

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

AMALIA PRATTE SANTOS

**A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NO *INSTAGRAM*: UMA
ANÁLISE TECNODISCURSIVA DAS TIRAS E DOS
COMENTÁRIOS CONVERSACIONAIS**

VITÓRIA
2020

AMALIA PRATTE SANTOS

**A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NO *INSTAGRAM*: UMA
ANÁLISE TECNODISCURSIVA DAS TIRAS E DOS
COMENTÁRIOS CONVERSACIONAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Linguística da
Universidade Federal do Espírito Santo,
como requisito para obtenção do título de
Mestre em Estudos Linguísticos.

VITÓRIA

2020

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de
Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

P913c Pratte Santos, Amalia, 1992-
A construção do humor no instagram: : uma análise
tecnodiscursiva das tiras e dos comentários conversacionais /
Amalia Pratte Santos. - 2020.
100 f. : il.

Orientadora: Júlia Maria Costa de Almeida.
Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal
do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais.

1. Análise linguística. 2. Análise do discurso. 3. Histórias em
quadrinhos. 4. Redes sociais. I. Costa de Almeida, Júlia Maria.
II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Ciências
Humanas e Naturais. III. Título.

CDU: 80

Amália Pratte Santos

**"A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NO INSTAGRAM: UMA ANÁLISE
TECNODISCURSIVA DAS TIRAS E DOS COMENTÁRIOS
CONVERSACIONAIS"**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Estudos Linguísticos.

Aprovada em 20 de agosto de 2020.

Comissão Examinadora:

Profa. Dra. Júlia Maria Costa Almeida (UFES)
Orientadora e Presidente da Comissão

Prof. Dr. Luís Fernando Bulhões Figueira (UFES)
Examinador Interno

Profa. Dra. Ilioni Augusta da Costa (PUC-Rio)
Examinadora Externa



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
JULIA MARIA COSTA DE ALMEIDA - SIAPE 1379776
Departamento de Linguas e Letras - DLL/CCHN
Em 21/08/2020 às 11:35

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/52354?tipoArquivo=O>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
LUIS FERNANDO BULHOES FIGUEIRA - SIAPE 1494118
Departamento de Linguas e Letras - DLL/CCHN
Em 21/08/2020 às 14:47

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/52482?tipoArquivo=O>

Aos meus amores: Isaque e Luciana.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Luciana, minha esposa e companheira, pelo apoio imenso nesse difícil período do mestrado, nas longas noites de escrita, nas manhãs exaustas, nos fins de semana de ausência. Pelo amor e suporte em todos os momentos, nos mais difíceis. Por estar ao meu lado e por se comprometer a isso. Você é o presente maior que o mestrado me concedeu.

Agradeço ao Isaque por me fazer sorrir com as piadas bobas, por me abraçar quando eu precisava. Ah, e pelas caminhadas pra pegar Pokémon!

Aos deuses – Deus e Google – por seus ensinamentos e atualizações, pelas formatações e antivírus a nós concedidos, amém.

À Professora Júlia Almeida por me acolher e acreditar em mim. Pela oportunidade ao estender a mão e abraçar a minha pesquisa. Pelas orientações, pelo carinho e pela torcida. O mundo acadêmico é um lugar melhor por sua causa.

Ao Professor Luís Fernando Bulhões pela participação na avaliação deste trabalho e por todas as contribuições feitas, são de imensa importância.

Ao Professor Roberto Perobelli não apenas por sua participação na banca de qualificação, mas também pelo acolhimento e pela humanidade dedicada a mim.

Às Professoras Ilioni Augusta da Costa e Fernanda Borges Ferreira de Araújo que aceitaram o convite de compor a banca e contribuir com seus preciosos conhecimentos para a minha formação.

Por fim, agradeço aos professores do Programa de Pós Graduação em Linguística da Universidade Federal de Espírito Santo (PPGEL/UFES), pelo trabalho árduo de ensinar e produzir conhecimento, são os esforços individuais e coletivos de cada professor que proporcionam o crescimento do programa e a formação de novos pesquisadores.

“Tudo o que acontece, acontece.
Tudo o que, ao acontecer,
faz com que outra coisa aconteça,
faz com que outra coisa aconteça.
Tudo o que, ao acontecer, faz com que ela mesma
aconteça de novo, acontece de novo.
Isso, contudo, não acontece necessariamente
em ordem cronológica.”

Douglas Adams

RESUMO

O trabalho de pesquisa desenvolvido tem como objetivo analisar a construção do humor no ambiente digital. O *corpus*, composto de postagens de tiras do autor Carlos Ruas e seus comentários, foi selecionado na plataforma digital *Instagram* dentro do conteúdo e dos comentários dos leitores de Um Sábado Qualquer. A fim de compreender-se a construção do humor nas tiras e nos comentários, foram utilizadas teorias complementares: a análise do discurso digital de M. A. Paveau (2017), com foco nos comentários e no aumento discursivo; a teoria dos *scripts* semânticos do humor de V. Raskin (1985); a teoria do discurso humorístico de S. Possenti (2018). Reunidas, essas teorias permitiram compreender a construção, tanto humorística, quanto discursiva das tiras e sua relação com o ambiente digital que se inserem. A pesquisa teve como resultado apontamentos para uma relação entre o texto primário e os comentários conversacionais, indicando que a formação de humor em ambientes digitais como o *Instagram* perpassa uma sequência de atos humorísticos, possibilitada pelo aumento discursivo através dos comentários.

Palavras-chave: Análise do discurso digital; Humor; Tiras; Comentários; Um Sábado Qualquer.

ABSTRACT

The research work developed aims to analyze the construction of humor in the digital environment. The corpus, composed of comic strips posts by the author Carlos Ruas and its comments, was selected on the digital platform Instagram within the content of *Um Sábado Qualquer* page. In order to understand the construction of humor in the comic strips and comments, complementary theories were used: the analysis of digital discourse by M. A. Paveau (2017), with a focus on comments and discursive augmentation; V. Raskin's semantic scripts of humor theory (1985) and S. Possenti's theory of humorous discourse (2018). Together, these theories allowed us to understand the construction, both humorous and discursive of the comic strips and their relationship with the digital environment which they're inserted. The research resulted in notes for a relationship between the primary text and conversational comments, indicating that the formation of humor in digital environments such as Instagram permeates a sequence of humorous acts, made possible by the discursive augmentation through comments.

Keywords: Digital Discourse Analysis; Humor; Comic Strips; Comments; Um Sábado Qualquer.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Relações entre interpretação dos scripts	32
Figura 2 - Scripts do falante nativo.....	33
Figura 3 - Xii, tá bixado	62
Figura 4 - Comentário 1.....	66
Figura 5 - Comentário 2	66
Figura 6 - Comentário 3	67
Figura 7 - Comentário 4.....	67
Figura 8 - Comentário 5	68
Figura 9 - Comentário 6.....	68
Figura 10 - Choque de Gerações 2.....	70
Figura 11 - Comentário 2.1.....	72
Figura 12 - Comentário 2.2.....	73
Figura 13 - Comentário 2.3.....	73
Figura 14 - Comentário 2.4.....	74
Figura 15 - Comentário 2.5.....	74
Figura 16 - Comentário 2.6.....	74
Figura 17 - Comentário 2.7.....	75
Figura 18 - Comentário 2.8.....	76
Figura 19 - Comentário 2.9.....	76
Figura 20 - Comentário 2.10.....	77
Figura 21 - Comentário 2.11.....	77
Figura 22 - Choque de Gerações 3.....	78
Figura 23 - Comentário 3.1.....	80
Figura 24 - Comentário 3.2.....	80
Figura 25 - Comentário 3.3.....	81
Figura 26 - Comentário 3.4.....	81
Figura 27 - Comentário 3.5.....	82
Figura 28 - Comentário 3.6.....	82
Figura 29 - Comentário 3.7.....	83
Figura 30 - Comentário 3.8.....	83
Figura 31 - Comentário 3.9.....	84

