADRINHOS DE CHICO BENTO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Lingüísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Lingüística do Texto e do Discurso.

Área de Concentração: Lingüística do Texto e do Discurso.

Linha de Pesquisa: Análise do Discurso.

Orientadora: Profa. Dra. Emília Mendes.

Belo Horizonte
Faculdade de Letras da UFMG
2008

p963e Procópio, Mariana Ramalho.
O *ethos* do homem do campo nos quadrinhos de Chico Bento
[manuscrito] / Mariana Ramalho Procópio. – 2008.
142 f., enc. : il. color., tab.

Orientadora: Emília Mendes.
Área de concentração: Lingüística do Texto e do Discurso.
Linha de pesquisa: Análise do Discurso.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas
Gerais, Faculdade de Letras.
Bibliografia: f. 117-120.
Anexos: f. 122-142.

1. Sousa, Maurício de – Personagens – Teses. 2. Chico Bento
(Personagem fictício) – Teses. 3. Análise do discurso narrativo –
Teses. 4. Narrativa (retórica) – Teses. 5. Historias em quadrinhos –
Teses. 6. Vida rural - Historias em quadrinhos – Teses. 7. Imaginário
– Teses. 8. Estratégia discursiva – Teses. I. Mendes, Emília.
li. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras.
lii. Título.

CDD : 418

Dedico este trabalho aos meus familiares e amigos que me incentivaram e compartilharam comigo esta trajetória. Mas é especialmente oferecido aos leitores, admiradores e estudiosos deste gênero tão instigante que são as histórias em quadrinhos.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Fernando e Elizabete, que me permitiram desde tenra idade o acesso e o gosto pelos livros, filmes, jogos e gibis. O que num primeiro momento se revelava como entretenimento iria me acompanhar por essa caminhada, agora, como objeto de estudo e trabalho. Obrigada por acreditarem e financiarem meus planos, projetos e sonhos!

Aos meus irmãos, Murilo, Fernanda e Carla, por compreenderem meus excessos e minhas limitações, por embarcarem em todas minhas empreitadas e por colorirem todos os dias de minha vida!

Ao Wesley, pelo apoio incondicional, pelo entusiasmo com o meu trabalho, por acreditar que eu seria capaz de vencer todos os obstáculos que a vida me apresentou. E por ter encontrado minhas revistinhas perdidas!

À minha família e amigos, que, mesmo sem compreender exatamente o que era a minha pesquisa, faziam questão de conhecer os “causos” do meu Chico Bento.

À tia Roberta, por ter me presenteado com uma coleção de gibis.

Aos professores de toda minha vida escolar, que em épocas diferentes, compartilharam comigo lições acadêmicas e de vida e que cultivaram em meu ser a paixão pelo estudo, pela educação e pelo ofício de professor.

À Viçosa, por ter me exigido e despertado para o estudo das questões do campo. Aos queridos amigos que lá conquistei e aos meus alunos da UFV pelas alegrias que me proporcionaram.

Aos amigos do PosLin, especialmente Renata e Adélia, e à amiga Rafaela, pela paciência de ouvirem, por inúmeras vezes, minhas angústias e elucubrações.

À professora Ida Lúcia Machado, pela simpatia, dedicação e indicações bibliográficas.

Às professoras Mônica Melo, Dyllia Lysardo-Dias e Helcira de Lima, que aceitaram participar da banca de avaliação de meu trabalho, apesar da data tão desfavorável.

Um agradecimento especial à minha orientadora, professora Emília Mendes, por me revelar um universo de possibilidades teóricas e pelos ensinamentos tão valiosos. Obrigada pelo carinho, dedicação e respeito comigo e com o meu trabalho.

Finalmente, à Capes, pelo apoio financeiro indispensável para a realização desta pesquisa.

RESUMO

Esta dissertação procura analisar a construção do *ethos* do homem do campo, a partir das histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. Por meio de uma análise do discurso das narrativas que tratassem do modo de vida do campo e da cidade, buscou-se identificar os imaginários sócio-discursivos que ancoravam os argumentos e que constituiriam discursivamente o *ethos* do personagem e, conseqüentemente, o *ethos* do homem do campo brasileiro. Os objetivos principais foram: (i) identificar os imaginários sócio-discursivos utilizados para a construção dos *ethé*; (ii) analisar as estratégias discursivas do sujeito enunciador para reforçar a imagem do homem do campo; e, por fim, (iii) identificar as características do modo de organização do discurso narrativo e descritivo como fatores que contribuem para a construção da imagem do homem do campo. O quadro teórico-metodológico utilizado foi constituído com base nas contribuições da Teoria Semiolingüística e nos estudos sobre os imaginários sócio-discursivos tratados por Patrick Charaudeau (1983, 1992, 2004). Além disso, adotou-se como referência os estudos sobre *ethos* de Ruth Amossy (2000, 2002, 2005). Por meio das análises, observou-se a construção de diversas imagens sobre o homem do campo, nos quadrinhos de Chico Bento. De maneira geral, podemos sintetizá-las como imagens de um homem ordeiro, trabalhador e responsável. Este homem fundamenta suas crenças nas doutrinas religiosas e na sua própria experiência, evidenciando assim uma forte presença de valores como a intuição e a sensibilidade, oposta à racionalidade apresentada pelos personagens urbanos. Campo e cidade são caracterizados como espaços sócio-culturais divergentes e antagônicos; o primeiro é paradisíaco, quase um novo éden, ao passo que o segundo é marcado pela tecnologia, pela modernização, mas também por um conseqüente comodismo. É possível dizer que tratamos de uma construção de imagem simulada, isto é, um *ethos* forjado, uma vez que os universos de referência e ancoragem são diferentes.

RÉSUMÉ

Ce mémoire vise à analyser la construction de l'*ethos* du paysan, à partir des bandes dessinées du personnage Chico Bento, de Maurício de Sousa. Par le moyen d'une analyse du discours des récits qui versent sur le mode de vie de la campagne et en ville, on a cherché à identifier les imaginaires socio-discursifs qui soutenaient les arguments et qui constituaient discursivement l'*ethos* du personnage, et, par conséquent, l'*ethos* du paysan brésilien. Les objectifs principaux étaient : (i) identifier les imaginaires socio-discursifs utilisés pour la construction des *ethé* (ii) analyser les stratégies discursives du sujet énonciateur pour renforcer l'image du paysan ; et, finalement, (iii) identifier les caractéristiques du mode de l'organisation du discours narratif et descriptif comme facteurs qui contribuent pour la construction du paysan. Le cadre théorique-méthodologique utilisé a été élaboré sur les contributions de la Théorie Sémiolinguistique et sur les études de la question des imaginaires socio-discursifs discutés par Patrick Charaudeau (1983, 1992, 2004). En outre, on a pris comme référence les études de l'*ethos* de Ruth Amossy (2000, 2002, 2005). Au moyen des analyses, on a observé la construction de diverses images du paysan, dans les bandes dessinées de Chico Bento. D'une manière générale, on peut les synthétiser comme des images d'un homme paisible, travailleur et sérieux. Le paysan fonde ses croyances dans des doctrines religieuses et dans son expérience personnelle, mettant en évidence ainsi une forte présence de valeurs comme l'intuition et la sensibilité, en opposition à la rationalité présentée par les personnages qui vivent en ville. La campagne et la ville sont caractérisées comme des espaces socio-culturels divergents et antagoniques ; le premier est paradisiaque, presque un nouveau eden, pendant que le deuxième est signalé par la technologie, par la modernisation, ainsi que par un commodément. Il est possible de dire qu'il s'agit d'une image simulée, cela veut dire, d'un *ethos* forgé, étant donné que les univers de référence et l'ancrage sont différents.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Diagrama da formação dos imaginários sócio-discursivos	29
FIGURA 2 – Representação esquemática do <i>ethos</i>	32
FIGURA 3 – Encenação do ato languageiro.....	38
FIGURA 4 – Diagrama dos papéis actanciais.....	42
FIGURA 5 – Constituição dos gêneros do discurso.....	46
FIGURA 6 – Diagrama da proposta de análise.....	61
FIGURA 7 – Encenação do ato languageiro nos quadrinhos de Chico Bento.....	68
FIGURA 8 – Chico Bento e a saudade do campo.....	72-73
FIGURA 9 – Chico Bento e a perfeição da natureza.....	75
FIGURA 10 – Chico Bento e a natureza como remédio.....	75
FIGURA 11 – Chico Bento e a admiração pelo pai.....	76
FIGURA 12 – Chico Bento e o trabalho na roça.....	76-77
FIGURA 13 – Nhô Bento e sr. Amilton.....	79
FIGURA 14 – Chico Bento e Rosinha.....	80
FIGURA 15 – Chico Bento e a natureza.....	80
FIGURA 16 – O cotidiano de Chico e Zeca.....	81
FIGURA 17 – Chico Bento, cidade e campo.....	82
FIGURA 18 – O trailer da família de Téo.....	85
FIGURA 19 – O campo.....	86
FIGURA 20 – Chico e Noninho no trabalho.....	87
FIGURA 21 – Chico Bento e o estudo.....	88
FIGURA 22 – Primórdios da humanidade.....	93
FIGURA 23 – A modernidade.....	94
FIGURA 24 – Chico e Noninho no trabalho 2.....	96
FIGURA 25 – Nhô Bento.....	97
FIGURA 26 – Os remédios da família de Zeca.....	98
FIGURA 27 – A casa de Téo.....	99
FIGURA 28 – Explicações de Nhô Bento.....	100
FIGURA 29 – Chico e família.....	101
FIGURA 30 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro.....	102
FIGURA 31 – Sr. Amilton trabalhando.....	102

FIGURA 32 – Chico Bento e a opinião dos outros.....	103
FIGURA 33 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro 2.....	104
FIGURA 34 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro 3.....	105
QUADRO 1 – Descrição do <i>corpus</i>	55

LISTA DE GRADES

Grade 1 – Ocorrências de papéis actanciais pelos principais personagens de cada história.....	56
Grade 2 – Distribuição de papéis pelos personagens mais recorrentes.....	57
Grade 3 – Localização espacial das histórias analisadas.....	57
Grade 4 – Localização temporal das histórias analisadas.....	57
Grade 5 – Procedimentos de nomeação.....	58
Grade 6 – Procedimentos de qualificação.....	58
Grade 7 – Ocorrência dos tipos de saber nas histórias.....	59
Grade 8A– Ocorrência dos tipos de saber por personagens.....	59
Grade 8B– Ocorrência dos tipos de saber na instância narrativa.....	59
Grade 9A – Imaginários sócio-discursivos nas histórias 1-5 e 7-11.....	60
Grade 9B – Imaginários sócio-discursivos na história 6.....	60
Grade 10 – Síntese das ocorrências de papéis actanciais pelos principais personagens de cada história.....	71
Grade 11 – Síntese da distribuição de papéis pelos personagens mais recorrentes.....	74
Grade 12 – Síntese da localização espacial das histórias analisadas.....	78
Grade 13 – Síntese da localização temporal das histórias analisadas.....	78
Grade 14 – Síntese dos procedimentos de nomeação.....	83
Grade 15 – Síntese dos procedimentos de qualificação.....	89
Grade 16 – Síntese ocorrência dos tipos de saber nas histórias.....	91
Grade 17a – Síntese ocorrência dos tipos de saber por personagens.....	92
Grade 17b – Síntese ocorrência dos tipos de saber na instância narrativa.....	93
Grade 18A – Síntese dos dados imaginários sócio-discursivos nas histórias 1-5 e 7-11.....	106
Grade 18B – Síntese dos dados imaginários sócio-discursivos na história 6.....	107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1 - PELOS CAMINHOS TEÓRICOS: CONSIDERAÇÕES SOBRE A TEORIA SEMIOLINGÜÍSTICA E OS ESTUDOS SOBRE <i>ETHOS</i>	21
1.1 Considerações iniciais.....	22
1.2 Representações sociais.....	22
1.3 Estereótipo.....	24
1.4 Imaginários sócio-discursivos.....	26
1.5 <i>Ethos</i>	30
1.5.1 <i>Ethos</i> forjado.....	35
1.6 Teoria Semiolingüística.....	37
1.6.1 Modo de organização narrativo.....	40
1.6.2 Modo de organização descritivo.....	43
1.7. A organização discursiva nos quadrinhos.....	45
1.8. Considerações finais.....	50
CAPÍTULO 2 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	52
2.1 Considerações iniciais.....	53
2.2 Descrição e coleta do corpus.....	54
2.3 Procedimentos e instrumentos de análise.....	55
2.4 Morfologia das histórias em quadrinhos.....	62
2.5 Considerações finais.....	64
CAPÍTULO 3 – AS IMAGENS DO RURAL E DO URBANO EM <i>CHICO BENTO</i>	65
3.1 Considerações iniciais.....	66
3.2 Nível Prévio.....	66
3.3 Nível Discursivo.....	67
3.3.1 Sujeitos da comunicação.....	67

3.3.2 Modo de organização narrativo.....	69
3.3.3 Modo de organização descritivo.....	78
3.3.4 Imaginários sócio-discursivos.....	90
3.4 Considerações finais.....	108
CONCLUSÃO.....	110
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	117
ANEXOS.....	121

INTRODUÇÃO

Já dizia Fellini, citado por Santos, (2002, p.09) que “não fui atraído apenas pelo humor dos quadrinhos, mas também pelo maravilhoso, pelo fantástico”. Da mesma forma que o cineasta italiano, posso dizer que não foi apenas o humor que me conquistou. As histórias em quadrinhos (HQ’s) estão presentes em minha vida desde os meus primeiros anos, nos processos de alfabetização e de estímulo à leitura. Elas ainda me acompanharam numa aprendizagem escolar mais significativa, como por exemplo, em narrativas que contavam episódios históricos como a Independência do Brasil e a Guerra do Paraguai.

Entretanto, minha relação com as HQ’s não parou por aí. De recurso didático em minha vida escolar elas se transformaram, para mim, em objeto de estudo, acompanhando-me em minhas pesquisas de iniciação científica, monografia de conclusão de curso e, agora, dissertação de mestrado.

Ao figurar como lazer, comércio, arte, literatura e mídia, a história em quadrinhos é um produto que consegue despertar o interesse de leitores seletivos, eventuais, fanáticos, enfim, de perfis variados. A temática de uma HQ também é bastante diversificada. A seus autores é permitido expressarem questões científicas, filosóficas e artísticas por meio de uma narrativa seqüencial, que articula estratos lingüístico e icônico. A relação das semioses envolvidas – verbal e não verbal – é riquíssima e complexa, pois os textos e desenhos desempenham conjuntamente um papel central na construção de sentido. De acordo com Pierre (1976, p.11), a história em quadrinhos:

Constitue un media privilégié où s’entrecroisent les idéologies, explicites ou implicites, les héritages et les références culturels, les impératifs économiques, les carcans législatifs, mais aussi les révoltes, les innovations, les refus ; le tout livré à la consommation des exégètes, des collectionneurs et des simples lecteurs, eux-mêmes différenciés par leur âge, leur appartenance socio-économique ou nationale, sans qu’il soit toujours possible de dégager des critères précis¹.

As origens dos quadrinhos nos remetem à pré-história, mais especificamente aos desenhos rupestres. Ao lado da comunicação gestual e oral, as imagens eram utilizadas para atender às necessidades de comunicação do homem primitivo e para a perpetuação de suas histórias e mitos. A partir do alfabeto fonético e da imprensa, as idéias da humanidade

¹ Constituem uma mídia privilegiada onde se cruzam as ideologias, explícitas ou implícitas, as heranças e as referências culturais, os imperativos econômicos, as restrições legislativas, mas também as revoltas, as inovações, as recusas; elas estão entregues aos consumidores exegéticos, colecionadores e aos simples leitores, eles mesmos diferenciados pela sua idade, sua condição sócio-econômica ou nacional, sem que continue possível de estabelecer os critérios precisos. (tradução nossa)

puderam ser mais facilmente disseminadas. É possível dizer que a indústria tipográfica alimentou duas necessidades humanas básicas: a de transmissão e fixação de idéias e acontecimentos (o caráter jornalístico) e a de entretenimento (o caráter ficcional). A representação gráfica por imagens teve papel destacado na estruturação das duas funções.

A partir do fim do século XVIII constituíram-se em várias regiões do mundo, circunstâncias políticas, sociais e econômicas favoráveis para o aparecimento do meio de comunicação hoje conhecido como histórias em quadrinhos. A Revolução Industrial, a consolidação da imprensa, o processo de urbanização e a alfabetização crescente serviram como molas propulsoras do desenvolvimento dos quadrinhos no cenário mundial.

Uma característica marcante das histórias em quadrinhos é funcionarem como instrumentos produtores e veiculadores das representações produzidas historicamente, por uma dada sociedade. Segundo Amossy e Herschberg-Pierrot (2005, p.37):

Les enfants et les adolescents prennent connaissance de certaines réalités à travers les séries télévisées, la B.D., mais aussi les livres scolaires. L'impact de ces représentations s'avère puissant dans le cas non seulement des groupes dont on n'a pas une connaissance effective, mais aussi de ceux qu'on côtoie quotidiennement ou auxquels on appartient².

Neste sentido, os quadrinhos, identificados como discursos de representação, permitem-nos encontrar um conjunto de signos representantes de valores, normas e senso comum de uma sociedade, manifestados no plano lingüístico e visual. Em seus discursos, a realidade é representada, modificada e naturalizada, de acordo com a visão de seus produtores e com o sistema de representações, normas e códigos vigentes no contexto de sua criação.

De acordo com Vergueiro (1998), a produção dos quadrinhos no Brasil refletiu e reflete ainda a predominância do quadrinho importado, que busca pasteurizar conteúdos, esconder individualidades locais e regionais, buscando atingir o máximo de pessoas possível. Apesar de se mostrarem como um instrumento de leitura prazerosa e espontânea, os quadrinhos costumam ser tratados com descrédito. Conforme Santos (2002, p.13), a história em quadrinhos no Brasil:

²“As crianças e os adolescentes tomam conhecimento de certas realidades através das séries televisivas, das histórias em quadrinhos, mas também dos livros escolares. O impacto dessas representações revela-se poderoso não somente no caso dos grupos que não têm um conhecimento efetivo delas, mas também para aqueles que estão diariamente lado a lado com elas ou aos quais elas pertencem”. (tradução nossa)

(...) não é considerada arte e tampouco tem o merecido tratamento pelo mercado (...). Para a maioria do público leitor, os quadrinhos são sinônimo de mera distração, um produto de consumo efêmero e descartável. Com exceção dos colecionadores e aficionados – que constituem um pequeno número de pessoas – não se dá valor aos ‘gibis’.

Conseqüentemente, percebemos na pesquisa empreendida que os estudos existentes no país sobre as HQ’s tendem a abordar a história desse meio de comunicação e analisar a influência dos quadrinhos norte-americanos nas produções nacionais. Poucos são os trabalhos que tratam de um processo de construção de identidade a partir da representação de uma história em quadrinhos.

Nem mesmo no âmbito acadêmico os quadrinhos costumam receber o merecido tratamento. Apesar de em 2005 a Faculdade Cásper Líbero (SP) ter oferecido o curso de *Pós-Graduação Quadrinhos Aplicados na Prática* e em 2006 a Universidade Estácio de Sá (RJ) ter criado o primeiro curso de graduação em *Produção de Cartoom, Charge e Histórias em Quadrinhos*, a empreitada não obteve sucesso. As turmas foram extintas e tais cursos não são mais oferecidos.

Atualmente, vemos que a temática está bem presente. O destaque dos mangás e a criação dos Festivais Internacionais de Quadrinhos (FIQ) fizeram com que não só o consumo aumentasse, mas que o estudo sobre o assunto ganhasse espaço entre alguns pesquisadores. Fernandes (2006) trata em sua dissertação³ da questão do mito nos quadrinhos de Chico Bento e Papa-Capim, sob a ótica da Semiologia Barthesiana. Outra linha de abordagem dos quadrinhos é a que utiliza as historinhas como instrumentos eficazes no contexto educacional, contribuindo para os chamados estudos de *educomunicação*. Destacam-se os trabalhos e o livro *História em Quadrinhos na Escola*⁴ de Flávio Calazans.

Em relação à Análise do Discurso (AD), nossa pesquisa não encontrou muitos trabalhos que explorassem o gênero discursivo quadrinhos. Podemos citar a tese de Machado (1988) como um dos trabalhos precursores. Apesar de não se tratar de um estudo explicitamente vinculado a uma linha de pesquisa de AD como a concebemos hoje, notamos que a pesquisadora investiga a ironia como estratégia argumentativa, dentre outros casos, nas histórias em quadrinhos. É por esta razão que consideramos seu trabalho como um divisor de águas no tratamento discursivo dos quadrinhos.

³ FERNANDES, C. A. *O mito em Chico Bento e Papa-Capim*. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica – RJ, Rio de Janeiro, 2006.

⁴ CALAZANS, Flávio. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

Outra referência sobre o estudo discursivo dos quadrinhos está no artigo de Lysardo-Dias (2000). A autora analisa o contrato de comunicação e os clichês existentes na relação entre leitores e histórias em quadrinhos. Citamos também os trabalhos de Procópio e Melo (2007a, 2007b) sobre a organização narrativa em histórias de Chico Bento e sobre as representações difundidas pelos quadrinhos de Papa-Capim.

Diante desse quadro, procuramos, então, desenvolver nosso trabalho dentro da perspectiva de adotar os quadrinhos como produtor, suporte e veículos de determinadas representações e imaginários sócio-discursivos. No momento em que decidimos empreender nossa pesquisa, visávamos observar como os quadrinhos seriam capazes de refletir uma representação de um determinado segmento social. Procuramos então estabelecer com quais histórias em quadrinhos trabalharíamos e que segmento social seria analisado.

No caso das HQ's brasileiras, as criações de Maurício de Sousa são as mais difundidas e comercializadas. É possível dizer que este sucesso pode ser atribuído, em grande parte, em função das representações sociais infantis que veiculam. As histórias dos personagens de Maurício de Sousa já foram traduzidas para diversos países sem haver uma modificação na caracterização dos personagens.

Apesar de ter criado em seus personagens a representação de vários tipos infantis com características universais, o autor não negligencia a realidade de seu país. Alguns de seus personagens como Chico Bento e Papa-Capim foram criados a partir de referências nacionais. As histórias em quadrinhos de Chico Bento, por exemplo, transmitem simbolicamente o universo brasileiro ligado à agricultura e aos valores do campo. Por mais idílico que possa parecer o mundo retratado pelo personagem, é necessário destacar que sua ficcionalidade traz efeitos de real, alguns deles de cunho autobiográfico⁵.

Devido a sua grande difusão⁶, escolhemos então trabalhar com os quadrinhos de Maurício de Sousa. E a escolha do personagem Chico Bento deveu-se ao fato de ele ser um dos personagens de Maurício que trariam características nacionais mais específicas, além de

⁵ De acordo com o site da Turma da Mônica, o personagem Chico Bento foi inspirado em um tio-avô de Maurício, que vivia no interior de São Paulo. Disponível em: www.monica.com.br Acesso em 06/06/07.

⁶ Em sua primeira edição, em 1970, a Revista da Mônica foi lançada com tiragem de 200 mil exemplares. A Revista *Turma da Mônica Jovem #1*, lançada em setembro deste ano pela MSP, teria uma tiragem inicial de 80 mil exemplares. Após uma pesquisa de mercado, este número foi dobrado. No final, a tiragem oficial foi de 230 mil exemplares. Esse número é bastante significativo, pois uma tiragem de 230 mil exemplares é atingida por grandes jornais ou importantes revistas semanais brasileiras. De acordo com a *Panini*, editora que publica os gibis de Maurício, o crescimento dos títulos de Maurício de Sousa nas bancas foi de 30% no último ano. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-08-01_2008-08-31.html Acesso em: 01/11/08.

representar um segmento social brasileiro de maneira bem marcada, no caso, o homem do campo.

Partimos, então, para a escolha do arcabouço teórico. Por meio de um estudo exploratório, percebemos estar evidenciada no *corpus* a questão do *ethos*. Conforme propõe Charaudeau e Maingueneau (2004, p.220), *ethos* é “a imagem de si que o sujeito locutor constrói em seu discurso para exercer uma influência sobre seu alocutário”. A construção dessa imagem foi identificada a partir de estratégias discursivas verbais e icônicas.

Decidimos por explorar os conceitos de representações sociais, estereótipos e imaginários, para posteriormente identificarmos qual destes conceitos estava evidenciado no *corpus* e que, conseqüentemente, auxiliaria na construção ethótica. Foi possível perceber que representações sociais, segundo Charaudeau e Maingueneau (2004) seriam os valores e modelos mentais socialmente difundidos e circulados por meio dos discursos sociais. O conceito está diretamente relacionado às contribuições da sociologia e da psicologia social. Já a noção de estereótipo deve ser entendida como uma representação coletiva mais fixa, ou seja, pontual, cristalizada.

Percebemos que nosso *corpus*, entretanto, não demonstrava exclusivamente as características de apenas um dos conceitos. Foi quando identificamos o conceito de imaginários sócio-discursivos que, segundo Charaudeau (2007) seria o resultado do processo de simbolização representativa da realidade. Neste processo, estariam incluídos procedimentos de ordem afetiva, racional e social que se estabelecem na memória discursiva. Assim sendo, podemos pensar que se trata de um mecanismo de construção de valores sociais que irão justificar as ações e discursos.

Podemos dizer, então, que a proposta desta dissertação é tratar do estudo dos recursos utilizados na construção do *ethos* do homem do campo, a partir dos imaginários sócio-discursivos utilizados como ancoragem discursiva nas histórias em quadrinhos de Chico Bento, de Maurício de Sousa. Acreditamos que a partir da identificação dos imaginários que sustentavam os argumentos nas histórias, encontraríamos a imagem que a Maurício de Sousa Produções (MSP) atribuía ao homem do campo brasileiro.

A hipótese a ser comprovada nesta dissertação é que a relação entre campo X cidade apresentada nas narrativas seria construída a partir de pares conceituais opostos como tranquilidade VS confusão, razão VS intuição, trabalho VS preguiça. Acreditávamos que os conceitos que estivessem relacionados ao campo, tenderiam a apresentar uma valoração positiva. Estes conceitos e valores iriam ancorar as imagens do campo, ou seja, o discurso difundido pelos quadrinhos de Chico Bento apresentaria *ethé* diferenciadas sobre o homem do

campo brasileiro. A projeção de uma determinada imagem estaria aliada aos principais imaginários sócio-discursivos defendidos por cada história.

Nosso *corpus* foi constituído por onze histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento, que apresentavam como temática a representação do trabalho e do modo de vida do homem do campo, bem como a comparação do cotidiano rural com o modo de vida da cidade. A escolha desse critério se deu pelo fato de acreditarmos que tal temática daria subsídios a observação dos imaginários sócio-discursivos utilizados para ancorar a representação do homem do campo e, conseqüentemente, a identificação dos *ethé*. Procuramos adotar também um recorte temporal. Todas as histórias foram publicadas em revistas veiculadas entre os anos de 1995 e 2004. Ao estabelecer este recorte, procuramos relacionar o contexto sócio-cultural da época com os imaginários encontrados nos quadrinhos.

Ao delimitarmos o *corpus*, adotamos como traço distintivo a caracterização do rural e do urbano, não restringindo esses conceitos apenas a espaços geográficos, mas entendendo-os também como espaços sócio-culturais. A partir desta abordagem foi possível perceber a influência de tais espaços na caracterização dos principais personagens.

Em relação aos nossos objetivos, especificamente buscamos:

- a) Identificar os imaginários sócio-discursivos utilizados para a construção dos *ethé*;
- b) Analisar as estratégias discursivas do sujeito enunciador e do sujeito comunicante para projetar as imagens do homem do campo;
- c) Identificar as características do modo de organização do discurso narrativo e descritivo como fatores que contribuem para a construção da imagem do homem do campo.

Um fator que merece ser destacado diz respeito à construção dos *ethé* de Chico Bento. Uma vez que a Maurício de Sousa Produções pertence ao espaço sócio-cultural e discursivo urbano, ao criar o personagem Chico Bento e ao projetar nele valores que ela julga relacionados ao universo rural, a empresa instauraria uma imagem coletiva do homem do campo de maneira simulada, forjada e baseada em imaginários sócio-discursivos idealizados. Esta questão voltará a ser melhor desenvolvida no decorrer de nossa pesquisa

O quadro teórico-metodológico utilizado na presente pesquisa foi constituído com base nas contribuições da Teoria Semiolingüística de Patrick Charaudeau (1983, 1992, 2004). Além disso, adotamos como referência os estudos sobre *ethos* de Ruth Amossy (2000, 2002,

2005). A adoção deste arcabouço teórico deveu-se ao fato dele apresentar conceitos e metodologias operacionalizáveis para atingirmos nossos objetivos.

Procuramos apresentar nessa introdução os principais pontos de nosso trabalho. Estabelecemos as nossas motivações e justificativas para o desenvolvimento da pesquisa, bem como apresentamos um breve panorama sobre os estudos discursivos dos quadrinhos. Buscamos também especificar nossos suportes teóricos e metodológicos para a realização de nossas análises.

Nos capítulos seguintes, desenvolveremos os pontos por nós apresentados. O capítulo 1 – *Pelos caminhos teóricos: considerações sobre a teoria Semiolingüística e os estudos sobre Ethos* – versará sobre as referências teóricas utilizadas como norte em nossa pesquisa. Pontuaremos as noções de representações sociais, estereótipos e imaginários sócio-discursivos e justificaremos nossas escolhas. Discorreremos sobre a teoria Semiolingüística, notadamente no que tange aos modos de organização do discurso narrativo e descritivo. Apresentaremos, ainda, as contribuições acerca do *ethos*, entendendo-o como a projeção de uma imagem de si, por meio de elementos prévios e discursivos.

No segundo capítulo, *Procedimentos Metodológicos*, descreveremos como nossa pesquisa foi feita, isto é, apresentaremos os critérios de escolha do *corpus* e nossas categorias de análise. Realçaremos neste capítulo a organização de nossos dados por meio de grades de análise. Tal instrumento tornou possível uma melhor operacionalização de nossos dados.

O capítulo 3 – *As imagens do rural e do urbano em Chico Bento* – revela nossas análises. Por meio da investigação dos papéis actanciais, dos procedimentos de localização espacial/temporal da história e dos procedimentos de nomeação, localização-situação e qualificação, identificaremos dados importantes e responsáveis na construção das *ethé*. Ainda neste capítulo, observaremos os principais imaginários sócio-discursivos defendidos pelos quadrinhos de Chico Bento.

Por fim, apresentaremos nossa *Conclusão* que sintetiza os principais *ethé* identificados nas análises e salientaremos os pontos marcantes desta construção *ethótica*. Como possibilidades futuras de pesquisa, ressaltaremos a possibilidade de investigação da imagem de Chico Bento com um recorte temporal maior, visando a observar possíveis alterações.

CAPÍTULO 1

PELOS CAMINHOS TEÓRICOS: CONSIDERAÇÕES SOBRE A TEORIA SEMIOLINGÜÍSTICA E OS ESTUDOS SOBRE *ETHOS*

1.1 Considerações iniciais

Neste capítulo, apresentaremos o arcabouço teórico utilizado para a realização da presente dissertação. Em um primeiro momento, pontuaremos as diferenças entre os conceitos de representações sociais, estereótipos e imaginários e as razões que nos nortearam para a escolha de nossa abordagem. Em seguida, traçaremos as contribuições referentes ao estudo do *ethos*, principalmente pelo viés de Ruth Amossy (2000, 2002, 2005). Em um terceiro momento, apresentaremos a Teoria Semiolingüística de Patrick Charaudeau (1983, 1992, 2004), notadamente no que tange aos aspectos por nós utilizados na presente dissertação. Enfatizaremos os modos de organização discursivos narrativo e descritivo. Por fim, apresentaremos a organização discursiva das histórias em quadrinhos, também com base nos estudos de Charaudeau (2004).

1.2 Representações Sociais

Moscovici desenvolveu na França, na década de 60, a Teoria das Representações Sociais (RS), na qual as representações funcionam como instrumentos de uma Psicologia Social do conhecimento. Esta vertente da psicologia está interessada nos processos através dos quais o conhecimento é construído e transformado no mundo social, por meio da interação e da comunicação.

A proposta de Moscovici (2003) considera que o fenômeno das representações sociais está ligado aos processos sociais implicados nas diferenças encontradas na sociedade. Por meio das RS, é possível encontrar as clivagens valorativas e significativas que definem as categorias de percepção, análise, definição e caracterização do social.

Por serem sociais, as representações são também dinâmicas e móveis. De acordo com Moscovici (2003), o objetivo maior das representações sociais é familiarizar o não-familiar. O não-familiar está situado dentro do Universo Reificado, que são as teorizações abstratas e as ciências, ou seja, um mundo restrito. Para ser familiarizado, aquilo que é diferente deve ser trazido para o Universo Consensual, caracterizado como o senso comum, que é largamente difundido e acessado.

A construção da subjetividade e de todos os elementos do psiquismo humano, para a Psicologia Social, é encarada sob uma perspectiva social e histórica, isto é, a partir das relações sociais. Dentre as categorias de análise, a mais interessante para o entendimento das representações sociais, nesse estudo, é a linguagem. Ela é um instrumento produzido

historicamente, essencial na construção da consciência e de um mundo interno, psicológico. Permite a representação não só da realidade imediata, mas das mediações que ocorrem na relação do homem com essa realidade, ou seja, ela apreende e materializa o mundo de significações construído no processo social e histórico.

