

Do diálogo infantil ao papo dos adolescentes: a organização enunciativa nos quadrinhos de Mauricio de Sousa

Neide Nunes RODRIGUES¹
Mônica Santos de Souza MELO²

Resumo: Propomo-nos a apresentar um estudo discursivo sobre a organização enunciativa nos quadrinhos, analisando duas produções de Mauricio de Sousa: Turma da Mônica e Turma da Mônica Jovem. Tecemos uma comparação entre esses dois estilos em termos da sua organização enunciativa a partir da análise de seis exemplares de cada revista. Como pressupostos teóricos, pautamo-nos na teoria semiolinguística de Charaudeau (2008), especialmente na descrição do modo de organização enunciativo, e nos estudos de MacCloud (1995) e de Eisner (2008) sobre a organização dos quadrinhos e a construção de sentidos nesse gênero.³

Palavras-Chave: quadrinhos; organização enunciativa; semiolinguística.

Abstract: We intend to present a discourse analysis about the organization of the enunciation in Mauricio de Sousa's comic strips, Turma da Mônica, and Turma da Mônica Jovem. We do a comparison between the two productions, using six different magazines of each one. As theoretical assumptions, we base our research on Charaudeau's (2008) Semiotic and Linguistic theory. We also make use of MacCloud's (1995) and Eisner's (2008) studies on comic strips organization and meaning construction.

Keywords: comic strips; enunciation organization; semiotic; linguistic.

Introdução

Nas histórias em quadrinhos, empregam-se imagens, textos e diálogos na construção da narrativa, a qual se torna veículo de ideias, saberes, valores e representações sociais.

1 Graduanda em Letras na Universidade Federal de Viçosa. Ex-bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PROBIC/FAPEMIG. Viçosa – MG. *Email:* neidenrodrigues@yahoo.com.br.

2 Professora de Linguística do Departamento de Letras da Universidade Federal de Viçosa. Doutora em Estudos Linguísticos pela UFMG. Viçosa – MG. *Email:* monicassmelo@yahoo.com.br.

3 Este trabalho se vincula ao projeto maior Estratégias Discursivas e Representações nos Quadrinhos da "Turma da Mônica Jovem" de Mauricio de Sousa, que teve como objetivos configurar o gênero mangá na publicação "Turma da Mônica Jovem", de Mauricio de Sousa, identificar e analisar as representações subjacentes a essa publicação. Esse projeto fez parte do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica Fapemig/UFV, e foi desenvolvido no período de agosto de 2009 a fevereiro de 2011.

Em nosso estudo, analisamos doze revistas de histórias em quadrinhos de autoria do escritor Mauricio de Sousa, seis da Turma da Mônica e outras seis da Turma da Mônica Jovem. A primeira é destinada às crianças e é produzida há mais de quatro décadas. A segunda tem como público-alvo os adolescentes. Em circulação desde setembro de 2008, essa recente produção emprega elementos do estilo japonês dos mangás e representa os personagens da Turma da Mônica como adolescentes. Ela visa atender aos jovens, faixa de um público cada vez mais interessada nos populares quadrinhos orientais.

Neste trabalho, fazemos uso dos pressupostos da Análise Semiolinguística do Discurso como referência básica para analisar o nosso objeto de estudo. Entendemos a comunicação humana como resultado da interação entre sujeitos de um ato de linguagem, os quais se encontram situados sócio, histórico e culturalmente, e que compartilham determinados conhecimentos, socialmente difundidos.

Ainda segundo a perspectiva da Análise do Discurso, diferentes formas do discurso são produzidas de acordo com cada situação de comunicação. As identidades e as diferentes relações entre locutores e interlocutores, o contexto de produção e recepção da obra e a finalidade da troca linguística tornam distinto cada ato de linguagem. O sujeito falante organiza a matéria languageira empregando diferentes categorias de línguas, que definem diferentes procedimentos discursivos adotados por ele. Segundo Patrick Charaudeau (2008), tais procedimentos podem ser agrupados nos denominados “modos de organização”. O autor define quatro distintos modos: o enunciativo, o descritivo, o narrativo e o argumentativo.

Neste artigo, visamos estudar a organização enunciativa dos quadrinhos da Turma da Mônica e Turma da Mônica Jovem, fazendo uma análise comparativa entre as duas produções. Discutimos como a adoção de um novo estilo e a mudança do público-alvo levam a uma reorganização discursiva do texto no plano enunciativo, embora o narrativo, o descritivo e o argumentativo também sofram alterações.

Quadrinhos e Mangás

As histórias em quadrinhos e os mangás são narrativas compostas por uma sequência justaposta de quadros que visam contar

uma história. No entanto, estes constituem histórias em quadrinhos em estilo japonês e apresentam algumas diferenças em relação aos quadrinhos ocidentais. Enquanto nestes predomina uma disposição horizontal; naqueles, quadros justapostos e de dimensões variadas compõem o espaço da página. Personagens, onomatopeias e demais recursos também se sobrepõem e constituem uma diagramação complexa no desenvolvimento da história.