Figura 32 - Comentário 3.10.....	84
Figura 33 - Comentário 3.11.....	85
Figura 34 - Comentário 3.12.....	85
Figura 35 - Choque de Gerações 4.....	86
Figura 36 - Comentário 4.1.....	88
Figura 37 - Comentário 4.2.....	88
Figura 38 - Comentário 4.3.....	89
Figura 39 - Comentário 4.4.....	89
Figura 40 - Comentário 4.5.....	89
Figura 41 - Comentário 4.6.....	90
Figura 42 - Comentário 4.7.....	91
Figura 43 - Comentário 4.8.....	91
Figura 44 - Comentário 4.9.....	92
Figura 45 - Comentário 4.10.....	92
Figura 46 - Comentário 4.11.....	93
Figura 47 - Comentário 4.12.....	93
Figura 48 - Comentário 4.13.....	94
Figura 49 - Comentário 4.14.....	94
Figura 50 - Comentário 4.15.....	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Grice (1975) vs. Raskin (1985).....	30
Tabela 2 - Computador vs. Planeta.....	64
Tabela 3 - Choque de Gerações	69
Tabela 4 - Choque de Gerações 2	71
Tabela 5 - Choque de Gerações 3	79
Tabela 6 - Choque de Gerações 4	87

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. ESTUDOS SOBRE O HUMOR	17
2.1 O HUMOR: PRINCIPAIS TEORIAS.....	19
2.2 TEORIA DE SCRIPTS SEMÂNTICOS DO HUMOR (SSTH)	25
2.3 POSSENTI: O HUMOR E A ANÁLISE DO DISCURSO	34
3. DISCURSO DIGITAL E GÊNEROS DISCURSIVOS: TIRAS E COMENTÁRIOS.....	41
3.1 DISCURSO DIGITAL E AMPLIAÇÃO DISCURSIVA	43
3.2. OS GÊNEROS TIRAS E COMENTÁRIOS.....	46
3.2.1 QUADRINHOS: O GÊNERO E A MULTIMODALIDADE.....	47
3.2.2 COMENTÁRIOS.....	52
4. UM SÁBADO QUALQUER: O HUMOR A PARTIR DA RUPTURA DE EXPECTATIVAS DO DIVINO	58
4.1 O CORPUS.....	58
4.2 A ANÁLISE.....	60
4.2.2 Choque de Gerações.....	69
4.2.2.1 Choque de Gerações 2	70
4.2.2.2 Choque de Gerações 3	78
4.2.2.3 Choque de Gerações 4	86
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	96

1. INTRODUÇÃO

A internet e as redes sociais passam por um processo de democratização e aumento do número de usuários desde a década de 90, tornando-se parte do cotidiano humano. Parte da rotina humana em escala global também está o humor. Seu alcance ultrapassa limites físicos, especialmente com o crescimento do discurso digital e com o desenvolvimento rápidos das tecnologias da informação nas últimas décadas. Culturas distintas partilham o humor e, cada vez mais, é possível compartilhar textos e imagens com milhares de outras pessoas através dos recursos tecnológicos.

Ao mesmo tempo em que esses discursos humorísticos digitais se desenvolvem, é necessário à Linguística compreendê-los e investigar suas questões textuais-discursivas. A importância do presente trabalho está ancorada no uso cotidiano tanto das estruturas humorísticas da língua, quanto do discurso digital ou tecnodiscurso. É importante salientar o aumento das interações virtuais, não só nas últimas décadas, assim como durante o período de isolamento físico vivido em função da pandemia do Corona Vírus¹. Algo tão recente que comprova e legitima o uso das plataformas virtuais em nossa sociedade.

No que tange aos estudos do tecnodiscurso humorístico, é necessário que compreendamos tanto o que é o humor para os estudos linguísticos, quanto o que é o discurso digital e como ele afeta as relações interativas na sociedade contemporânea. Foi nesta interface de questionamentos e temáticas que situamos este trabalho, que é guiado pelas seguintes questões: como se constrói o discurso humorístico em postagens de tiras no *Instagram* em sua relação com os comentários? Como a teoria dos *scripts* semânticos do humor pode nos auxiliar no entendimento dessas relações humorísticas entre tira e comentário? A hipótese é de que as tiras postadas e comentadas no ambiente digital permitem a compreensão de

¹ Com a vasta disseminação do Corona Vírus, diversos países adotaram medidas de confinamento parcial e/ou total, tornando o ambiente virtual mais significativo em todos os continentes. Assim, a pandemia criou uma realidade de trabalho e estudo remotos amplificados. “Pandemias são quando uma determinada doença atinge todos os continentes do mundo. O primeiro caso foi confirmado em humanos em dezembro de 2019, em Wuhan, China. Disponível em: <<https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200423-sitrep-94-covid-19.pdf>>. Acesso em: 30 de agosto de 2020.

aspectos inusitados da interação em gêneros humorísticos, como os gatilhos para o humor em uma sequência de atos humorísticos.

Os estudos do humor e dos discursos são, portanto, essenciais a este trabalho, assim como são importantes as questões de gênero do discurso e de multimodalidade. Como base teórico-analítica do humor, Raskin (1985) é adotado. Para compreender a evolução dos estudos do humor é necessário abordar, também, Propp ([1976] 1992), Bergson ([1899] 1993), Freud ([1905] 2006) e, tratando de questões mais atuais do humor, Possenti (2006). O discurso digital é estudado com base em Paveau (2017). Os gêneros quadrinhos, tiras e comentários estão embasados em Bakhtin ([1979] 2011), Ramos (2010) e Paveau (2017). Por fim, o estudo da multimodalidade desenvolvido por Kress & Van Leeuwen ([1996] 2006) e por Vieira & Silvestre (2015) são parte do referencial teórico.

A construção do *corpus* foi feita de forma ostensiva, selecionando 6 tiras de Um Sábado Qualquer da obra de Carlos Ruas e seus comentários mais curtidos dentro da rede social *Instagram*. A captura de textos através do *App Instagram*, em plataformas *Android* e *IOS*, permite analisar o que um usuário de rede social tem acesso em sua visualização, uma vez que plataformas como *Chrome* ou *Mozilla* tem recursos limitados, quando comparados ao *App*. Portanto, o recurso “print” foi utilizado para realizar capturas de tela, tanto das postagens, quanto dos seus comentários.

O trabalho é dividido em 4 capítulos. No capítulo 1 é feita a introdução. O capítulo 2 trata dos aspectos do humor e, principalmente, das teorias de *scripts* semânticos do humor, proposta por Raskin (1985) e do discurso humorístico na visão teórica de Possenti (1998; 2018), a fim de compreender os estudos acerca do humor e sua construção. O capítulo 3 trata das questões de gênero, discurso digital e multimodalidade. Configuram uma revisão bibliográfica, focada principalmente nos trabalhos de Ramos (2010) e Paveau (2017) acerca das tiras e do discurso digital, respectivamente. O capítulo 4 traz a apresentação do *corpus* e as análises realizadas, baseadas nas noções de *script* e de discurso digital. O capítulo 5 propõe as considerações finais acerca da pesquisa.