É principalmente através de símbolos, sejam eles icônicos ou languageiros, artísticos ou científicos, que a sociedade exprime suas representações sociais e, portanto, seus costumes, suas instituições, suas regras e suas relações. Estes símbolos são transmitidos como teorias sobre o senso comum e saberes populares, elaboradas e partilhadas socialmente, com a finalidade de construir, interpretar e divulgar o real. As representações sociais são consideradas como uma forma de construção social da realidade cuja mediação atravessa e constitui as práticas por meio das quais se expressam.

Para o estudo e a análise das representações sociais, Arruda (2002, p.140) salienta a necessidade de se trabalhar com outras metodologias:

O estudo complementa-se com a busca do princípio que estrutura esse campo como um sistema, seus organizadores socioculturais, atitudes, modelos normativos ou esquemas cognitivos. A coleta de material para este tipo de enfoque geralmente é feita com metodologias múltiplas, que podem ser entrevistas, questionários, observações, pesquisa documental e tratamento de textos escritos ou imagéticos. Sua abrangência tenta capturar os diversos momentos e movimentos da elaboração da representação, embora dificilmente se possa abarcar todos eles em uma única pesquisa.

O estudo das RS busca conhecer e compreender a maneira como os indivíduos constroem um conjunto de saberes, que expressam a identidade deste ou de outro ordenamento social, as representações que eles formam sobre uma diversidade de objetos, e principalmente, o conjunto dos códigos culturais que definem, historicamente, as regras de uma comunidade.

Charaudeau (2007) ressalta que as representações sociais são mais genéricas e se propõe a justificar as práticas sociais. As representações sociais estão relacionadas com um modo particular de compreender e de se comunicar. Através delas, os sujeitos sociais constroem seu conhecimento acerca da realidade e são construídos por essa relação. De acordo com Charaudeau e Maingueneau (2004, p. 433), as representações sociais se apresentam:

[...] em discursos sociais que testemunham, alguns, sobre o saber de conhecimento sobre o mundo, outros, sobre um saber de crenças que encerram sistemas de valores dos quais os indivíduos se dotam para julgar essa realidade. Esses discursos sociais se configuram ora de maneira explícita, “objetivando-se” em signos emblemáticos (bandeiras, pinturas, ícones, palavras ou expressões), ora de maneira implícita, por alusão (como no discurso publicitário).

Podemos dizer, ainda, conforme propõe Charaudeau (2007) que as representações sociais são um mecanismo de construção do conhecimento da “realidade social”. Neste sentido, podemos dizer que ao investigarmos um determinado discurso poderemos encontrar tais representações, seja como signos objetivados, seja como implícitos e pressupostos. Quando essa objetivação estiver cristalizada de maneira pontual, encontraremos os estereótipos.

1.3 Estereótipos

Os estereótipos são representações socialmente partilhadas fundamentais para toda ação comunicativa. A construção e utilização de estereótipos é um processo “natural” e necessário ao convívio social. No entanto, o conceito esteve freqüentemente relacionado à idéia de falta de originalidade e demais conotações pejorativas.

Inicialmente, o termo estereótipo era empregado no campo da tipografia, para designar a placa metálica utilizada na prensa tipográfica destinada a impressão de imagens e textos. A partir da década de 20, Walter Lippmann retoma o conceito no universo das ciências sociais. Segundo Lippmann (1922, *apud* Amossy; Herschberg-Pierrot 2005) o estereótipo seria uma espécie de esquema cognitivo por meio do qual a realidade é apreendida pelos indivíduos.

A partir do estudo do estereótipo pela psicologia social, o termo se desfaz de uma abordagem mais “intraindividual” para aderir a uma perspectiva pautada pelos processos de interação e comunicação. De acordo com Lysardo-Dias (2006, p.26), o estereótipo no âmbito da psicologia social “é associado às representações sociais, pois se trata da imagem que os membros do grupo fazem de si próprios e dos outros membros”.

Os estereótipos são, portanto, representações sociais mais pontuais, mais cristalizadas na sociedade, ao passo que as representações sociais são mais dinâmicas. Os estereótipos constituem um modo de conhecimento da realidade e de identidade social. Possibilitam vida em comunidade por fornecerem aos indivíduos uma visão comum, um “acervo” cultural

compartilhado que lhes assegura uma intercompreensão. Sobre a criação dos estereótipos, a estereotipagem, Amossy propõe (2005, p.125):

é a operação que consiste em pensar o real por meio de uma representação cultural preexistente, um esquema coletivo cristalizado. Assim, a comunidade avalia e percebe o indivíduo segundo um modelo pré-construído da categoria por ela difundida e no interior da qual ela o classifica. Se se tratar de uma personalidade conhecida, ele será percebido por meio da imagem pública forjada pelas mídias.

Enquanto ferramenta das produções discursivas, o uso do estereótipo representa uma estratégia ancorada na (re)utilização de modelos e representações socialmente construídos e legitimados, que proporciona o acesso ao sentido de uma produção discursiva e permite que ela seja significativa. O estudo de estereótipos numa abordagem discursiva deve considerar que efeitos de sentido são produzidos a partir do emprego de saberes coletivamente partilhados. Além de garantirem uma certa familiaridade ao interlocutor, o estereótipo possibilita encontrar o direcionamento do sentido visado pelo enunciador, principalmente por serem mais cristalizados do que as representações sociais.

Amossy e Herschberg-Pierrot (2005) mencionam que uma análise das histórias em quadrinhos pode revelar a presença de diversos estereótipos. As narrativas se desenvolvem em função de determinados personagens que já estão previamente caracterizados por representações sociais compartilhadas pelo menos no que diz respeito ao universo de leitores de uma determinada HQ.

Ao ler a história, o leitor já espera reconhecer o personagem, bem como o universo cultural e simbólico ao qual ele está relacionado. As escolhas lexicais, temáticas e icônicas do sujeito enunciador nos possibilitam identificar quais os estereótipos foram mobilizados para a construção dos personagens e de seu ambiente cultural.

No entanto, Charaudeau (2007) ressalta que o conceito de estereótipos abarca sentidos diferenciados e que, ao utilizá-lo, podemos resgatar significações pejorativas. Ainda a respeito dos estereótipos, nem sempre é fácil estabelecer seus limites em relação às representações, isto é, o momento em que uma representação se cristaliza e se transforma em estereótipo.

No caso dessa pesquisa, foi possível perceber que nosso *corpus* necessitava a utilização de um conceito que abarcasse as duas noções, tanto de representações sociais quanto de estereótipos. Por isso, optamos por adotar o conceito de imaginários, uma vez que ele seria mais operacionalizável em nossas análises. Os imaginários mobilizados pelas HQ's serviram como dado fundamental na análise do *ethos* do homem do campo.

1.4 Imaginários Sócio-Discursivos

A noção de imaginários sócio-discursivos está presente nos estudos da Teoria Semiolingüística. De acordo com Charaudeau (2006, p.117) “o sujeito falante não tem outra realidade além da permitida pelas representações que circulam em dado grupo social e que são configuradas como imaginários sócio-discursivos”. Neste sentido, podemos dizer que um dos mecanismos pelos quais os imaginários são engendrados, é pelas representações sociais.

São esses imaginários que, partilhados pela sociedade, dão significado ao mundo. Identificados como construções coletivas, os imaginários sócio-discursivos podem então ser definidos por Charaudeau (2007, p. 53) como:

[...] un mode d’appréhension du monde qui naît dans la mécanique des représentations sociales, laquelle, on l’a dit, construit de la signification sur les objets du monde, les phénomènes qui s’y produisent, les êtres humains et leurs comportements, transformant la réalité en réel signifiant⁷.

A construção dos imaginários relaciona elementos afetivos e racionais nessa simbolização do mundo e das relações que fazem parte deste mundo. São criados e veiculados pelos discursos circulantes na sociedade com uma dupla função: criação dos valores que serão difundidos na sociedade e justificativa das ações de indivíduos e grupos sociais.

De acordo com Charaudeau (2007), a construção dos imaginários sócio-discursivos está ancorada em dois tipos de saberes: (i) os saberes de conhecimento que tendem a estabelecer uma verdade acerca dos fenômenos do mundo que independe da subjetividade do sujeito; e (ii) os saberes de crença que pertencem a um modo de explicação do mundo, proveniente de julgamentos, apreciações e valorizações dos sujeitos.

Sobre os tipos de saberes, algumas considerações devem ser apresentadas. Podemos dizer que a principal diferença entre os saberes de conhecimento e os saberes de crença está no tipo de relação estabelecida entre sujeito e mundo. No caso dos saberes de conhecimento, o mundo se sobrepõe ao homem. É a partir da verificação, provada (no caso dos saberes científicos) ou experimentada (no caso dos saberes de experiência) que um determinado argumento se legitima e se fundamenta.

⁷ [...] um modo de apreensão do mundo que nasce na mecânica das representações sociais, que, como o dissemos, constrói a significação dos objetos do mundo, os fenômenos que são aí produzidos, os seres humanos e seus comportamentos, transformando a realidade em real significante. (tradução nossa)

No âmbito dos saberes de crença, a relação homem/mundo é diferenciada: é o homem que se sobrepõe ao mundo, isto é, o julgamento subjetivo sobre os fatos do mundo é que se configura com um saber. Por serem subjetivos, estes julgamentos não podem ser verificados. No entanto, as pessoas que utilizam estes tipos de saberes o fazem por adesão – saberes de revelação – ou por apropriação – saberes de opinião.

Os saberes de conhecimento podem ser divididos em:

a) Saber Científico

As explicações são construídas sobre o mundo por meio de procedimentos como a experimentação, a observação e o cálculo. A principal característica deste saber é que ele pode ser provado, isto é, qualquer pessoa que utilizar os mesmos procedimentos e que tiver competência para fazê-lo, poderá obter os mesmos resultados. A maneira mais conhecida de apresentação deste saber são as teorias.

b) Saber de Experiência

A construção das explicações parte do conhecimento de mundo, mas não há nenhuma garantia de comprovação. O conhecimento é engendrado a partir da experiência socialmente partilhada e, portanto, não são sistematizados em teorias. Configuram-se como um discurso de causalidade natural.

No que tange aos saberes de crença não há a possibilidade de verificação. Eles podem ser subdivididos em:

I. Saberes de Revelação

As explicações são fundamentadas em uma verdade exterior ao sujeito, mas que não pode ser verificada. O sujeito aceitará essa verdade, independente de haver possíveis contradições aos saberes de conhecimento. Este tipo de saber é exemplificado pelas doutrinas e ideologias.

II. Saberes de Opinião

Os argumentos partem do julgamento e opinião de um determinado sujeito. São construídos por motivações diferenciadas: necessidade, probabilidade, verossimilhança, confronto entre razão e emoção, etc. É interessante notar que este saber é, ao mesmo tempo, pessoal (pois é o julgamento de um ser específico) e social (este ser faz uso dos saberes circulantes na sociedade para construir seu julgamento). Os saberes de crença de opinião podem ser divididos em:

i) *Opinião Comum* – trata-se de um julgamento generalizado e que é partilhado socialmente. O sujeito faz uso de argumentos disponíveis na *doxa*. São exemplificados pelos provérbios e pelos enunciados de valor geral.

ii) *Opinião Relativa* – julgamento que diz respeito a um sujeito individual ou a um grupo específico. O sujeito demonstra o seu posicionamento, o seu juízo de valor sobre determinada pessoa ou situação. O saber de crença de opinião relativa geralmente está inserido em um espaço de discussão, no qual o sujeito precisa se posicionar favorável ou não um diante de um determinado assunto.

iii) *Opinião Coletiva* – opinião de um determinado grupo em relação a outro grupo, visando a atribuição de um valor identitário a esse grupo. Este julgamento busca categorizar, definir e essencializar o grupo em questão.

É possível notar que os imaginários sócio-discursivos são construídos pelos diversos tipos de saber encontrados na sociedade. Estes tipos de saber fundamentam os discursos circulantes e servem como argumentos para a criação dos imaginários. A organização dos diferentes tipos de saber pode ser compreendida pelo diagrama abaixo (FIG.1), adaptado do modelo proposto por Charaudeau (2007):

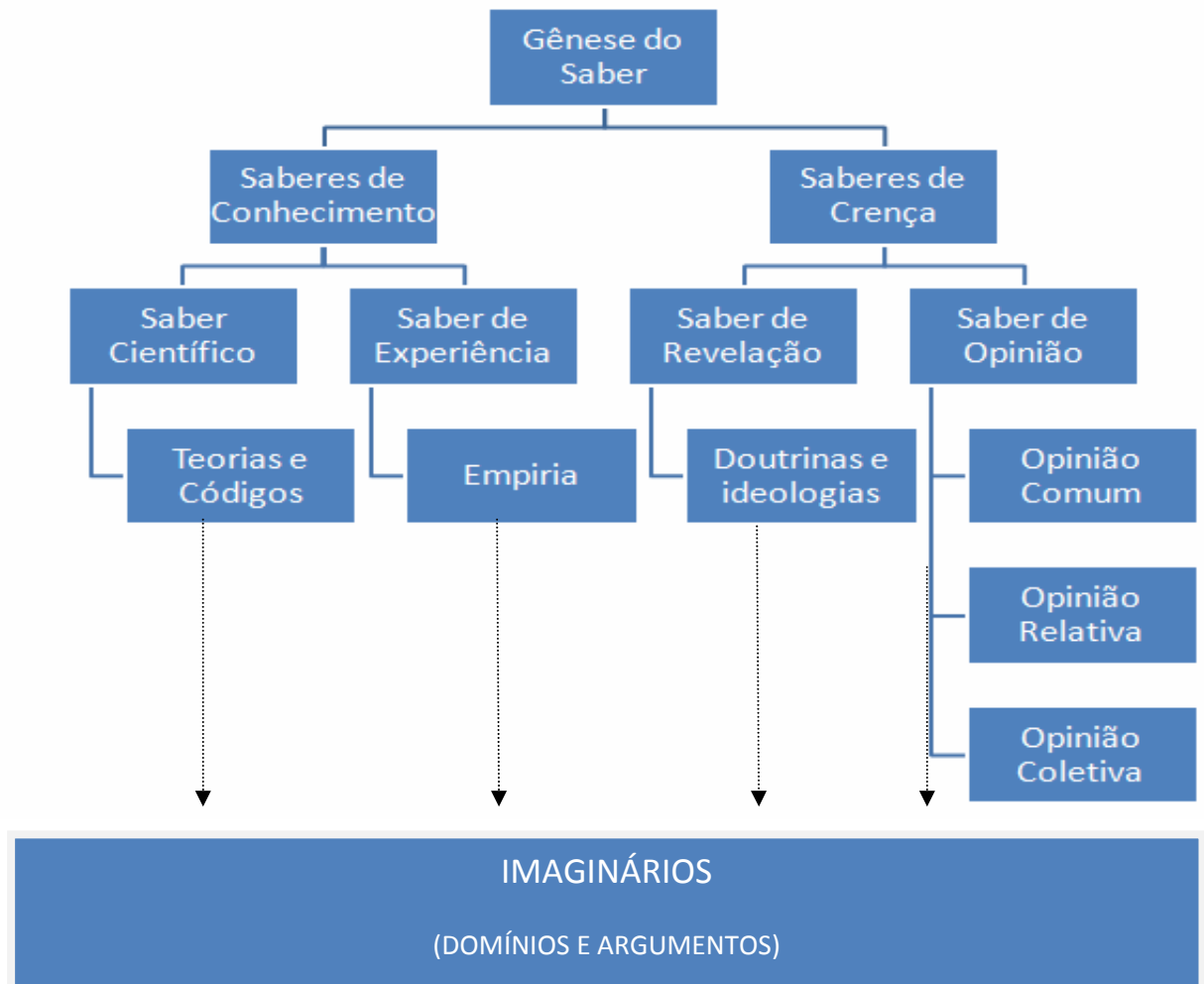


FIGURA 1 – Diagrama da formação dos imaginários sócio-discursivos

É necessário ainda ressaltar a diferença entre os imaginários e os estereótipos. Os estereótipos tendem a depender do julgamento de um sujeito e buscam cristalizar uma determinada idéia. Já os imaginários não são rígidos e não têm o objetivo de estabelecer verdades, conforme propõe Charaudeau (2007, p.59-60):

L’imaginaire n’est vrai ni faux. Il est une proposition de vision du monde qui s’appuie sur des savoirs qui construisent des systèmes de pensée, lesquels peuvent s’exclure ou se superposer les uns les autres. Cela permet à l’analyste de ne pas avoir à dénoncer tel ou tel imaginaire comme faux. Ce n’est pas son rôle. Son rôle consiste à avoir comment apparaissent les imaginaires, dans quelle situation communicationnelle ils s’inscrivent et de quelle vision du monde ils témoignent.⁸

⁸ O imaginário não é nem verdadeiro nem falso. É uma proposta de visão do mundo que se apóia sobre saberes que constroem sistemas de pensamento, os quais podem excluir-se ou sobrepor-se uns aos outros. Isto permite ao

Aproveitamos a oportunidade para justificarmos o porquê de não trabalharmos com a noção de estereótipo. Em sua explanação, Charaudeau (2007) afirma que é melhor trabalharmos com imaginários sócio-discursivos do que com estereótipos, pois estes últimos, por serem mais pontuais e estáveis, costumam estar carregados de valorização, ora positiva, ora negativa. A identificação de um determinado tipo de estereótipo em um discurso, por exemplo, irá trazer para aquele discurso toda a carga valorativa que o determinado estereótipo carrega consigo.

Os imaginários sócio-discursivos, por sua vez, não possuem uma valoração no sentido de certo/ errado, bom/mau. Com isso eles não restringem o discurso analisado ao sentido e ao valor do estereótipo. O imaginário não está preocupado em fixar uma idéia verdadeira ou falsa, certa ou errada. Os imaginários visam a demonstrar as visões de mundo relativas a um determinado assunto e em uma situação comunicativa específica.

Por partilharmos da mesma visão proposta por Charaudeau (*op. cit.*), acreditamos ser mais vantajoso trabalharmos com a noção de imaginários sócio-discursivos do que com a concepção de estereótipos. Não pretendemos aqui identificar modelos estáveis e cristalizados sobre o homem do campo e nem dizer quais modelos são verdadeiros ou falsos. Nosso objetivo é identificar quais são as visões de mundo relacionadas ao universo econômico, simbólico e social do homem do campo, em quais argumentos estas construções sociais são fundamentadas e de que maneira elas auxiliam na elaboração do *ethos*.

1.5 *Ethos*

Apresentaremos as noções de *ethos* a partir da retórica aristotélica e dos trabalhos de Ruth Amossy (2000, 2002, 2005). Trata-se de relacionar a construção das imagens de si no discurso às circunstâncias e especificidades da enunciação.

Ao falar de enunciação, Fuchs (1985) a considera como herdeira de questionamentos antigos tradicionalmente pertencentes à retórica, gramática e lógica. Trataremos aqui apenas do primeiro ancestral, por este estar diretamente relacionado à construção do *ethos*.

Para falarmos de *ethos*, então, é necessário retrocedermos à Retórica de Aristóteles. Segundo o filósofo, a retórica se caracteriza como técnica de produção discursiva que visa a garantir a persuasão. Tem como principais elementos a noção de *pisteis* (provas), *lexis*

analista não ter que denunciar este ou aquele imaginário como falso. Este não é o seu papel. O seu papel consiste em ver como aparecem os imaginários, em qual situação comunicativa se inscrevem e qual visão do mundo eles testemunham. (tradução nossa)

(elocução) e *taxis* (disposição). Isto quer dizer que para construir um discurso persuasivo, seria necessário escolher os elementos discursivos em função da estratégia argumentativa adotada e encadeá-los de modo a alcançar seus objetivos. Segundo Fuchs (1985, p.112) “este breve lembrete mostra o quanto a perspectiva enunciativa estava presente na retórica aristotélica. De fato, esta retórica se sustenta, enquanto princípio, na consideração daquilo que chamamos hoje a situação de enunciação”.

Para Menezes⁹ (2007), Aristóteles salienta que todo aquele que quer persuadir o outro, deve apresentar seu discurso organizado de maneira racional, a partir de formas de raciocínio específicas. O filósofo diferencia o raciocínio silogístico, onde todos os argumentos que levam a uma conclusão são apresentados, do raciocínio entimemático, que tem a forma de silogismo, mas suas premissas pertencem ao domínio do razoável e não da verdade.

As formas de raciocínio irão permear os meios que podem levar à persuasão. Aristóteles propõe três meios de persuasão ou provas do discurso: o *ethos* (caráter do orador), o *pathos* (disposições criadas no auditório) e o *logos* (discurso em si ou a razão persuasiva que ele representa). A preponderância de uma determinada prova em relação a outra vai depender do gênero, da finalidade e do contexto sócio-histórico no qual o discurso está inserido.

O enunciador, ainda de acordo com o pensamento aristotélico, quando enuncia algo, e, conseqüentemente, apresenta uma imagem de si, o *ethos*, para persuadir seu auditório, pode empregar a *phrônesis* (prudência, sabedoria, razão prática), a *areté* (virtude, sinceridade, caráter) e a *eunóia* (benevolência, solidariedade, disposição ativa). Estes conceitos podem ser melhor compreendidos pelo esquema por nós elaborado e apresentado abaixo (FIG.2):

⁹ Notas tomadas no curso *A Argumentação em Diferentes Discursos: do Factual ao Ficcional*, ministrado pelo professor William Menezes no PosLin da FALE/UFMG, no primeiro semestre de 2007.

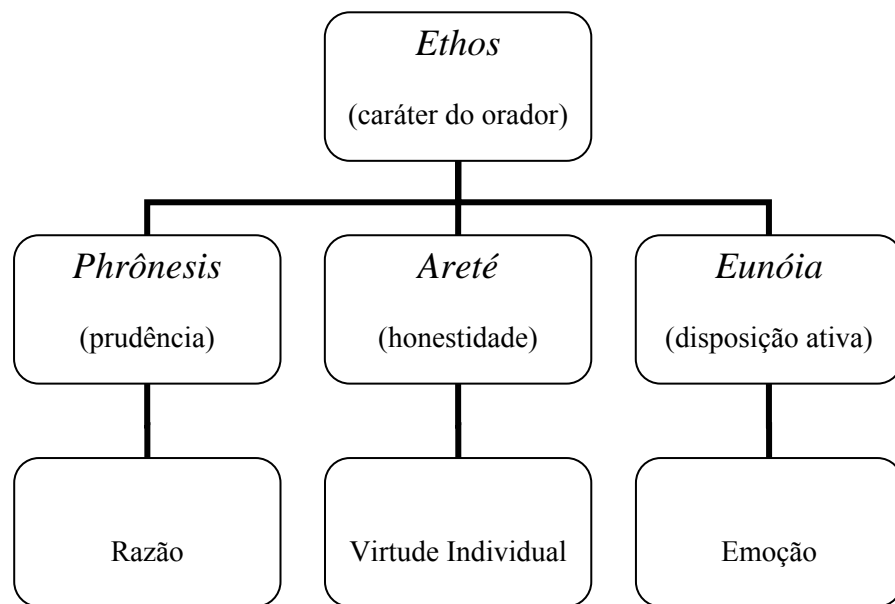


FIGURA 2 – Representação esquemática do *ethos*

Ao atribuirmos credibilidade ao orador estaremos, assim, validando o seu discurso. Essa validação e a confiança surgirão como um efeito do discurso.

As ciências da linguagem têm, atualmente, voltado o seu olhar para a retórica. Estudos da pragmática, da argumentação e do discurso retomam conceitos de Aristóteles e seus sucessores para uma nova abordagem dos fenômenos lingüísticos. Nesse panorama, a noção de *ethos* tem merecido destaque.

Apesar de uma aparente simplicidade, o emprego do *ethos* é variado e pode acarretar problemas de compreensão diante da diversidade de usos e concepções teóricas. De acordo com Auchlin (2001, p.201):

Através de alguns de seus empregos, em retórica, em pragmática, em estilística, até mesmo em didática, o *ethos* é concebido como mais ou menos dialogal (Vs. monologal), mais ou menos focal (Vs. enquadrante), mais ou menos moral (Vs. técnico), mais ou menos convencionalizado (Vs. emergente), mais ou menos intradiscursivo (Vs. mundano), mais ou menos abstrato (Vs. concreto, carnal).

Adotarmos em nossa pesquisa uma noção de *ethos* que contemple suas características dinâmicas e dialogais, entendendo-o como parte integrante da troca comunicativa e constituído pela construção discursiva, pelo imaginário social e pela autoridade institucional. De acordo com Amossy (2005) a noção de *ethos* contemporânea está na interseção da

sociologia e da pragmática, a partir da perspectiva retórica de Chaïm Perelman, retomada de Aristóteles.

Os trabalhos de Ruth Amossy (2000, 2002, 2005) sobre a constituição do *ethos* também advêm da retórica aristotélica e de uma releitura dessa obra, proposta pela Nova Retórica de Chaim Perelman e Olbrechts-Tyteca. A autora também retoma as noções de enunciação de Benveniste e Ducrot para construir um quadro teórico relativo às ciências da linguagem na análise do *ethos*.

Amossy (2005) relembra que, conforme propõe Benveniste, ao produzir um enunciado, isto é, ao colocar a língua em funcionamento, o locutor se coloca como sujeito e inscreve sua subjetividade. Percebam que é o início de uma abordagem do *ethos*, já que este se caracteriza como a imagem que um orador projeta de si no discurso. Apesar de já considerar essa inscrição do locutor no enunciado e no discurso, Émile Benveniste não trabalha com a noção de *ethos*. Esse conceito só se apresenta no campo das ciências da linguagem a partir dos trabalhos de Ducrot. De acordo com Amossy (2005, p.14-15), a pragmático-semântica de Ducrot:

[...] diferencia o locutor (L) do enunciadador (E) que é a origem das posições expressas no discurso e é responsável por ele; ela divide o locutor em “L”, ficção discursiva, e em “λ”, ser do mundo, aquele de quem se fala (“eu” como sujeito da enunciação e “eu” como sujeito do enunciado). Analisar o locutor L no discurso consiste não em ver o que ele diz de si mesmo, mas em conhecer a aparência que lhe conferem as modalidades de sua fala.

Pode-se concluir que o discurso para Ducrot é visto como uma ação que tem por objetivo influenciar o parceiro. A argumentação procura encadear logicamente seus argumentos para determinado fim. A partir da fluência, da entonação, do estilo, da seleção lexical, dos argumentos utilizados nos textos, o orador constrói essa imagem de si no enunciado e no discurso. Neste sentido, podemos dizer que o *ethos* está totalmente ligado ao ato de enunciação. Sabe-se que Ducrot não desenvolveu uma reflexão específica para o conceito de *ethos*. No entanto, suas elaborações teóricas a respeito da diferenciação entre locutor e enunciadador foram amplamente usadas em vários estudos, como por exemplo, aqueles sobre a argumentação.

Ruth Amossy (2005) utiliza os principais parâmetros da retórica aristotélica para a definição de sua abordagem sobre a imagem de si no discurso. O *ethos* é a imagem, o caráter do orador produzido no discurso; o *pathos* é a imagem dada pelo orador a seu auditório, na

estruturação discursiva, relacionado-a às paixões; o *logos* é o discurso, a argumentação, o raciocínio, o tipo de provas. (MENEZES,2007)

É por se apresentar enquanto materialidade lingüística que o *ethos* está relacionado às marcas de enunciação. Neste sentido, para que este possa ser compreendido enquanto imagem apresentada no e pelo discurso, deve-se recorrer às tais circunstâncias enunciativas. Segundo Amossy (2005), todo momento em que se toma a palavra, numa interação verbal, estabelece-se a construção de uma imagem de si, portanto, do *ethos*. Neste sentido, é possível dizer que essa construção da imagem de si é constituída no e pelo discurso. Sobre seu livro *Imagens de si no discurso* – a construção do *ethos*, Amossy (2005, p.142) salienta:

A abordagem proposta nesse trabalho se funda em um estudo da enunciação que considera que a instância do locutor compreende: a posição assumida de forma implícita pelo ser empírico no campo; a imagem preexistente do locutor ou *ethos* prévio (pré-discursivo); a imagem construída no discurso ou *ethos* propriamente dito. Ao trabalhar com estereótipo, isto é, com esquemas coletivos e representações sociais que pertençam à doxa, o *ethos* se torna sócio-histórico.

A constituição do *ethos*, portanto, será realizada a partir de uma relação entre as escolhas do locutor (de acordo com suas visadas) e o seu *ethos* prévio, que é composto pela representação coletiva e pelos estereótipos que o auditório produz a respeito deste. O *ethos* prévio precede a projeção de uma imagem através do discurso a cada situação de comunicação e se apóia em elementos exteriores, como os imaginários resultantes do evento enunciativo e de discursos anteriores, além dos elementos dóxicos relacionados àquele orador (posição social, papel social, estereótipos, etc).

É preciso ressaltar que na construção da imagem no discurso, nem sempre é possível estabelecer uma definição precisa de quais são os elementos prévios e discursivos. Estes elementos engendrados é que garantem a construção da imagem. Em nossa pesquisa, essa tentativa de separação fez-se necessária para facilitar o trabalho analítico. Apresentaremos, no capítulo seguinte, as análises a partir de dois níveis: prévio e discursivo, para em seguida traçar as relações entre elas.

Para que as imagens projetadas pelo locutor sejam legitimadas pelo auditório, é preciso que haja uma adequação, isto é, que elas sejam partilhadas pelos interlocutores e sejam admitidas como representações ancoradas socialmente. De acordo com Amossy (2002), se o discurso se apoiar em crenças não compartilhadas pelo auditório, ele tende a ser rejeitado.

Por este prisma, podemos constatar que o *ethos* não é totalmente voluntário, nem necessariamente coincidente com o que o destinatário percebe. Não há como “dominá-lo”. O destinatário pode construir um *ethos* do locutor que este não desejou. Por exemplo, um locutor que tenha um *ethos* prévio ligado à imagem de corrupção no âmbito das questões políticas e tente projetar uma imagem de si no discurso de pessoa honesta e responsável, pode não ter sucesso na sua comunicação. Os interlocutores poderiam entender este *ethos* como de um orador oportunista e mentiroso, de acordo com suas referências prévias. O *ethos* funcionaria, então, como um elemento que reforçaria a plausibilidade da argumentação exposta, o que não se deve tanto aos aspectos morais do orador, mas sim àquilo que é resultado do próprio discurso; o que é vital, neste tocante, é que a confiança imputada ao orador seja um “efeito” do discurso deste.

1.5.1 *Ethos* Forjado

Um fator que merece destaque é que, em determinados discursos o locutor, enquanto ser empírico, não produz uma imagem de si no discurso, mas projeta a imagem de um personagem. O que se pretende dizer é que o locutor constrói uma outra imagem, a de um outro sujeito, que não é ele. Sobre a criação de um *ethos* ficcional, Amossy (2000, p. 84-85) propõe:

Comment puis-je reprendre à mon compte un *ethos*, un <<personage>> qui ne correspond pas à mon moi, qui déforme et nie sous couvert d’universalité ce que je suis – femme, arabe, noir, colonisé, etc ? C’est à partir de cette interrogation que se repose la question de la construction de l’*ethos* dans le discours non comme une image qui se nourrit de modèles consensuels, mais au contraire comme invention d’une image qui se refuse aux commodités de représentations piégées et de normes aliénantes pour œuvrer à la invention d’une identité¹⁰.

O *ethos*, nessa perspectiva, seria então simulado a partir de representações, estereótipos e imaginários sócio-discursivos referentes à pessoa, cuja imagem está sendo

¹⁰ “Como levar em consideração um *ethos*, um personagem que não corresponde ao meu eu, que deforma e nega, sob um revestimento de universalidade, o que sou - mulher, árabe, negro, colonizado, etc.? É a partir desta interrogação que se instaura a pergunta da construção do *ethos* no discurso não como uma imagem que se alimenta de modelos consensuais, mas, pelo contrário, como invenção de uma imagem que recusa as conveniências das armadilhas das representações e de normas alienantes para produzir a invenção de uma identidade”. (tradução nossa)

projetada. De acordo com Mendes (2008a)¹¹ é necessário que o auditório reconheça tais representações para que esta projeção forjada seja aceita. A este tipo de configuração *ethótica*, Amossy¹² define como *ethos* forjado. O conceito vem sendo estudado também por Mendes (2008a), que o define como a fabricação da imagem de um outro como um eu, por meio de representações e estereótipos.

Pensamos que no caso das HQ's também estaríamos diante de uma construção forjada do *ethos*. O roteirista, criador da história, não constrói um *ethos* de sua própria pessoa, mas de “outra” pessoa, do personagem, como por exemplo, Chico Bento. É preciso ressaltar ainda que não é apenas o roteirista que participa da projeção desta imagem. Segundo Fernandes (2006), a produção de uma HQ na MSP é feita por profissionais diferenciados, dividida em seis etapas:

Etapa 1 – Roteiro

Etapa 2 – Desenho

Etapa 3 – Letras

Etapa 4 - Arte-final

Etapa 5 - Acabamento

Etapa 6 – Cor (indicação de cores)

Podemos concluir que cada uma das escolhas e estratégias dos sujeitos comunicantes e enunciadorees de cada etapa irá influenciar na projeção de um *ethos* de desse outro, que em nosso caso é o Chico Bento. Cada um irá projetar nessa imagem valores como se estivessem criando a sua própria imagem, isto é, o seu próprio *ethos*. É preciso, no entanto, que haja uma espécie de regularidade ou familiaridade entre os valores e características atribuídas ao personagem em cada uma das etapas, ou seja, essas características devem estar ancoradas em representações e imaginários comuns. Caso contrário, os receptores não reconheceriam a imagem projetada.