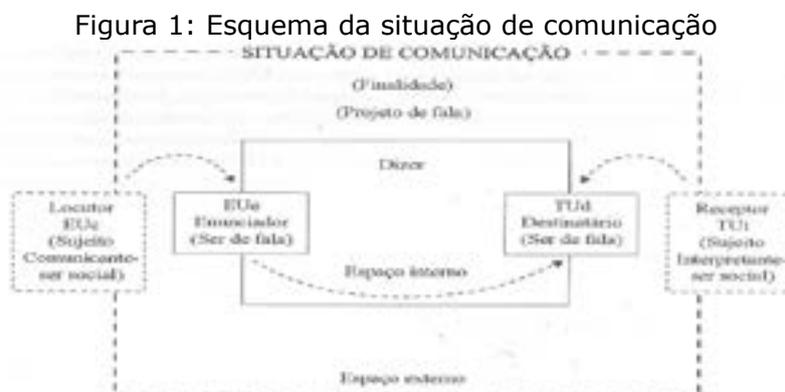
No que diz respeito ao aspecto gráfico, os mangás são geralmente impressos em preto e branco. As histórias são lidas de trás para frente e os personagens são ilustrados com expressões faciais realçadas, com olhos grandes.

Com relação à temática, esse estilo de histórias é conhecido por focar aspectos cotidianos e temas da vida familiar, como namoro, amizade, vida escolar, trabalho, dentre outros. Os personagens, geralmente, expressam com maior frequência suas emoções e sentimentos, ao mesmo tempo em que representam os valores vigentes e socialmente aceitos dentro da cultura em que são produzidos.

Pressupostos Teóricos

O Processo de comunicação

Todo ato de linguagem, segundo Charaudeau (2008, p.52), nasce de "circunstâncias de discurso específicas", realiza-se "no ponto de encontro dos processos de produção e de interpretação" e é "encenado por duas entidades, desdobradas em sujeito de fala e sujeito agente". No esquema abaixo, o qual representa a *situação de comunicação*, podemos visualizar esses desdobramentos:



No espaço externo se encontram os sujeitos agentes. De um lado, oEUC, *sujeito comunicante*, é um ser social e produtor de fala e o responsável pela organização do ato de linguagem. Ele “se institui como locutor e articulador de fala” (CHARAUDEAU, 2008, p.48). Do outro lado, temos o TUi, denominado também de receptor, e como o EUC, é um ser social. Ele representa o *sujeito interpretante*, a quem cabe receber e interpretar a *produção* do EUC.

Como desdobramentos desses dois sujeitos, temos os chamados seres de fala, que possuem um estatuto puramente linguageiro. O EU é uma representação, no nível do dizer, do EUC, e que por isso trata-se de uma *máscara do discurso* usada por este, de acordo com suas finalidades e estratégias discursivas. Ele é, assim, o responsável por produzir sobre o Interpretante o que Charaudeau (2008, p.50) chama de *efeito de discurso*.

Já TUD representa o destinatário ideal, imaginado e instituído pelo sujeito comunicante como seu interlocutor. Ele é também um sujeito que se encontra no espaço interno da situação de comunicação.

Esse desdobramento dos sujeitos leva o autor a considerar o ato de linguagem como composto por dois circuitos de produção de saber. Um é o *circuito de fala configurada, espaço interno*, onde “se encontram os seres de fala, que são instituídos como imagem de sujeito enunciador (EUE) e de sujeito destinatário (TUi)”. O outro é *circuito externo à fala configurada, espaço externo*, onde estão situados “os seres agentes que são instituídos como imagem do sujeito comunicante (EUC) e de sujeito interpretante (TUi)” (CHARAUDEAU, 2008, p.53).

Cabe ressaltar, no entanto, que o ato de linguagem, embora, didaticamente, representado por dois circuitos, “participa sempre de um projeto global de comunicação concebido pelo sujeito comunicante (EUC)” (CHARAUDEAU, 2008, p. 56).

A Organização Enunciativa

A ordem enunciativa, sob a perspectiva da semiolinguística, está relacionada aos protagonistas, seres de fala e internos ao ato de linguagem, e ao tipo de relação que é estabelecido entre eles. Segundo Charaudeau (2008), enunciar é um fenômeno complexo em que o sujeito falante se apropria e organiza as categorias de língua em

discurso, de tal forma que ele é levado a se situar em relação ao seu interlocutor, àquilo que o próprio locutor diz e ao que um terceiro diz numa determinada situação de comunicação.

Baseando-se nessas três formas de posicionamentos do locutor, o autor define três funções associadas ao ato de enunciar. São elas: (I) estabelecer uma relação de influência entre locutor e interlocutor; (II) revelar o ponto de vista do locutor; e (III) retomar a fala de um terceiro.