2. ESTUDOS SOBRE O HUMOR

“If Heaven exists, to know that there’s laughter,
that would be a great thing.” Robin Williams²

O humor é uma característica humana que ainda não é completamente explicada pelas diferentes ciências que se dedicam a ele, ainda que esteja presente nas culturas e nos povos ao redor do mundo, nas interações diárias. A questão antropológica do riso e da comicidade é objeto de investigação desde a antiguidade e, ainda, é compreendida parcialmente. Estudos acerca do humor se desenvolvem em diferentes campos teóricos, tratando de questões biológicas, sociais, antropológicas, filosóficas, religiosas e, como no enfoque teórico neste trabalho, linguísticas, entre outras. Os principais questionamentos acerca do humor partem da sua (não) definição: o que é o humor? Não há uma resposta única ou precisa para essa indagação, mas há apontamentos teóricos de diversas áreas que a compõe.

Neste capítulo, alguns dos trabalhos mais expressivos sobre o humor serão discutidos, não apenas trabalhos linguísticos, assim como teorias de outros campos do saber que contribuem para a compreensão linguística, uma vez que a multiplicidade de aspectos do humor é notável. Portanto, antes de se abordar Raskin (1985) e Possenti (2018), em seus trabalhos linguísticos, com a teoria dos *scripts* semânticos do humor e o viés analítico discursivo, respectivamente, tratar-se-á de outros estudos do humor que compõem a visão/compreensão que existe hoje acerca desse fenômeno.

Sabendo que o sentido das palavras e seus usos alteram-se com o passar do tempo, é válido afirmar que com o humor não foi diferente. Os verbetes de dicionários ocorrem de modo diferente, mas possuem um elemento comum: a relação com algo interno, sem uma definição precisa, uma “substância fluida” componente dos humores humanos. Dos documentos antigos aos recentes, etimologia e significados construídos e consolidados linguisticamente trazem essa característica inconstante atribuída aos humores. Em 1872, o Dicionario Portuguez-

² “Se existe céu, saber que há riso lá, isto seria uma coisa ótima” (Robin Williams, tradução nossa) Disponível em: <<http://www.msnbc.com/msnbc/10-quotes-robin-williams-teach-us-everything-about-life>> Acesso em: 06 de julho de 2020.

Latino, de autoria de Pedro José da Fonseca, publicado em Lisboa, traz a seguinte definição para humor:

Humor, s.m. § 1.º *substancia fluida*, Humor, oris, m. Cic. *-es supérfluos*, Humores redundantes. Cic. § 2.º *disposição do animo boa, ou má*, Mores, rum, m. pl. Ter. Ingeninum, ii, n. Animus, i, m. Natura, æ, f. Indoles, is, f. Cic. [Mão -, Morositas, atis, f. Cic. *Bom-*, Mores commodi, v. suavissimi. Ingenii, V. morum suavitas. Mirifica índoles. Cic. *Homem de mão-*, Homo morosus, difficilis, austerus, morosis et difficillimis moribus. Cic. *Homem de bom-*, Homo commodus, lenis, facilis, commodis moribus Cic. V. Genio.]
(FONSECA, 1872, p.243).

O humor é, portanto, matéria fluida, substância que altera o homem e sua disposição de ânimo, dividindo-se tradicionalmente em bom e mau. A busca por sua definição e explicação de seu funcionamento é, de fato, antiga, mas permanece crescente na atualidade. Em confluência com a definição apresentada por Fonseca (1872), o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa caracteriza o humor como: “líquido secretado pelo corpo, responsável por determinar condições físicas e mentais (tal qual na Antiguidade); estado de espírito; comicidade; jocosidade; expressão irônica bem construída e capacidade de compreender tal expressão” (HOUAISS, 2009, p.1037). Assim, a definição desse dicionário aponta para a etimologia do verbete, esta é descrita no Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa:

Humor sm. ‘líquido contido num corpo organizado, umidade’ | XIV, *umor* XIII |; (Med.) cada um dos quatro principais fluidos do corpo que se julgavam determinantes das condições físicas e mentais do indivíduo ‘ext. disposição do espírito’ XV; ‘boa disposição do espírito, veia cômica, ironia’ 1899. Do lat. *Hūmōr -ōris*. A última acepção provém do ing. *humour* || **society** 1858 || **humorismo** sm. ‘comicidade, espíritosidade, sagacidade’ 1899. Do ing. *humorism* || **society** sm. ‘médico galenista que segue os princípios do humorismo, doutrina médica’ 1873. Do fr. *Humoriste* || **society** s2g. ‘o que escreve ou fala com gracejo’ XIX. Do ing. *humorist* || **humoríST** · ICO 1881. Do ing. *humoristic* || **humoroso** XIV. Do lat. Humorous.

O conceito de humor, tem sua origem ocidental associada ao trabalho de Hipócrates, segundo Zahir (2016), considerado o primeiro médico e idealizador da teoria dos quatro humores, ou fluidos corpóreos. Estes seriam, de acordo com o filósofo/médico: sanguíneo, fleumático ou pituitoso, bilioso e melancólico. Dessa forma, em função da concentração de cada substância humorosa no organismo humano alterar-se-ia o espírito ou o ânimo humano. A teoria do pai da medicina diz:

O corpo humano, de acordo com Hipócrates, 'possui em si sangue, fleuma, bile amarela e bile preta' (p.11). Em termos médicos antigos, esses fluidos corporais são chamados de 'humores'; acredita-se que eles são constituintes do corpo humano, causam doenças e sustentam sua saúde.
(ZAHIR, 2016, p. 205-206, tradução nossa)³

Assim, os ditos “humores” controlariam os estados de espírito, ou o que podemos chamar de forma clínica de humor. É sabido pela medicina moderna que as substâncias que controlam os humores não são apenas quatro, e também não são tão simples de explicar, mas ainda não há domínio completo do conhecimento sobre as emoções humanas. Não é exatamente esse o humor que será tratado neste trabalho, mas uma concepção mais recente, advinda de estudos do último século.

Os estudos mais recentes acerca do humor estão situados a partir do século XIX e tratam não mais apenas da substância fluida contida nos humanos, agora buscam compreensões linguísticas, filosóficas, políticas, neurológicas, dentre tantos outros aspectos do humor. Algumas das principais teorias serão abordadas nas seções seguintes, a fim de se compreender diferentes aspectos do tema como as suas diferentes definições, seus aspectos humanos e sua construção.

2.1 O HUMOR: PRINCIPAIS TEORIAS

Sendo objeto de variadas pesquisas e campos teóricos distintos, é necessário delimitar algumas pesquisas e teorias do humor que são importantes aos estudos linguísticos. Portanto, serão apresentados neste subtópico alguns dos estudos anteriores à Teoria dos *Scripts* Semânticos do Humor. Estudos como o de Bergson ([1899] 1993), Propp ([1976] 1992) e Freud ([1905] 2006), anteriores ao de Raskin (1985), construíram uma linha de discussão e de pensamento, fundamentando novos estudos em diferentes áreas do conhecimento. Dessa forma, abordá-los e compreendê-los é essencial aos estudos do humor em um nível linguístico, ainda que não seja possível tratar de uma só vez de todos os aspectos científicos do humor.

³ “The human body, according to Hippocrates, ‘has in itself blood, phlegm, yellow bile and black bile’ (p.11). In ancient medical terms, these are bodily fluids called the ‘humours’; they are thought to constitute the human body, to cause its sickness, and to sustain its health” (ZAHIR, 2016, p. 205-206).