¹¹ MENDES, E. Entrevistas forjadas: a representação de um outro como um eu . Vertentes (São João Del-Rei) n. 20. (no prelo).

¹² Esta definição foi apresentada pela professora Ruth Amossy durante o curso *Ethos – a análise da argumentação*, por ela ministrado no Programa de Pós-Graduação de Estudos Lingüísticos da FALE/UFMG, durante o mês de março de 2007.

1.6 Teoria Semiolingüística

A Teoria Semiolingüística entende o discurso como um objeto multidimensional, resultante da interação entre o mundo, enquanto realidade, e da linguagem, enquanto produção social de forma e sentido. A significação discursiva, portanto, será o resultado da articulação das relações entre o circuito interno (lingüístico/discursivo) e do circuito externo (situacional).

Sendo o discurso um fato social por excelência, ele não poderia ser estudado fora de uma esfera situacional, a qual motivaria e ofereceria as condições de emergência desse enunciado social. Em relação à importância da esfera situacional, Lysardo-Dias (1998, p.18) afirma que “a exterioridade social, longe de ser apenas um componente, é concebida como elemento intrínseco à atividade languageira devido ao inter-condicionamento entre situações sociais recorrentes e comportamentos languageiros”.

Para que a comunicação se efetive, é necessário que haja uma espécie de contrato entre os parceiros do ato de linguagem. Charaudeau e Maingueneau (2004, p. 132) definem o contrato como:

O conjunto das condições nas quais se realiza qualquer ato de comunicação (qualquer que seja sua forma, oral, escrita, monolocutiva ou interlocutiva). É o que permite aos parceiros de uma troca languageira reconhecerem um ao outro com os traços identitários que os definem como sujeitos desse ato (identidade), reconhecerem o objetivo do ato que os sobredetermina (finalidade), entenderem-se sobre o que constitui o objeto temático da troca (propósito) e considerarem a relevância das coerções materiais que determinam esse ato (circunstâncias).

Este contrato compreende uma série de convenções, restrições, estratégias e manobras existentes entre os parceiros, definidas nas instâncias de produção e recepção discursivas. Para que a compreensão e as estratégias comunicativas sejam válidas e se concretizem, Machado (1998, p.117) comenta que:

[...] o ato de linguagem se mantém numa constante manobra de equilíbrio e de ajustamento entre as normas de um dado discurso e a margem de manobra permitida por esse mesmo discurso. Tais manobras discursivas vão dar lugar à produção de estratégias, por parte dos sujeitos comunicante e interpretante.

É possível perceber que todo ato de comunicação propõe a existência de duas instâncias: uma de produção e uma de recepção. De acordo com Charaudeau (1992), essas

instâncias são duplas, e se distribuem em dois circuitos: o circuito da palavra configurada, onde estão os “seres de palavra” e o circuito externo à palavra configurada, onde se situam os seres empíricos, psicossociais, ou seja, os sujeitos da ação, capazes de organizar o mundo real em mundo linguageiro.

De um lado, temos um sujeito-comunicante (EUc) e um Tu-interpretante (TUi) que estão em um espaço ou circuito externo: é o espaço do fazer. É a partir deste espaço que os seres do mundo real vão acionar a palavra, levando em consideração os universos psicológicos, sociais e comunicativos em que estão envolvidos. EUc e TUi são então considerados como atores sociais, parceiros do ato de linguagem da palavra enunciada, são marcados por uma identidade psicossocial.

Do outro lado, temos a dupla Eu-enunciador (EUe) e Tu-destinatário (TUd), que ocupa um espaço interno ou, em outros termos, o espaço do dizer; são seres de palavra que personificam os protagonistas da comunicação. Para uma melhor exemplificação de tais circuitos, Charaudeau (2008) propõe o seguinte esquema:

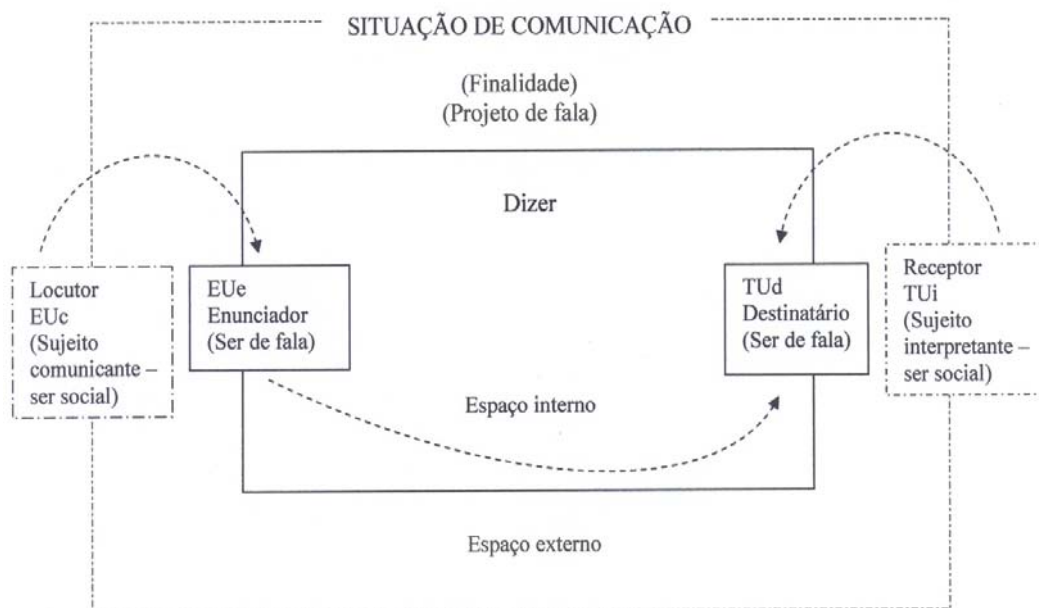


FIGURA 3 – Encenação do ato linguageiro¹³

Ao articular espaços externo e interno Charaudeau (2008) propõe que a Semiolingüística visa a analisar o discurso a partir de três dimensões: a situacional, a discursiva e a lingüística. Na dimensão situacional, a investigação está centrada nas

¹³ Fonte: CHARAUDEAU, P. *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo: Contexto, 2008. p.52.

finalidades, identidades e circunstâncias de uma situação de comunicação. Em se tratando da composição da dimensão discursiva, Charaudeau (1992) apresenta os modos de organização do discurso (MOD). Eles constituem princípios de organização da matéria lingüística que dependem da finalidade comunicativa do sujeito falante. Trata-se do emprego das categorias da língua (terceira dimensão), ordenando-as em função das finalidades discursivas do ato de comunicação. Temos quatro modos de organização do discurso (CHARAUDEAU,1992, 2008):

- *Enunciativo*: referente aos seres da fala, internos ao ato de linguagem e intervém na *mise en scène* dos outros modos. Revela a posição do locutor em relação a si mesmo, ao seu interlocutor e a terceiros.
- *Narrativo*: permite a construção de uma realidade, de uma experiência, a partir do desenrolar de ações sucessivas, de um modo específico, a um destinatário. As relações podem ser estabelecidas pelas ações, cronologia, qualificações dos personagens ou da situação relatada.
- *Descritivo*: nomeia, localiza, situa e qualifica universos segundo códigos sociais e de acordo com a finalidade de comunicação na qual está inserida, de maneira objetiva ou subjetiva. Ao descrever o sujeito, poderá desenvolver efeitos tais como de saber, de realidade, de ficção, de confiança e de gênero.
- *Argumentativo*: referente ao processo intersubjetivo que envolve um sujeito que desenvolve uma proposição e outro que é alvo dessa argumentação. O sujeito argumentante tenta expressar uma convicção, uma explicação que tem por objetivo persuadir seu alocutário. Para que essa persuasão ocorra é necessário que eles compartilhem representações socioculturais.

Os modos de organização do discurso podem estar presentes em textos de quaisquer gêneros discursivos, de estatuto factual ou ficcional, em maior ou menor gradação. No gênero publicitário, por exemplo, podemos encontrar o modo de organização descritivo (quando evidenciamos as qualidades de um produto), o modo de organização narrativo (quando a publicidade apresenta uma narrativa para contar o sucesso ou satisfação de determinado

usuário do produto) e o modo de organização enunciativo (quando o anunciante ou personagem da narrativa publicitária interpela ou convida o receptor da mensagem para fazer uso do produto).

É necessário dizer ainda que o modo de organização enunciativo perpassa todos os outros modos, ou seja, pode-se dizer que narrar, descrever e argumentar são estruturadas pelo enunciativo.

Charaudeau (1992, p.659) propõe ainda uma inter-relação entre os modos argumentativo, narrativo e descritivo: “(...) on dira que ces trois modes d’organisation contribuent, tout les trois, à construire des textes, **raconter** le fait en *témoignant d’une expérience*, **argumenter** en *démontrant* des relations, et **décrire** en *identifiant et qualifiant* des êtres¹⁴”. Podemos pensar que determinados procedimentos discursivos podem assumir funções diferenciadas, isto é, uma narração pode ser argumentativa ou uma descrição ser narrativa.

Acreditamos que, em gêneros como as histórias em quadrinhos, os modos de organização do discurso, além de organizarem a matéria languageira, funcionam como princípio de orientação para o sistema visual. O modo de estruturação discursiva mais predominante, no caso das HQ’s, é o narrativo. Entretanto podemos encontrar muitos traços de argumentação, nos enunciados verbais e icônicos, conforme pretendemos demonstrar em nossa pesquisa.

1.6.1 Modo de organização narrativo

O modo de organização narrativo, conforme propõe Charaudeau (1992,2008), constrói uma realidade a partir do desenrolar de ações sucessivas. Essas ações estão diretamente relacionadas e exercem influências umas sobre as outras. Os principais componentes da estrutura narrativa são actantes, os processos e tempo de ação e a localização espacial.

Os actantes são os sujeitos da narrativa e desempenham papéis específicos na narrativa. Por meio de processos, esses actantes se relacionam e têm determinadas suas funções. Por fim, os processos e actantes são integrados numa seqüência de acordo com uma finalidade narrativa e segundo certos princípios de organização.

¹⁴ “Podemos dizer que os três modos de organização contribuem, todos os três, para construir os textos, **narrar** o fato testemunhando uma experiência, **argumentar** demonstrando as conexões, e **descrever** identificando e qualificando os seres”. (tradução nossa) (grifo do autor)

Em nossa pesquisa, procuramos identificar quais seriam os actantes, quais papéis eles desempenharam e suas ações principais. Seqüência e processos não foram sistematicamente analisados em nosso *corpus*, uma vez que não seria necessário para nosso objetivo que é a identificação do *ethos* do homem do campo. Neste sentido, deteremos nossa apresentação teórica no que tange as especificações relacionadas aos actantes.

Em nosso *corpus*, os actantes são os personagens, isto é, aqueles que executam ações nas histórias em quadrinhos de Chico Bento. Estes personagens, ao executarem suas ações nas narrativas, desempenham também certos papéis actanciais. Tais papéis são definidos em função de arquétipos, de representações da memória coletiva a respeito de determinadas situações. Para identificarmos os papéis actanciais dos personagens, Charaudeau (2008) propõe a utilização de um questionário que procura identificar, primeiramente, as ações que compõem a narrativa. A diferenciação é feita em relação à postura do personagem frente à ação principal: ele sofre ou executa a ação? A partir daí, seguem os desdobramentos desta ação inicial: se o personagem executou a ação, isto é, se foi ele quem agiu, como realizou esta ação? Charaudeau (2008, p.162-163) propõe que o agente pode executar a ação das seguintes maneiras:

Agressor – realiza uma ação negativa, isto é, um malefício;

Benfeitor – realiza uma ação positiva, isto é, um benefício;

Aliado – atua na defesa ou ajuda de um actante, seja agindo diretamente sobre o oponente do actante ou atuando ao mesmo tempo em que seu protegido atua;

Oponente – opõem-se aos projetos ou ações de um actante;

Retribuidor – oferece a outro actante uma recompensa ou punição.

Todos os papéis acima mencionados podem ser desempenhados de maneira direta ou indireta e ainda de maneira voluntária ou involuntária.

Se, entretanto, o personagem sofrer a ação, ele pode recebê-la como:

Vítima – é afetado negativamente pela ação de outro actante;

Beneficiário – é afetado positivamente pela ação de outro actante.

Caso o personagem tenha desempenhado o papel de vítima, ela pode reagir por:

Fuga – ele evita o afrontamento;
Resposta – age contra seu agressor;
Negociação – tenta neutralizar a agressão.

Mas, se o personagem desempenhar o papel de beneficiário, ele pode reagir por:

Retribuição – ele age retribuindo de maneira benéfica o outro actante;
Recusa – ele recusa o benefício.

Para uma melhor visualização dos papéis, propomos o seguinte diagrama, adaptado do modelo de questionário proposto por Charaudeau (2008):

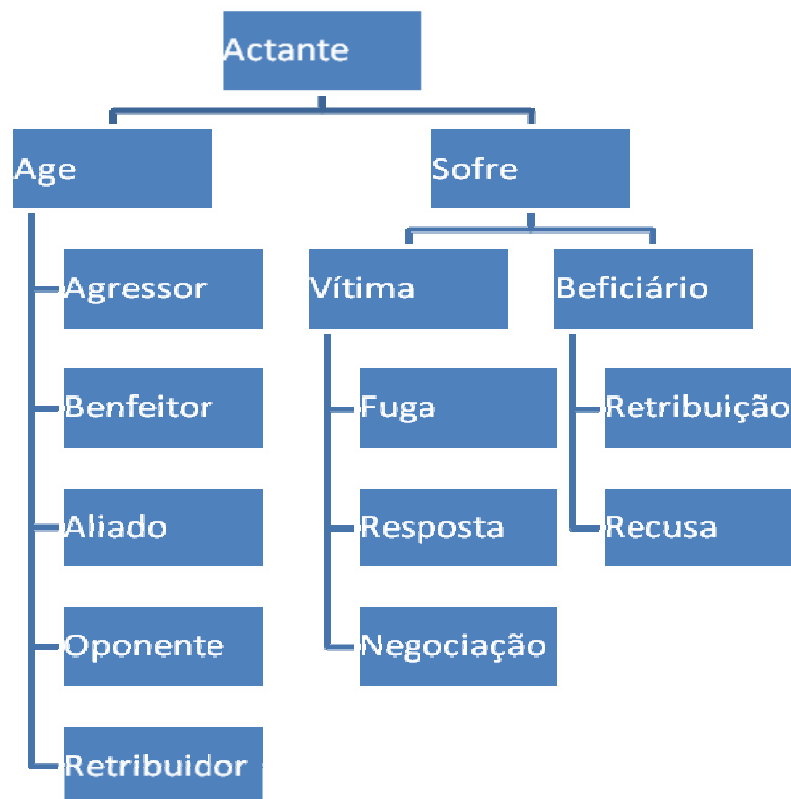


FIGURA 4 – Diagrama dos papéis actanciais

Em relação aos processos de tempo em uma narrativa, Charaudeau (2008) estabelece que eles são os responsáveis pela indicação do encadeamento e pela seqüência das narrativas. É exatamente pelo tempo verbal, pela utilização de advérbios e adjuntos temporais e pelo uso de expressões que referenciem algum aspecto cronológico que identificaremos a ordem de acontecimentos numa história, o que é a causa, o que é consequência, etc.

É também por meio dos procedimentos de localização temporal que os efeitos de passado e de realidade serão marcados nas histórias. Estes efeitos estarão relacionados às finalidades comunicativas e às restrições da situação de comunicação e do gênero de discurso.

No que tange aos procedimentos de localização espacial, serão identificados os lugares nos quais são realizadas as ações da narrativa. De acordo com Charaudeau (2008, p. 182) a localização no espaço:

É um procedimento que constrói oposições entre “ações localizadas num espaço fechado / ações localizadas num espaço aberto” e entre “ações que manifestam um deslocamento de espaço / ações que manifestam uma fixação no espaço” e que produzem efeitos de cena, de clima, de atmosfera.

Em nosso *corpus*, procuramos identificar os espaços nos quais as histórias aconteciam a partir da oposição Campo X Cidade.

1.6.2 Modo de organização descritivo

O modo de organização descritivo tem por objetivo nomear, qualificar e localiza-situar os seres no mundo. De acordo com Melo (2007) essa identificação será responsável por singularizar estes seres no mundo e terá como referência os códigos sociais e as características da situação de comunicação na qual o procedimento de descrição se inscreve. Isso quer dizer que toda descrição será feita não só pela finalidade da situação comunicativa, mas também pelas restrições que esta situação impõe ao sujeito que descreve.

Os componentes da construção descritiva são, de acordo com Charaudeau (2008), a nomeação, a qualificação e a localização-situação. Tais procedimentos são organizados de modo a estabelecer uma construção do mundo ora objetiva, ora subjetiva. Amossy e Koren (2004, *apud* MACHADO, 2007, p.173) ressaltam:

Na verdade, subjetividade não significa, necessariamente, espontaneidade: sabe-se hoje que a subjetividade se constrói no discurso do mesmo modo que nele são construídas as aparências de objetividade; que não há narrativa fora do discurso, nem descrição que seja neutra ou sem uma intenção qualquer. De todo modo, é importante estudar a maneira pelo qual as marcas da subjetividade e os efeitos de objetividade são negociados no interior do discurso, examinando como tais marcas e tais efeitos podem reagir ou se influenciar reciprocamente¹⁵.

¹⁵ Tradução Ida Lúcia Machado (2008, p. 173).

Os procedimentos de nomeação e localização se enquadram numa construção objetiva do mundo, isto é, constroem uma verdade relativa a partir de traços que possam ser identificados por qualquer pessoa.

Já o procedimento de qualificação pode estar ancorado tanto numa perspectiva objetiva quanto numa orientação subjetiva de construção do mundo. Quando as informações qualificativas puderem ser observadas por qualquer pessoa, observaremos um procedimento de construção objetiva. No entanto, quando estas informações forem o resultado de um processo apreciativo de um sujeito específico, teremos uma construção subjetiva.

a) Nomeação

O procedimento de nomeação tem como finalidade discursiva a identificação dos seres. Essa identificação não é pré-construída, mas depende do sujeito que a percebe. De acordo com Charaudeau (2008, p. 112), ao nomear, temos que “perceber uma diferença na continuidade do universo e simultaneamente relacionar essa diferença a uma semelhança, o que constitui o princípio de classificação”.

Através da nomeação, é possível, então, estabelecer classificações (nomes comuns) ou singularizar um indivíduo (nomes próprios). Dentre as categorias lingüísticas mais utilizadas para a nomeação, temos: denominação, indeterminação, atualização, dependência, designação, quantificação e enumeração.

b) Localização-Situação

O procedimento de localização-situação visa ao estabelecimento de referências tanto no que tange ao tempo quanto ao espaço. Para Charaudeau (2008, p. 113) este procedimento de localizar-situar consiste em “determinar o lugar que um ser ocupa no espaço e no tempo e, por um efeito de retorno, atribuir características a este ser na medida em que ele depende, para a sua existência, para a sua função, para a sua razão de ser, de sua posição espaço-temporal”.

Os procedimentos lingüísticos de localização-situação referem-se ao uso de categorias da língua que visam a especificar os lugares ou a época em que o relato acontece ou, ao contrário, empregam categorias indeterminadas, que não irão especificar nem o espaço nem o tempo da narrativa. No primeiro caso, o relato se ancora em uma realidade específica, enquanto no segundo caso não há essa ancoragem, mas a utilização de arquétipos e representações atemporais.

c) **Qualificação**

A qualificação é o procedimento descritivo pelo qual os seres passam a ter um sentido particular. Geralmente, são atribuídas a eles qualidades e comportamentos para diferenciá-los dos demais. Por meio da qualificação o sujeito testemunha seu imaginário, suas representações sobre um determinado ser ou situação do mundo.

Essa qualificação pode ser de ordem objetiva, isto é, serão atribuídos aos seres ações e características que possam ser verificadas por qualquer sujeito. Neste caso, o sujeito que descreve partilha e demonstra as informações qualificativas pertencentes a uma certa visão normativa.

Entretanto, a qualificação pode ser também de ordem subjetiva. Neste caso, as qualidades e especificidades fazem parte da própria visão do sujeito que descreve e constituirão assim o imaginário pessoal, isto é, as opiniões de um determinado sujeito sobre outros seres ou sobre situações do mundo.

Podemos dizer, então, que a qualificação objetiva pode partir de um ponto de vista científico ou de uma observação compartilhada socialmente. Já a qualificação subjetiva será resultado da opinião daquele que descreve ou de uma construção ancorada no imaginário simbólico de uma determinada sociedade.

Dentre os procedimentos lingüísticos utilizados para a qualificação, é possível dizer que sua principal função seria a acumulação de detalhes e precisão. Esse detalhamento será feito principalmente pela adjetivação. Outro procedimento bastante utilizado é a analogia, seja explícita ou implícita.

1.7 A organização discursiva nos quadrinhos

Em relação ao seu funcionamento discursivo, as histórias em quadrinhos (HQ's) revelam-se com um macro gênero de discurso capaz de abarcar vários subgêneros. O estudo dos quadrinhos é um exercício completo de análise semiolingüística, na medida em que é uma das formas de expressão que consegue entrelaçar palavras, imagens e sentido. Mendonça (2005) salienta que categorizá-las exige um grande esforço de sistematização, tendo em vista a multiplicidade de enfoques possíveis.

Para a caracterização genérica, Charaudeau (2004) salienta que as teorias costumam considerar os elementos ancoragem social do discurso, natureza comunicacional, atividades languageiras e características formais dos textos produzidos, separadamente. Sua proposta é

que todos estes elementos estão articulados na definição e constituição dos gêneros de discurso. Especificamente, devem ser notados os componentes do contrato de comunicação, as restrições discursivas e os aspectos da organização formal de um texto.

Para a Teoria Semiolingüística, o gênero de discurso é situacional, ou seja, o conjunto de restrições e estratégias que o regem leva em consideração: a situação de comunicação, a identidade e os papéis dos parceiros, a finalidade do ato comunicativo, as expectativas da interação, a tematização, o dispositivo físico e material e as características estruturais do texto (modos de dizer, restrições discursivas, formas recorrentes, estilo, etc.). Mendes (2007)¹⁶ ressalta que estes elementos devem ser considerados de maneira conjunta para a produção e reconhecimento dos gêneros discursivos. Para identificarmos as histórias em quadrinhos como gênero, estabelecemos na FIGURA 5 um diagrama que sintetize de os principais componentes para a caracterização genérica:

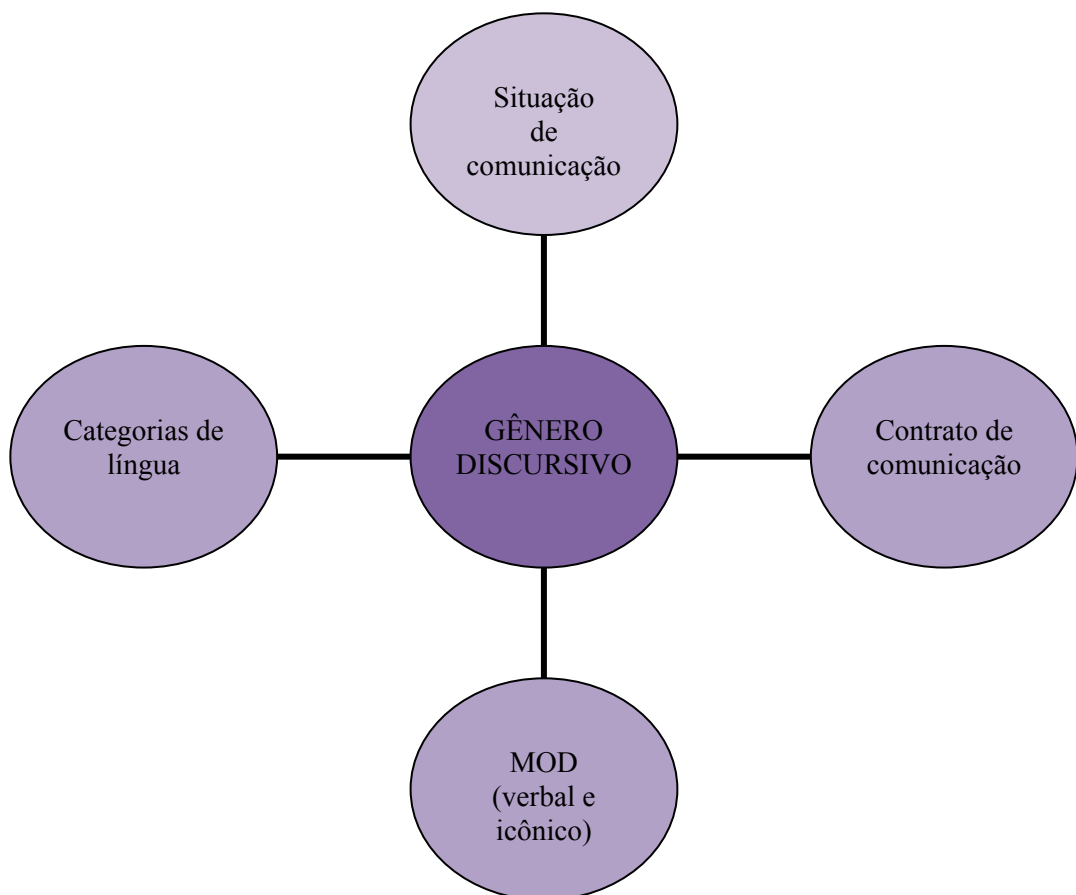


FIGURA 5 – Constituição dos Gêneros do Discurso

¹⁶ Notas de aula tomadas no Curso *Ficção/Literatura: Interfaces Discursivas*, ministrado pela professora Emília Mendes, no PosLin da FALE/UFMG, no primeiro semestre de 2007.

Cada componente irá apresentar algumas características, no que concerne a identificação dos quadrinhos como gênero de discurso. Seguindo o sentido horário, apresentaremos as especificações de cada componente. Em *situação de comunicação*, podemos identificar:

- i) Identidade dos parceiros,
- ii) Suporte e circulação,
- iii) Público-Alvo (entendido aqui como TUD, proposto por Charaudeau, 1992),
- iv) Memória discursiva, utilizada tanto na produção quanto no reconhecimento de um gênero de discurso.

Já no componente *contrato de comunicação*, estabelecemos:

- i) Convenções: balões, recordatórios, requadro, onomatopéias, metáforas visuais, linhas cinéticas¹⁷,
- ii) Visadas discursivas lúdica e estética, conforme propõe Charaudeau (2004).

No que concerne aos *MOD (verbal e icônico)*, apresentamos:

- i) Narrativa com desenhos seqüenciais que se desenvolvem quadro a quadro,
- ii) Conjugação de elementos verbais e não verbais,
- iii) Modo de organização do discurso predominante é o narrativo,
- iv) Presença de personagens e diálogos, geralmente um actante e um contra-actante,
- v) Narração com início, meio e fim, que busca a solução de um conflito.

Sobre as *categorias de língua*, podemos dizer que elas serão as mesmas utilizadas em quaisquer outros gêneros, tais como, substantivos, adjetivos, advérbios etc. Elas serão utilizadas a partir da organização discursiva.

Outro fator que merece destaque, no que tange à organização discursiva dos quadrinhos, é a questão da ficcionalidade. De acordo com Mendes (2004) conceito de ficcionalidade está intimamente relacionado ao conceito de gênero discursivo. Muitas vezes,

¹⁷ Para melhor elucidação de tais conceitos ver SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.

para determinar se um texto ou discurso é factual ou ficcional, recorreremos às restrições contratuais que os governam. No entanto, nem sempre as restrições genéricas podem garantir com precisão o estatuto de um texto.

Ainda segundo a autora (2004), existe a necessidade de uma espécie de contrato situacional entre os interlocutores para que possamos identificar o estatuto de um texto ou discurso. Por ser contratual, podemos identificar algumas marcas, discursivas e situacionais, para a identificação do estatuto de um texto, isto é sobre sua factualidade e sua ficcionalidade. Os domínios de referência, a instituição social, as identidades sociais, as formas de troca, os paratextos, determinadas marcas lingüísticas (Era uma vez, Foram felizes para sempre, etc) podem ajudar a identificar o estatuto de um texto.

De certo modo, podemos dizer que é a partir do momento no qual aceitamos e reconhecemos o contrato que rege um determinado texto, que identificaremos se o estatuto dele é factual ou ficcional. Conforme propõe Mendes (2005), a ficcionalidade é a simulação de um mundo possível, que pode estar presente em qualquer gênero de discurso, em maior ou menor grau, como constitutiva, predominante ou colaborativa, ou ainda como efeito. Apresentaremos os tipos de ficcionalidade segundo a autora.

A ficcionalidade constitutiva é externa ao discurso e é inerente aos fenômenos que a apresentam como a própria língua, por exemplo. A simulação é algo constitutivo e indispensável na língua, uma vez que as palavras simulam, representam o mundo. Projetos, previsões de tempo, códigos também funcionam com tal ficcionalidade. Este tipo de ficcionalidade não altera o estatuto de um gênero.

A ficcionalidade predominante está presente nos textos e discursos que apresentam de maneira intensa e preponderante a simulação, a ficção. Como exemplos, podemos citar cinema, teatro, histórias em quadrinhos, romance, paródias, etc. O estatuto de tais textos é ficcional e podemos encontrar neles efeitos de real e de ficção.

Já a ficcionalidade colaborativa seria encontrada em textos que fazem uso de simulações, de representações para explicar, caracterizar, realçar ou ainda auxiliar determinadas intenções em um discurso. Exemplos: metáforas, gráficos ou simulações em reportagens, publicidades, etc. O estatuto do gênero é factual, mas a ficcionalidade colabora para o que podemos chamar de efeitos de ficção e ainda, efeitos de real.

Ainda segundo Mendes (2005), poderíamos dizer que a história em quadrinhos é um gênero de estatuto ficcional cuja ficcionalidade pode ser classificada como predominante,

uma vez que há um predomínio de simulação de situações possíveis¹⁸. É necessário, portanto, que estabeleçamos um contrato, para as identificarmos como tal, isto é, como pertencentes ao referido estatuto. No nível situacional podemos citar:

- *Domínios de referência*: se enquadram em uma saber estético, lúdico, onde em grande parte encontramos simulações de situações possíveis.
- *Instituição Social*: podemos inferir que as próprias Histórias em Quadrinhos já se apresentam como uma instituição, no caso o nome da revista “Chico Bento” e a Maurício de Sousa Produções¹⁹.
- *Identidades Sociais*: no nível situacional temos os integrantes da Maurício de Sousa Produções que se dirigem para os leitores.

Tratemos agora dos efeitos de ficção e de real. No modelo de 1983 da Teoria Semiolingüística, Charaudeau (1983) propunha a existência da ficção como o lugar onde podemos fabricar uma história com início, meio e fim e onde é possível construir uma imagem de nós mesmos, do homem enquanto ser existente.

O real, para o mesmo autor, seria como uma busca de compartilhamento do vivido em relação a determinadas experiências, pautando-se pelo conceito de verdade, enquanto uma construção social e temporária, e de generalidade. Nesse sentido, seria possível dizer que os efeitos deveriam ser legitimados por outros, isto é, necessitariam ser classificados por uma convenção que os instituisse como verdades relativas para uma determinada situação de comunicação. Para tanto, poder-se-ia fazer uso de figuras do saber, do dizer, da experiência, sempre buscando um consenso.

Entretanto, sabemos que determinar um efeito não é tão simples assim. De acordo com Mendes (2008b) é preciso ter em mente outros elementos, como intertextualidade, interdiscursividade, a situação de comunicação, os gêneros de discurso. É necessário que a memória discursiva, bem como as competências discursivas e semiolingüísticas, sejam ativadas para que haja o reconhecimento de tais efeitos.

No caso dos quadrinhos de Chico Bento, pode-se destacar:

¹⁸ Estamos tratando aqui das histórias em quadrinhos, em sua maioria, e não aquelas que se apresentam como quadrinhos do real. Essas últimas necessitariam de uma análise à parte, uma vez que o contrato foi alterado.

¹⁹ Outras instituições poderiam ser apontadas, embora sejam motivos de discórdia, como mídia, literatura, etc.

1) Efeitos de Real:

- Relação com o contexto Psicossociohistórico,
- O uso do “linguajar caipira”,
- Apelo a estereótipos, como forma de validação e consenso,
- O uso de onomatopéias para imitar ruídos.
- Caracterização de elementos da *doxa*, como provérbios, etc.

2) Efeitos de Ficção:

- Animais que falam,
- Bruxarias e contos de fadas são apresentados,
- Personagens folclóricos e lendas,
- O uso de estereótipos, caso estes não sejam legitimados ou sejam de seres não existentes na realidade, isto é, na concretude da razão. (Ex: Deus, ETs, etc),
- A presença, algumas vezes, de um narrador, por meio de sua inscrição nos recordatórios.