Essas três funções correspondem, respectivamente, ao que o teórico supracitado denomina *comportamento alocutivo, elocutivo e delocutivo*. No discurso, eles são expressos por meio de procedimentos de ordem linguística e discursiva, os quais são empregados na *construção enunciativa*. Aqueles, isto é, os procedimentos de ordem linguística são utilizados nos processos de modalização do enunciado e expressam os diferentes tipos de relações do ato enunciativo.

Charaudeau (2008, p. 81) define a modalização como “uma *categoria de língua* que reúne o conjunto dos procedimentos estritamente linguísticos, os quais permitem tornar explícito o ponto de vista do locutor” [grifos do autor]. Como vimos acima, o posicionamento do locutor é expresso por meio dos atos enunciativos. Os atos alocutivos caracterizam-se pela manifestação explícita do locutor no ato de enunciação. A interpelação, a injunção, a autorização, o aviso e a proposta são exemplos de modalidades que correspondem a esses atos. Por meio dos atos elocutivos, o interlocutor expressa seu ponto de vista através de categorias modais, como a constatação, a opinião, a apreciação e a declaração. Por fim, nos atos delocutivos, os enunciados são apresentados de forma impessoal, sem que o interlocutor se identifique ou implique seu interlocutor. Esses atos expressam a relação do interlocutor com terceiros através das modalidades de asserção e de discurso relatado.

As diferentes categorias de língua citadas acima integram os procedimentos linguísticos na construção de enunciados. Já os chamados procedimentos de ordem discursiva são manifestados nos outros modos de organização do discurso. Na descrição, os procedimentos se evidenciam por meio dos *efeitos de saber, de realidade/ficção, de confiança* e de *gênero*. Na narrativa, eles encontram-se nos modos de *implicar* o leitor destinatário, nos modos de *intervenção* do

narrador, *estatutos e pontos de vista* do narrador. Na argumentação, os procedimentos são abordados nos diferentes posicionamentos assumidos pelo sujeito que argumenta, bem como os valores de seus argumentos.

Esses três modos de organização do discurso estão, assim, em estreita relação com o modo enunciativo. Segundo Melo (2003, p.56):

A ordem enunciativa 'comanda', por assim dizer, o funcionamento dos demais modos de organização do discurso: a relação do locutor com seu interlocutor, com o mundo e com o que diz é fator determinante na escolha das estratégias a serem empregadas nos níveis narrativo, descritivo e argumentativo.

A forma como o sujeito falante age na encenação do ato de comunicação é, dessa forma, identificável nas estratégias empregadas na narração, descrição e argumentação.

A Organização Enunciativa no Gênero História em Quadrinhos

A história em quadrinhos, como outras formas de comunicação midiáticas, isto é, aquelas que recorrem a algum tipo de suporte, "se diferencia, em termos enunciativos, da conversação cotidiana, cujas trocas são interpessoais e presenciais." (MELO, 2003, p.180).

Nesse gênero, podemos identificar duas formas de enunciação, *a enunciação verbal* e *a enunciação visual*. Os atos enunciativos são, portanto, expressos tanto por meio das modalizações linguísticas quanto pelo suporte dado pelos elementos icônicos.

Nesse gênero textual, são poucas as intervenções diretas do narrador ou do autor-escritor. O discurso do sujeito falante é, por isso, estruturado majoritariamente por meio das imagens. Seu posicionamento é perceptível através da organização dos elementos icônicos, as falas contidas nos balões, dentre outros elementos. A temática abordada, o modo como o narrador se posiciona diante das questões discutidas dentro da história são outras formas de o locutor se aproximar do interlocutor, de manifestar seu ponto de vista sobre o mundo, ou até mesmo, de retomar o que é dito por um outro a fim de discutir e/ou argumentar sobre como a sociedade em que estão inseridos concebe a realidade que os circundam.

A identificação do narrador com a narrativa nos possibilita "desmascará-lo" e chegar ao sujeito falante, identificando seus

posicionamentos em face aos assuntos abordados. A seleção de estereótipos, a representação do masculino, do feminino, das relações entre pais filhos, bem como entre amigos e namorados e a resolução do conflito fazem parte do imaginário do sujeito falante e se manifestam na trama narrativa. Conforme afirma Eisner (2008, p. 163), "preconceitos e valores são revelados através da arte porque a 'atuação' dos participantes numa história emana da memória pessoal que o artista tem do comportamento humano [...]".