O primeiro trabalho a ser abordado é o de Henri Bergson, filósofo francês e autor de uma obra importante acerca do cômico. Na virada do século XX, Bergson trouxe à luz dos debates questões importantes sobre o humor. Seus estudos, compostos por três artigos, *Le rire*⁴ foi publicado anteriormente na *Reveu de Paris*, em 1899, individualmente, e reunido e lançado com uma metodologia voltada à explicação da fabricação do cômico, em 1900. A divisão do livro é feita de forma fidedigna aos artigos, eles são capítulos independentes, primeiro, segundo e terceiro, respectivamente: “Do cômico em geral. O cômico das formas e o cômico dos movimentos. Força de expansão do cômico”; “O cômico de situação e o cômico de palavras” e “O cômico de caráter”.

O texto é guiado pelo questionamento base do autor: “que significa o riso?” (Bergson, [1899] 1993, p.17). O filósofo afirma não haver humor fora do humano, para ilustrar o fato ele utiliza a imagem de uma paisagem, por si só ela pode ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia, mas nunca será risível, pois apenas o humano pode fazer rir. Assim, Bergson demonstra o riso como uma característica humana não existente em outros animais.

Da mesma forma, o cômico exige uma “anestesia momentânea do coração” (Bergson, [1899] 1993, p.19), um uso puro da inteligência, desvincilhado do emocional. Assim, ele busca o lado intelectual do cômico, diferentemente das definições iniciais relacionadas aos quatro humores, a razão é parte chave da compreensão humorística cômica.

Já riso é contido em um grupo, ele não é algo individual, ainda que possamos rir sozinhos, ele precisa de um eco, pois tem uma função social estabelecida. “O riso deve preencher certas exigências da vida em comum, deve ter um significado social” (Bergson, [1899] 1993, p.21). Portanto, é validado aqui componente social do humor, não há humor sem inserção em uma sociedade, sem valores, situações, verdades sociais e demais aspectos que o possam compor. Assim, o humor começa a ser definido como uma atividade social efetuada através da intelectualidade humana.

⁴ Sendo a língua de produção o francês, foi utilizada, majoritariamente, a tradução de Guilherme de Castilho, publicada em 1993 em Lisboa pela Guimarães Editora, em língua portuguesa.

Na mesma década, Freud buscava compreender a relação do humor, do chiste e do cômico. Para o autor, essas são três coisas distintas, sendo de seu interesse teórico para a obra psicanalítica o chiste, ou *witz*, em alemão. A obra intitulada *Der witz und seine beziehung zum unbewussten*, traduzida para o português como *Os chistes e sua relação com o inconsciente* (1905) é dividida em três partes: a analítica, a sintética e a teórica. A relevância deste trabalho para a linguística está, principalmente, evidenciada na obra de Raskin (1985), que se fundamenta nos estudos anteriores de diferentes campos do saber.

Freud ([1905] 2006) afirma que o chiste não é uma piada, tampouco é o cômico em si, o chiste é a ação humorística que, na maior parte das vezes, é inconsciente. Assim, compreender o que causa essa ação é compreender o funcionamento do inconsciente humano. O autor analisa o chiste a partir de sonhos, buscando um tratamento que finde os problemas oníricos do seu paciente, isto é, trata o chiste como uma linguagem do inconsciente que se manifesta no cotidiano.

Outro relevante trabalho nos estudos sobre o humor foi desenvolvido a partir da literatura por Vladimir Propp. Nascido em São Petersburgo, Propp foi um estudioso russo dedicado à literatura e sua relação com a humanidade. O livro *Comichidade e Riso* (1992) é fruto de uma visão analítico-literária acerca do humor e traz um enfoque acerca da motivação do riso. Sua visão sobre o cômico e sobre o riso é baseada em sua profunda relação com o gênero narrativo, e, por tal motivo, seu texto utiliza diversas obras literárias como *corpus* para a análise dos fenômenos humorísticos. Sua publicação original deu-se em russo, com o título original *Problémi Komisma i smiekha*, traduzido para o português em 1992, pela editora Ática, *Comichidade e Riso* é utilizado apenas a versão em língua portuguesa neste trabalho.

Comichidade e riso (Propp, 1992) traz uma metodologia da busca pela consideração de tudo o que provoca o riso, ainda que remotamente, segundo o autor. O trabalho amplo de Propp perpassou desde revistas humorísticas às conversas diversas cotidianas, sem grande preocupação com a estética, mas voltado ao problema da essência da comichidade. Propp ([1976] 1992, p.27) afirma que “o cômico e o riso não são algo de abstrato. O homem ri. Não é possível estudar o problema da comichidade

fora da psicologia do riso e da percepção do cômico”. Portanto, o humano aqui é tratado como ser responsável pela comicidade e, através do riso, ele a manifesta. É importante destacar que demais campos científicos são retomados pela obra de Propp, como a biologia.

Sendo o rir a forma de manifestação do cômico no humano, o autor se dedica ao estudo dos tipos de riso. Mas de que o homem ri? Propp ([1976] 1992) revela que o homem ri do homem, e é possível rir de quase todas as suas manifestações, exceto as que são de domínio do sofrimento, pois seria monstruoso. Em outras palavras, o autor afirma que tanto a vida física, quanto a vida moral e intelectual do homem são risíveis. Todavia, mais simples do que nomear o risível é compreender o não risível, dessa forma ele traz os elementos dos quais não se ri.

Assim como Bergson ([1899] 1993), Propp afirma que a natureza não é risível, não há florestas ou campos, montanhas ou ervas que sejam ridículos. Já os animais, esses são passíveis de riso, não por eles mesmos, mas pela semelhança com o humano. Para Propp ([1976] 1992, p.38) “o mais ridículo de todos os animais é o macaco: ele, mais do que todos, lembra o homem”. Portanto, não se ri do animalesco, e sim do humano que está contido nele. Ainda que não seja algo imediatamente definível, como o caminhar lento de um gatinho em busca de seu alvo. Dessa forma, para o autor, é sempre o componente humano que faz rir, independentemente de estar contido no humano ou em outro ser.

As questões cultural e social são também presentes no texto de Propp ([1976] 1992, p.32): “é evidente que no âmbito de cada cultura nacional diferentes camadas sociais possuirão um sentido diferente de humor e diferentes meios para expressá-lo”. Aqui podemos perceber que as ideias de Raskin (1985) corroboram às de Propp ([1976] 1992), é evidente que há preocupação com os aspectos socioculturais do humor. Então, é possível afirmar que o cômico está sempre ligado de algum modo com o homem.

Por que somente o homem pode rir, nós não vamos explicar detalhadamente agora. O animal pode alegrar-se, regozijar-se, até mesmo manifestar sua alegria com bastante impetuosidade, mas ele não pode rir. Para rir é preciso saber ver o ridículo; em outros casos é preciso atribuir às ações algum valor moral (a comicidade da avareza, da covardia, etc.).

Finalmente, para apreciar um trocadilho ou uma anedota, é preciso realizar alguma operação mental. De tudo isso os animais não são capazes, e todas as tentativas (dos apreciadores dos cães, por exemplo) de demonstrar o contrário estão de antemão condenadas ao fracasso.

(PROPP, [1976] 1992, p.40)

Para o autor, o riso se dá em função do humano, com uma espécie de punição que a natureza determina ao homem por um defeito qualquer oculto que se revela repentinamente. Pode-se rir de uma característica física, da embriaguez, mas não do vício, pois ele está no âmbito das tristezas, do sofrimento humano, e, este, não é risível. Mas as funções fisiológicas são cômicas, em especial as involuntárias, como assoar o nariz de maneira barulhenta ou arrotar prolongadamente.