É possível perceber que as competências e memórias discursivas são também ativadas para a identificação dos efeitos de real e de ficção. Todos os elementos devem ser analisados em relação à situação de comunicação e pelo viés do conhecimento e das crenças de cada um.

1.8 Considerações Finais

Procuramos apontar, neste capítulo, os conceitos teóricos por nós utilizados para a realização deste trabalho. Num primeiro momento, procuramos estabelecer as diferenças entre os conceitos de representações sociais, estereótipos e imaginários sócio-discursivos, para legitimarmos a adoção deste último conceito como categoria de análise em nossa pesquisa. Os imaginários identificavam mais as especificidades de nosso *corpus*, que não veicula apenas representações dinâmicas, tampouco somente modelos cristalizados.

Adotamos como norte teórico central, as contribuições da Teoria Semiollingüística, de Patrick Charaudeau (1983, 1992, 2004). Ressaltamos as noções de contrato de comunicação e os sujeitos da linguagem para entendermos a caracterização da situação de comunicação de uma história em quadrinhos. Pontuamos especificações sobre os modos de organização do

discurso narrativo e descritivo, uma vez que são os modos predominantes em nosso objeto de estudo.

Apresentamos, também, um breve percurso teórico sobre o conceito de *ethos*, enfatizando os trabalhos de Amossy (2000, 2002, 2005). Acreditamos que ao conjugar elementos prévios e discursivos na construção da imagem de si, conforme a proposta da pesquisadora, estaríamos promovendo a integração necessária com a Teoria Semiolingüística, que prevê a análise a partir dos níveis situacional, discursivo e lingüístico.

O capítulo seguinte, *Procedimentos Metodológicos*, versará sobre nossas escolhas metodológicas, desde a constituição do *corpus* a identificação das principais categorias e ferramentas de análise.

CAPÍTULO 2

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1 Considerações iniciais

Apresentaremos os princípios metodológicos que nortearam a realização desta pesquisa. Identificaremos também os principais critérios de seleção do *corpus* e a descrição do mesmo.

Conforme apresentamos em nosso capítulo teórico, por meio da Análise do Discurso (AD), é possível observar o discurso como um objeto multidimensional resultante da interação entre o mundo, enquanto realidade, e da linguagem, enquanto produção social de forma e sentido. E sendo este discurso uma construção social por excelência, ele não poderia ser estudado fora de uma esfera situacional, a qual motivaria e ofereceria as condições de emergência desse enunciado social.

No entanto, a Análise do Discurso não deve ser confundida com uma simples análise de textos. É preciso que se entenda a AD como um mecanismo de investigação dos discursos sociais do ponto de vista do sentido, e que, portanto, precisa ter bem definido o seu contexto psicossociológico, isto é, os vários dados que compõem sua situação de comunicação. Neste sentido Maingueneau (1997, p.17) propõe:

O que distingue a AD de outras práticas de análise de textos é a utilização da lingüística. (...) Optar pela lingüística, de modo privilegiado, mas não exclusivo, consiste em pensar que os processos discursivos poderão ser apreendidos com maior eficácia, considerando os interesses próprios à AD. Isto não implica que os textos em questão não possam ser objeto de abordagens com propósitos diversos.

Na sua perspectiva geral, esta é uma análise dos discursos veiculados nas histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento, publicados pela MSP, considerando as características psicossociais e o momento histórico nos quais eles foram produzidos. Trata-se de encarar, num primeiro momento, o discurso dentro das três problemáticas propostas pela Teoria Semiolingüística de Patrick Charaudeau (Semio-discursiva, Psicossocial e Interpretativa) para num segundo momento estabelecer relações entre os estratos e com isso identificar os imaginários sócio-discursivos utilizados para a construção dos *ethé* do homem do campo.

A caracterização da pesquisa é empírico-dedutiva. Foi realizada uma análise contrastiva transversal das histórias, buscando observar as semelhanças e diferenças na constituição do *ethos* do homem do campo. Procuramos adotar uma contrastividade interna,

isto é, procuramos trabalhar com histórias que pudessem nos fornecer representações diferenciadas sobre nosso universo temático que era a diferenciação entre campo e cidade e seus respectivos habitantes. Aliamos este critério a uma contrastividade externa, que diria respeito ao recorte temporal e contexto histórico das histórias analisadas, no caso, entre os anos de 1995 e 2004.

O levantamento de dados foi realizado a partir de grades de análise, para identificarmos os mecanismos mais frequentes utilizados para a construção do *ethos* do homem do campo. O uso desse procedimento nos permitiu contrastar os elementos variantes e invariantes e nos facilitou a interpretação quanto aos imaginários sócio-discursivos sobre o homem do campo.

2.2 Descrição e coleta do *corpus*

Os discursos de representação veiculados pelas histórias em quadrinhos permitem-nos encontrar tanto no estrato lingüístico quanto no icônico, um conjunto de signos representantes de valores, normas e senso comum de uma sociedade.

Para que esta pesquisa pudesse ser efetivada, optou-se pela análise das historinhas do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, em virtude da notoriedade de autor e personagem no cenário quadrinístico nacional.

O acervo disponível para a análise estava compreendido entre os anos de 1995 a 2004. Com o intuito de uma melhor delimitação da amostra a ser estudada, realizou-se um estudo exploratório com objetivo de encontrar particularidades entre os 157 gibis disponíveis²⁰ para análise.

Como critério de seleção, adotamos a temática *vida no campo e vida na cidade*. Das 844 histórias iniciais (inseridas nos 157 gibis) foram encontradas 11 histórias²¹ que tratavam diretamente do tema. É necessário dizer que algumas HQ's apresentavam personagens da cidade confrontados com os personagens do campo. No entanto, elas não buscavam diferenciar a vida nos dois espaços ou se o faziam, era de maneira mais velada. Muitas histórias também se desenvolvem acerca de costumes e hábitos do campo, mas não o fazem enquanto caracterização de um modo de vida.

²⁰ É importante destacar que este acervo inicial não compreende a produção total da Maurício de Sousa Produções do período. Nos quatro primeiro anos, as revistas do Chico Bento eram publicadas quinzenalmente e, no último ano passaram a ser mensais. Os números que serão analisados foram escolhidos por acreditarmos que a demanda metodológica seria satisfeita.

²¹ Todas as histórias que compõem o nosso *corpus* de análise encontram-se no anexo.

Assim sendo, o objeto de estudo da pesquisa foi constituído por 11 historinhas do personagem Chico Bento, veiculadas entre os anos de 1995 e 2004, e que apresentam como tema a vida no campo e na cidade. Dentre as histórias selecionadas, oito são referentes à vida no campo e três fazem uma comparação entre a vida no ambiente rural e urbano. O QUADRO 1 apresenta o *corpus*:

QUADRO 1 – Descrição do corpus

Histórias	Nome	Gibi	Ano
1	Obra do Trabalho	220	1995
2	A resposta é simples...	225	1995
3	A saudade mata a gente	254	1996
4	Chico Bento	274	1997
5	Remedinho bom	278	1997
6	Filho Doutor	281	1997
7	Que nem o pai!	356	2000
8	Tempos Modernos	387	2001
9	Madrugando	397	2002
10	Um dia normal...	410	2002
11	Construindo um novo homem	432	2004

2.3 Procedimentos e instrumentos de análise

Toda a investigação da presente pesquisa partiu da construção teórica sobre o *ethos* proposta por Amossy (2000, 2002, 2005), que conjuga elementos prévios e discursivos. Neste sentido, nossas análises tinham como objetivos identificar os componentes de cada um destes níveis, para, posteriormente, relacioná-los.

No que tange ao nível prévio, procedemos a um levantamento bibliográfico para identificarmos as informações referentes ao personagem Chico Bento e ao homem do campo brasileiro. Foram consultados, principalmente, sites, livros e artigos sobre a Turma da Mônica e sobre o universo rural brasileiro. Estes dados serviram-nos de suporte para traçarmos o *ethos* prévio do personagem.

Em relação ao nível discursivo, estruturamos nossa investigação a partir de três eixos: o modo de organização narrativo, o modo de organização descritivo e os imaginários sócio-discursivos, obedecendo às diretrizes da Teoria Semiolingüística de Charaudeau (1983,1992, 2004). Cada um destes eixos foi analisado a partir das seguintes categorias de análise:

- 1) Papéis actanciais dos personagens, localização espacial e temporal, como categorias pertencentes ao modo de organização narrativo;
- 2) Componentes de nomeação, localização e de qualificação dos personagens, como categorias pertencentes ao modo de organização descritivo;
- 3) Imaginários sócio-discursivos a partir dos tipos de saber utilizado e conteúdo temático destes imaginários.

Para análise do *corpus*, optamos pelo estabelecimento de grades, versando sobre as categorias de análise supracitadas. A principal função dessas grades foi possibilitar a descrição do *corpus*, facilitando a visualização dos dados variantes e invariantes. Procuramos analisar componentes lingüísticos e icônicos. A partir da análise dos dados, fizemos as interpretações.

Apresentamos abaixo os modelos de grades utilizados para a realização de nossas análises:

Grade 1: Ocorrências de papéis actanciais pelos principais personagens de cada história

História	Fig. Actancial	Ocorrências em que desempenhou o papel						
		Agressor	Benfeitor	Aliado	Oponente	Retribuidor	Vítima	Beneficiário
1	x							
	y							
	z							
n	x							
	y							

Grade 5 – Procedimentos de nomeação

História		Categoria utilizada	Natureza da Categoria
1	Personagens		
	Campo		
	Cidade		
n	Personagens		
	Campo		
	Cidade		

Grade 6 – Procedimentos de qualificação

História		Ocorrência Qualificação Linguística	Ocorrência Qualificação Icônica	Qualificação atribuída através da imagem
1	Person.			
	Campo			
	Cidade*			
N	Person.			
	Campo			
	Cidade			

Grade 7 – Ocorrência dos tipos de saber nas histórias

	TIPO DE SABER UTILIZADO					
História	Con. Científico	Con. Experiência	Cre. Revelação	Cre. Op. Comum	Cre. Op. Relativa	Cre. Op. Coletiva
1						
2						
N						
TOTAL						

Grade 8A – Ocorrência dos tipos de saber por personagens

TIPO DE SABER UTILIZADO								
Personagem	Con. Científico	Con. Experiência	Cr. Revelação	Cr. Op. Comum	Cr. Op. Relativa	Cr. Op. Coletiva	FREQUÊNCIA	OCORRÊNCIA
X								
Y								
Z								

Grade 8B²² – Ocorrência dos tipos de saber na instância narrativa

Instância Narrativa	Con. Científico	Con. Experiência	Cr. Revelação	Cr. Op. Comum	Cr. Op. Relativa	Cr. Op. Coletiva	FREQUÊNCIA	OCORRÊNCIA
Narrador-ser-de-palavra								
Narrador-ser-icônico								

²² Uma vez que narrador e personagens não poderiam integrar uma mesma categoria, optamos por dividir a grade 8 a fim de identificar a utilização dos tipos de saber, no primeiro caso, em relação aos personagens e, no segundo caso, considerando a instância narrativa.

Grade 9A – Imaginários sócio-discursivos nas histórias 1-5 e 7-11

História	Nº Arg.	Tipo de saber utilizado	Conteúdo do Argumento	Universo de Discurso
1	1			
	2			
	3			
n	1			
	2			
	3			
	4			

Grade 9B²³ – Imaginários sócio-discursivos na história 6

História	Nº Argumento	Tipo de saber utilizado	Conteúdo do Argumento	Universo de Discurso
6	1			
	2			
	3			

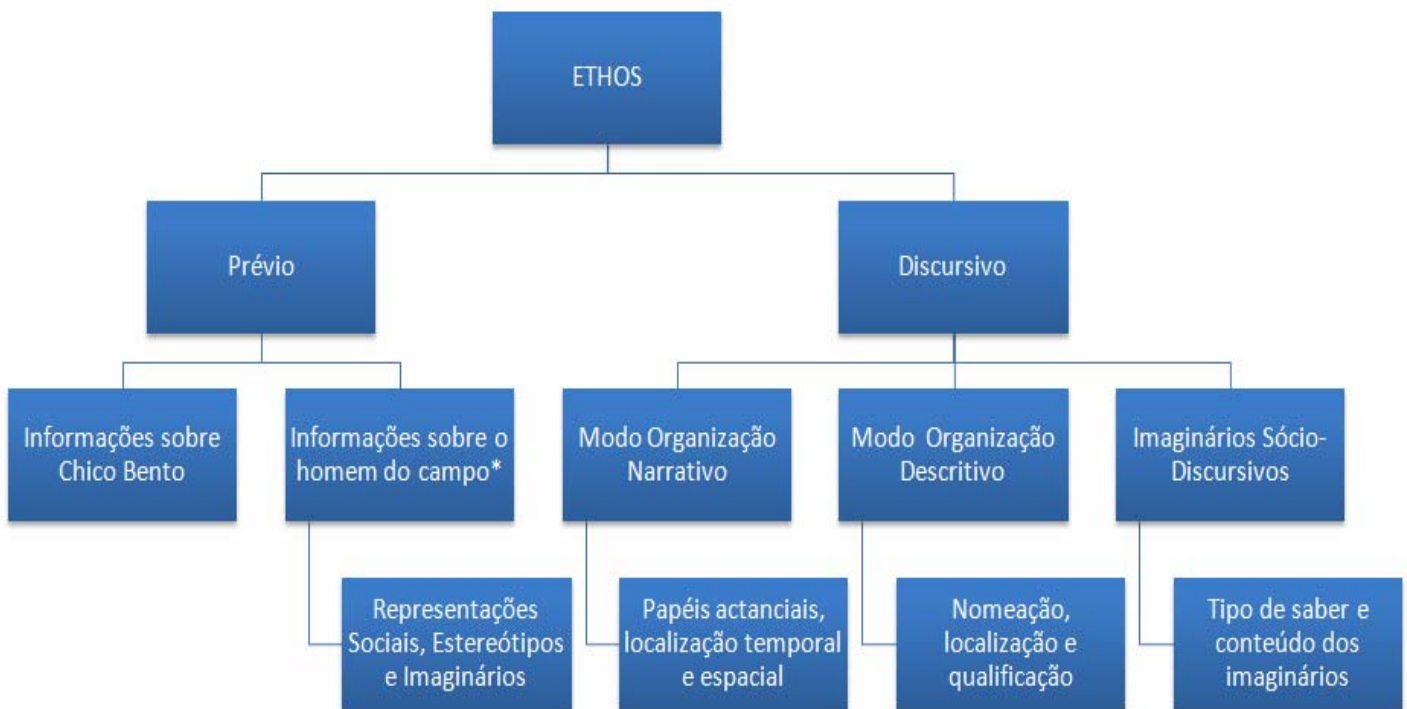
Gostaríamos ainda de ressaltar que, pelo fato das histórias em quadrinhos entrelaçarem enunciados icônicos e verbais em sua significação discursiva, o estudo da imagem não foi desconsiderado. Entretanto, a análise das imagens foi realizada a partir do uso das mesmas categorias de análise do material linguageiro, entendendo-os aqui como componentes complementares.

É oportuno ainda ressaltar que a pesquisa não se atentou exclusivamente para o conteúdo manifesto nas historinhas, pois a análise do discurso prevê o estudo dos gêneros discursivos a partir de três dimensões: situação de comunicação, modos de organização do discurso e categorias de língua. Nesse sentido as conclusões não serão apoiadas em dados

²³ Devido ao tamanho da história 6 e ao grande número de argumento presentes na narrativa, verificou-se a necessidade de apresentar uma grade de análise exclusiva para esta história, no que tange à síntese dos imaginários sócio-discursivos.

quantitativos, numa visão estática ou meramente em um nível de simples denúncia. O estudo procurou aprofundar sua análise tratando de desvendar o conteúdo latente que as representações das HQ's possuem, auxiliando assim na construção do imaginário sócio-discursivo em relação ao homem do campo.

Podemos sintetizar nossa proposta de análise a partir do diagrama abaixo, apresentado na FIGURA 6:



*Lembramos que os elementos destacados serão trabalhados no nível discursivo.

FIGURA 6 – Diagrama da proposta de análise

Acreditamos que através de uma investigação sistematizada destes eixos foi possível encontrarmos os principais componentes utilizados para a construção do *ethos* do homem do campo em nosso *corpus*.

2.4 Morfologia das Histórias em Quadrinhos

Para que pudéssemos investigar a construção *ethótica* do homem do campo a partir das narrativas de Chico Bento, foi preciso que compreendêssemos toda a estrutura e a organização das histórias em quadrinhos. As HQ's possuem uma dinâmica estrutural e discursiva peculiar, que não pode ser negligenciada na fase de análise. Neste sentido, apresentaremos uma síntese sobre a morfologia dos quadrinhos, de acordo com os apontamentos teóricos fornecidos por Santos (2002).

Podemos dizer que um leitor só entenderá a linguagem quadrinhográfica caso os elementos que compõem esta linguagem façam sentido para ele. Isto quer dizer que a semântica e estrutura das histórias em quadrinhos funcionam como regras, previamente estabelecidas entre o produtor e seus leitores. Esse acordo é referente tanto às características estruturais e contratuais do gênero discursivo quadrinhos, quanto em relação à temática abordada. De acordo com Eco (1979, *apud* SANTOS, 2002, p.15-16) “elementos iconográficos compõem uma trama de convenções mais ampla, que passa constituir um verdadeiro repertório simbólico, facilmente percebido e decodificado pelo público-leitor a eles acostumados”.

Sob essa mesma ótica, Charaudeau (1992) defende a existência de um contrato de comunicação para que a situação comunicativa se efetive. Neste caso, é necessário que os interlocutores compartilhem o mesmo universo de práticas e costumes sociais, e coloquemos em funcionamento por meio das representações linguageira.

Em relação aos quadrinhos, a própria relação entre texto e imagem já é uma convenção, pois é esta relação que irá garantir a continuidade narrativa de cada história. De acordo com Santos (2002) as histórias em quadrinhos são narrativas feitas com desenhos sequenciais, que conjugam elementos verbais e visuais, e normalmente são constituídas por requadro, balões, recordatório, onomatopéia, metáforas visuais e linhas cinéticas. Retomaremos abaixo essa taxonomia desenvolvida por Santos (2002) em uma breve exposição. Pode-se dizer que tais elementos funcionam também como normas estabelecidas para a intercompreensão dos sujeitos comunicantes.

O requadro é a marcação visual de cada cena, isto é, são as linhas que delimitam cada quadrinho da história apresentada. Além de separarem as cenas de cada seqüenciada narrativa, possuem uma função metalingüística. O tipo de traçado irá apresentar características e particularidades no desenvolvimento da narrativa. Podem indicar o tempo, a ilimitação de um espaço, etc.

Os balões são os elementos mais conhecidos da linguagem quadrinhográfica. São neles que estão inseridas as falas, os pensamentos e o estado emocional dos personagens. O entendimento do balão é preliminar para a decifração dos demais signos da historinha. Os balões podem ser²⁴: balão-simples (indica a fala); balão-pensamento; balão-cochicho; balão-trêmulo (indica medo); balão-splash (indica raiva ou exaltação); balões intercalados (demonstram várias falas de um mesmo emissor, com pausas, indicando hesitação). Os balões costumam ser acompanhados de um prolongamento, o rabicho, que é o indicador do dono de cada fala.

Os recordatórios são painéis, inseridos no meio das seqüências, que têm como funções principais: resumir a história da publicação anterior, indicar que dois acontecimentos são simultâneos numa mesma narrativa (Enquanto isso...) e estabelecer mudança de tempo ou espaço. Geralmente, os recordatórios são atribuídos a uma terceira pessoa, mais freqüentemente, o narrador.

Ainda em relação ao código verbal, as onomatopéias funcionam como palavras imitativas, isto é, representações aproximadas de ruídos na composição da cena. São consideradas elementos verbais e icônicos e podem reproduzir os mais diversos efeitos sonoros.

Outro elemento icônico bastante usado nas convenções dos quadrinhos são as metáforas visuais. As metáforas acontecem quando existe a associação de uma imagem a um conceito ou idéia diferente de seu original, funcionando como uma simbologia figurativa. É comum encontrar-se lâmpadas sobre a cabeça dos personagens, indicando que estes tiveram uma idéia, ou mesmo estrelas sobrevoarem a cabeça de alguém que está com dor ou machucado.

Por fim, pode-se dizer que as linhas cinéticas também compõem os elementos acordados entre os interlocutores dos quadrinhos. Tais linhas são responsáveis pela indicação do movimento dos personagens ou de objetos na cena narrada. Através das linhas cinéticas, a história ganha em dinamismo e verossimilhança.

²⁴ Para melhor elucidação de tais conceitos ver SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.

2.5 Considerações finais

A apresentação dos pontos acima mencionados visava a especificação de nossos procedimentos metodológicos afim de que fique evidenciado o modo e as etapas de elaboração do presente trabalho. Procuramos ressaltar as categorias que nos serviram de base para a análise para que sejam entendidos de que maneira procuramos encontrar os elementos constituintes do *ethos* de Chico Bento e, conseqüentemente, do homem do campo brasileiro. No próximo capítulo, *As imagens do rural e urbano em Chico Bento*, apresentaremos os resultados de nossas investigações. Os imaginários sócio-discursivos utilizados para a construção das *ethé* do personagem Chico Bento foram identificados por meio dos procedimentos teóricos metodológicos por nós aplicados.

CAPÍTULO 3

AS IMAGENS DO RURAL E DO URBANO EM *CHICO BENTO*

3.1 Considerações iniciais

Conforme apresentamos anteriormente, a proposta da presente dissertação de mestrado é tratar do estudo dos recursos utilizados na construção do imaginário sócio-discursivo referente ao homem do campo, a partir dos traços que caracterizam o *ethos* do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. Por acreditarmos na construção do *ethos* por meio de elementos prévios e discursivos que, articulados, irão formar a imagem de si no discurso, nossa investigação foi estruturada a partir destes dois elementos.

No que tange ao aspecto situacional, estabelecemos como unidades de análise as informações previamente conhecidas a respeito do personagem Chico Bento, de sua revista em quadrinhos e as idéias socialmente circulantes sobre o homem do campo de maneira geral. Em relação ao personagem Chico Bento, foram consideradas as informações circulantes na sociedade sobre ele, como, por exemplo, a sua dificuldade de aprendizado e seu falar “errado”, além daquelas que tivemos acesso a partir da pesquisa bibliográfica.

Já as idéias relativas ao homem do campo de maneira geral, tivemos dificuldade de estabelecê-las, uma vez que a quantidade de informações bem como as representações sociais, os estereótipos e os imaginários sócio-discursivos sobre este grupo é bem abrangente. Preferimos, então, identificar estas informações no nível discursivo, pois a presença de determinadas informações ou imaginários no nível discursivo revelavam que estes existiam previamente.

No âmbito discursivo, o *ethos* se forma a partir do que é dito e do como é dito. Para termos acesso a tais elementos, elegemos dois eixos de referência que nortearam as nossas análises. Em um primeiro momento, analisamos a construção discursiva por meio de categorias oriundas do modo de organização narrativo e do modo de organização descritivo. Em um segundo momento, procuramos estabelecer as devidas correspondências entre os dados obtidos na fase anterior com os possíveis imaginários sócio-discursivos aos quais eles remetem.

3.2 Nível Prévio

Chico foi criado pelo roteirista Maurício de Sousa em 1961 e lançado em revista própria em agosto de 1982. Foi inspirado no tio-avô de Maurício. É um caipira do interior de São Paulo, inicialmente caracterizado em idade adulta e que aos poucos foi tomando sua forma infantil definitiva.

Nas HQ's, Chico Bento vive com seus pais (Nhô Bento e Cotinha) em uma pequena propriedade rural, através da agricultura de subsistência. Entre seus amigos estão a galinha Giselda, o porco Torresmo, seu primo Zé Lelé, sua namorada Rosinha, a professora Dona Marocas e seus amigos Hiro e Zé da Roça.

Outro amigo de Chico é Zeca, seu primo que vive na cidade. Existem ainda Nhô Lau, dona da goiabeira mais bonita da roça e de quem o garoto rouba as frutas, e o Padre Lino. A Turma de Chico vivencia o cotidiano rural: o trabalho com a terra, o cuidado com os animais, a valorização das lendas e costumes do campo.

Chico Bento aparece descalço em praticamente todas as narrativas, mesmo para trabalhar, ir à escola ou quando está frio. Entretanto, por vezes usa suas botinas para um encontro com Rosinha ou quando vai à cidade visitar seu primo Zeca. Está sempre de calças quadriculadas e chapéu de palha esganiçado. Contrariamente aos costumes do interior, é filho único, assim como todas as outras crianças de sua turma.

De acordo com Benjamin Natal (2005), a grande diferença de Chico Bento para os demais personagens de Maurício de Sousa é o fato de Chico ser o único personagem que declaradamente vai à escola. Entretanto, essa frequência não significa que o garoto goste ou tenha êxito em seu desempenho escolar. Ainda segundo o autor, “a escola de Chico nada mais é do que uma fonte de conflitos com seu desinteresse e aparente incapacidade de estudar”.

3.3 Nível Discursivo

Para identificarmos como acontece a estruturação discursiva da construção *ethótica*, dividimos nossas análises a partir dos sujeitos da comunicação, modos de organização do discurso narrativo e descritivo e dos imaginários sócio-discursivos.

3.3.1 Sujeitos da comunicação

Tomaremos como base o quadro dos sujeitos da linguagem de Charaudeau (2008), mas apresentaremos já com uma aplicação na situação de comunicação por nós analisada:

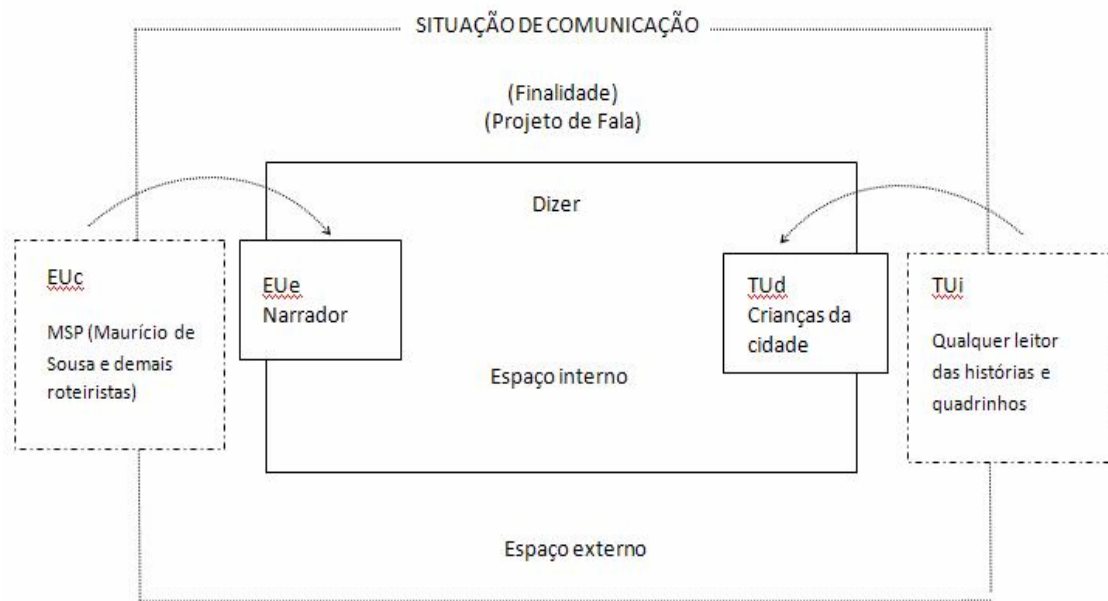


FIGURA 7 – Encenação do ato linguageiro nos quadrinhos de Chico Bento

Conforme é possível perceber, apresentamos a situação de comunicação do nosso objeto de estudo. Trata-se de uma história em quadrinhos do personagem Chico Bento que é veiculado no suporte gibi, cujo nome é *Revista Chico Bento*. Podemos dizer que finalidade comunicativa desta situação de comunicação é a narração de uma história e promover o entretenimento através dessa narrativa.

No espaço externo, temos todas as circunstâncias sócio-culturais na qual esta situação de comunicação está inserida. Podemos exemplificar essas circunstâncias pelos seguintes dados: local de produção (São Paulo – Brasil), data de publicação (entre os anos de 1995 a 2004), contexto brasileiro e mundial da época, informações sobre a Maurício de Sousa Produções, etc. No espaço interno, teremos o desenvolvimento da história, isto é, os enunciados apresentados no gibi. O conteúdo destes enunciados irá variar de acordo com a temática da narrativa, a finalidade dos personagens, etc.

Passemos então à análise dos sujeitos presentes nessa situação de comunicação. No espaço externo, temos como EUC Maurício de Sousa e os demais roteiristas e profissionais que produzem as histórias²⁵. São estes sujeitos, dotados de suas características psicossociais, os responsáveis pelo projeto discursivo de cada narrativa. Ainda no espaço externo, encontramos o TUI, representado aqui por qualquer leitor destas histórias em quadrinhos.

²⁵ Atualmente, Maurício de Sousa praticamente só escreve as histórias do personagem Horácio, apesar de sua assinatura estar inserida em todas as histórias de seus personagens. Por isso, adotamos no quadro a sigla da Maurício de Sousa Produções (MSP) para definir esse conjunto de pessoas responsáveis pelas histórias.

No espaço interno, encontramos o par EUE e TUD. O enunciador desta situação de comunicação é o narrador da história, entendido aqui como a projeção feita pelos roteiristas. É interessante pontuar que nem sempre há uma marcação lingüística explícita para a presença deste narrador. Por isso, estabelecemos em nossas análises uma diferenciação: narrador-se-de-palavra e narrador-ser-icônico²⁶. O TUD é o destinatário ideal projetado para esta situação comunicativa, que no caso, pode ser identificado por crianças da cidade, uma vez que são elas que compram e têm, na maioria das vezes, acesso a essa publicação.

Neste processo de construção discursiva, o EUC (roteirista da cidade), através de seu EUE (narrador) dá voz e constrói os personagens tendo como TUD crianças da cidade. Essa criação dos personagens deve estar pautada em um universo de referência comum aos habitantes da cidade, uma vez que são os sujeitos idealizados para a recepção desta situação comunicativa.

3.3.2 Modo de organização narrativo

De acordo com Charaudeau (2008), o modo de organização narrativo do discurso permite a construção de uma realidade, de uma experiência, a partir do desenrolar de ações sucessivas, de um modo específico, a um destinatário.

Em nosso *corpus*, a ordem narrativa nas histórias em quadrinhos é descrita em torno de relações conceituais entre tipos de fazer. Geralmente, observamos a possibilidade de identificar uma ação principal que irá nortear toda a seqüência narrativa. Os eventos se sucedem de acordo com uma relação de coerência, obedecendo à lógica de causa-conseqüência. Foi possível perceber que as histórias em quadrinhos do Chico Bento obedecem a uma estrutura regular no que diz respeito à função narrativa. Cada história analisada é composta por uma seqüência que varia de duas a cinco ações²⁷.

A estrutura da narrativa nas histórias em quadrinhos se assemelha bastante à estrutura do conto maravilhoso proposto por Propp (1984): a história habitualmente começa com uma situação inicial que é sucedida por algumas funções (ou ações) que tendem a ser recorrentes. Mais uma vez podemos notar uma regularidade na estruturação da narrativa. Todas as histórias tendem a se organizar de maneira conclusiva: a seqüência de ações e os argumentos que nelas estão inseridos visam a levar o leitor a aceitar como verossímil as proposições

²⁶ Estas duas configurações da instância narrativa serão explicadas posteriormente em nosso trabalho.

²⁷ Foram consideradas as ações principais para o entendimento da narrativa, isto é, estabelecemos como ações principais aquelas que seriam capazes de sintetizar a narrativa, condensando o sentido da história sem prejuízos pela exclusão de ações secundárias.

apresentadas. Em geral, podemos dizer que os processos narrativos são positivos, isto é, existe um melhoramento do estado inicial e que o conteúdo temático das conclusões trazidas pelos processos narrativos refere-se ao universo rural.

Embora as histórias em quadrinhos se organizem de maneira predominantemente narrativa, podemos observar que existe uma tentativa de persuadir o leitor sobre determinadas teses. Pensamos que o conceito de dimensão argumentativa desenvolvido por Amossy (2006), ilustraria esta situação. Segundo este conceito, alguns discursos têm por objetivo uma ação sobre um público, mesmo não havendo estratégias explícitas de argumentação ou a presença de categorias lingüísticas definidoras do fazer argumentativo/persuasivo. Tais discursos exercem uma influência sobre seu público sem, no entanto, construir uma empreitada de persuasão.

Nesse sentido, qualquer gênero de discurso pode ter uma dimensão argumentativa, mas somente alguns deles poderão ter uma visada argumentativa, ou seja, fornecer argumentos ou razões em apoio a uma tese. No *corpus* em questão, observamos elementos na construção da imagem do homem do campo que poderiam funcionar como argumentos no sentido clássico do termo. Entretanto, não podemos dizer que as histórias em quadrinhos possuiriam uma visada argumentativa, mas sim uma dimensão argumentativa.

I. Papéis Actanciais

O principal componente da estrutura narrativa são os personagens (alocutores). Os personagens desempenham função primordial dentro da estrutura narrativa. Através destas funções, podemos identificar também a quais sistemas de valores os personagens e suas ações estão relacionados.