Considerando que as histórias exercem influência, o enunciador precisa refletir sobre que efeito ele deseja que sua história produza, assim como "os limites dos padrões morais aos quais ele deseja manter-se fiel" (EISNER, 2008, p.163). Essa responsabilidade sobre o que é dito, sobre os diferentes pontos de vista, bem como a retomada do discurso de um outro faz com que o sujeito falante faça certas escolhas. O meio em que ele constrói seu discurso também impõe escolhas, de caráter linguístico, discursivo e estrutural. O locutor precisa organizar as imagens e o discurso dos personagens de modo que por meio deles e do desfecho da história ele consiga transmitir sua mensagem, pois a configuração do gênero quadrinho exige uma leitura rápida e dinâmica.

Ainda com a finalidade de suprir certas restrições impostas pelas imagens estáticas, desprovidas de som e movimento, estratégias podem ser empregadas. Eisner (2008, p. 650) considera, por exemplo, que:

[...] o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo de letreamento e a simulação de entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade das imagens. Há algumas características de letreamento normalmente aceitas que simulam o volume e a emoção do texto.

Em alguns outros casos, o narrador pode interferir no fluxo da narrativa para demarcar deslocamentos no tempo e no espaço, empregando expressões como: "Enquanto isso..."; "Duas horas depois..." e "Bairro do Limoeiro...".

As onomatopeias, metáforas e metonímias, tanto linguísticas quanto icônicas, são outras ferramentas das quais o artista pode fazer uso para transmitir determinadas ideias, causar sensações e emoções. Segundo Cirne (1997, p. 32-33), "o emprego da onomatopeia não é de

modo algum gratuito [...] desempenham um papel que vai do psicológico ao social” . Elas juntamente com os demais recursos linguísticos e visuais constroem um clima para o quadrinho, podendo representar queda, colisão, barulho proveniente de determinada ação, como tomar líquidos, comer algo, escrever em uma folha de papel, sirene da escola, representação do ato de dormir, dentre muitos outros exemplos. Em conjunto com outros fatores como ação e reação, elas também ajudam a determinar aproximadamente a duração de um quadro (MACCLOUD, 1995).

As metáforas, conforme nos explica Lakoff (2003), nos permitem compreender e experimentar, vivenciar um tipo de coisa em termos de outra, e sua principal função é, portanto, promover a compreensão. Por meio delas, podemos nos referir a conceitos e coisas abstratas, quantificá-las. Essa expressão conceptual nos permite também ressaltar aspectos específicos do que estamos dizendo de acordo com os nossos propósitos comunicativos.

Já as expressões metonímicas, segundo o mesmo autor, são entidades por meio das quais nos referimos a outras entidades, com as quais estão de alguma forma relacionada. Em outras palavras, podemos empregar uma entidade para nos referir a outra devido a algum grau de relação existente entre elas. As metonímias possuem, por essa razão, uma função referencial, mas não só. Por meio dela, podemos promover a compreensão, tendo em vista que ela nos permite focar mais especificamente em certos aspectos aos quais estamos nos referindo. Ressaltamos um aspecto e não outro de acordo com o nosso julgamento sobre o que é mais pertinente dentro de um dado contexto, e o que pretendemos pôr em evidência.

Considerando todas essas peculiaridades dos quadrinhos, apresentamos, na seção seguinte, uma análise da encenação enunciativa nesse gênero.

Análise do Corpus

As diferentes situações de comunicação levam à produção de diferentes formas de discursos. Consequentemente, a encenação enunciativa apresenta certas peculiaridades em cada uma delas. Discutimos, pois, algumas características do nosso *corpus* de análise

que são relevantes para este estudo.

As duas produções de Mauricio de Sousa não são produzidas apenas por esse escritor. Ele possui uma equipe sob sua direção composta por roteiristas, artistas gráficos, diretores, artes finalistas, dentre outros. Ele avalia, dá opiniões e sugestões sobre o trabalho produzido pelos membros de seu grupo de trabalho. O EUC é formado, pois, por mais de um indivíduo sob a orientação e supervisão de Mauricio de Sousa.

As duas revistas possuem ainda dois públicos potenciais distintos, o que leva o sujeito enunciante a adotar diferentemente estratégias discursivas em cada uma delas. O artista precisa ter um conhecimento mínimo sobre seus leitores possíveis, suas experiências e características culturais para contar sua história com sucesso. Conhecer o leitor é fundamental para que ele o torne seu cúmplice na trama narrativa. Por outro lado, o escritor conta com o acúmulo de experiências do leitor a fim de que ele possa compreender coisas como tempo implícito, espaço, movimento, som, emoções (EISNER, 2008, p. 53). O modo como o artista vai representar esses elementos nas narrativas vai depender certamente da capacidade que ele julga que seus leitores possuem para assimilar as informações expressas linguísticas e iconicamente.

Ressaltamos também que o enunciador, ser responsável pela construção da imagem do comunicante, pode assumir mais de uma face ao se posicionar diante de seu público destinatário, e exercer funções diferentes.

Turma da Mônica

As histórias em quadrinhos da Turma da Mônica são destinadas às crianças. Tendo em vista que elas não possuem ainda muitas experiências e uma grande bagagem cultural, a organização enunciativa da narrativa nessas histórias tende a ser menos complexa em relação àquela empregada na Turma da Mônica Jovem.