Sabendo que o riso é provocado pela descoberta de defeitos ocultos, Propp discute a comicidade através da semelhança, para ele a repetição pode tornar algo ridículo, como palhaços que se apresentam em duplas e são idênticos em certa medida. Já as diferenças cômicas estão em sutilezas: “toda particularidade ou estranheza que distingue uma pessoa do meio que a circunda pode torná-la ridícula” (PROPP, [1976] 1992, p.59); provocar o riso em coisas que desviam da norma, revela-se uma outra forma de evidenciar o que há de risível no humano. Propp ainda acrescenta que é por isso que os estrangeiros nos parecem ridículos, se destacam do meio que se encontram por causa de suas origens, de seus costumes, de sua fisionomia, etc. O cômico e o disforme têm uma identidade híbrida.

Ao tratar os tipos de riso, Propp ([1976] 1992) os classifica como: riso de zombaria; riso bom; riso maldoso / riso cínico; riso alegre; riso ritual e riso imoderado. A cada um desses foi dedicado um capítulo pelo autor, iremos pontuar aspectos relevantes de cada tipo de riso. O principal tipo de riso é o de zombaria. Este é advindo, principalmente, da descoberta de um “defeito” do outro ou daquilo do que se ri. Segundo o autor, é o mais difundido, o que mais se percebe na arte e na vida cotidiana.

Os demais tipos são encontrados mais raramente, e o humor (aqui tratado como capacidade de perceber e criar o cômico) pode ser atenuado, não ofensivo. O riso bom nasce de uma inclinação benevolente, não tem como intenção zombar, é um sentimento mais afetuoso para com quem ou com o que se ri. Ao exemplificar tal riso

bom, Propp utiliza a imagem de uma criança que, dentro da sua ingenuidade infantil, provoca o riso por si só, por exemplo ao brincar com algo ou balbuciar palavras.

Oposto ao riso bom, há o riso mau. Enquanto no primeiro são ressaltados pequenos defeitos dos que amamos, desculpados e como parte da construção do ser completo, no segundo há o inflame, o aumento desses defeitos. Não há nada de nobre ou bem-intencionado no riso maldoso/cínico, ao contrário ele abre espaço à falsidade e à hipocrisia. Os risos tratados até o momento possuem todos uma ligação com algum defeito, seja direta ou indiretamente. Porém o riso seguinte, o riso alegre, este não tem relação com defeitos, ao contrário, seu caráter não surge do cômico, segundo Propp ([1976] 1992, p.162), pode surgir sem causa específica e precisa, como o sorriso de um recém-nascido, que não parte do cômico, mas de outra qualquer razão da psique, ou pessoas “bem-humoradas”, que sorriem por motivos distintos e cotidianos.

Em sequência, o autor trata do riso ritual, segundo ele, o riso intencional e artificial, ou falso, aos olhos do homem de hoje, é merecedor de reprovação, mas, outrora, o riso ritual era provocado em função das “forças vitais” evocadas pelo ato, o rir poderia suscitar a vida, no sentido mais literal da palavra. Portanto, o que hoje nos parece estranho, era uma prática comum e essencialmente bem vista. Tal qual, o riso imoderado – ou desenfreado, desbragado, dissoluto – pode não ser avaliado como socialmente aceito. Ao contrário, a presença de limites é algo facilmente percebido, de acordo com Propp ([1976] 1992, p. 166): “o riso tem gradações que vão desde o sorriso fraco até o estouro fragoroso de uma risada desenfreada.” O riso desenfreado não é tão presente no cotidiano, segundo o autor, mas sua ocorrência mais intensa dá-se em festas e celebrações, momentos que são vistos como uma “válvula de escape para a alegria de viver” (PROPP, [1976] 1992, p.169), em situações cotidianas, tal riso é visto com estranhamento. A construção do cômico e do riso para Propp é, em seu âmbito zombeteiro, proveniente de um defeito, de algo humano manifesto e passível de tornar-se objeto do humor. Mas não é apenas das zombarias que se riem os homens, os risos são diversos e causados por distintas fontes.

O que a abordagem de Propp acrescenta ao presente trabalho é a compreensão do que faz o ser humano rir, em especial em seu âmbito jocoso, portanto, o riso zombeteiro, relacionado aos defeitos, às quebras de expectativa. Propp também retoma a presença desse humor apenas no humano, ainda que deslocado para outros seres, corroborando com aspectos levantados por Bergson e Freud em respeito aos aspectos mentais humanos do humor. A partir dessas teorias e demais estudos de outros campos teóricos, Raskin propôs a Teoria de *Scripts* Semânticos do Humor. Uma visão que une aspectos de campos bastante distintos, a fim de compreender como se constrói linguisticamente o humor.

2.2 TEORIA DE *SCRIPTS* SEMÂNTICOS DO HUMOR (SSTH)

A teoria de *scripts* semânticos do humor foi proposta por Raskin, em 1985, na obra *Semantic Mechanisms of Humor*. Composta de sete capítulos, a obra reflete a complexidade da compreensão linguística do fenômeno humorístico, chamado de *Humor Act*, e propõe uma teoria do humor baseada na teoria semântica e nos estudos pragmáticos, especialmente de Grice ([1975] 1982). Nenhuma pesquisa anterior em Linguística do humor está disponível e nenhuma proposta formal de teoria do humor, apesar de haver informação e conhecimento prévio. Essa afirmação de Raskin esclarece o cunho principal de sua análise, com o intuito de demonstrar que suas discussões serão desenvolvidas em um âmbito linguístico do humor, sem ignorar as anteriores, mas compreendendo a importância da análise linguística para o humor verbal. Atualmente, as questões multimodais do texto são um preciso objeto de estudo para a análise linguística, mas o trabalho desse autor se dá em função de um *corpus* composto apenas de piadas escritas, portanto inteiramente verbal. Essa realidade não se aplica aos quadrinhos e tiras, todavia o humor é presente e construído em ambos os gêneros a partir de atos humorísticos.

Raskin inicia seu livro com o seguinte questionamento: o que é o humor? Claramente não há uma resposta única ou definitiva para a questão, mas uma gama de respostas de diferentes autores que constroem uma visão mais ampla da problemática. A compreensão parte do fato de que diferentes pessoas não necessariamente irão considerar a mesma coisa igualmente engraçada, mas que

algumas piadas podem ser mais engraçadas para um grupo do que para outro, ou, ainda, que existem piadas privadas ou individuais, que produzirão humor apenas dentro de um contexto fechado com determinados interlocutores. Logo, pensar o humor como algo independente dos aspectos humanos, sociais e situacionais não é possível.

Aliado a isso, Raskin (1985, p. 2) afirma que o humor é um traço humano, que é parte do comportamento, habilidade e competência humanas, é algo parcialmente natural, parcialmente adquirido. A fim de simplificar a discussão, o autor escolhe o termo *humor act* ou ato humorístico – baseado no termo *speech act* ou ato de fala – para explicar como acontece o evento humorístico e quais são as variáveis necessárias para que ele exista. Porém, considerando o viés matemático dos estudos estruturais e computacionais do linguista, torna-se possível compreender, para ele, o humor em forma de equação, uma junção de variáveis com apenas dois resultados possíveis. Na visão de Raskin, essa equação se estrutura da forma a seguir (1985, p. 5):

$$HU(S, H, ST, E, P, SI, SO) = X, \text{ onde } X = F(1) \text{ or } X = U(0)$$

Na equação acima, **HU** *humor act* ou ato humorístico, **S** *speaker* ou falante, **H** *hearer* ou ouvinte, **ST** *stimulus* ou estímulo, **E** *experience* ou experiência, **P** *psychology* ou psicologia, **SI** *situation* ou situação e **SO** *society* ou sociedade. O resultado da equação é **X**, podendo ser **F** *funny* ou engraçado, ou **U** *unfunny* ou não-engraçado. Cada uma dessas variáveis é explicada pelo autor, como vemos a seguir:

1. Humanos, falante e ouvinte participantes do ato humorístico;
2. Estímulo, componente ilocucionário necessário para o humor;
3. Experiência, trata-se da experiência individual dos participantes;
4. Psicologia, predisposição individual para o humor em dada situação;
5. Situação, contexto situacional do ato humorístico;
6. Sociedade, engloba a cultura dos participantes, seja ela global ou de grupos menores, de um país ou etnia, por exemplo.