Procuramos identificar os papéis actanciais mais recorrentes nas histórias analisadas, tendo como base o questionário sobre actantes narrativos proposto por Charaudeau (2008). Gostaríamos de ressaltar que a adoção deste questionário como instrumento de análise bem como de suas especificações não visa a determinar posições fixas para os personagens. Segundo o próprio Charaudeau (2008, p.62) “a estrutura dos actantes de uma história é somente uma das organizações possíveis”.

Através dos resultados obtidos com a aplicação do questionário nas narrativas, tivemos acesso a uma organização actancial da história, que nos permitiu posteriormente relacionar estes papéis actanciais a valores identificadores das ações e da conduta dos personagens. E

por fim, esses valores foram utilizados para encontrarmos as correspondências com os imaginários sócio-discursivos suscitados nas histórias em quadrinhos.

Para uma melhor visualização da distribuição dos papéis actanciais em nosso *corpus*, propomos a seguinte grade de análise:

Grade 10: Síntese das ocorrências de papéis actanciais pelos principais personagens de cada história

História	Fig. Actancial	Ocorrências em que desempenhou o papel						
		Agressor	Benfeitor	Aliado	Oponente	Retribuidor	Vítima	Beneficiário
1	Chico Bento			2				2
	Nhô Bento		2	1				1
	Deus		1					
2	Chico Bento		2					2
	Noninho		1					1
3	Chico Bento							3
	Nhô Bento		1					
	Cotinha		1					
	Zeca		1					
	"Campo" *		1					
4	Chico Bento		2					
	Rosinha							2
5	Chico Bento		1					
	Zeca		1				1	
	Pai do Zeca		1				1	
	Mãe do Zeca		1				1	
6	Chico Bento	1					1	3
	Nhô Bento	1	3				1	1
	Cotinha			1			1	
	Vidente		1					
7	Chico Bento		2					2
	Pes. Roça	1					1	
	Nhô Bento		1					
8	Homem	1	1				1	1
	Chico Bento		1					
9	Chico Bento		1					2
	Nhô Bento		1					
10	Chico Bento		2					1
	Zeca		2					1
11	Chico Bento		2					
	Nhô Bento		2					
	Cotinha		2					
	Pes. Cidade						1	

* Campo está entendido como o conjunto dos personagens camponeses que aparecem na história.

Ao observarmos a grade, percebemos que os personagens do campo geralmente desempenham o papel de BENFEITOR. São eles os responsáveis pela transmissão dos exemplos, dos modelos de conduta e pelos conselhos. Além disso, são eles também que realizam as atividades relativas ao trabalho (geralmente ligadas a terra e aos animais). Já a função de BENEFICIÁRIO é mais freqüentemente assumida por Chico Bento. Os exemplos de conduta e os saberes geralmente são transmitidos a ele, assim como os benefícios oriundos do trabalho com a terra. Em relação às atividades de trabalho com a terra, algumas vezes Chico assume funções de agente: ora ALIADO (de seus pais) ora de BENFEITOR (agente exclusivo do trabalho). E quando ele é o responsável pela execução total destas tarefas, ele o faz tendo como exemplo, principalmente, a figura de seu pai.

Sobre os personagens urbanos, os dados nos mostram que há pouca ocorrência deles. Quando eles aparecem, costumam desempenhar a função de BENFEITOR (transmitindo saberes, oferecendo opções de lazer e tecnológicas. É interessante notar que quando Chico é o BENEFICIÁRIO dessas ações, nem sempre ele atribui a mesma qualificação para a ação que seu benfeitor. No contexto em questão, a ação que para os habitantes urbanos significa um benefício, nem sempre é vista como algo positivo para o habitante rural.

De maneira geral, podemos dizer que a argumentação defendida na história e a organização narrativa e descritiva da mesma está centrada na relação de oposição entre racionalidade VS intuição, sendo esta última valorizada pelo homem do campo. Na cidade, há o produto da racionalidade, a tecnologia; no campo, há a sensibilidade e a intuição, dissociadas da “racionalidade”. Estamos diante de imaginários sócio-discursivos “estereotipados” sobre campo e cidade. Podemos ilustrar esta constatação através do trecho abaixo:





FIGURA 8 – Chico Bento e a saudade do campo

Fonte: Revista Chico Bento, n.254, 1996. p. 19.

Ao assumir a função de BENFEITOR de uma ação, o personagem da cidade Zeca executa esta ação pautado por uma racionalidade: o benefício tem que estar circunscrito pela lógica racional, tecnológica. Podemos dizer que não há uma condenação pelo uso da tecnologia, mas há a condenação da “frieza estereotípica da racionalidade” do menino da cidade que não percebe a alteridade. A dicotomia nos parece ser mais entre razão e sensibilidade.

Ainda em relação aos personagens urbanos, quando eles são os BENEFICIÁRIOS de uma ação feita por eles mesmos, esta ação pode se tornar um malefício de modo involuntário e/ou indireto. Esta constatação nos permite acreditar que tenha havido uma tentativa de tornar mais branda a “culpa” dos habitantes das cidades por determinadas ações. Podemos dizer que seja uma tentativa de mostrar que os homens urbanos erram na tentativa de fazer algum benefício para eles mesmos.

Os dados nos permitem dizer que, de maneira geral, os personagens desempenham papéis com qualificações positivas e que estes papéis tendem a obedecer uma certa regularidade. É interessante notar que nas duas únicas vezes em que Chico e seu pai desempenharam papel de AGRESSOR ou a ação aconteceu em um sub-universo imaginário ou ocorreu de maneira involuntária e indireta.

Para resumir a relação entre o papel mais desempenhado pelos principais personagens, propomos a seguinte grade:

Grade 11 – Síntese da distribuição de papéis pelos personagens mais recorrentes

Papel Actancial	Personagens			
	Chico Bento	Nhô Bento	Zeca	Cotinha
Agressor	3,1	6,7	0	0
Benfeitor	40,6	66,7	66,8	60
Aliado	6,3	6,7	0	20
Oponente	0	0	0	0
Retribuidor	0	0	0	0
Vítima	3,1	6,7	16,6	20
Beneficiário	46,9	13,2	16,6	0
Frequência(%)	100	100	100	100
Ocorrência	32	15	6	5

Passemos agora à análise das ações encontradas na estrutura narrativa. Conforme dissemos anteriormente, os quadrinhos de Chico Bento seguem uma estrutura regular no quanto às funções narrativas. Cada história analisada é composta por uma seqüência que varia entre duas a cinco ações principais.

A utilização do instrumento de análise fornecido por Charaudeau (2008) nos permitiu identificar a recorrência de três ações: transmissão de saberes, conselhos e orientações, oferecimento de exemplos (diretos e involuntários), de modelos de conduta social, ambiental e de trabalho positivos e cumprimento adequado de tarefas cotidianas (relativas ao trabalho e às tarefas escolares). Estas ações representaram 16 das 32 funções narrativas identificadas como principais na construção da história.

No entanto, vale ressaltar que foram contabilizadas apenas as ações principais para o entendimento da narrativa e que estas deveriam estar expressas de maneira explícita, quer seja sobre a forma de enunciados verbais ou de enunciados icônicos. Estas ações conseguiam resumir a história sem com isso haver prejuízo na construção do sentido da narrativa. Se tivéssemos contabilizado as ações subentendidas ou pressupostas, as ações identificadas no parágrafo anterior como recorrentes provavelmente teriam sido ainda mais freqüentes.

i) Transmissão de saberes, conselhos e orientações



FIGURA 9 – Chico Bento e a perfeição da natureza

Fonte: Revista Chico bento, n.220, 1995. p.24.

O exemplo anterior procura ilustrar o que identificamos como transmissão de saberes, conselhos e orientações. Novamente, podemos observar que a transmissão do conselho se faz pela sensibilidade, pela intuição. O homem do campo pauta suas representações, explicações e argumentos a partir deste viés e não por um processo de demonstração racional. Por mais que ele sinta, que ele seja sensível a esta beleza, ele não consegue explicá-la.

Por seis vezes, foi possível encontrarmos esta estrutura. Pudemos perceber que, na maioria dos casos analisados, Chico Bento foi beneficiário de um conselho, saber ou orientação de um outro personagem portador de uma autoridade ou de uma legitimidade para aconselhar, que seria garantida ou por uma relação de parentesco ou por uma relação de idade e experiência. Em dois casos, o conselho foi dirigido diretamente ao leitor do quadrinho, conforme podemos perceber pelo fragmento abaixo:



FIGURA 10 – Chico Bento e a natureza como remédio

Fonte: Revista Chico Bento, n. 278, 1997. p. 19

Neste caso, não há a presença de nenhum interlocutor personagem para o qual Chico pudesse endereçar seu conselho, sua fala. Além disso, o direcionamento do olhar do garoto demonstra que ele se dirige para alguém que está “fora” da imagem, no caso, o leitor da história.

ii) Oferecimento de exemplos de modelos de conduta social, ambiental e de trabalho positivos



FIGURA 11 – Chico Bento e a admiração pelo pai

Fonte: Revista Chico Bento, n.281, 1997. p.4

Também por seis vezes foi possível observar a ação de oferecer exemplos de modelos de conduta positivos. Estes exemplos eram transmitidos por personagens pertencentes ao universo rural ora para eles mesmos ora para personagens da cidade.

É importante salientar que nem sempre os exemplos eram ofertados de maneira direta e voluntária. Em alguns casos, o personagem oferecia o exemplo sem intenção explícita e por meio da realização de outra atividade: ajudar os pais, o colega, etc. Podemos dizer que ao agir indireta e involuntariamente tais modelos se configuram como naturais ao personagem, isto é, ele não está fingindo ter boa conduta, ele tem esta conduta sem ter consciência dela.

iii) Cumprimento adequado de tarefas cotidianas (relativas ao trabalho e às tarefas escolares)



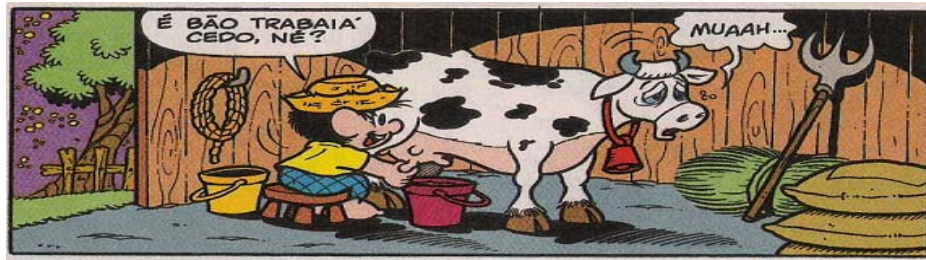


FIGURA 12 – Chico Bento e o trabalho na roça

Fonte: Revista Chico Bento, n. 397, 2002. p. 15-16.

Já a função narrativa do cumprimento adequado das tarefas cotidianas pôde ser notada quatro vezes. Esta função não foi exclusiva dos personagens do campo. Sempre que qualquer personagem desempenhou esta ação estava explícito que a execução de tal atividade não era nenhum sacrifício, pelo contrário: os personagens estavam cientes de sua responsabilidade com a tarefa e a desempenhavam com êxito, alegria e desenvoltura. Vale ressaltar que o fruto do trabalho ou do estudo sempre foi classificado como benefício e que os principais beneficiários eram ou os próprios agentes da ação ou seus familiares.

Ainda de acordo com o questionário sobre os actantes narrativos de Charaudeau (2008), ao trabalharmos com papéis actanciais devemos identificar as qualificações mais usuais relativas às ações e aos papéis observados. Em nossa análise, podemos destacar que as três ações mais recorrentes – transmissão de saberes, conselhos e orientações, oferecimento de exemplos (diretos e involuntários) de modelos de conduta social ambiental e de trabalho positivos e cumprimento adequado de tarefas cotidianas (relativas ao trabalho e às tarefas escolares) – receberam sempre uma qualificação positiva, relacionada aos valores: sabedoria, trabalho, esforço, gentileza, responsabilidade.

No terceiro tópico deste capítulo voltaremos a falar mais detalhadamente destes valores, quando então procederemos a uma análise entre os dados obtidos pela investigação com os modos de organização do discurso narrativo e descritivo relacionando-os aos valores indicadores dos imaginários sócio-discursivos.

II) Localização temporal e espacial das histórias

Sobre a localização espacial e temporal das histórias em quadrinhos analisadas, podemos dizer que elas obedeceram, de maneira geral, à estrutura clássica de histórias: utilização do tempo verbal no presente do indicativo e com as cenas circunscritas no espaço

físico e simbólico de seus principais personagens. Podemos sintetizar estas informações nas duas grades abaixo:

Grade 12 – Síntese da localização espacial das histórias analisadas

Localização Espacial das Histórias	Histórias										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Campo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cidade					X	X		X		X	
*A história acontece no campo, mas há a presença de um trailer todo equipado com objetos relacionados à vida urbana.											

Grade 13 – Síntese da localização temporal das histórias analisadas

Localização Temporal das Histórias	Histórias										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Presente	X*	X*	X	X	X	X	X	X*	X	X	X*
Passado								X			
Futuro						X					
*Há o desenrolar de ações demonstrando que transcorreu um tempo considerável. Mas quando tais ações são apresentadas trata-se do presente.											

3.3.3 Modo de organização descritivo

Segundo Charaudeau (2008), o modo de organização descritivo é composto por três componentes: nomeação, localização-situação e qualificação. É por meio destes tais componentes que personagens e ações serão identificados e explicitados.

Em nosso *corpus*, procuramos observar os procedimentos discursivos e lingüísticos da estruturação descritiva, principalmente em relação aos personagens principais das histórias e aos espaços sócio-culturais campo e cidade. Procuramos identificar como tais personagens e os espaços campo e cidade foram nomeados, localizados e qualificados nas narrativas.

a) Nomeação

Podemos dizer que a finalidade discursiva do procedimento de nomear é a identificação, isto é, estabelecer a existência dos seres. Dentre as categorias lingüísticas mais utilizadas para a nomeação, temos: denominação, indeterminação, atualização, dependência, designação, quantificação e enumeração.

Em nosso *corpus*, a categoria lingüística mais utilizada para a identificação dos personagens foi a denominação. Ora os personagens eram tratados pelos seus nomes próprios ora eram tratados pelo papel social que desempenhavam na cena narrativa em que se encontravam: pai, mãe, chefe, *muié* (esposa), etc.

O uso dos nomes próprios e da função social pode ser justificado principalmente pelo fato dos personagens estarem sempre inseridos em uma situação de diálogo. Essa identificação era feita, na maioria das vezes, pelo interlocutor que demonstrava saber quem era a pessoa com a qual estava conversando.

Apenas na história 11 (*Construindo um novo homem*) a identificação foi feita de uma maneira diferenciada. Os personagens, ao assumirem a função de locutor, apresentaram seus nomes próprios. Esta observação pode ser feita, pois os personagens não se conheciam e era necessária uma apresentação entre eles:



FIGURA 13 – Nhô Bento e Sr. Amilton

Fonte: Revista Chico Bento, n. 432, 2004. p.11.

No que concerne aos espaços sócio-culturais campo e cidade, verificamos a utilização de outras categorias lingüísticas. Em alguns casos, campo e cidade foram costumeiramente identificados pelo procedimento de enumeração: os personagens apresentavam uma lista de elementos que caracterizavam estes espaços:



FIGURA 14 – Chico Bento e Rosinha

Fonte: Revista Chico Bento, n. 274, 1997. p. 22

No exemplo acima, Chico Bento estava identificando para Rosinha como era a cidade. Para identificá-la, o garoto enumera as comodidades da cidade que ele conhece.

Outra categoria lingüística utilizada para nomeação de campo e cidade foi a designação. Por meio do uso dos demonstrativos, os personagens tipificavam o espaço que estavam apresentando:



FIGURA 15 – Chico Bento e a natureza

Fonte: Revista Chico Bento, n. 278, 1997. p. 19

Retomamos um fragmento já apresentado. Ao utilizar o pronome demonstrativo esse, Chico Bento deixa claro de qual espaço estava falando. Ele tipifica o campo como um ambiente que não apresenta contra-indicações.

Ainda em relação aos procedimentos de nomeação de personagens e espaços campo e cidade, foi possível observar que, em alguns casos, a identificação foi feita não por categorias da língua, mas por procedimentos icônicos. Procuramos, então, estabelecer uma co-relação entre a categoria lingüística e sua aplicação no estrato visual. Neste sentido, passamos a

considerar, em nossa análise, a possibilidade de existir uma denominação icônica, atualização icônica e uma enumeração icônica.

Em relação aos personagens foi possível identificar uma denominação icônica. Em algumas histórias, os personagens não se tratavam nem por nomes nem por sua função social. Não havia nenhuma menção lingüística identificatória. Entretanto, podemos dizer que não havia a necessidade desta identificação, uma vez que os personagens já se conheciam. A nomeação era feita pela própria presença do personagem e esta presença já era suficiente também para identificá-lo para o leitor da história. Por exemplo: sempre que nas histórias aparece um personagem com aproximadamente 10 anos, descalço, vestindo uma calça xadrez azul, uma camisa amarela e um chapéu de palha, já podemos reconhecê-lo como sendo o Chico Bento²⁸.

Já em relação aos espaços campo e cidade, foi possível observar o uso do que chamamos enumeração icônica e atualização icônica:



FIGURA 16 – O cotidiano de Chico e Zeca

Fonte: Revista Chico Bento, n. 410, 2002. p.4.

²⁸ O leitor fará uso de sua memória discursiva para reconhecer o personagem como tal.

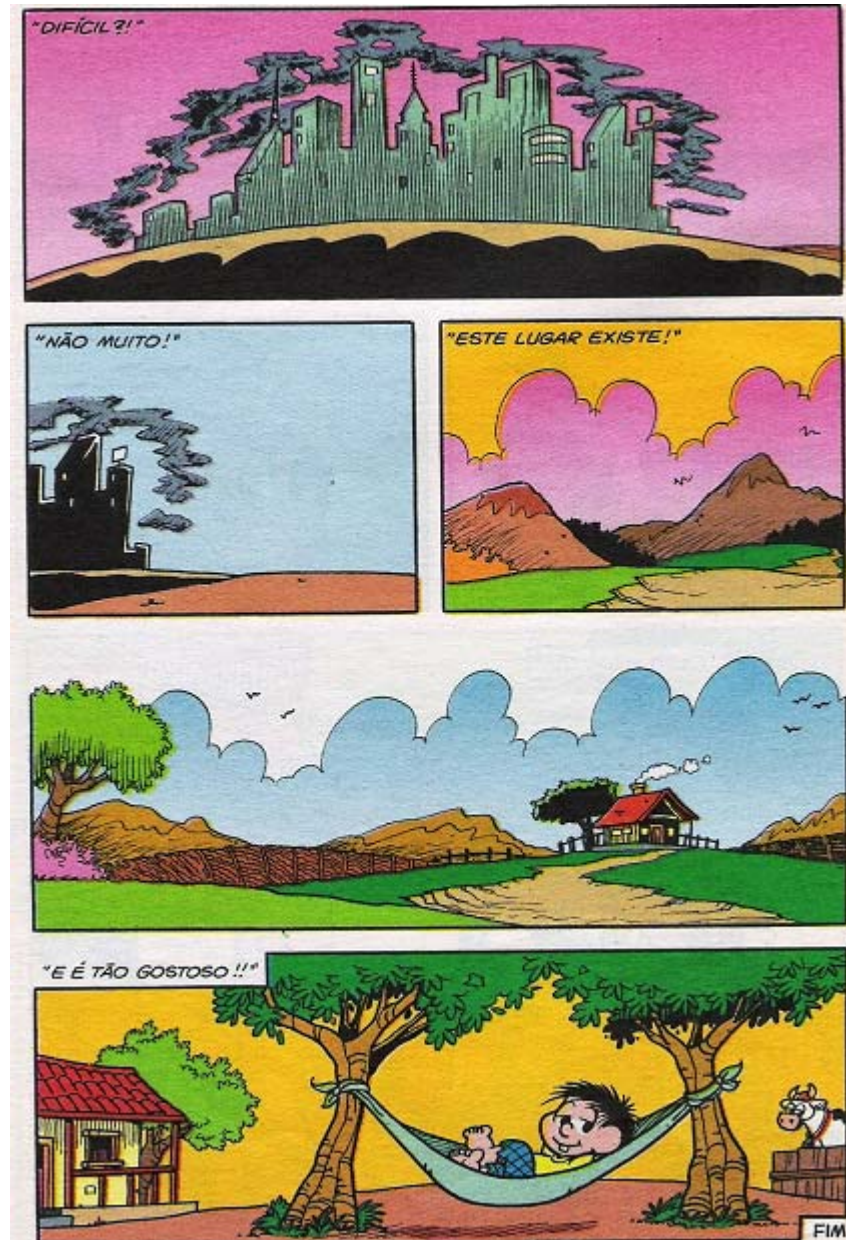


FIGURA 17 – Chico Bento, Cidade e Campo

Fonte: Revista Chico Bento, n. 387, 2002. p.26.

No primeiro exemplo, apresentamos a categoria que denominamos enumeração icônica. Podemos perceber, cena a cena, a construção do cotidiano dos meninos (e com isso a identificação da vida no campo e na cidade) por meio da enumeração das atividades por eles desenvolvidas. Já no segundo exemplo, observamos a categoria da atualização icônica. Através da imagem, temos a singularização do lugar ideal para se viver: o campo.

Para sintetizar os dados referentes às categorias lingüísticas e icônicas utilizadas no procedimento discursivo de nomeação (identificação) dos personagens e dos espaços campo e cidade, apresentamos a grade abaixo:

Grade 14 – Síntese dos procedimentos de nomeação

História		Categoria utilizada	Natureza da Categoria
1	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	Enumeração/Designação	Linguística/ Linguística
	Cidade	*	*
2	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	*	*
	Cidade	*	*
3	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	Atualização/ Enumeração	Linguística/Icônica
	Cidade	Enumeração	Linguística
4	Personagens	Denominação	Icônica
	Campo	Atualização	Icônica
	Cidade	Enumeração	Linguística
5	Personagens	Denominação	Icônica
	Campo	Designação/ Atualização	Linguística/Icônica
	Cidade	*	*
6	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	Designação/ Atualização	Linguística/Linguística
	Cidade	Enumeração/Quantificação	Linguística/Linguística
7	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	*	*
	Cidade	*	*
8	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	*	*
	Cidade	*	*
9	Personagens	Indeterminação	Linguística
	Campo	Enumeração	Linguística e Icônica
	Cidade	Atualização	Icônica
10	Personagens	Denominação	Icônica
	Campo	Enumeração	Icônica
	Cidade	Enumeração	Icônica
11	Personagens	Denominação	Linguística e Icônica
	Campo	Enumeração	Icônica
	Cidade (treiler)	Enumeração	Linguística e Icônica
As unidades marcadas com * não foram verificadas na história.			

b) Localização-Situação

Os componentes de localização-situação fazem parte dos procedimentos de construção objetiva do mundo, isto é, eles estabelecem que os seres e as ações estejam acontecendo em um determinado momento e em um determinado espaço. Conforme apresentamos em nosso capítulo teórico, os procedimentos lingüísticos de localização-situação referem-se ao uso de categorias da língua que visam a especificar os lugares ou a época em que o relato acontece. Entretanto, essas mesmas categorias podem ser empregadas como categorias indeterminadas, que não irão especificar nem o espaço nem o tempo da narrativa.

Em nosso *corpus*, não houve um procedimento descritivo lingüístico específico com o intuito de localiza-situar o tempo e espaço da narrativa. Os componentes icônicos é que exerceram esta função de localizar descritivamente o espaço e o tempo das histórias. É através das imagens, por exemplo, que percebemos a noite ou o dia. O espaço e tempo das narrativas foram mais evidenciados como procedimentos lingüísticos e icônicos do modo de organização narrativo, no qual foram utilizados para servir apenas de referência para as histórias desenvolvidas.

Essa observação pode estar relacionada ao fato de as histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento não apresentarem uma especificação geograficamente localizável no mundo factual e nem do tempo no qual elas acontecem. É sabido que Chico Bento mora na roça e que o sítio de sua família localiza-se próximo à Vila Abobrinha. No entanto, não há informações mais precisas quanto a essa proximidade como uma ancoragem em lugares reais, etc. No caso da cidade em que vive Zeca, não há nenhuma indicação do nome dela, muito menos indícios sobre a sua localização. Em relação à localização temporal, vejamos o fragmento abaixo:

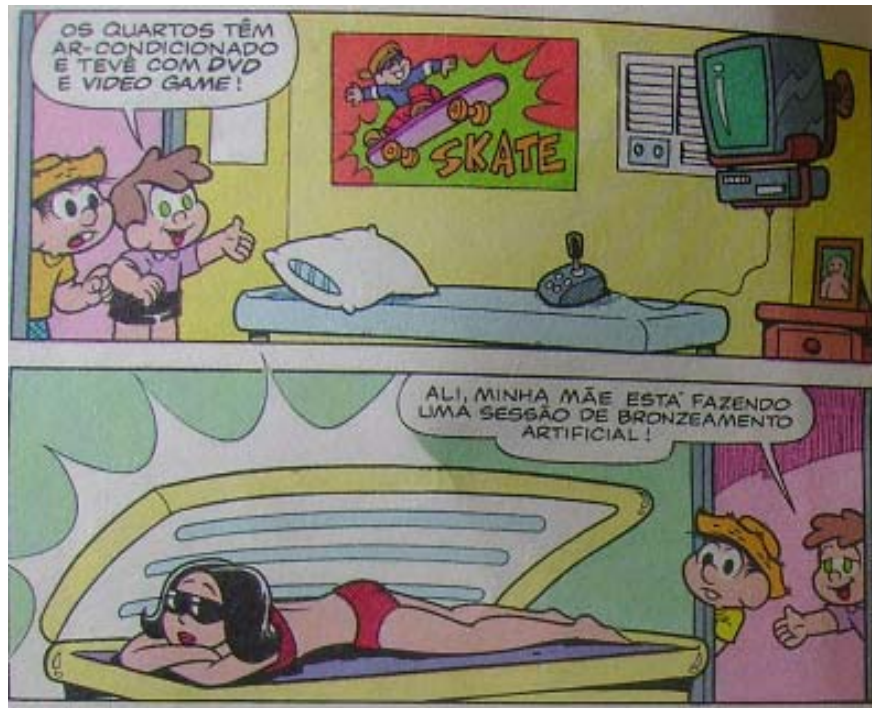


FIGURA 18 – O trailer da família de Téo

Fonte: Revista Chico Bento, n. 432, 2004. p.5.

Tomando como exemplo o fragmento acima, percebemos que histórias se desenvolvem no presente, mas não há registro temporal específico. Pelos objetos encontrados na composição da cena, é possível perceber que se trata de uma história contemporânea, porém a data não é precisa.

Entretanto, podemos dizer ainda que verificamos uma localização-situação icônica nas histórias analisadas. Os espaços campo e cidade, além de terem sido nomeados no estrato visual, foram também descritos. Essa descrição visava à atribuição de detalhes ao espaço no qual a narrativa acontecia:

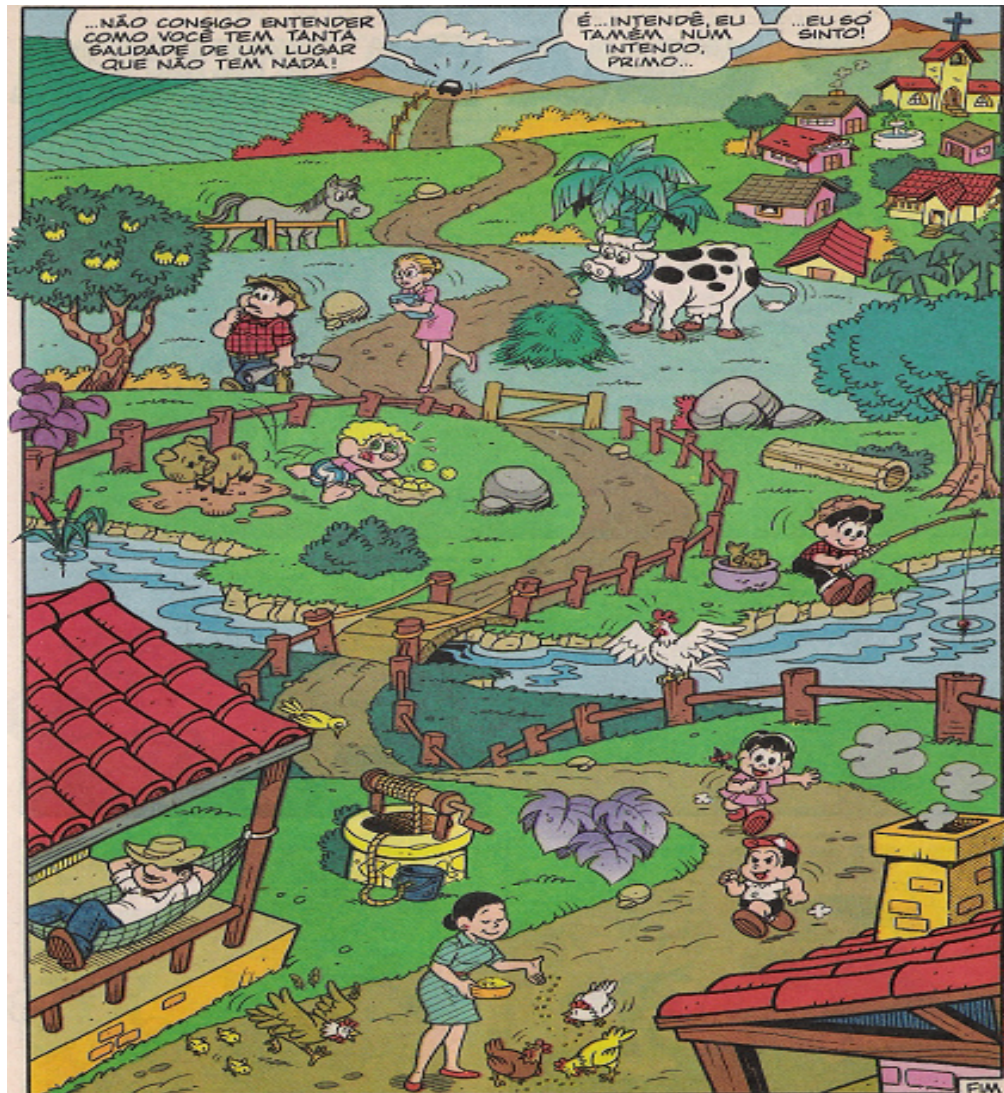


FIGURA 19 – O campo

Fonte: Revista Chico Bento, n. 254, 1996. p.19.

c) Qualificação

Por meio da qualificação é que os seres passam a “ser alguma coisa”. Geralmente, são atribuídas a eles qualidades e comportamentos para diferenciá-los dos demais. Essa qualificação pode ser de ordem objetiva, isto é, serão atribuídos aos seres e ações e características que possam ser verificadas por qualquer sujeito, ou de ordem subjetiva, as qualidades e especificidades farão parte da própria visão do sujeito que descreve.

A qualificação objetiva pode partir de um ponto de vista científico ou de uma observação compartilhada socialmente. Já a qualificação subjetiva será resultado da opinião daquele que descreve ou de uma construção ancorada no imaginário simbólico de uma

determinada sociedade. Dentre os procedimentos lingüísticos utilizados para a qualificação, podemos dizer que sua principal função seria a acumulação de detalhes e precisão. Esse detalhamento será feito principalmente pela adjetivação. Outro procedimento bastante utilizado é a analogia, seja explícita ou implícita.

Em nossa análise, mais uma vez, procuramos identificar os modos de qualificação referentes aos personagens e aos espaços campo e cidade. Além disso, assim como no tópico referente a nomeação, a qualificação foi percebida tanto no estrato lingüístico quanto no icônico. Por isso, trataremos aqui também de qualificações objetiva e subjetiva nos estratos lingüísticos e icônicos.

Podemos dizer que, quanto à qualificação icônica, ela se apresentou de maneira objetiva. A imagem permitia que a qualificação (do personagem ou do espaço) fosse verificada por qualquer pessoa, tanto interlocutor do personagem locutor, quanto leitor da história. Vejamos no exemplo abaixo:



FIGURA 20 – Chico e Noninho no trabalho

Fonte: Revista Chico Bento, n. 225, 1995. p.26-27.

No exemplo acima, podemos perceber que, através da imagem, podemos identificar uma qualidade de Chico Bento: ele é um garoto trabalhador e reservado, que não gosta de fofocas. Não há nenhuma menção lingüística a essa característica. No entanto, a sucessão de suas atividades relacionadas ao cultivo da terra e o seu silenciamento aos questionamentos de Noninho servem como provas para os atributos, para sua descrição e gosto pelo trabalho.

Em relação à qualificação lingüística, foi possível verificar apenas procedimentos de ordem subjetiva. Geralmente, um personagem qualificava o outro, utilizando adjetivos que ele acreditava que o outro possuía:



FIGURA 21 – Chico Bento e o estudo

Fonte: Revista Chico Bento, n. 356, 2000. p.32.

Conforme podemos perceber pela grade abaixo, a qualificação icônica foi mais recorrente do que a qualificação lingüística. Este dado já era esperado, em virtude da estrutura dos quadrinhos ser predominantemente apoiada no estrato icônico.