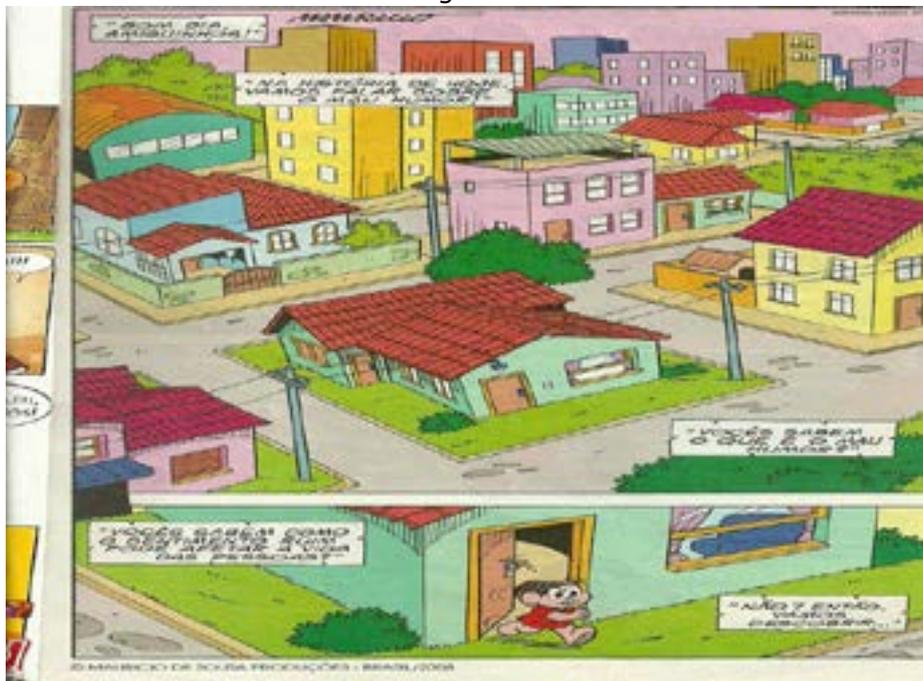
Nessas narrativas, o narrador tende a interferir pouco no desenvolvimento da história e o posicionamento do eu-enunciante é evidenciado, na maioria das vezes, pela própria estrutura narrativa e pelo desfecho da história, momento em que ele expressa, num

comportamento elocutivo, uma opinião sobre o tema tratado ao longo da história. Como exemplo, ele demonstra ser favorável ao desenvolvimento infantil em lugares mais tranquilos, onde eles podem interagir diretamente com seus amigos, longe das agitações das grandes cidades.

Em outros casos, o eu-enunciador, por meio da fala do narrador, pode interferir na narrativa para orientar o leitor nas transições de tempo e espaço. Palavras e expressões como "E...", "Duas horas depois...", "E assim...", ou simplesmente a pontuação "...", aparecem eventualmente na Turma da Mônica.

Ainda disfarçado na figura do narrador, o EUE nas revistas infantis descreve personagens e lugares logo no início das histórias com a finalidade de dar credibilidade à narrativa e situar o leitor dentro de um contexto. Essa espécie de prólogo ajuda a dar mais dimensão ao personagem em destaque e às características do ambiente onde a história se passa. É muito comum também um quadro no qual, por meio da imagem, descreve-se o lugar ou apresentam-se os personagens principais. A figura 2 ilustra o local onde uma das histórias se passa.

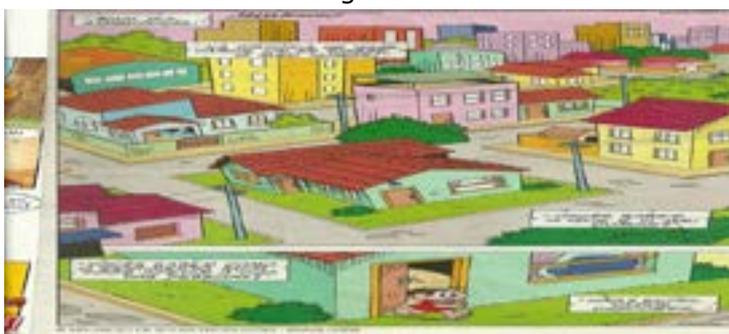
Figura 2



Apesar de não ser muito frequente, o EUE pode também assumir a função de sujeito contador e se dirigir ao narratário, implicando o TUD, sujeito destinatário da narrativa. Ele pode, assim, além de expor seu posicionamento, interpelar o leitor imaginário, esperando que o leitor real com aquele se identifique e reaja a sua interpelação. Essa modalidade constitui um ato elocutivo e o eu-enunciante estabelece através dele a identidade de pessoa humana, criando a ilusão de que pertence ao mesmo espaço externo da situação de comunicação do leitor real. Caso este se identifique com o narratário, além de testemunhar as ações dos personagens, ele passa a ser identificado também como o interlocutor da narrativa.