Considerando a compreensão de humor de Raskin, podemos afirmar que as variáveis diversas são aplicáveis aos interlocutores e, portanto, ambos devem compartilhar conhecimentos para que haja sucesso no ato humorístico. Para uma piada, segundo o autor, há de se considerar a experiência, a psicologia e a sociedade tanto do falante, quanto do ouvinte e as experiências compartilhadas. Portanto para a *verbal joke* (**VJ**), a piada verbal, a equação se altera para:

$$VJ(S, H, ST, E_s, E_h, E_{s,h}, P_s, P_h, SI, SO_{s,h}) = X$$

VJ *verbal joke* ou piada verbal, **S** *speaker* ou falante, **H** *hearer* ou ouvinte, **ST** *stimulus* ou estímulo, **Es** *experience speaker* ou experiência do falante, **Eh** *experience hearer* ou experiência do ouvinte, **Ps** *pshychology speaker* ou psicologia do falante, **Ph** *pshychology hearer* **SI** *situation* ou situação e **SOs,h** *society speaker-hearer* ou sociedade do falante e ouvinte. O resultado da equação é **X**, podendo ser **F** *funny* ou engraçado, ou **U** *unfunny* ou não-engraçado.

Raskin define, então, nesse momento inicial da obra, o seu pensamento acerca do humor, fazendo uma união harmônica entre obras anteriores e demarcando claramente o cunho linguístico de sua pesquisa, focada em piadas verbais. Porém, é no quarto capítulo de seu livro que ele trata da teoria proposta, que é base teórica para a análise nesta dissertação, portanto, passemos ao capítulo dedicado à construção da teoria semântica do humor. Iniciando suas considerações acerca da teoria, Raskin delimita os aspectos a serem discutidos em nove seções da seguinte forma:

1. Hipótese principal;
2. Piadas como uma comunicação *non bona fide*;
3. Sobreposição de *scripts*;
4. Oposição de *scripts*;
5. Gatilhos semânticos de troca de *script*;
6. Análise de uma piada;
7. Teorias do humor: interpretação baseada em *script*;
8. Aparentes contraexemplos;
9. Construção da piada.

Sua hipótese principal trata da caracterização de um texto como detentor de uma piada se duas condições forem satisfeitas: (I) o texto tem que ser compatível, completamente ou em partes, com dois diferentes *scripts*; (II) os dois *scripts* com os quais o texto é compatível devem ser opostos. Assim, os *scripts* opostos irão sobrepor-se completamente ou parcialmente (RASKIN, 1985, p.99).

O exemplo trazido pelo autor acerca da hipótese é uma piada, é válido lembrar que os aspectos sociais e situacionais nos quais a piada verbal estava inserida eram outros, de certa forma, diferentes dos atuais, portanto, o humor contido nela pode ou não ser interpretado como humor na sociedade atual. Tem-se: “O doutor está em casa?”, o paciente pergunta em um sussurro bronquial. ‘Não’, a jovem e bela esposa do médico sussurra em resposta. ‘Entre logo.’”. Como explicado pelo autor, há (pelo menos) dois *scripts* presentes aqui, DOUTOR e AMANTE, que são compatíveis com o texto e que se sobrepõem. Mas essa sobreposição não é a única condição necessária ao humor, uma vez que os textos ambíguos, por exemplo, não são necessariamente engraçados.

A seção dois traz a concepção da piada como uma comunicação *non bona fide*, isto é, uma comunicação não governada pelos princípios cooperativos – introduzidos por Grice ([1975] 1982). Para Raskin (1985, p. 100), a piada pode acontecer em quatro diferentes situações criadas pela combinação de duas possibilidades, obrigatoriamente uma de cada grupo abaixo:

- (110) (i) O falante faz a piada não intencionalmente
- (ii) O falante faz a piada intencionalmente
- (111) (i) O ouvinte não espera a piada
- (ii) O ouvinte espera a piada

No caso (110i), o falante não está predisposto a produzir humor com sua fala, todavia, por motivos diversos, ele não está consciente da ambiguidade parcial ou completa do que diz. E, mesmo estando engajado em uma comunicação *bona fide*, tem seu propósito comunicativo derrotado pela ambiguidade. Partindo para o caso (110ii), é notável que o falante esteja completamente consciente da ambiguidade em

seu texto, mas prossegue com a interação. Desta forma, ele não está engajado em uma comunicação baseada na verdade, e, sim, em uma comunicação *non bona fide*, isto é, sem compromisso com as máximas de cooperação. É o caso de interações como mentir, contar piadas, atuar, e outras situações nas quais o objetivo não é a informação contida, é, na verdade, o humor, é fazer o ouvinte rir. Por sua vez, o caso (111i) contém um ouvinte que está comprometido com a comunicação *bona fide*, portanto ele busca verdade e informações confiáveis no falante, e, após compreender que a interpretação inicial é falha, ele busca outras interpretações para o que ouve, encontrando, assim, o humor. Isso acontece, pois, em nossa cultura, piadas são mais aceitáveis que mentiras, logo o ouvinte que não encontra um sentido *bona fide*, irá buscar um valor humorístico para fala. A quarta situação (111ii) assume que o ouvinte está de alguma forma “atenado” com a piada, por esse motivo, ele não irá fazer esforços para a comunicação *bona fide*, ao contrário, ele entenderá a piada de forma imediata ou fará um esforço para compreendê-la. Portanto, pensando as duas possibilidades referentes ao falante e as duas que tratam do ouvinte, pode-se pontuar quatro situações comunicativas entre falante-ouvinte, são elas: (110i-111i); (110i-111ii); (110ii-111i); (110ii-111ii). As proposições de Raskin (1985, p. 101-102) acerca das situações possíveis são as seguintes:

1. O falante faz a piada **não intencionalmente** e o ouvinte **não espera** a piada (110i-111i), neste caso há a possibilidade do ato humorístico não se concretizar, uma vez que, caso a comunicação *bona fine* se estabeleça, não será identificado o humor, mas há, também, a possibilidade de haver o *humor act funny*;
2. O falante faz a piada **não intencionalmente** e o ouvinte **espera** a piada (110i-111ii), nesta situação o falante está engajado em uma comunicação *bona fide*, mas o ouvinte percebe sua fala como uma piada, de alguma forma a ambiguidade se faz presente aqui, podendo ser, por exemplo, o caso de pessoas que utilizam-se frequentemente de recursos humorísticos em uma fala séria e não humorística, na qual o ouvinte não compreende o cunho *bona fide* e gera-se um mal entendido entre falante e ouvinte;
3. O falante faz a piada **intencionalmente** e o ouvinte **não espera** a piada (110ii-111i), essa combinação faz com que o ouvinte seja “pego de surpresa”, como em

um “*leg pulling*” – uma brincadeira em que um amigo puxa a perna de seu colega com o intuito de surpreendê-lo e fazê-lo cair de forma cômica;

4. O falante faz a piada **intencionalmente** e o ouvinte **espera** a piada (110ii-111ii), pensar essa situação é considerar ambos, falante e ouvinte, em sintonia com o ato de humor, isto é, eles estão engajados e o ouvinte acredita que o falante utilizará uma comunicação *non bona fide*.