Grade 15 – Síntese dos procedimentos de qualificação

História		Ocorrência Qualificação Lingüística	Ocorrência Qualificação Icônica	Qualificação atribuída através da imagem
1	Person.	Não	Sim	Personagens do Campo=Trabalhadores
	Campo	Sim - Subjetiva (perfeito, beleza)	Sim	Lugar belo
	Cidade*	Não	Não	
2	Person.	Não	Sim	Chico = reservado, discreto/ Noninho = fofoqueiro
	Campo	Não	Não	
	Cidade*	Não	Não	
3	Person.	Não	Sim	Chio Bento e Zeca = Amigos, amorosos e obedientes
	Campo	Sim - Subjetiva (lugar sem nada)	Sim	Lugar belo, repleto de atividades
	Cidade	Não	Não	
4	Person.	Não	Sim	Personagens do Campo = Educados, prestativos
	Campo	Não	Sim	Lugar belo, calmo, paradisíaco
	Cidade	Não	Não	
5	Person.	Não	Sim	Personagens da cidade = racionais
	Campo	Sim - Subjetiva (lugar "bão"))	Sim	Lugar belo, calmo, paradisíaco
	Cidade	Não	Não	
6	Person.	Sim - Subjetiva (pai = "brabo")	Sim	Campo=trabalhadores, sensíveis/ Cidade=racionais, capitalistas
	Campo	Sim - Subjetiva (Cafundós, primitivo)	Sim	Lugar belo, repleto de atividades
	Cidade	Não	Sim	Lugar de oportunidades
7	Person.	Não	Sim	Personagens do Campo = Trabalhadores
	Campo	Não	Sim	Lugar belo, repleto de atividades
	Cidade*	Não	Não	
8	Person.	Sim - Subjetiva (Chico= preguiçoso)	Sim	Chico Bento = trabalhador e esforçado
	Campo	Não	Não	
	Cidade*	Não	Não	
9	Person.	Não	Sim	Homem = racional, inteligente e capaz.
	Campo	Sim (lugar bom)	Sim	Lugar belo, calmo, paradisíaco
	Cidade	Não	Sim	Lugar cheio de problemas
10	Person.	Não	Sim	Chio Bento e Zeca = Amigos, amorosos e obedientes
	Campo	Não	Sim	Lugar belo, repleto de atividades
	Cidade	Não	Sim	Lugar belo, repleto de atividades
11	Person.	Sim - Subjetiva (Sujeito "bão")	Sim	Campo=trabalhadores, sensíveis/Cidade=racionais, capitalistas
	Campo	Não	Sim	Lugar belo, calmo, paradisíaco
	Cidade	Sim - Subjetiva (beleza, bem equipado)	Sim	Lugar moderno, com comodidades

* Espaços não apresentados pela história.

3.3.4 Imaginários Sócio-Discursivos

Nesta terceira etapa, procuramos analisar os argumentos nos quais os enunciadores se fundamentam para a construção de sua imagem no discurso. Conforme estabelecemos anteriormente, na configuração do *ethos*, além dos elementos prévios, o enunciador engendra uma imagem a partir do que diz e do modo como diz. Quando falamos do que ele diz, referimo-nos ao conteúdo dos enunciados e, neste sentido, queremos identificar os assuntos que são recorrentes nas falas dos enunciadores e os universos de saberes e crenças que irão sustentar estas falas.

Tais universos são partilhados e construídos socialmente. São os modelos de compreensão do mundo sobre determinado assunto. Eles podem se apresentar na forma de estereótipos, representações sociais, imaginários sócio-discursivos e outros, conforme apresentamos em nossa discussão teórica.

Para identificarmos estes argumentos, utilizamos como referência o esquema fornecido por Charaudeau (2007, p.63). Ao observarmos a construção de um determinado imaginário sócio-discursivo, precisamos compreender a organização do sistema de pensamento, isto é, temos que observar a quais tipos de saber estes argumentos pertencem. Por meio deste esquema, é possível notar que os imaginários são construídos pelos argumentos fundamentados nos diferentes tipos de saberes. Um mesmo imaginário pode ser formado por saberes diversos, em maior ou menor grau.

Nosso primeiro procedimento para identificarmos os argumentos que compunham os imaginários das histórias em quadrinhos foi identificar os tipos de saberes que legitimavam os argumentos de cada história. Para tanto, procuramos observar quantas e quais eram as principais idéias defendidas em cada unidade da análise e percebemos que não há uma estabilidade quanto à quantidade delas. Encontramos na história 10 (*Um dia normal*), por exemplo, apenas uma idéia, ao passo que a história 6 (*Filho doutor*) apresentou 15. Mas, em média, puderam ser notadas 3 idéias principais. Identificadas as idéias principais, observamos como se dava a construção de cada uma destas idéias para assim delimitarmos qual era o tipo de saber que ela se embasava.

Em um segundo momento, procuramos observar a diferenciação entre os saberes de conhecimento e saberes de crença. Em nosso *corpus*, pudemos perceber que a presença de argumentos relacionados aos saberes de crença foi mais incisiva. Pelo fato da história em quadrinhos ser um gênero de estatuto ficcional, há um predomínio de simulações de situações possíveis. E estas simulações se configuram como modelos de explicação ou de descrição do

mundo. É uma leitura subjetiva sobre o mundo, no caso, o mundo rural. Pensamos que as informações e argumentos apresentados pertencem, em sua grande maioria, ao universo de crenças do sujeito comunicante Maurício de Sousa e demais participantes da produção dos quadrinhos.

Não queremos dizer com isso que, o mundo apresentado pelos quadrinhos de Chico Bento está baseado apenas nos saberes de crença de seus roteiristas. Há sim a presença de argumentos ligados aos saberes de conhecimento, isto é, podemos encontrar informações sobre o campo e a cidade que podem ser provadas ou experimentadas. No entanto, grande parte delas pertence aos saberes de crença.

A grade abaixo confirma nossa exposição:

Grade 16 – Síntese ocorrência dos tipos de saber nas histórias

História	TIPO DE SABER UTILIZADO					
	Con. Científico	Con. Experiência	Cre. Revelação	Cre. Op. Comum	Cre. Op. Relativa	Cre. Op. Coletiva
1			1	2		
2			2			
3		1	1		2	
4		1	1			
5	1		2			
6		2	2	5	5	1
7				1	2	
8		2	1			
9				2		
10		1				
11		3	1		2	
TOTAL	1	10	11	10	11	1

A grade nos mostra que os saberes de crença estiveram presentes em 33 dos 44 argumentos utilizados, enquanto os saberes de conhecimento apareceram 11 vezes. O uso efetivo dos argumentos pertencentes ao universo de crença permite a conclusão de que a história em quadrinhos não visa a provar uma determinada verdade sobre o campo, mas a apresentar uma possível leitura para esta realidade. Com isso, o autor das mesmas não se compromete, pois seu objetivo não é defender ou retratar a realidade do campo, mas

demonstrar e oferecer um modelo de explicação desta realidade sem esquecer-se das visadas das histórias em quadrinhos.

No que concerne à utilização específica de cada um dos tipos de saber, é possível observar que há uma regularidade no uso de cada um deles. O saber de conhecimento pela experiência, o saber de crença pela revelação, o saber de crença opinião comum e o saber de crença pela opinião relativa foram adotados praticamente de maneira igualitária, do ponto de vista quantitativo. No aspecto qualitativo, esta utilização será analisada posteriormente.

É interessante notar que argumentos pautados pelo saber de crença da opinião coletiva foram pouquíssimos explorados, apenas uma vez. Se pensarmos que este tipo de argumento visa a exprimir a essencialidade de um grupo em relação ao outro, era de se esperar que tal argumento fosse utilizado para a marcação da diferença entre habitantes do campo e habitantes da cidade. Estas observações nos permitem dizer que não há uma preocupação em definir a essencialidade destes dois grupos, apesar de haver sim uma diferenciação entre estes habitantes. Esta diferenciação é realçada pelo conteúdo dos argumentos e pelos usos dos demais tipos de saber que iremos apresentar adiante. É preciso ressaltar, entretanto, que cada personagem não utiliza todos os tipos de argumentos. Em relação a essa utilização, apresentamos a grade abaixo:

Grade 17A – Síntese ocorrência dos tipos de saber por personagens

TIPO DE SABER UTILIZADO								
Personagem	Con. Científico	Con. Experiência	Cr. Revelação	Cr. Op. Comum	Cr. Op. Relativa	Cr. Op. Coletiva	FREQUÊNCIA	OCORRÊNCIA
Chico Bento		30,8	23	7,7	30,8	7,7	100%	13
Nhô Bento		15,4	7,7	46,1	30,8		100%	13
Zeca e pais	25	50			25		100%	2
Cotinha		33,3	33,3	33,3			100%	3
Vidente			50	50			100%	2
Pes. do campo				50	50		100%	2
Pes. da cidade		50	25		25		100%	4

Para entendermos os dados da grade, algumas considerações precisam ser estabelecidas. Os personagens foram estabelecidos a partir de seu engajamento na defesa de determinadas idéias ou teses. Por esta razão é que o número de personagens aqui apresentados

é menor que o os personagens apresentados na *Grade 10* referente aos papéis actanciais. Apesar de terem desenvolvido algum papel actancial, nem sempre este papel foi suficiente para caracterizar a defesa de uma idéia.

No entanto, durante a fase de análises, percebermos que não eram apenas os personagens que faziam uso de imaginários para a defesa de suas idéias. O narrador também desempenhava um papel importante nas narrativas. Vejamos o tipo de saber por ele utilizado na grade abaixo:

Grade 17B – Síntese ocorrência dos tipos de saber na instância narrativa

Personagem	Con. Científico	Con. Experiência	Cr. Revelação	Cr. Op. Comum	Cr. Op. Relativa	Cr. Op. Coletiva	FREQUÊNCIA	OCORRÊNCIA
Narrador-ser-de-palavra		66,7	33,3				100%	3
Narrador-ser-icônico			100				100%	4

Em três histórias, ele esteve presente expondo explícita e verbalmente uma idéia, configurando-se como um narrador-ser-de-palavra, conforme exemplo abaixo:



FIGURA 22 – Primórdios da humanidade

Fonte: Revista Chico Bento, n. 387, 2002. p.23-24

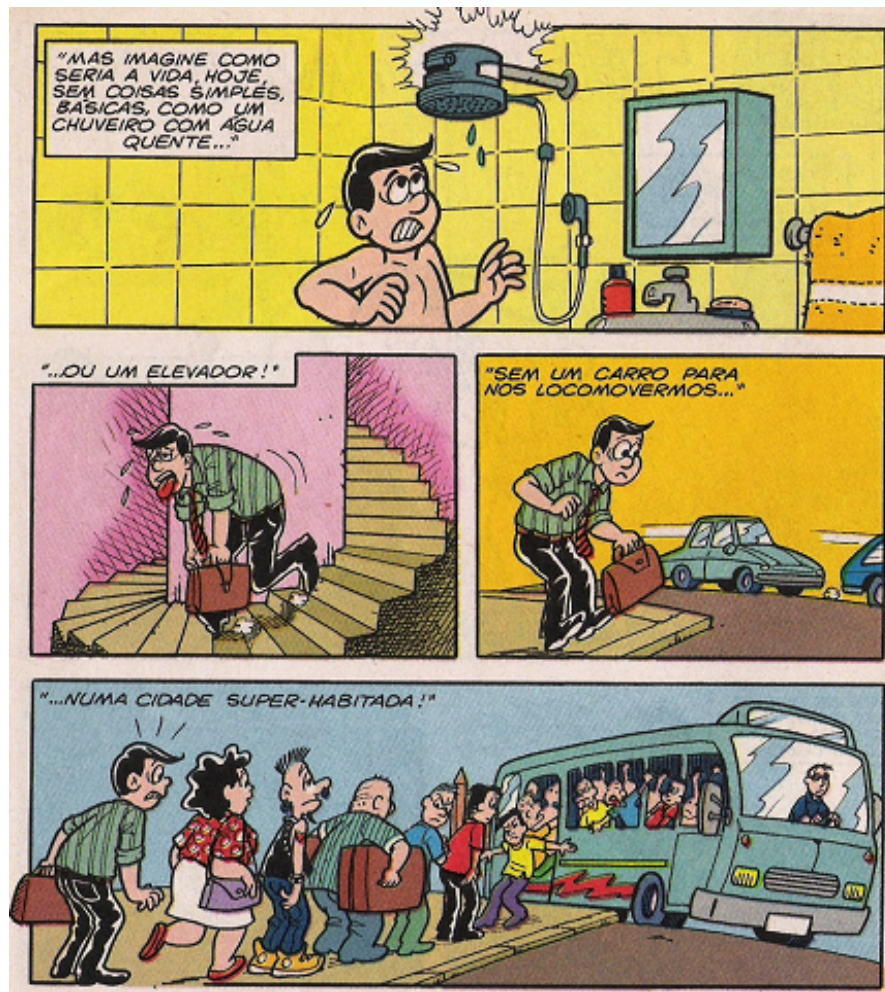


FIGURA 23 – A modernidade

Fonte: Revista Chico Bento, n. 387, 2002. p.23-24

Neste exemplo, a voz do narrador encontra-se bem visível e demarcada. Em seu enunciado, é possível identificar uma certa “surpresa” com a evolução humana ao relembrar os primórdios da humanidade. Podemos perceber que o conceito de evolução também se encontra relacionado com a questão da razão. A descoberta do fogo se deveu a uma intuição e não a um processo racional. A partir do momento em que a razão passa a ditar as novas descobertas, o homem evolui.

A preponderância foi na utilização de argumentos relativos ao saber de conhecimento pela experiência. Os argumentos eram fundamentados no conhecimento do mundo sem, entretanto, exigir uma garantia de comprovação. Apesar de não serem provados por técnicas e instrumentos, eles podem ser experimentados por qualquer pessoa que vivencie aquela situação.

Ainda sobre o exemplo anterior, o narrador-ser-de-palavra apresenta as facilidades desenvolvidas e inventadas pelo homem e as dificuldades de se viver, atualmente, sem essas comodidades da vida moderna. Estas dificuldades não podem ser comprovadas através de experimentos científicos ou teorias. No entanto, elas podem ser sentidas por qualquer pessoa que vivencie a situação apresentada e que atribua a mesma valoração a estas comodidades.

Vale ressaltar, ainda, que em outras histórias, foi possível verificar a presença de um narrador-ser-icônico, isto é, o narrador se apresentava por meio de enunciados visuais. Estes enunciados tiveram a função de defender uma determinada idéia através da argumentação visual, ou seja, da maneira pela qual os elementos visuais foram dispostos e na sua relação com os enunciados lingüísticos.

É interessante notar que todas as vezes em que os enunciados icônicos foram utilizados para a argumentação, eles estiveram relacionados ao saber de crença do tipo de revelação. Conforme apresentado na discussão teórica e representado em nosso *diagrama da formação dos imaginários sócio-discursivos* (FIG.1), o saber de revelação pertence aos saberes de crença. No entanto, defende a existência de um lugar de verdade exterior ao sujeito, mas que não pode ser verificada. É necessária a adesão do sujeito em relação àquela verdade, para que ele a aceite e a utilize. Os argumentos deste tipo são exemplificados pelas ideologias e doutrinas.

Podemos exemplificar o uso de tais argumentos em nosso *corpus*, por meio da seqüência narrativa apresentada na história 2 (*A resposta é simples*). Noninho, personagem do campo, passa toda a narrativa questionando Chico Bento sobre a vida dos outros. Chico, entretanto, se esquivava de fazer comentários sobre estes assuntos e continua realizando seu trabalho. O que Noninho não percebe é que a resposta para todos os seus questionamentos está no exemplo dado por Chico: trabalho. Este exemplo, entretanto, não é consciente e ocorre por meio da argumentação icônica, isto é, pela disposição destes enunciados visuais que completam os enunciados dos personagens. Vejamos:

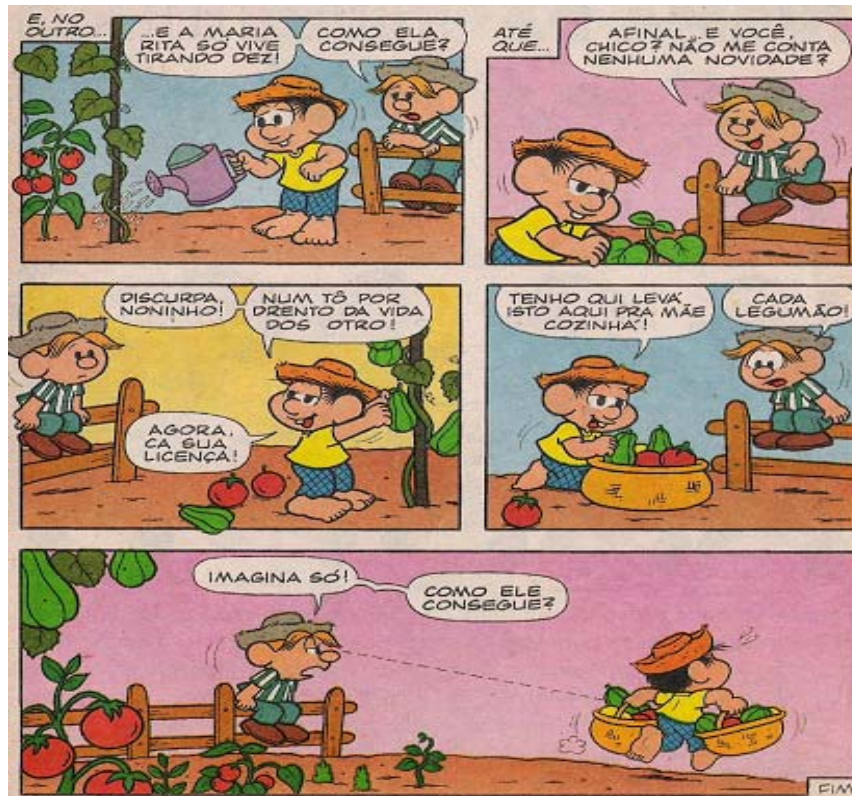


FIGURA 24 – Chico e Noninho no trabalho 2

Fonte: Revista Chico Bento, n. 225, 1995. p.27.

Outro dado que nos chama bastante atenção é a utilização prioritária de argumentos fundamentados pelos saberes de conhecimento pelos personagens do universo urbano. Podemos relacionar este uso a uma tendência à racionalização pelas pessoas da cidade. Pelo fato dessas pessoas estarem inseridas numa cultura supostamente letrada, onde haveria o predomínio da ciência e da razão, isso levaria a pensar que muitos argumentos precisariam ser verificados, seja através da prova ou da experimentação.

Ainda sobre os personagens da cidade, é interessante notar que nenhum deles – nem Zeca e seus pais nem aqueles descritos como pessoas da cidade – fazem uso do saber de crença da opinião comum. Esta ocorrência não foi encontrada no *corpus*. Os saberes universais, largamente partilhados socialmente não os interessam. Este dado reforça a conclusão apresentada anteriormente, de que a argumentação defendida na história e a organização narrativa e descritiva da mesma está centrada na relação de oposição entre racionalidade VS intuição. Todas as pessoas da cidade, no *corpus* estudado, apóiam seus argumentos em imaginários pautados pela racionalidade, pelo cientificismo.

Os resultados de nossas análises nos mostram que os personagens do campo já distribuem seus argumentos de maneira mais harmônica entre os saberes de conhecimento e

de crença. E quando se apóiam no conhecimento, escolhem os argumentos relacionados à experiência e não ao cientificismo. Mais uma vez, percebemos a valorização da sensibilidade e da intuição pelos personagens ligados ao meio rural. Esta observação reforça a idéia de que o homem do campo não está ligado às teorizações sobre as coisas do mundo, mas à sua prática. O homem do campo, por exemplo, conhece as formas de plantio, as safras, os cuidados com a agricultura por vivenciar essas atividades. Suas decisões são tomadas por sua sensibilidade, por ter experimentado aquela situação, e não por cálculos e orientações agronômicas.

A utilização destes saberes de conhecimento ligados à experiência é significativa para realçar a praticidade do homem do campo. Ele aprende e apreende as coisas através da prática, da experimentação. E o fato dele ter experimentado já atribui um caráter de verdade ao argumento e já confere credibilidade à pessoa que experimentou. Esta consideração pode ser demonstrada no exemplo abaixo:



FIGURA 25 – Nhô Bento

Fonte: Revista Chico Bento, n. 281, 1997. p.5.

Para justificar o motivo pelo qual ele quer que seu filho estude, Nhô Bento revela que não quer que ele “se mate” como o pai. Esta justificativa demonstra que ele *sabe* o quanto é árduo o trabalho no campo, uma vez que ele vivencia, isto é, ele experimenta esta atividade. O trabalho da cidade envolve racionalidade e pouco esforço físico, já o trabalho no campo, nessa construção estereotípica, não exige inteligência, é só uma repetição de ações e rotinas, não deixando espaço para a criatividade.

A grade nos fornece ainda um dado significativo quanto aos percentuais sobre o uso do saber de crença da opinião relativa. É interessante notar que, três dos quatro principais personagens identificados na análise dos papéis actanciais – Chico Bento, Nhô Bento e Cotinha – se utilizam deste tipo de saber em sua estruturação argumentativa. Podemos dizer

que este uso intenso se explica pela necessidade destes personagens se posicionarem frente aos assuntos discutidos. Como a maioria das seqüências narrativas e das idéias defendidas acontece entre eles, é natural que eles tenham que se apropriar dessas idéias e tenham que se posicionar frente às mesmas.

I) Conteúdo e universo de discurso dos imaginários

Analisaremos agora como cada um dos tipos de saber se apresenta nas histórias selecionadas. Procuraremos exemplificar com trechos destas narrativas, para facilitar não só a identificação do tipo de saber, mas também o conteúdo e o universo de discurso que eles estão relacionados.

a) Saber de Conhecimento Científico

Podemos defini-lo como as explicações sobre o mundo a partir de procedimentos de observação e de cálculo, isto é, a partir de mecanismos específicos de verificação e comprovação. Sua manifestação mais característica é através das teorias, códigos ou discurso demonstrativo. Em nosso *corpus*, foi possível identificar apenas um argumento apoiado neste tipo de saber:



FIGURA 26 – Os remédios da família de Zeca

Fonte: Revista Chico Bento, n. 278, 1997. p.19.

Na seqüência acima apresentada, os pais de Zeca, personagens da cidade, precisavam de remédios para solucionar seus problemas de saúde. No entanto, tais medicamentos acarretam alguns efeitos colaterais. Apesar de conhecerem estes efeitos, eles preferem, ainda assim, fazer uso do medicamento. Mas ao insistirem no uso destes remédios, eles apóiam suas razões em argumentos científicos, isto é, na racionalidade. É comprovado, cientificamente, que todo remédio tem contra-indicações e efeitos colaterais. Logo, eles nada podem fazer. Precisam dos remédios e têm que conviver com estes efeitos.

b) Saber de Conhecimento de Experiência

As explicações deste saber são construídas a partir do conhecimento do mundo, mas *sem* nenhuma garantia de comprovação. Pertencem ao domínio da experimentação e da experiência socialmente partilhada. Este tipo de saber foi utilizado por personagens variados, tanto do campo quanto da cidade. Como já apresentamos anteriormente aplicações deste tipo de saber em relação ao narrador e a um personagem do campo, utilizaremos agora o exemplo de uma personagem da cidade:



FIGURA 27 – A casa de Téó

Fonte: Revista Chico Bento, n. 432, 2004. p.4.

Na seqüência apresentada, Téo mostra para Chico Bento como é um “treiler”²⁹. O garoto explica que é possível viver nesta habitação, uma vez que ela dispõe tudo o que eles precisam para sobreviver. O garoto tem credibilidade para fazer tal afirmação, pois ele *vive* no treiler, isto é, ele teve e ainda tem esta experiência.

c) Saber de Crença de Revelação

Já apresentamos anteriormente a utilização do saber de crença de revelação pelos enunciados icônicos. Agora apresentaremos os argumentos por este saber, mas a partir do viés de personagens.

Conforme o *diagrama da formação dos imaginários sócio-discursivos* (FIG.1), os argumentos que recorrem a este tipo de saber o fazem através da ideologia ou das doutrinas. Em nosso *corpus*, foi possível identificarmos argumentos relacionados às duas modalidades. Destacamos o exemplo abaixo:



FIGURA 28 – Explicações de Nhô Bento

Fonte: Revista Chico Bento, n. 220, 1995. p.25.

Este recorte faz parte da história 1 (*Obra do Trabalho*). Toda a narrativa é fundada sobre um saber de crença de revelação: a doutrina religiosa. Ao ser questionado pelo filho

²⁹ Preservamos a grafia da palavra do modo como ela apareceu na narrativa.

sobre a beleza da natureza, Nhô Bento utiliza as explicações bíblicas para responder ao filho. Ao fazê-lo, Nhô Bento atribui ao homem do campo uma característica de religiosidade.

Em nossas análises, consideramos que os argumentos que se pautavam pela ética, pela moral e pelos bons costumes também poderiam ser classificados com pertencentes ao saber de crença de revelação. Afinal, para uma pessoa legitimá-los, é preciso que haja uma adesão deste sujeito a tais explicações que não podem ser provadas. O exemplo abaixo ilustra nossa proposição:



FIGURA 29 – Chico e família

Fonte: Revista Chico Bento, n. 254, 1996. p.18.

Este recorte faz parte da história 3 (*A saudade mata a gente*), que retrata o momento em que Chico Bento vai viajar para a casa do primo Zeca que vive na cidade. No momento da partida, Cotinha instrui o filho para se comportar. Esta instrução revela a preocupação da mãe com as boas maneiras, com os bons costumes. Ela acredita que pessoas devem cultivar estas virtudes. Por crer nestes preceitos é que ela transmite tais ensinamentos ao filho.

Outro exemplo bastante significativo do uso deste tipo de saber ocorre na história 6 (*Filho Doutor*). Uma vidente estava prevendo o futuro de Chico Bento para Nhô Bento. Nesta previsão, Chico parecia estar muito mudado. O garoto, agora adulto, havia esquecido todos os valores que seus pais haviam lhe passado e, para surpresa deles, valorizava demasiadamente ideais contrários. No exemplo, notamos a defesa incisiva de Chico Bento de uma ideologia capitalista e de uma conseqüente racionalidade:

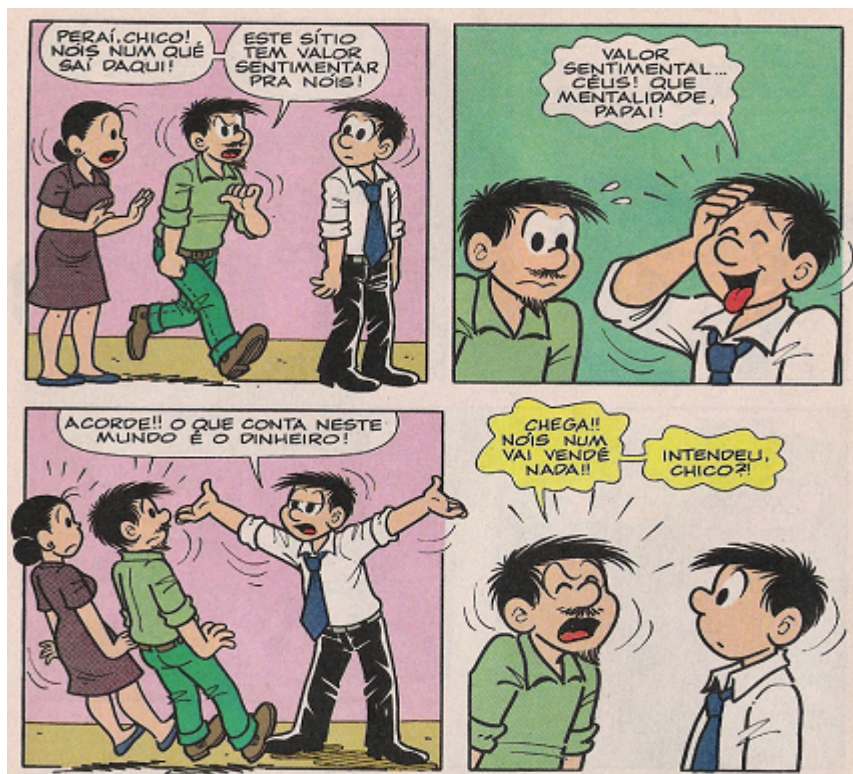


FIGURA 30 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro

Fonte: Revista Chico Bento, n. 281, 1997. p.14.

É interessante ainda notarmos que os personagens da cidade utilizaram este tipo de saber apenas uma vez. Identificamos este uso nos enunciados dos personagens da cidade na história 11 (*Construindo um novo homem*) apresentada como exemplo no saber de conhecimento pela experiência. Tanto no recorte destacado como em outros momentos da história é possível identificarmos uma ideologia capitalista e consumista nos enunciados dos principais personagens. Percebemos que a sensibilidade ou intuição sucumbe à racionalidade. Esta afirmação é também reforçada pela argumentação icônica que compõe a cena. Ilustremos abaixo:



FIGURA 31 – Sr. Amilton trabalhando

Fonte: Revista Chico Bento, n. 432, 2004. p.4.

d) Saber de Crença Opinião Comum

Conforme destacamos anteriormente, este tipo de saber não foi utilizado por nenhum personagem pertencente ao universo urbano, mas apenas pelos personagens do campo. Esta observação contribui para pensarmos que a utilização excessiva de argumentos pautados por este tipo de saber deve-se ao fato dos habitantes rurais não estarem diretamente ligados à racionalidade ou à necessidade da prova. Os elementos dóxicos e a experimentação são para eles mais significativos do que a ciência.



FIGURA 32 – Chico Bento e a opinião dos outros

Fonte: Revista Chico Bento, n. 356, 2000. p.26.

Neste trecho, percebemos o uso de argumentos generalizados e largamente partilhados: a idéia de que falta de trabalho é sinônimo de preguiça e de que os filhos devem se espelhar nos pais como modelos de referência. Os personagens do campo prezam estes modelos e, aqueles que não o seguem, estão errados.

e) Saber de Crença de Opinião Relativa

Os argumentos que utilizam este saber são fundamentados em julgamentos particulares, de terminados sujeitos, sobre uma situação específica. Em nosso *corpus*, foi utilizada por personagens variados nos diferentes momentos em eles precisavam emitir sua posição frente a um dado assunto. Vejamos o exemplo:



FIGURA 33 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro 2

Fonte: Revista Chico Bento, n. 281, 1997. p.13.

Chico, adulto, não gosta do sítio e não faz questão de esconder sua opinião sobre aquela realidade. Demonstra claramente qual é sua posição sobre a possibilidade de voltar para o campo: é contrário. Esta opinião está inserida no espaço de discussão entre eles e seus pais sobre a possibilidade dele retornar para casa.

f) Saber de Crença de Opinião Coletiva

O saber de crença de opinião coletiva é utilizado para embasar argumentos que visam a estabelecer uma identidade para um determinado grupo. Esta identidade é essencializante, isto é, tem por objetivo demarcar qual é característica definitiva que difere um grupo de outro.

Conforme apresentamos anteriormente, este tipo de saber foi utilizado apenas uma vez em nosso *corpus*. Acreditávamos que seu uso seria mais freqüente para demarcar as diferenças no confronto rural X urbano. Não queremos dizer que não seja possível estabelecer uma diferença entre estes grupos nas histórias analisadas, mas esta diferenciação não se fez a partir do uso de argumentos com este tipo de saber. Como já foi por nós apresentado, ela se fez mais presente através dos enunciados icônicos, pelo conteúdo dos argumentos e pelo uso dos demais tipos de saber. Apresentamos o único exemplo encontrado:



FIGURA 34 – Chico, Nhô Bento e Cotinha no futuro 3

Fonte: Revista Chico Bento, n. 281, 1997. p.13.

Este recorte também faz parte da história 6 (*Filho Doutor*). Chico Bento vale-se do saber de crença opinião coletiva para demarcar a diferença entre os dois grupos: pessoas do campo e pessoas da cidade. Podemos atribuir às essas duas categorias os seguintes julgamentos: ignorância, despreparo e inexperiência para a primeira categoria e inteligência, preparação e experiência para a segunda.

Com base nas análises e nos exemplos destacados, estabelecemos duas grades nas quais podemos visualizar os seguintes dados: quantidade de argumento por história, tipo de saber utilizado, conteúdo do argumento e universo discursivo que ele se refere. A divisão em duas grades dói realizada para fins de facilitar a visualização dos resultados: na primeira temos os dados referente as histórias de 1 a 5 e de 7 a 11; na segunda grade estão os dados referentes à história 6, em virtude da quantidade de dados encontrados nesta história.