Ao se direcionar ao leitor imaginário, o eu-enunciante destaca seu interlocutor dentre outros possíveis interlocutores. A figura 2 introduz a história "Mônica em o poder do mau humor", em que eu-enunciante, disfarçado na figura do narrador, constrói dois interlocutores para o seu discurso: o leitor imaginário e os próprios personagens da história. A interpelação serve, nesse caso, para definir a quem ele dirige sua fala. Na figura 2, o narrador se dirige ao leitor imaginário e introduz o tema. Na figura 3, o sujeito falante utiliza a proposta, como modalidade elocutiva, para convidar o leitor a descobrir "como o sentimento ruim pode afetar a vida das pessoas" e, obviamente, ler sua história. Já em outras situações, ele interpela a própria personagem Mônica e com ela dialoga.

Figura 3



Essa estratégia do sujeito falante de se dirigir ao narratário faz com que o leitor real tenha a ilusão de que ele se encontra diante de uma narrativa oral. Esse efeito estabelece o que se chama de *contrato de confiança*, que contribui para que o leitor real se identifique com o leitor imaginário e se aproxime da narrativa, mantendo sua atenção a ela.

Ao contrário do que acontece com as narrativas orais, entretanto, as narrativas gráficas não permitem uma troca linguística entre o sujeito contador e o leitor real. O espaço físico e temporal existentes entre eles os impossibilitam de se comunicarem diretamente. Ao leitor não é dada a oportunidade de manifestar-se frente ao discurso do seu locutor, trocando assim de turnos e papéis.

O diálogo entre o narrador e os personagens, por outro lado, assume características da conversação cotidiana. Num nível ficcional, eles trocam de turnos. Quando o narrador é locutor, os personagens são interlocutores e vice-versa. Eles parecem, desse modo, estar no mesmo nível hierárquico.

Nessa condição de igualdade, personagens e narrador também empregam categorias de línguas que se constituem em comportamentos enunciativos. A Mônica, no quadro abaixo, por exemplo, impõe ao narrador uma ação para que ele a execute, atribuindo a si um estatuto de poder.

Figura 4



No entanto, quando lemos um pouco mais a história, verificamos que, mesmo falando daquele modo, seu estatuto, enquanto personagem de história em quadrinhos, não lhe permite dar ordens ao narrador, indivíduo que organiza a trama narrativa; e que, por essa razão, se encontra numa dimensão superior aos personagens.

Nesse caso, teríamos dois interlocutores: a personagem e o leitor, a quem a história é destinada e do qual se espera a obtenção de algum aprendizado ao final da história. A personagem, na história "O poder do mau humor", por sua vez, representa aqueles que precisam mudar seu comportamento de acordo com o que é socialmente aceito e esperado. O narrador faz isso conversando com a personagem e mostrando-lhe exemplos de como o mau humor afeta a vida das pessoas. É também por meio do comportamento da Mônica que o narrador pode explicar

ao seu leitor o que é o mau humor.

As consequências do mau humor da personagem Mônica servem para o autor demonstrar como esse se espalha. Desse modo, o conhecimento que o autor demonstra ter pode ser resultado de suas constatações sobre como os indivíduos se comportam. Seu discurso, no entanto, se estrutura a partir de asserções e o que ele diz pode ser comprovado observando como as pessoas agem e os resultados de suas ações.

Turma da Mônica Jovem

A Turma da Mônica Jovem é uma produção voltada para o público jovem. Temas do universo juvenil, muitas aventuras e ação, tecnologia, recursos gráficos, diagramação complexa, maneiras inusitadas de compor as páginas com imagens sobrepostas e que se destacam das demais tornam as narrativas dessa revista mais interessantes ao novo público.

Além de mudanças na temática e no aspecto gráfico, modificações também ocorrem no plano discursivo. Novos parceiros da troca linguística e uma diferente relação entre eles sugerem uma adaptação no modo como o locutor organiza os elementos linguísticos na construção do seu discurso. Assim como a narrativa, a descrição e a argumentação passam por certas alterações, a organização enunciativa também reflete as características da nova situação de comunicação.

Nas histórias da Turma da Mônica Jovem, o EUse manifesta mais vezes na narrativa e se apresenta em outras seções, assumindo diferentes funções comunicativas em cada intervenção.

Preocupado com os leitores desavisados, o EUse, como autor-escritor, avisa o sentido de leitura dos quadrinhos, na última página da revista, para que eles não comecem a ler do lado errado. Pois, embora o autor tenha adotado o estilo mangá de quadrinhos, a leitura continua a ser feita da esquerda para direita, e não da direita para esquerda como acontece nos mangás tradicionais.