Dessa forma, Raskin (1985, p. 103) propõe um paralelo entre a teoria das máximas comunicativas de Grice (1975) e a construção do humor, vide tabela:

Tabela 1 – Grice (1975) vs. Raskin (1985)

Máximas Comunicativas (<i>bona fide</i>) Grice (1975, p.45-47)	Máximas da Piada (<i>non bona fide</i>) Raskin (1985, p.103)
Máxima da Quantidade: dê apenas a quantidade necessária de informação.	Máxima da Quantidade: dê exatamente a quantidade de informação necessária para a piada.
Máxima da Qualidade: diga apenas o que você acredita ser verdade.	Máxima da Qualidade: diga somente o que é compatível com o mundo da piada.
Máxima da Relação: seja relevante.	Máxima da Relação: diga apenas o que é relevante para a piada.
Máxima do Modo: seja sucinto.	Máxima do Modo: conte a piada eficientemente.

Portanto, a teoria de Raskin se constrói baseando-se no fato de que em uma situação humorística ideal o princípio *non bona fide* deve ser respeitado, podendo, inclusive, o ato humorístico não ser feliz (ou não ser engraçado), caso alguma máxima seja descumprida. Se, por exemplo, a primeira máxima for quebrada, o ouvinte pode ter informações demais e a piada poderá perder o cunho cômico. Assim como se a segunda máxima for quebrada, um mundo não compatível com os *scripts* da piada atrapalhará a compreensão desta. Ou informações não relevantes, caso da máxima da relação, o que não é relevante ao humor não deve ser dito. Por fim, ainda que as demais máximas sejam respeitadas, caso a máxima do modo seja

quebrada o efeito da maneira como a piada é dita influencia diretamente no seu sucesso ou insucesso. O princípio cooperativo, então, deve guiar a comunicação, a fim de se alcançar sucesso no *humor act*.

Sequencialmente, Raskin (1985, p.104) inicia o estudo da sobreposição de *scripts*: “de acordo com a hipótese principal, o texto de uma piada é parcialmente ou completamente compatível com dois *scripts* diferentes”. A fim de ilustrar essa característica, o autor traz, novamente, o exemplo da piada (1985, p. 109), na qual a sobreposição se dá em função dos *scripts* “doutor ou médico” e “amante” – já discutida anteriormente neste capítulo da dissertação.

Outro exemplo trazido pelo autor envolve o *script* igreja: “(116) Um bispo inglês recebeu a seguinte nota do vigário de uma aldeia de sua diocese: “Meu Senhor, lamento informar você da morte de minha esposa. Você pode me enviar uma substituta para o fim de semana?”⁵ (Pocheptzov, 1974, p. 41 apud Raskin, 1985, p. 106, tradução nossa). Esse exemplo é construído, nos *scripts* da igreja e do funeral, mas no momento em que o vigário solicita uma “substituta para o fim de semana” há a quebra de expectativa, o *trigger*/gatilho para o humor dispara uma nova compreensão semântica para a morte da esposa. Não há lamento marital do viúvo, mas o desejo sexual a ser saciado.

Sequencialmente, Raskin (1985) trata da oposição de *scripts*, afirmando que há uma relação clara de oposição entre os dois *scripts* que se sobrepõe, parcial ou completamente. Seria então a relação *Script 1 vs Script 2*, como o caso da piada (109) Médico vs. Amante e da piada (116) Igreja vs. Sexo. Essa oposição pode ser gerada de três formas distintas pra Raskin (1985, p.111):

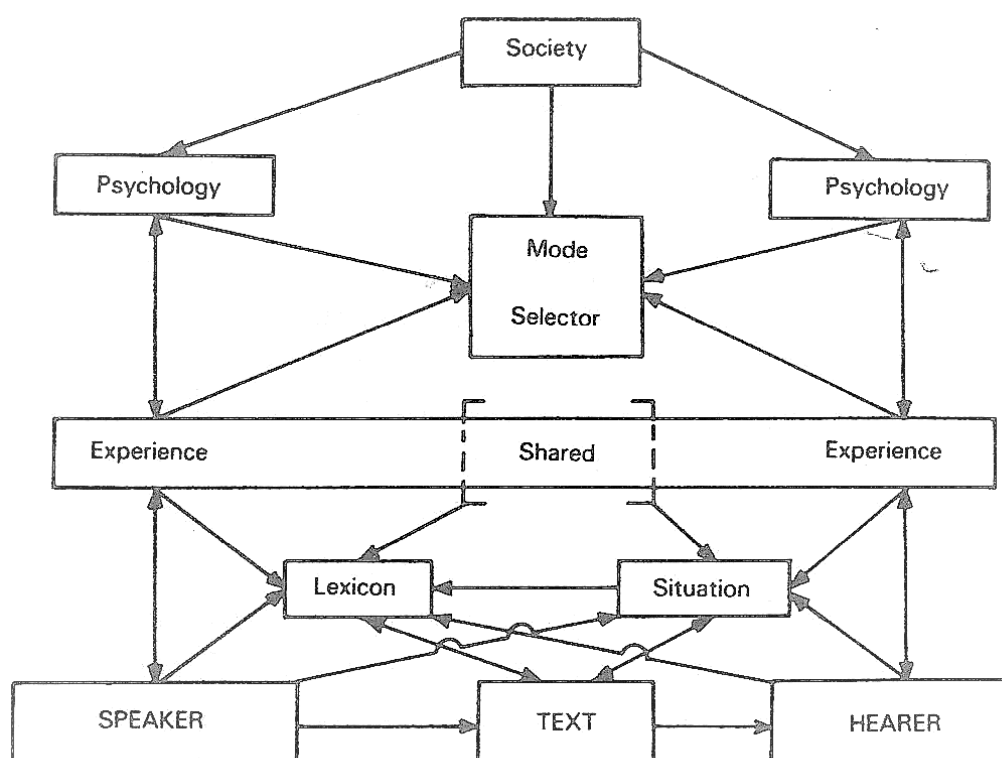
1. Situação real na qual o personagem principal da piada está inserido, seguida de uma situação não real, não existente no universo real;
2. Estado normal/esperado das coisas, seguido de algo abnormal, de um estado não esperado das coisas;

⁵ “An English bishop received the following note from the vicar of a village in his diocese: “Milord, I regret to inform you of my wife’s death. Can you possibly send me a substitute for the weekend?” (POCHEPTZOV, 1974, p. 41 apud RASKIN, 1985, p. 106)

3. Situação possível/plausível, seguida de uma situação pouco plausível, completa ou parcialmente impossível.

Então, o gatilho para que o humor seja gerado, para que o cômico seja de alguma forma “ativado” é o aparecimento dessa significação oposta, de certa forma incoerente com uma narrativa *bona fide*, mas completamente satisfatória ao humor. Algumas categorias binárias consideradas essenciais à vida humana e listadas por Raskin (1985, p.113) são: i. Real/irreal; ii. Existente/inexistente; iii. Verdadeiro/falso; iv. Bem/mal – Bom/mau; v. Morte/vida; Obsceno/não obsceno; vi. Dinheiro/não dinheiro. O autor afirma que grande parte das piadas possuem como eixo central um desses pares opostos. Mas o que é, de fato, o gatilho semântico de troca de *scripts*? Esse elemento pode apresentar-se em dois tipos, a ambiguidade ou a contradição, fazendo com que um novo significado seja ativado.