Grade 18A – Síntese dos dados imaginários sócio-discursivos nas histórias 1-5 e 7-11

História	Nº Arg.	Tipo de saber utilizado	Conteúdo do Argumento	Universo de Discurso
1	1	Saber Crença Revelação	Defesa da religiosidade	Prática Social
	2	Saber Crença Opinião Comum	Trabalho = desenvolvimento	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Opinião Comum	Defesa da responsabilidade	Experiência Cultural
2	1	Saber Crença Revelação	Defesa da ética, da boa educação	Prática Social
	2	Saber Crença Revelação	Trabalho = desenvolvimento, satisfação	Experiência Cultural
3	1	Saber Crença Revelação	Defesa da boa educação, boas maneiras	Experiência Cultural
	2	Saber Conhecimento Experiência	Cidade = lazer, desenvolvimento, atração	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Opinião Comum	Campo = inércia, atraso, tédio	Experiência Cultural
	4	Saber Crença Opinião Comum	Campo = atração, atividade, lazer, diversidade	Experiência Cultural
4	1	Saber Conhecimento Experiência	Cidade = desenvolvimento, facilidade	Experiência Cultural
	2	Saber Crença Revelação	Campo = tranquilidade, integridade, gentileza	Experiência Cultural
5	1	Saber Conhecimento Teórico	Ciência = verdade, garantia, estabilidade	Prática Social
	2	Saber Crença Revelação	Campo = tranquilidade, prazer	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Revelação	Campo = natureza = saúde	Experiência Cultural
7	1	Saber Crença Opinião Comum	Falta de trabalho = preguiça	Experiência Cultural
	2	Saber Crença Opinião Relativa	Discordância da imagem que lhe foi atribuída: não é preguiçoso	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Opinião Relativa	Atribui ao filho imagem de superação = trabalho + estudo	Experiência Cultural
8	1	Saber Conhecimento Experiência	Cidade = progresso, desenvolvimento, facilidade	Experiência Cultural
	2	Saber Conhecimento Experiência	Cidade = problemas, dependência da modernidade	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Revelação	Campo = paraíso	Experiência Cultural
9	1	Saber Crença Opinião Comum	Trabalho = responsabilidade	Experiência Cultural
	2	Saber Crença Opinião Comum	Cumprimento de deveres = recompensa	Experiência Cultural
10	1	Saber Conhecimento Experiência	Vida campo = vida cidade, o que difere é a maneira de viver	Experiência Cultural
11	1	S. Conh. Exp./ S. Cr. Rev.	Modernidade = Sobrevivência = Comodidade	Experiência Cultural
	2	Saber Crença Opinião Relativa	Campo = atraso	Experiência Cultural
	3	Saber Conhecimento Experiência	Campo = prazer, tranquilidade, saúde	Experiência Cultural
	4	Saber Conhecimento Experiência	Campo = vida melhor	Experiência Cultural
	5	Saber Crença Opinião Relativa	Defesa da pureza e da bondade na essência humana	Experiência Cultural

Grade 18B – Síntese dos dados imaginários sócio-discursivos na história 6

História	Nº Argumento	Tipo de saber utilizado	Conteúdo do Argumento	Universo de Discurso
6	1	Saber Crença Opinião Relativa	Imagem positiva do pai = modelo de referência	Experiência Cultural
	2	Saber Crença Opinião Comum	Estudo = ascensão econômica e social	Experiência Cultural
	3	Saber Crença Opinião Comum	Estudar nunca é demais, saber não ocupa lugar	Experiência Cultural
	4	Saber Crença Opinião Comum	Pais sabem o que é melhor para o filho	Experiência Cultural
	5	Saber Conhecimento Experiência	Trabalho campo = árduo, pesado, desgastante	Experiência Cultural
	6	Saber Crença Opinião Comum	Cidade= progresso, oportunidade	Experiência Cultural
	7	Saber Crença Revelação	Defesa de crenças/ práticas religiosas	Prática Social
	8	Saber Crença Opinião Relativa	Descrença em relação às práticas religiosas	Prática Social
	9	Saber Crença Opinião Relativa	Campo = lugar primitivo, atrasado	Experiência Cultural
	10	Saber Conhecimento Experiência	Cidade= progresso, oportunidade, atração	Experiência Cultural
	11	Saber Crença Opinião Coletiva	Homem do campo = ignorante, despreparado, inexperiente	Experiência Cultural
	12	Saber Crença Revelação	Dinheiro é o que se tem de mais importante no mundo	Experiência Cultural
	13	Saber Crença Opinião Relativa	Infância = pureza, alegria	Experiência Cultural
	14	Saber Crença Opinião Relativa	Cidade = corrosão de caráter	Experiência Cultural
	15	Saber Crença Opinião Comum	"Cada coisa em sua hora", valorização da idéia de destino	Experiência Cultural

Em relação ao universo discursivo, percebemos que os argumentos se apóiam na maioria das vezes em experiências culturais e não em práticas sociais. Este dado nos permite reforçar nossa consideração a respeito das visadas das histórias em quadrinhos e a importância e necessidade de trabalharmos com os imaginários. As histórias de Chico Bento não têm por objetivo estabelecer modelos fixos nem estereótipos sobre o universo rural e por isso não precisam recorrer às práticas sociais legitimadas. Os quadrinhos de Chico Bento visam a apresentar um modelo de leitura deste universo rural, modelo este que é construído a partir das experiências culturais partilhadas pelos sujeitos envolvidos neste contrato de comunicação.

Neste sentido, foi possível reconhecemos diversas *ethé* para Chico Bento e, conseqüentemente, para o homem do campo brasileiro. Conforme havíamos previsto em nossa hipótese de pesquisa, as imagens tenderiam a se relacionar a conceitos opostos. Entretanto, podemos dizer que toda a projeção de imagens esteve relacionada à oposição entre razão VS intuição. Os demais pares (tranquilidade VS confusão, trabalho VS preguiça) foram

apenas pontuais, isto é, estiveram presentes em histórias específicas e, por isso, não puderam ser generalizados.

3.4 Considerações Finais

Procuramos demonstrar, neste capítulo, toda a nossa investigação. A partir das categorias de análises e das matrizes teóricas apresentadas anteriormente, debruçamo-nos sobre o *corpus* a fim de identificarmos qual era a imagem projetada no discurso sobre o homem do campo brasileiro e conseqüentemente, sobre os espaços campo e cidade.

Começamos nossas observações com o *ethos* prévio do personagem. Percebemos que essas informações difundidas socialmente sobre o personagem são baseadas em modelos fixos, estereotipados.

Já no nível discursivo, centramos nossas análises em componentes do modo de organização do discurso narrativo e descritivo. Quanto ao MOD narrativo, procuramos identificar os principais papéis actanciais atribuídos aos personagens, as principais ações das narrativas e os procedimentos de localização espaço-temporal das histórias. Verificamos que todos os personagens geralmente desempenham o papel de BENFEITOR. Entretanto, é preciso ressaltar que os personagens do campo são mais freqüentes nas narrativas e por isso desempenham o papel de BENFEITOR mais vezes. Sobre as ações mais recorrentes, foram identificadas as seguintes: transmissão de saberes, conselhos e orientações, oferecimento de exemplos (diretos e involuntários), de modelos de conduta social, ambiental e de trabalho positivos e cumprimento adequado de tarefas cotidianas (relativas ao trabalho e às tarefas escolares). Em relação à localização espaço-temporal, a predominância é do campo e do tempo verbal no presente do indicativo.

Em relação ao MOD descritivo, observamos os procedimentos de nomeação, localização-situação e qualificação. Todos estes procedimentos se apresentaram tanto no estrato lingüístico quanto no estrato icônico, exceto os mecanismos de localização, que se fizeram presentes apenas pela imagem. No que tange a qualificação, vale ressaltar que a qualificação lingüística sempre foi subjetiva ao passo que a qualificação icônica apresentou-se todas as vezes de maneira objetiva.

Depois de verificadas as categorias dos modos de organização do discurso, procuramos encontrar os imaginários sócio-discursivos das histórias, a partir da identificação dos tipos de saber demonstrados. Os saberes de crença foram mais freqüentes do que os

saberes de conhecimento. Entretanto, estes últimos fundamentaram mais os argumentos dos personagens do universo urbano. Podemos relacionar este uso a uma tendência à racionalização pelas pessoas da cidade. Quando os personagens do campo utilizam os saberes de conhecimento, escolhem os argumentos relacionados à experiência e não à cientificidade.

De maneira geral, podemos dizer que a argumentação defendida na história e a organização narrativa e descritiva da mesma está centrada na relação de oposição entre racionalidade VS intuição, sendo esta última valorizada no homem do campo. Esta observação reforça a idéia de que o homem do campo não está ligado às teorizações sobre as coisas do mundo, mas à sua prática. A partir desta observação foi possível identificarmos várias *ethé* para o homem do campo: trabalhador, experiente, intuitivo, religioso, cordato, responsável, etc.

Sobre o campo e a cidade, o par opositor intuição VS razão também se efetivou. Porém, vale ressaltar que nem sempre foi atribuída uma conotação negativa à cidade, conforme havíamos previsto em nossa hipótese. Percebemos uma crítica a racionalização e modernização do espaço urbano, mas não uma condenação explicitamente negativa da mesma. O campo, por sua vez, era idilizado e transformado em paraíso.

A seguir, apresentamos a *Conclusão* de nossa pesquisa, na qual detalharemos as observações aqui apontadas.

CONCLUSÃO

A presente dissertação de mestrado procurou analisar a construção do *ethos* do homem do campo, utilizando como objeto de investigação histórias em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa. Por meio de narrativas que tratassem do modo de vida do campo e da cidade, buscamos identificar os imaginários sócio-discursivos que ancoravam os argumentos e que constituiriam discursivamente o *ethos* do personagem e, conseqüentemente, do homem do campo brasileiro na perspectiva da MSP.

Nossos objetivos principais eram: (i) identificar os imaginários sócio-discursivos utilizados para a construção dos *ethé*; (ii) analisar as estratégias discursivas do sujeito enunciador e do sujeito comunicante para projetar as imagens do homem do campo e (iii) identificar as características do modo de organização do discurso narrativo e descritivo como fatores que contribuem para a construção da imagem do homem do campo.

Nossa investigação partiu com a hipótese de que a relação entre campo X cidade apresentada nas narrativas seria construída a partir de pares conceituais opostos (tranqüilidade VS confusão, razão VS intuição, trabalho VS preguiça). Acreditávamos que os conceitos que estivessem relacionados ao campo, tenderiam a apresentar uma valoração positiva e iriam ancorar as *ethé* diferenciadas sobre o homem do campo brasileiro.

Por meio de nossas análises, foi possível comprovar nossa hipótese. A estruturação narrativa e descritiva do discurso de Chico Bento esteve estruturada em pares opostos, notadamente na oposição razão VS intuição que conduziram todos os imaginários sócio-discursivos encontrados. Todas as *ethé* atribuídas aos ruralistas e ao campo foram provenientes dessa oposição central.

Na etapa de análises, logo após fornecermos as informações constituintes do *ethos* prévio de Chico Bento, passamos a observar a construção discursiva por meio do modo de organização narrativo e do modo de organização descritivo. Em um segundo momento, procuramos estabelecer as devidas correspondências entre os dados obtidos na fase anterior com os possíveis imaginários sócio-discursivos aos quais eles remetiam nas histórias.

No que tange ao modo narrativo, procuramos identificar os principais personagens das histórias, os papéis actanciais que eles desempenhavam, as principais ações das histórias e a localização espaço-temporal delas.

No caso dos personagens, os mais freqüentes foram Chico Bento, Zeca e Nhô Bento. O alto índice de ocorrência dos personagens Chico e Zeca já era esperado em virtude do recorte temático analisado. Quando tratamos do modo de vida de campo e cidade, obviamente estes seriam apresentados pelos personagens principais da publicação. A presença marcante de Nhô Bento também pode ser justificada também pelo recorte temático. O cotidiano do

campo envolve muito trabalho e esta atividade é sempre realiza pela família. O interessante é que Cotinha, mãe de Chico, não apareceu tanto quanto o pai. Por esse predomínio de personagens masculinos, percebemos que o trabalho que caracteriza o modo de vida do campo é pesado, exige esforço físico e por isso está mais atrelado a características masculinas.

Em relação aos papéis actancias, visamos a identificar os principais personagens de cada história quanto aos papéis agressor, benfeitor, aliado, oponente, retribuidor, vítima e beneficiário. De modo geral, os personagens desempenharam papéis com qualificações positivas e estes papéis obedeceram a uma certa regularidade em sua ocorrência.

Foi possível notar que os personagens do campo geralmente desempenham o papel de BENFEITOR. São eles os responsáveis pela transmissão dos exemplos, dos modelos de conduta e pelos conselhos. Além disso, são eles também que realizam as atividades relativas ao trabalho (geralmente ligadas à terra e aos animais). Quanto aos personagens urbanos, apesar da pouca ocorrência, eles também desempenham a função de BENFEITOR (transmitindo saberes, oferecendo opções de lazer e de facilidades). Entretanto, o homem do campo BENEFICIÁRIO dessas ações, nem sempre atribui a elas a mesma qualificação de seu benfeitor.

No que concerne às principais ações desenvolvidas nas narrativas, identificamos três principais que se repetiram em praticamente todas as histórias: i) transmissão de saberes, conselhos e orientações; ii) oferecimento de exemplos de modelos de conduta social, ambiental e de trabalho positivos; e iii) cumprimento adequado de tarefas cotidianas (relativas ao trabalho e às tarefas escolares. Tais ações eram apresentadas principalmente pelas estratégias lingüísticas de exemplificação e analogia.

Na maioria dos casos, os personagens do campo eram os BENFEITORES e BENEFICIÁRIO dessas ações. Podemos dizer que tais ações, todas positivas, funcionariam como uma estrutura narrativa regular. Essa regularidade da estruturação narrativa também se fez presente nos componentes de localização temporal e espacial: o tempo verbal mais utilizado foi o presente do indicativo e as cenas estavam circunscritas no espaço físico e simbólico de seus principais personagens.

Quanto ao modo de organização descritivo, procuramos identificar os procedimentos de nomeação, localização-situação e qualificação dos personagens e dos espaços sócio-culturais campo e cidade. Os procedimentos se fizeram presentes nos estratos lingüísticos e icônicos.

No que tange à nomeação, ora os personagens eram tratados pelos seus nomes próprios ora eram tratados pelo papel social que desempenhavam na cena narrativa em que se encontravam: pai, mãe, chefe, *muié* (esposa), etc. Estes dados contribuem para a reafirmação

de informações acerca do *ethos* prévio do personagem Chico Bento: nome, função social que ele e aqueles que convivem com ele desempenham, etc. Já os espaços sócio-culturais foram mais frequentemente nomeados pela categoria de enumeração. O campo e a cidade eram identificados em função dos atrativos que possuíam. Estes atrativos eram apresentados ora apenas em um dos estratos – lingüístico ou icônico – ora nos dois estratos.

Sobre o procedimento de localização-situação, não encontramos ocorrências em nosso *corpus*. Observamos o espaço e tempo das narrativas como procedimentos do modo de organização narrativo, no qual foram utilizados para servir apenas de referência para a história. Essa referência não trazia procedimentos descritivos de localização-situação. Entretanto, podemos dizer ainda que ocorreu uma localização-situação icônica nas histórias analisadas. Os espaços campo e cidade, além de terem sido nomeados no estrato visual, foram também descritos. Essa descrição visava à atribuição de detalhes ao espaço no qual a narrativa acontecia.

Para finalizar os procedimentos do modo de organização descritivo, tratemos da qualificação. Um dado que merece destaque é referente à qualificação icônica. Todas as vezes que este procedimento se fez presente, foi classificado como objetivo, pois a atribuição de informações qualificativas pela imagem podia ser verificada tanto pelos interlocutores dos personagens qualificados, quanto por qualquer leitor da história em quadrinhos. À imagem é atribuído um status de verdade: está fixado e pode ser comprovado por qualquer um.

Em relação à qualificação lingüística, foi possível verificar apenas procedimentos de ordem subjetiva. As informações qualificativas eram resultantes da aferição valorativa de personagens específicos. Através deste procedimento, podemos perceber que o sujeito comunicante, entendido aqui como a Maurício de Sousa Produções, não se comprometia, isto é, não estabelecia a qualificação como verdade, mas como opinião, como informação parcial. Não havia o reforço da imagem para a validação de tais qualificações.

Na etapa final de nossas análises, procuramos analisar os argumentos nos quais os enunciadores se fundamentaram para a construção discursiva da imagem do homem nos quadrinhos. Os argumentos e os conteúdos, partilhados e construídos socialmente, que serviram de ancoragem, foram identificados como imaginários sócio-discursivos de acordo com nossa fundamentação teórica.

Conforme previsto pela nossa hipótese, de maneira geral, podemos dizer que os imaginários sócio-discursivos suscitados para a construção da imagem do homem do campo esteve sempre centrado na relação de oposição entre racionalidade VS intuição. Na cidade, há

o produto da racionalidade, a tecnologia; no campo, há a sensibilidade e a intuição, dissociadas da “racionalidade”.

É necessário ressaltar que não há uma condenação dos habitantes urbanos pelo uso que eles fazem da tecnologia. Entretanto, há uma certa condenação da “frieza” dos personagens da cidade que não percebem a alteridade existente entre eles e os personagens da roça. Novamente, a dicotomia presente nos parece ser entre razão e sensibilidade: os personagens da cidade são pautados pela racionalidade, pelo cientificismo ao passo que os personagens do campo estão ancorados em valores como intuição, sensibilidade, experiência.

Apesar de uma tendência à idilização do campo (feita principalmente pelos procedimentos de qualificação objetiva icônica), podemos dizer que, em certa medida, a valorização da intuição pode ser um imaginário sócio-discursivo negativo do homem do campo. Ao ser colocado como alguém que se recusa a aceitar a tecnologia, o homem do campo pode ser visto como um ignorante, como alguém que está dissociado do seu tempo.

Outro exemplo que confirmaria uma valoração negativa do imaginário sócio-discursivo calcado na oposição racionalidade VS intuição, diz respeito ao tema trabalho. Na cidade, o trabalho envolve racionalidade e pouco esforço físico, já o trabalho no campo, nessa construção estereotípica, não exige inteligência, é só uma repetição de ações e rotinas, não deixando espaço para a criatividade. Por exemplo, ao homem do campo, basta ter a intuição de que “vai chover” para que a plantação tenha uma boa colheita. Já o homem da cidade mediria sua produtividade com base em cálculos, previsões climáticas e meteorológicas de satélites, etc.

Nas histórias, fica claro que o conhecimento pela sensibilidade e pela experiência não é legitimado como um tipo de saber. Eles estariam ancorados num imaginário sócio-discursivo comum, numa *doxa*. Estes imaginários são suficientes para funcionarem como argumentos, para funcionarem como ancoragem discursiva, mas não são legítimos o bastante garantir uma característica positiva à imagem dos habitantes do campo.

É interessante notar que espaço sócio-cultural campo apresenta-se como uma referência paradisíaca, no qual homem e natureza convivem harmonicamente. Essa convivência é permitida principalmente pelo fato do homem “respeitar” todos os mecanismos naturais em virtude de sua sensibilidade. Entretanto, os instrumentos provenientes da tecnologia, como o maquinário destinado ao cultivo, por exemplo, não se fizeram presentes.

Os problemas e conseqüências da utilização das inovações tecnológicas também não foram abordados. Temas como transgênicos, reforma agrária, produção em larga escala, Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem-Terra, tão presentes nas questões agrárias, não

foram sequer mencionados, no *corpus* analisado. Neste sentido, podemos perceber que não há uma preocupação com a atualização temporal dos imaginários sócio-culturais referentes ao universo rural brasileiro nos quadrinhos.

Em relação ao personagem Chico Bento, foi possível notar que a construção de sua imagem (e conseqüentemente a representação do homem do campo) não sofreu grandes alterações com o tempo. O que percebemos é que, de certa maneira, assuntos e objetos mais ligados à contemporaneidade (principalmente no que tange à tecnologia) foram introduzidos na narrativa, principalmente a partir dos anos 2000. Apesar da presença destes elementos ter sido evidenciada, persistia o desconhecimento destes pelos personagens do campo. Essa observação corrobora, mais uma vez, nossa principal conclusão de que todos os imaginários sócio-discursivos apresentados se pautam na relação de oposição entre racionalidade VS intuição.

Um fator merece destaque, no que diz respeito ao *ethos* de Chico Bento. Podemos considerar que foi projetado um *ethos coletivo forjado*, isto é, a imagem construída no discurso pela Maurício de Sousa Produções representava uma coletividade à qual eles não pertencem (a coletividade rural) como se eles fizessem parte dela. Uma vez que a MSP pertence ao espaço sócio-cultural e discursivo urbano, ao criar o personagem Chico Bento e ao projetar nele valores que ela julga relacionados ao universo rural, a empresa instauraria uma imagem coletiva do homem do campo de maneira simulada, forjada e baseada em imaginários sócio-discursivos idealizados. Este universo de referência da cidade não é o mesmo do universo de referência do campo. A imagem do homem do campo é criada por homens da cidade para crianças da cidade e pautada no imaginário difundido na cidade.

Por se apoiar em imaginários da cidade, foi possível identificar uma construção *ethótica* do homem do campo de maneira idílica e sem a preocupação com uma ancoragem atualizada. O homem do campo, nos quadrinhos de Chico Bento é trabalhador por gosto e opção, valoriza a intuição, a sensibilidade e a religiosidade. Vive feliz e tranquilo no campo e em sua realidade não existem problemas ou motivos para queixas.

Como possibilidades futuras de pesquisa, seria interessante verificar se houve uma mudança significativa na construção *ethótica* do homem do campo no momento da criação do personagem até os dias atuais. Esta análise poderia mostrar se os imaginários suscitados para a criação do personagem são os mesmos da década de 60. Como o próprio Maurício afirma que se inspirou em um tio-avô para a criação de Chico Bento, acreditamos que essa idilização do espaço rural e de seus habitantes seja fruto dos imaginários guardados na memória do roteirista.

A partir de todos estes dados, podemos dizer que foram construídas diversas imagens do homem do campo, nos quadrinhos de Chico Bento. Ele se apresenta como um homem ordeiro, trabalhador e responsável. Este homem fundamenta suas crenças nas doutrinas religiosas e na sua própria experiência, evidenciando assim uma forte presença de valores como a intuição e a sensibilidade. A sensibilidade do homem do campo é oposta à racionalidade apresentada pelos personagens urbanos. Entretanto, como dissemos anteriormente, esse excesso de sensibilidade e o não entendimento da técnica, dos mecanismos da razão, é visto com certo desprezo pelos personagens da cidade.

Almejamos que nossa pesquisa possa contribuir com os estudos discursivos dos quadrinhos, identificado aqui como um gênero de inúmeras possibilidades de abordagem. Esperamos que nossa pesquisa, ainda, sirva de motivação para que demais analistas do discurso se debruçam sobre esse maravilhoso e fantástico mundo que os quadrinhos nos permitem acessar e revelar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMOSSY, R. *L'argumentation dans les discours*. Paris: Armand Colin, 2000.

_____. Nouvelle rhétorique et linguistique du discours. In: AMOSSY, R.; KOREN, R. *Après Perelman*: quelques politiques pour les nouvelles rhétoriques ? Paris: L'Harmattan, 2002. p. 153-171

_____. (Org) *Imagens de si no discurso*: a construção do ethos. São Paulo: Contexto, 2005.

_____. *L'argumentation dans le discours*. Deuxième édition. Paris : Armand Colin, 2006.

AMOSSY, R.; HERSCHBERG-PIERROT, A. *Stéréotypes et Clichés*: langue, discours, société. Paris: Armand Colin, 2005.

AMOSSY, R.; KOREN, R. Présentation. In : Revue Sémen 17 – *Argumentation e prise de position : pratiques discursives*. Besançon : Presse Universitaires Franc-Comtoises, 2004. p. 9-18, *apud* _____. Emoções, ironia, AD: breve estudo de um discurso literário. In: MACHADO, I.L.; MENEZES, W.; MENDES, E. *As emoções no discurso*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007. p.169-181.

ARRUDA, A. Teoria das Representações Sociais e Teorias de Gêneros. *Cadernos de Pesquisa*. Rio de Janeiro: UFRJ, n. 117, nov. 2002, p.127-147.

AUHLIN, A. *Ethos e experiência do discurso*: algumas observações. In: MARI, H.; MACHADO, I. L.; & MELLO, R. (Orgs) *Análise do Discurso*: fundamentos e práticas. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2001. p. 201-225

BENJAMIN NATAL, C. Estereótipos e produção de sentido nos quadrinhos de Chico Bento: Uma análise de discurso nas HQs do personagem Chico Bento, identificando os elementos de funcionamento de seu universo ficcional. *Comunicação em Agrobusiness & Meio Ambiente Revista Digital*, São Paulo, v.2, n.2, jul. 2005. Disponível em: <www.agricoma.com.br/revista/02/artigos/artigo7.asp> Acessado em: 16 jun. 2008.

CALAZANS, Flávio. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

CHARAUDEAU, P. *Langage et discours*. Paris, Hachette, 1983.

_____ *Grammaire du sens et de l'expression*. Paris, Hachette, 1992.

_____ Visadas discursivas, gêneros situacionais e construção textual. In: MACHADO, I.L.; MELLO, R. (Orgs) *Gêneros: Reflexões em análise do discurso*. Belo Horizonte, NAD/FALE/UFMG, 2004. p.14-41

_____ *Discurso Político*. São Paulo: Contexto, 2006.

_____ Les stéréotypes, c'est bien, les imaginaires, c'est mieux. In : BOYER, Henri (Org). *Stéréotypage, stéréotypes: fonctionnements ordinaires et mises en scène*. Paris: L'Harmattan, 2007. p.49-63.

_____ *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo: Contexto, 2008.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. *Dicionário de Análise do Discurso*. São Paulo: Contexto, 2004.

ECO, U. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979 *apud* SANTOS, R. E. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.

FERNANDES, C. A. *O mito em Chico Bento e Papa-Capim*. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica – RJ, Rio de Janeiro, 2006.

FUCHS, Catherine. *As problemáticas enunciativas: esboço de uma apresentação histórica e crítica*. Alfa: São Paulo, 1985. p.111-129.

LIPPMANN, W. *Public Opinion*. New York: Pelican Books, 1922 *apud* AMOSSY, R.; HERSCHBERG-PIERROT, A. *Stéréotypes et Clichés: langue, discours, société*. Paris: Armand Colin, 2005.

LYSARDO-DIAS, D. Clichê e Leitura na História em Quadrinhos. In: MARI, Hugo (org). *Categorias e práticas de análise do discurso*. Belo Horizonte: Núcleo de Análise do Discurso/FALE-UFMG. 2000. p. 175-183

_____ O discurso do estereótipo na mídia. In: EMEDIATO, W.; MACHADO, I.L.; MENEZES, W. (Orgs) *Análise do Discurso: Gêneros, Comunicação e Sociedade*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006. p. 25-36

MACHADO, I. L. *Essai d'analyse du fonctionnement de l'ironie comme élément de communication*. 1988. Tese. (Doutorado em Linguística) - Université de Toulouse II, Toulouse, 1988.

_____ A análise do discurso e seus múltiplos sujeitos. In: MACHADO, I.L.; CRUZ, A. R.; LYSARDO-DIAS, D. (Orgs) *Teorias e Práticas Discursivas: Estudos em Análise do Discurso*. Belo Horizonte: NAD/FALE/UFMG Carol Borges, 1998. p. 111-122.

_____ Emoções, ironia, AD: breve estudo de um discurso literário. In: MACHADO, I.L.; MENEZES, W.; MENDES, E. *As emoções no discurso*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007. p.169-181

MAINGUENEAU, Dominique. *Novas Tendências em Análise do Discurso*. Campinas: Pontes, 1997. 3.ed.

MELO, M. S.S. A descrição como estratégia discursiva numa publicidade feminina. In: GOMES, M. C. A.; MELO, M. S. S.; CATALDI, C. (Eds) *Gênero Discursivo, Mídia e Identidade*. Viçosa-MG, Editora UFV, 2007. p. 139-151.

MENDES, E. *Contribuições ao Estudo do Conceito de Ficcionalidade e de suas Configurações Discursivas*. 2004. Tese (Doutorado em Estudos Lingüísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

_____ O conceito de ficcionalidade e sua relação com a Teoria Semiolingüística. In: MACHADO, I.L.; SANTOS, J.B.C.; MENEZES, W.A. (Orgs) *Movimentos de um Percorso em Análise do Discurso: Memória Acadêmica do Núcleo de Análise do Discurso da FALE/UFMG*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2005. p. 133-148.

_____ Notas de aula tomadas no Curso *Ficção/Literatura: Interfaces Discursivas*, ministrado pela professora Emília Mendes, no PosLin da FALE/UFMG, no primeiro semestre de 2007.

_____ Entrevistas forjadas: a representação de um “outro” como um “eu”. *Vertentes*, São João del-Rei: UFSJ, n. 32, p. 191-199, jul./dez. 2008a. (no prelo)

_____ Por um remodelamento das abordagens dos efeitos de real, efeitos de ficção e efeitos de gênero. In: LARA, G.P.M.; EMEDIATO, I.; MACHADO, I.L.; *Análises do discurso hoje*, vol II. Rio de Janeiro: Lucerna, 2008b.

MENDONÇA, M. R. S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. 3. ed. *Gêneros textuais e ensino*. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 194-207.

MENEZES, W. Notas tomadas no curso *A Argumentação em Diferentes Discursos: do Factual ao Ficcional*, ministrado pelo professor William Menezes no PosLin da FALE/UFMG, no primeiro semestre de 2007.

MOSCOVICI, S. *Representações Sociais: investigações em psicologia social*. Tradução por Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2003.

PIERRE, M. *La Bande Dessinée*. Paris : Libraire Larousse, 1976.

PROCÓPIO, M.R. ; MELO, M.S.S. Imaginários sócio-discursivos nos quadrinhos de Papacá. *MOARA*, v. 28, p. 97-119, 2007a.

_____ A organização narrativa nos quadrinhos de Chico Bento. In: GOMES, M. C. A.; MELO, M.S. S.; CATALDI, C. (Eds) *Gênero Discursivo, Mídia e Identidade*. Viçosa - MG: Editora da UFV, 2007b, v. 1, p. 125-138.

PROPP, V.I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária. 1984.

SANTOS, R. E. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.

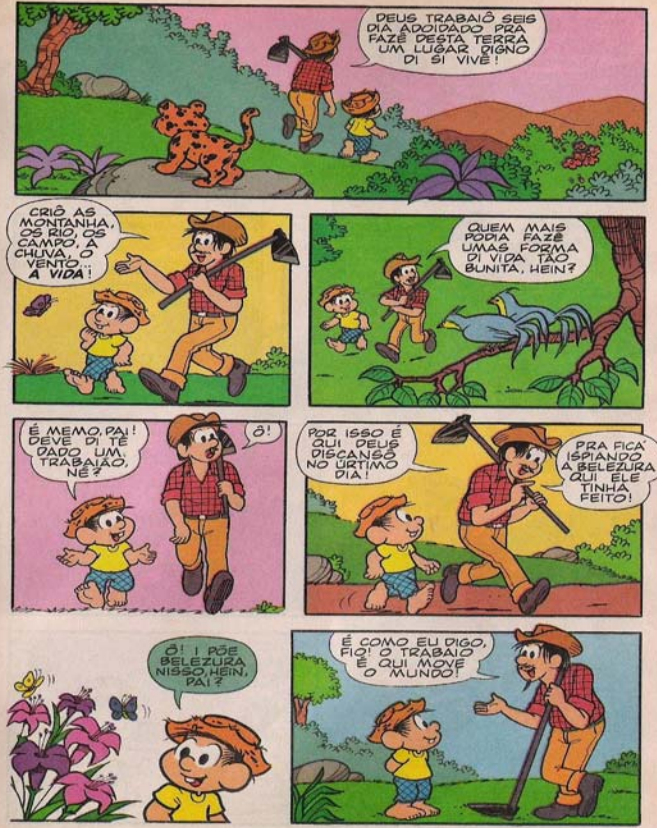
SOUSA, M. Portal Turma da Mônica. Disponível em: <www.monica.com.br> Acesso em: 06 jun. 2007.

VERGUEIRO, W. Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos. *Revista Açaquê*, São Paulo, v.1, n.1, 1998. Disponível em: <www.eca.usp.br/nucleos/nphqueca/agaque/indiceagaque.htm> Acesso em: 03 jul. 2006.

ANEXOS

História 1 – Obra do trabalho. Fonte: Revista Chico Bento, n. 220, 1995. p. 24-27.

CHICO BENTO *em* OBRA DO TRABALHO



História 2 – A resposta é simples. Fonte: Revista Chico Bento, n. 225, 1995. p.24-27.

Chico Bento *EMO* **A RESPOSTA É SIMPLES...**

TOF TOF TOF

TRABALHANDO, CHICO?
POIS É NONINHO!

EU FICO AQUI FAZENDO COMPANHIA!

VOCÊ SOUBE DO NHÔ FRATELO?
EU, NÃO!

COMPROU UMA CAMI-NHONETE!
VERMELHA!
COMO É QUE PODE, NE, CHICO?

Maurício

VOCÊ ACHA QUE, VENDENDO GALINHAS, ALGUÉM PODE COMPRAR UMA CAMI-NHONETE EM TÃO POUCO TEMPO?

SEI NÃO, NONINHO!

E DA NHÁ LEONCIA! VOCÊ SOUBE?

EU, NÃO!

VOCÊ TAMBÉM NÃO SABE DE NADA?

O BOI DELA GANHOU O PRIMEIRO PRÊMIO NA FEIRA AGRÍCOLA!

NUM DIGA!

COMO É QUE PODE? ELA COMECOU COM UNS BOIS TÃO MAGRINHOS...

TEM GENTE QUE TEM SORTE, MESMO!

EM COMPENSAÇÃO, PARECE QUE AQUELE NAMORADO DELA, O... SE MANDOU!

EU JÁ VOR-TO, NONINHO!

GLOP GLOP GLOP

SABE QUEM PASSOU POR AQUI, AGORA?

GENESINHO O FILHO DO CORONEL!

AH, FOIZ?

NUM PÔNEI NOVINHO!

COMO ELE CONSE-GUEZ?