Nas primeiras páginas, o EUse, continuando a exercer o papel de sujeito escritor, descreve os personagens principais, que nessa revista já não são mais crianças. A ação do EUse, nesse caso, serve para atualizar o conhecimento dos jovens leitores sobre os personagens de

sua infância, preenchendo um espaço de tempo a partir de quando eles pararam de ler as revistas infantis. Ele descreve, com o auxílio de imagens, como a turma está agora, o que mudou na personalidade, comportamento e aspecto físico de cada um. Para finalizar essa parte, o EUE se dirige aos leitores possíveis com a interpelação “pois é, pessoal...”, criando uma proximidade com seu público potencial para falar a este sobre o estilo, conteúdo e temáticas da recente produção. O sujeito escritor revela ao leitor que ele verá nessa revista *rotinas [da turma] como adolescentes, seus novos medos, incertezas, além das boas lembranças do passado*.

A seleção das temáticas é parte do comportamento alocutivo do sujeito anunciante, que tenta despertar o interesse do seu público-alvo e convencê-lo a ler sua obra. Na concepção de Eisner (2008, p. 90), “uma audiência está sempre interessada nas experiências de alguém com quem ela é capaz de se relacionar”. O artista precisa fazer com que o leitor partilhe a experiência do personagem. Para tanto, os sentimentos dos protagonistas precisam ser compreensíveis para o leitor, que teria emoções similares nas mesmas circunstâncias (EISNER, 2008, p. 90).

Provocando os leitores e esperando deles uma reação, o EUE pergunta “Estão preparados?”, imaginando uma resposta positiva. O enunciador atribui a si um estatuto de poder e “ordena”: “Então, embarquem nessa nova jornada”. A modalidade de injunção, nessa circunstância, no entanto, não impõe ao leitor uma ação a realizar de forma cominatória, pois ele pode optar ou não por ler as páginas seguintes, sem sofrer por isso nenhum risco de sanção, exceto pelo fato de não saciar a curiosidade de saber como são as histórias com a turma de jovens. O sujeito enunciante só realiza esse ato alocutivo porque o leitor a quem ele se dirige é um leitor imaginado, sobre quem ele tem total controle. Sua ação só terá efeito sobre o leitor real se houver uma identificação entre o destinatário, ser de fala, e o sujeito interpretante, ser social.

No desenvolvimento da narrativa, assim como na revista infantil, o sujeito enunciante também permite que a estrutura narrativa e o desfecho da história representem como o mundo se impõe. Questões como “o bem vence o mal”; “a união faz a força”; “bons amigos são essenciais em nossas vidas”; “os pais devem educar, preparar e orientar os filhos para a vida em sociedade” são indiretamente retratadas

dentro da história. Ao narrar sobre o mundo jovem com a vivência dos próprios adolescentes, o sujeito falante parece, num comportamento delocutivo, se apagar de seu ato de enunciação, criando um discurso aparentemente objetivo. Isso nos sugere que o conteúdo da narrativa não é resultado apenas de seu modo de conceber a realidade, mas é a realidade em si.

Essa não deixa de ser, entretanto, uma estratégia do sujeito enunciante, uma vez que a perspectiva sob a qual os temas são abordados são indícios que permitem descobrir um pouco sobre seu imaginário sociocultural.

O que os personagens dizem, o modo como se comportam, o tipo de relação que estabelecem uns com os outros são exteriorizações do modo de pensar do artista. Quando o sujeito comunicante, ser social, assume um papel para concretizar seu projeto de fala, ele não apaga todo conhecimento que adquiriu com suas experiências e observações sob como as coisas acontecem na vida real. Mesmo que ele não queira, toda sua bagagem cultural influenciará seu processo de escrita, o que pode acabar gerando algumas incongruências em sua obra. O que os personagens dizem e o conhecimento que eles demonstram ter nem sempre correspondem àquele que eles possuem ou têm consciência. Abaixo, transcrevemos parte do discurso da personagem Mônica, em que ela discorre sobre transformações que os jovens sofrem quando chegam à adolescência.

O que minha mãe tava dizendo é que, nessa fase de explosão e instabilidade, é como se tivessem milhões de Moniquinhas dentro da minha cabeça, falando ao mesmo tempo... Essa instabilidade transforma 'eu não gosto' em 'eu odeio'! Tudo é muito novo, confuso, e por isso, as reações são tão intensas... (SOUSA, 2008, p. 32).

Como a própria personagem assume, tudo é muito confuso para os adolescentes. Entender o que acontece com eles e ainda explicar aos outros as reações que sentem não é tão verossímil como demonstrado na história.

Portanto, alguns atos enunciativos que são aparentemente delocutivos são, na verdade, elocutivos e revelam o saber do EUE e não o do personagem, locutor fictício e construído por aquele. A autonomia dos personagens é apenas aparente. Seus diálogos estão subordinados às escolhas do autor e se organizam em função do público a que a

história se destina.

Optar por colocar uma jovem para falar sobre o que acontece com ela leva os interlocutores, que também são adolescentes, a criarem uma identificação com os personagens. O interlocutor não alcançaria o mesmo efeito se colocasse um adulto para desempenhar esse papel, nessa circunstância.

Um outro artifício utilizado pelo locutor para dar credibilidade ao discurso de seus personagens é estruturar suas falas, de modo que elas constituam comportamentos enunciativos, semelhantes à comunicação na vida real. A Mônica, por exemplo, retoma o que sua mãe havia dito ao se dirigir ao leitor imaginário e explicar a ele o que são os hormônios e a função que eles exercem no organismo humano. Como enunciadora no universo ficcional, ela faz uso do discurso relatado, categoria de língua que constitui o ato delocutivo.

Figura 5



As intervenções do locutor acontecem também no interior da narrativa. Ele emprega expressões linguísticas e recursos icônicos para identificar o local em que as cenas acontecem, demarca transições no tempo e no espaço. Na figura 6, as metáforas visuais descrevem condições do ambiente e a relação conflituosa entre os personagens. As linhas ao redor dos personagens auxiliam na criação de um clima de tensão entre os participantes na ação representada. A gotinha de suor perto da cabeça do Cascão pode revelar visualmente o possível sentimento de medo e aflição diante da situação ameaçadora em que

ele se encontra. Já na figura 7, as gotinhas podem revelar esforço físico e mental.

Figura 6



O EUE, na figura de autor-escritor, ainda explica ao seu leitor-possível siglas, termos e expressões em língua estrangeira usados pelos personagens. Na figura 7, o EUE não só explica novamente o significado da sigla FUSI ao seu leitor, como também procura certificar-se de que ele se lembrava dela, simulando uma comunicação interpessoal com um leitor construído e implicado por ele. Essa pergunta revela uma relação de petição, em que o sujeito que fala precisa que seu interlocutor demonstre estar acompanhando sua narração para prosseguir.

Figura 7



A preocupação com o entendimento do leitor faz com que o interlocutor também explique algumas ações desempenhadas pelos personagens, como mostra a figura a seguir. Sua voz complementa as

informações transmitidas pelas imagens e pelas onomatopeias “tip... tip...tip...”.

Figura 8



A tentativa de “controlar” o leitor faz com que o EUe implique várias vezes o leitor no seu discurso com a finalidade de estabelecer o que se chama de *contrato*. Nas seções “Fala, Mauricio”, o autor-escritor chama a atenção dos leitores para o novo estilo da revista, que se assemelha em alguns aspectos aos mangás japoneses e incorpora muita tecnologia nas aventuras dos personagens. Nessa seção, ele discute ainda o próprio fazer artístico, sua função de examinar os roteiros e de ser o primeiro leitor das revistas. Ao mesmo tempo, divide suas emoções e expectativas com o seu possível leitor, numa tentativa de se aproximar dele e levá-lo a compartilhar a experiência de ler a nova revista.

Para se assegurar de que sua produção está atendendo às exigências de seu público-alvo, o artista solicita aos leitores que deem suas opiniões, sugestões e críticas sobre o conteúdo das histórias. A contribuição dos leitores reais ajudaria o interlocutor a forjar *uma linha de histórias em quadrinhos interativa, moderna, de boa qualidade*. A resposta dos leitores constituiria uma espécie de diálogo entre o autor-escritor e leitores reais.

Conclusão

Neste artigo, estudamos como a organização enunciativa se configura no gênero história em quadrinhos. Estudando duas revistas destinadas a indivíduos de duas faixas etárias, pudemos constatar uma

reorganização no plano discursivo como uma forma de adaptação às características de dois públicos distintos. A inovação no campo gráfico se revelou como outro aspecto que influenciou diretamente o modo como as histórias foram estruturadas, bem como as intervenções do locutor e o tipo de relação que ele estabeleceu com seus interlocutores.

Pudemos perceber que as estratégias adotadas no circuito interno da linguagem acabam por produzir efeitos no espaço externo e influenciando a realização do projeto de fala do sujeito comunicante.

Referências

CHARAUDEAU, P. **Linguagem e Discurso: modos de organização**. São Paulo: Contexto, 2008.

CIRNE, M. **A Explosão criativa dos quadrinhos**. 5ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes: 1997.

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

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Methaphors we live by**. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.

MACCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 1995.

MELO, M. S. de S. **Estratégias discursivas em publicidade de televisão**. 2003. 302 f. Tese (Doutorado em Linguística)- Curso de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

SOUSA, M. de. **Turma da Mônica Jovem: as aventuras do dia-a-dia**. Barueri-SP: Panini Brasil Ltda, nº5, dez. 2008.

Recebido em 23 de novembro de 2012.

Aceito em 30 de março de 2013.