UNS COM TANTO OUTROS COM TÃO POUCO!

MAS PRA MIM, AI TEM COISA!

TANTO DINHEIRO ASSIM... NÃO SURGE DO NADA!

NUM SEI VOCÊ ACHA, CHICO?

NUM SEI DE NADA, NONINHO!

E TEM O CASO DO SEU MIGUEL...

DISCURPA, NONINHO! MAIS AGORA TENHO QUI !!

AMANHÃ EU VOLTO, PRA TE FAZER COMPANHIA!

TENHO MUITO SERVIÇO PRA FAZÊ IM CASA!

ASSIM, NO DIA SEGUINTE...

ENTÃO, COMO EU TAVÁ DIZENDO ONTEM...

O SEU MIGUEL ABRIU OUTRA VENDA, IMAGINA!

E, NO OUTRO...

E A DONA TONHA TA REFORMANDO A CASA TODA!

COM ESSA CRISE, COMO ELA CONSEGUE?

E, NO OUTRO...

...E O MANDELZINHO VIVE EXIBINDO AS SUAS ROUPAS!

VOCÊ NÃO VIU?

SÓ PORQUE ELE TEM MAIS SORTE...

REPAREI NÃO, NONINHO...

E, NO OUTRO...

E A MARIA RITA SO VIVE TIRANDO DEZ!

COMO ELA CONSEGUEZ?

ATÉ QUE...

AFINAL, E VOCÊ, CHICO? NÃO ME CONTA NENHUMA NOVIDADE?

DISCURPA, NONINHO!

NUM TÔ POR DRENTA DA VIDA DOS OTRO!

AGORA, CA SUA LICENÇA!

TENHO QUI LEVA ISTO AQUI PRA MÃE COZINHA!

CADA LEGUMÃO!

IMAGINA SÓ!

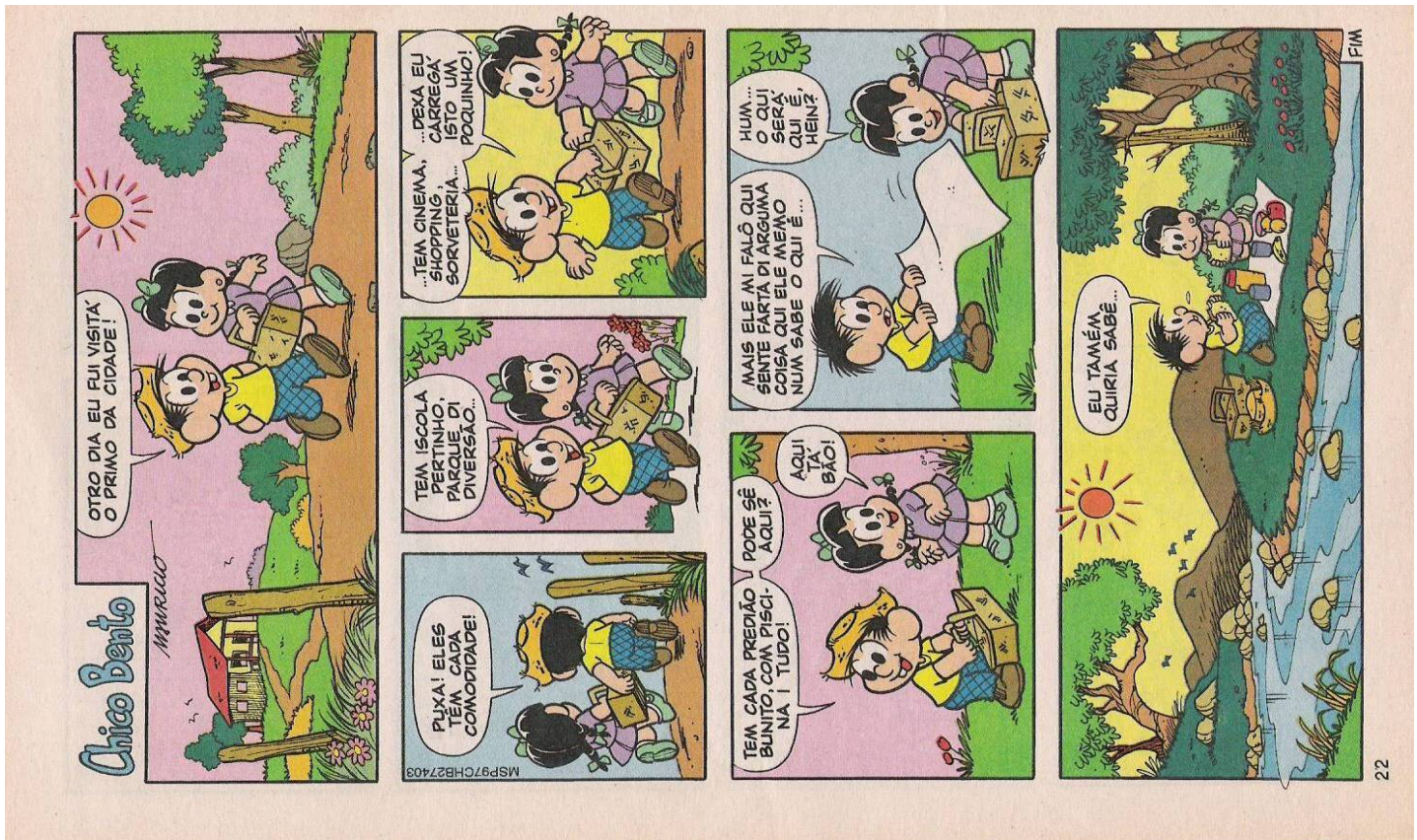
COMO ELE CONSEGUEZ?

FIM

História 3 – A saudade mata a gente. Fonte: Revista Chico Bento, n. 254, 1996. p.18-19.



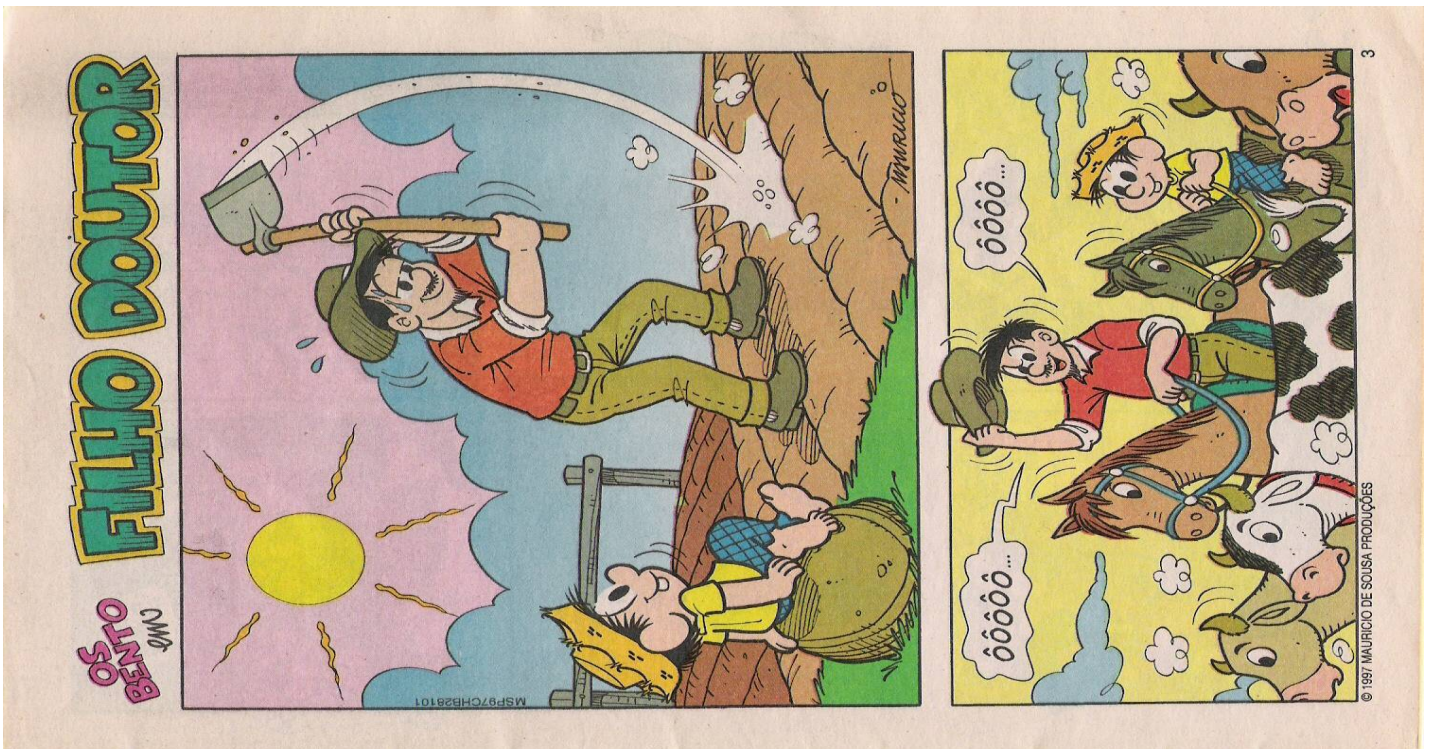
História 4 – Chico Bento. Fonte: Revista Chico Bento, n. 274, 1997. p. 22



História 5 – Remedinho bom. Fonte: Revista Chico Bento, n. 278, 1997. p. 18-19

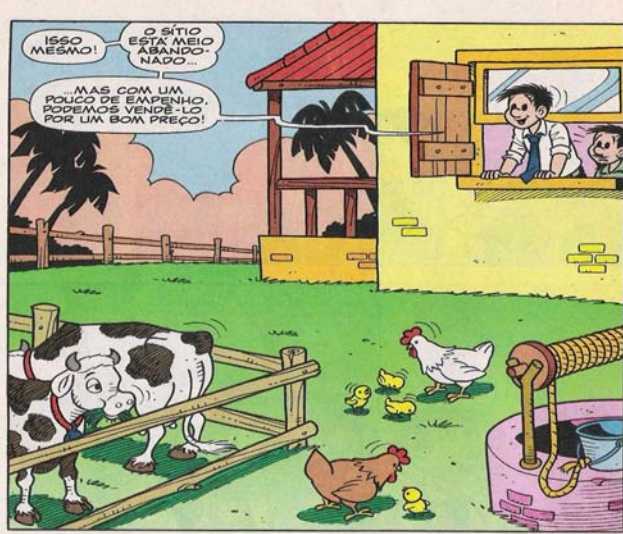


História 6 – Filho Doutor. Fonte: Revista Chico Bento, n. 281, 1997. p.3-22.

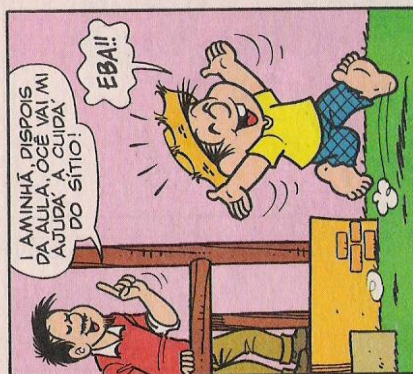






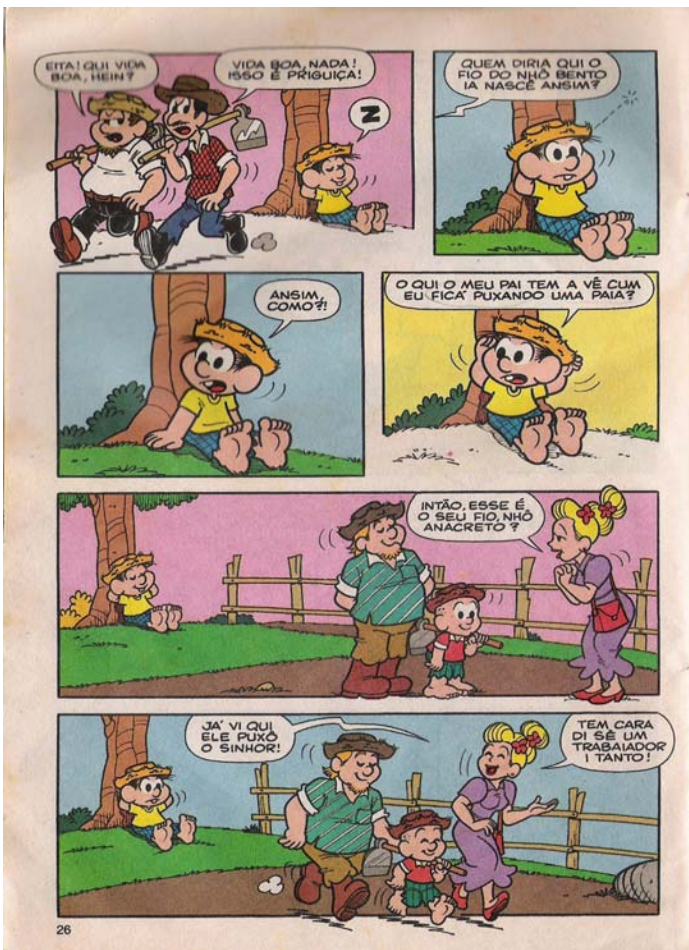
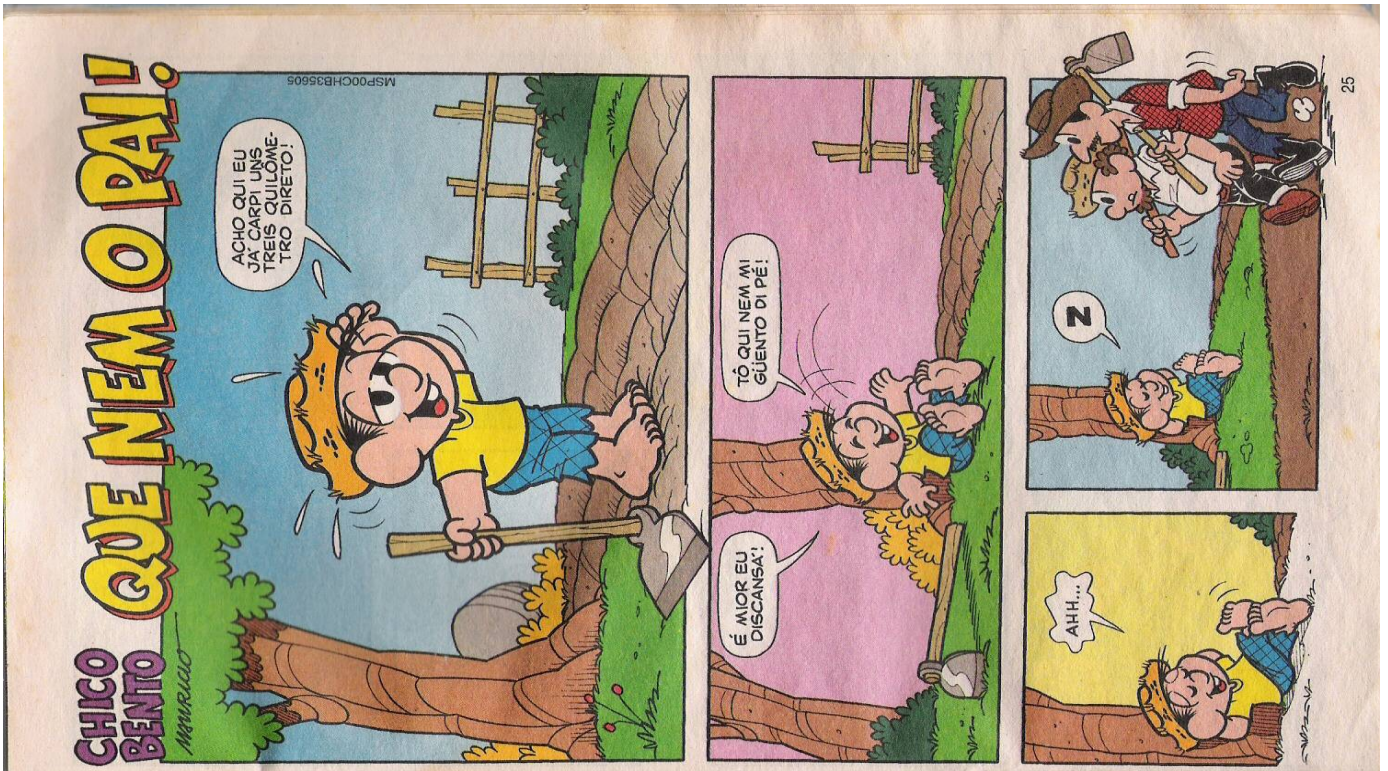






FIM

História 7 – Que nem o pai! Fonte: Revista Chico Bento, n. 356, 2000. p.25-32.



QUI DISGOSTO PRUM PAI TÊ UM FIO ANSIM DRUMINHOÇO!

Ô SI É!

PRU QUE OCEIS NUM APARECERO UM MINUTO ANTES?

VÔ MOSTRA PRA TODO MUNDO QUI EU PUXEI MEU PAI, SIM!!

VÔ INTREGA AS INCOMENDA DI VRECURA LA' NA VILA!!

I SEM PERCISA DI NINGUÉM!

UUGH!!

VIXI! ESTA COISA TA' PESADA!!

CAPLOF

INHOÓ!

CARMA, GERINARDO!! NUM FOI NADA!

28

LASQUERA!! AGORA VÔ TÊ QUI ABRUJMA TUDO!!

VIXI! COMO O FIO DO NHÔ BENTO É DISASTRADO!

NUM SÔ DISASTRADO, NÃO!!

VÔ MOSTRA UMA COISA!

VÔ CABA DI PINTA A CERCA QUI O MEU PAI COMEÇO!

PLOSH PLOSH

29

ÓIA! NUM É O FIO DO NHÔ BENTO?

É!

É A CARA DO PAI!

Ô SI É!

O NARIZ OS ZÓIO, OS CABELO...

É INCRÍVER!

PENA QUI É TÃO SEM JEITO!

É! NISSO ELE NUM PUXO O PAI!

EU TAMÉM SÔ JEITOSO!!

PLOSH

ARA ESSA!!

EU TRABAIO TRABAIO...! NINGUÉM TEM CONSIDERAÇÃO!

30

ÓINC! ÓINC! NUM TÔ FALANDO DOCE!

NUM TEM NINGUÉM MI VENDO!

EI!! NINGUÉM ÓIA PRA MIM?!

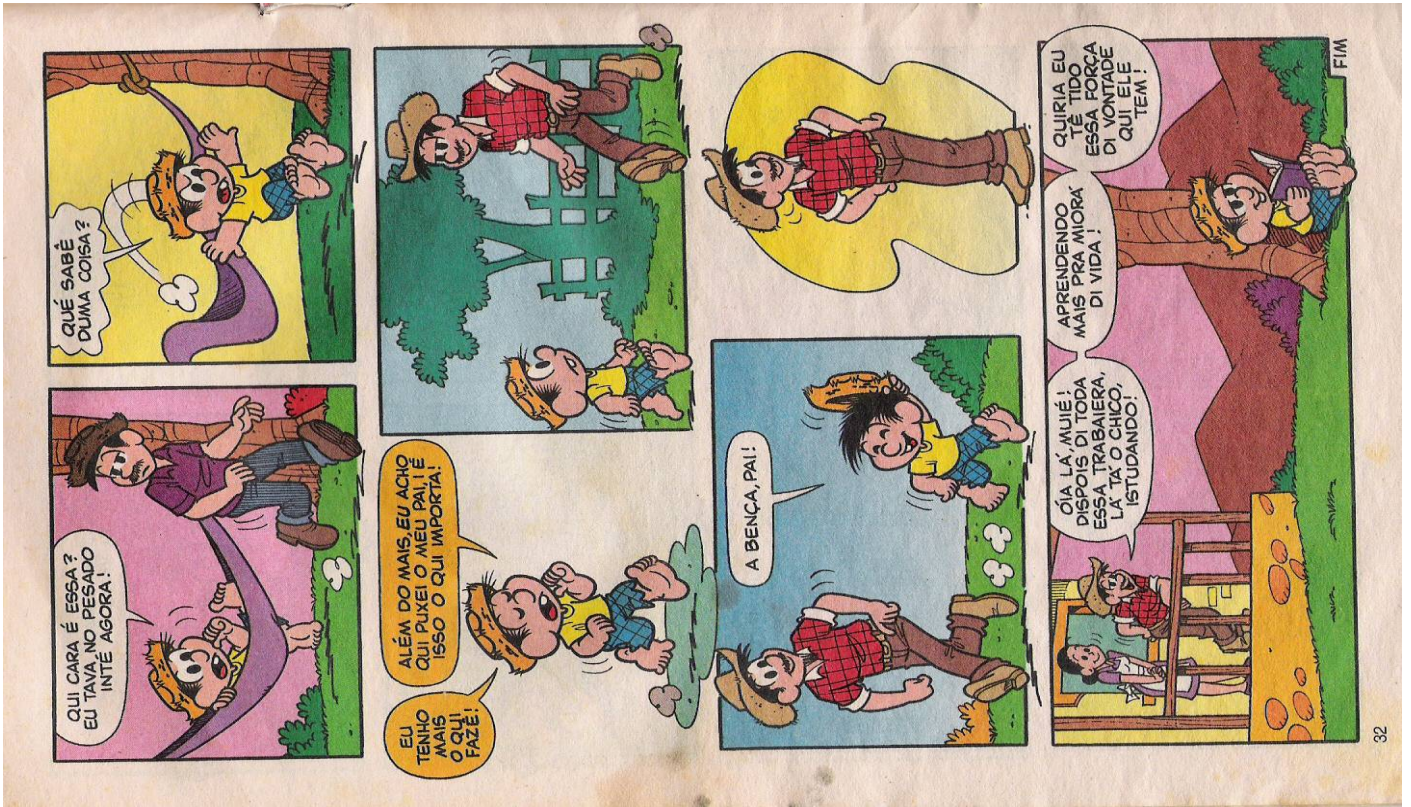
QUANDO A GENTE QUÊ, NINGUÊA APARECE!

GENTE!!

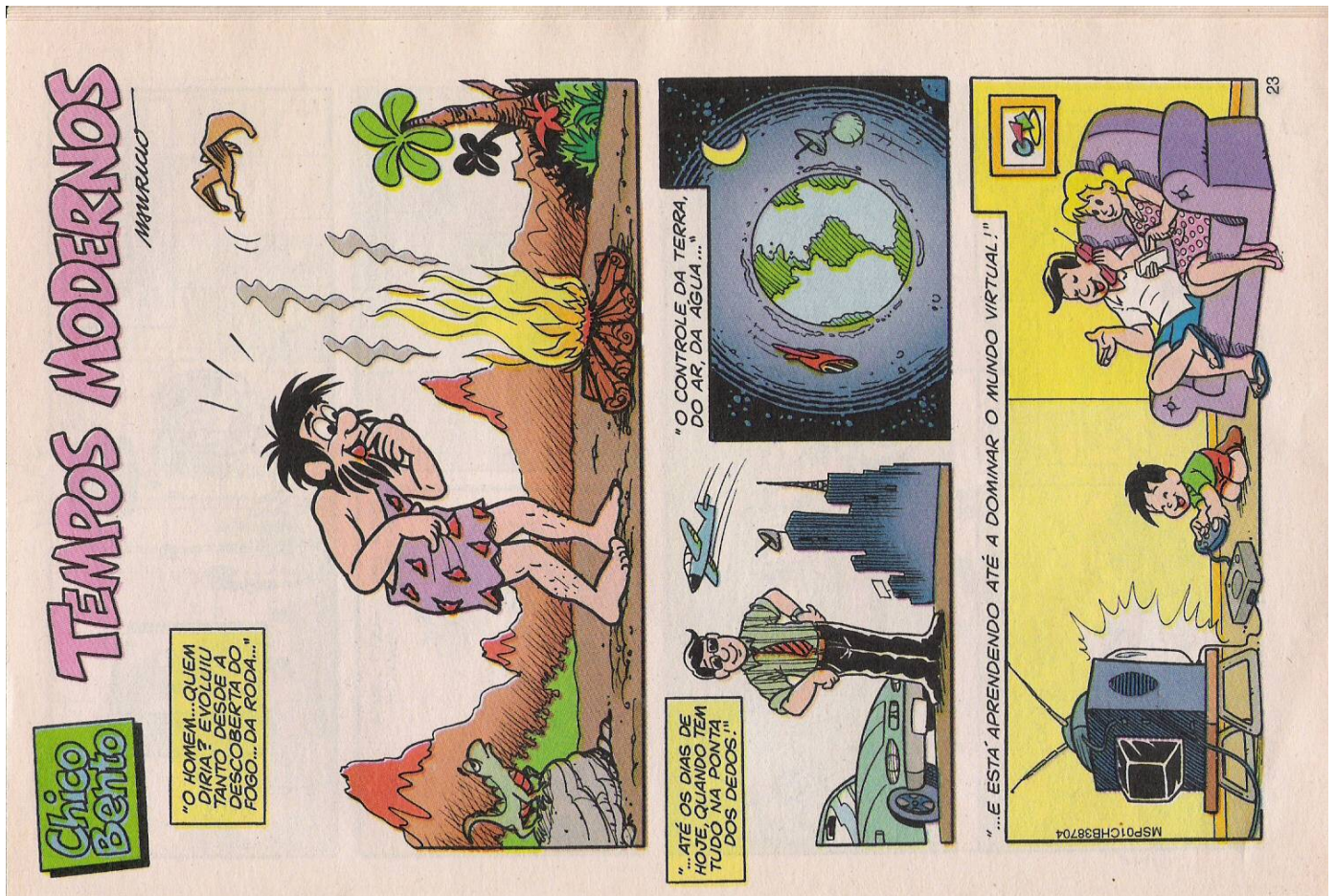
EU TÔ TRABALHANDO!!

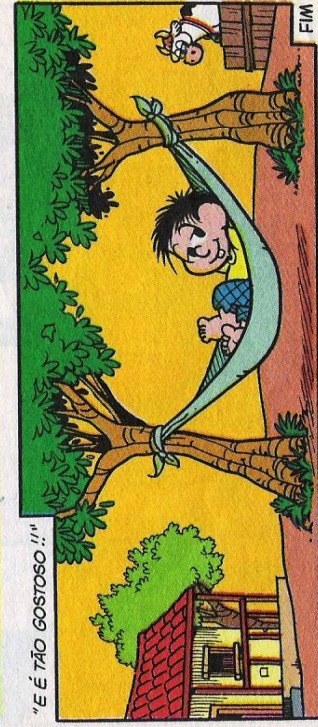
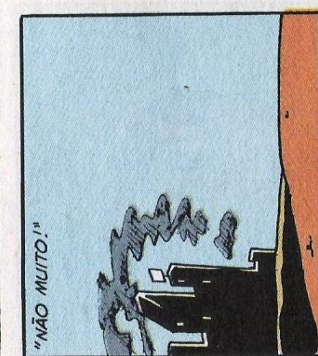
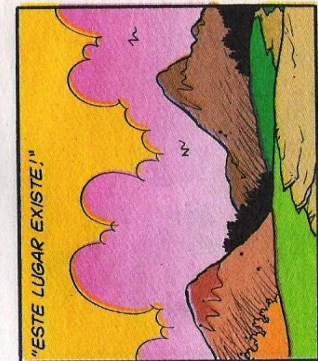
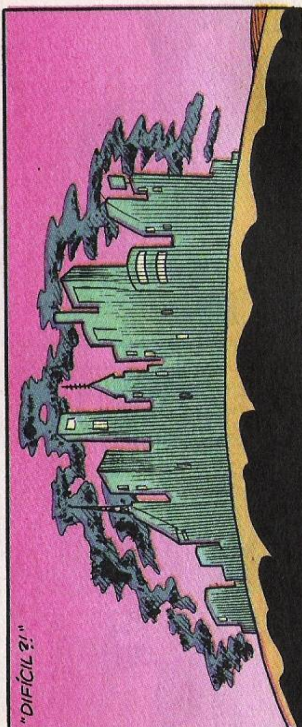
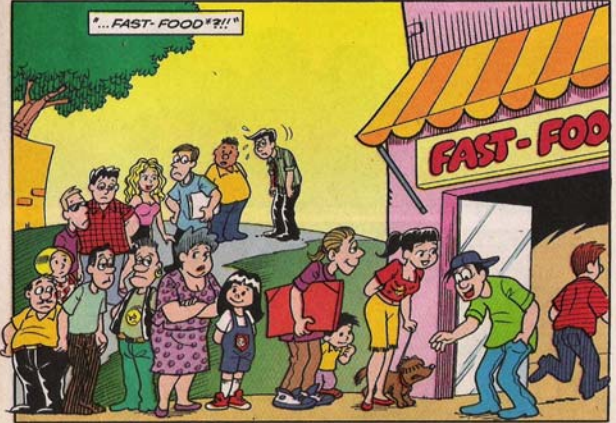
AH, DISISTO!

31

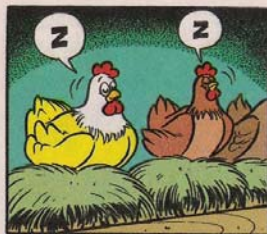
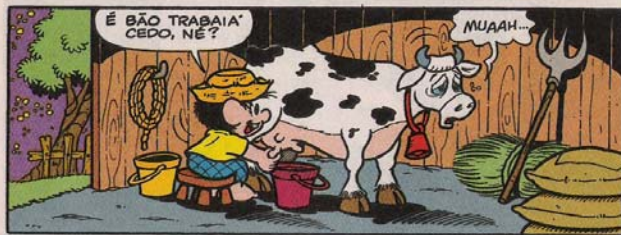
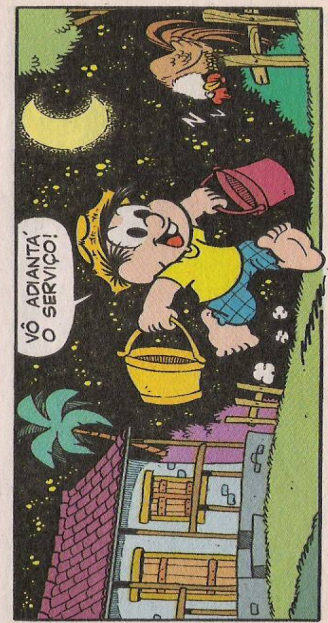
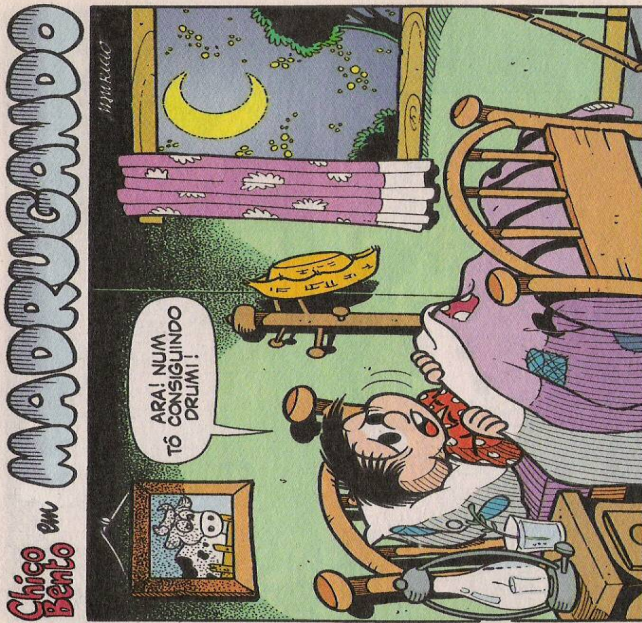


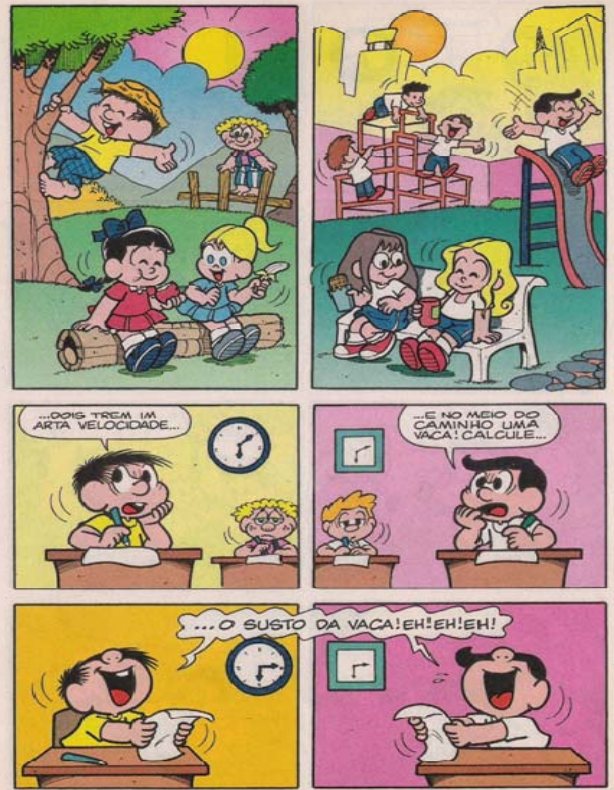
História 8 – Tempos Modernos. Fonte: Revista Chico Bento, n. 387, 2002. p.23-26.





História 9 – Madrugando. Fonte: Revista Chico Bento, n. 397, 2002. p. 15-17.







História 11 – Construindo um novo homem. Fonte: Revista Chico Bento, n. 432, 2004. p.2-16.