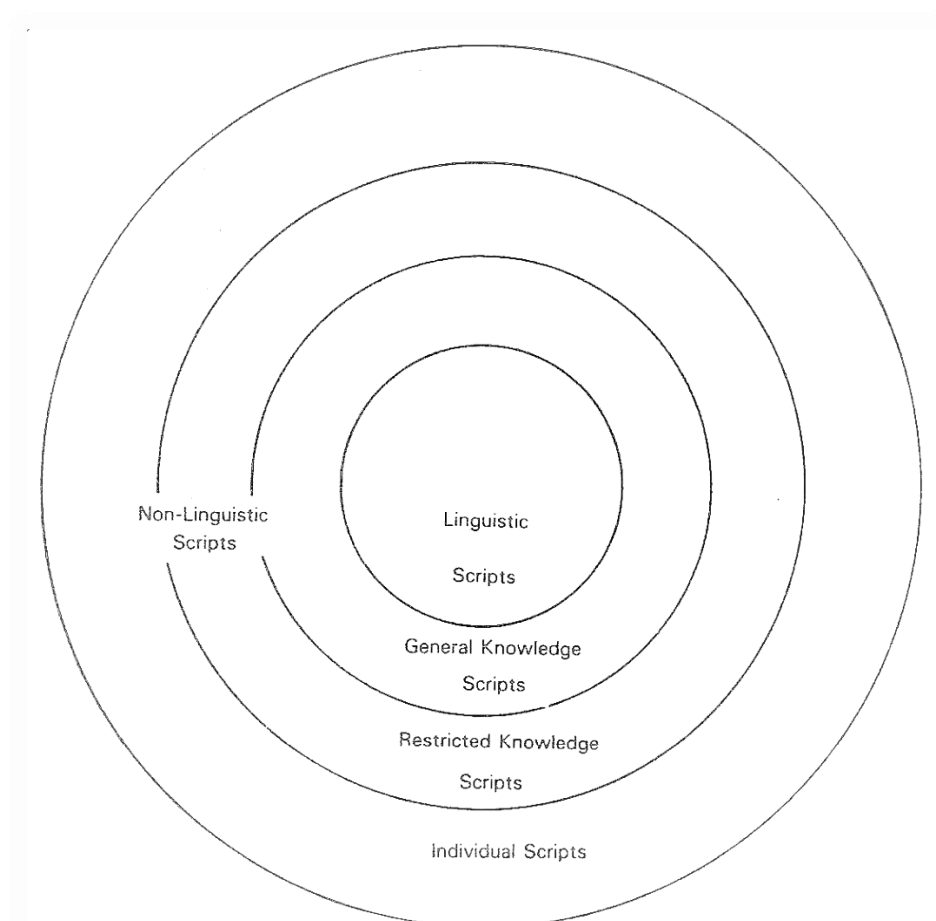
Figura 1 – Relações entre interpretação dos scripts



(RASKIN, 1985, p. 130)

A figura acima ilustra de forma esquemática as prerrogativas para que o *speaker*/falante e o *hearer*/ouvinte possam interagir em um contexto humorístico e alcançar sucesso no ato de fala, assim como no ato humorístico. Para Raskin (1985) cada um dos interlocutores possui características psicológicas, experiências individuais, léxico internalizado, *scripts* situacionais internalizados, conhecimentos partilhados e um modo seletor, normalmente moldado pela sociedade, que vai determinar qual é o melhor *script* a ser ativado e aplicado em cada situação quando exposto ao texto. Portanto, se alguma dessas variantes não estiver em concordância, não haverá sucesso comunicativo e sim falha. Podendo haver mal-entendidos ou a não compreensão da piada verbal, por exemplo.

Figura 2 - *Scripts do falante nativo*



(RASKIN, 1985, p. 135)

Raskin (1985) também propõe uma esquematização do sistema de *scripts* para um falante nativo. Iniciado no centro com os *scripts* linguísticos, a cada camada mais externa a complexidade dos *scripts* aumenta. Portanto, dos linguísticos aos individuais, há outros níveis de compreensão individual que devem ser abrangidos quando se trata de humor. O falante nativo compartilha conhecimentos gerais, restritos e individuais, portanto, de acordo com a situação ele poderá, ou não alcançar sucesso no ato humorístico. A partir dos estudos de Raskin (1985) é possível compreender a formação de humor através da noção de *scripts* semânticos.

2.3 POSSENTI: O HUMOR E A ANÁLISE DO DISCURSO

Em uma vertente da análise do discurso brasileira, Possenti desenvolve um trabalho em relação ao humor ancorado nas teorias apresentadas nos tópicos anteriores, porém com foco discursivo e debates analíticos de fatos atuais. Em sua obra mais recente, *Cinco ensaios sobre humor e análise do discurso* (2018), o autor discute, diferentes aspectos do humor em cinco capítulos que tratam de questões do humor.

O primeiro ensaio, intitulado “O humor é um campo”, trata da definição do humor na atualidade. Inicialmente, Possenti (2018, p. 11) retoma uma fala corrente, de senso comum, de que tudo, de certa forma, já havia sido dito sobre o humor. Essa retomada tem como finalidade a negação dessa fala, pois Possenti defende em seguida que o humor é um campo, assim como outros campos definidos por Pierre Bourdieu: artístico, científico, cultural, entre outros. E propõe o tratamento do campo do humor, como uma adição aos anteriores.

Mas penso que assumir que o discurso humorístico é um campo (...) produz uma compreensão mais adequada do que classificá-lo por critérios funcionais ou comunicacionais. Permite – ou gera – outro olhar. E é hora de fazê-lo! Até porque o humor ganha espaços cada vez mais numerosos e relevantes no mundo atual. Deve-se enfatizar que esse fato se reflete na profissionalização de seus “praticantes”, um traço extremamente relevante na configuração de um campo, já que se trata de levar em conta, ao lado dos textos, as práticas características às quais os sujeitos aderem, precisam aderir, ou às quais resistem, apesar de tudo.

(POSSENTI, 2018, p.27)

Assim, a compreensão desse campo perpassa sua presença e institucionalização no mundo atual. Considerando os outros campos, Possenti (2018) apresenta 14 aspectos para o humor ser, de fato, um campo:

1. “Como a literatura, o humor também trata de qualquer assunto” (POSSENTI, 2018, p. 27);
2. “O humor, como a literatura, é um campo em que se praticam gêneros numerosos [...]. Além dos gêneros serem numerosos, pode haver manifestações humorísticas em todos os tipos de texto” (POSSENTI, 2018, p. 28-29);
3. “O humor, como a literatura, não se pretende ‘pragmático’, embora, eventualmente, existam defesas do papel cultural e até mesmo político das produções do campo” (POSSENTI, 2018, p. 29);
4. “Se o humor é um campo e ele for compreendido como tal (...), um dos efeitos seria talvez uma reclassificação parcial de certas obras ou mesmo de gêneros até então inscritos na literatura ou no teatro” (POSSENTI, 2018, p. 30);
5. “Há, como na literatura, um humor (mais) popular e um (mais) erudito”. (POSSENTI, 2018, p. 30);
6. “Filósofos, psicólogos, sociólogos, historiadores, psicanalistas, linguistas e outros *-istas* e *-ólogos* já falam (ou sempre falaram) do humor, cada um desses “campos” olhando pra ele de pontos de vista específicos” (POSSENTI, 2018, p. 32);
7. “Analogamente ao que acontece no campo literário, dever-se-ia encarar a questão da autoria também no campo do humor.” (POSSENTI, 2018, p. 32);
8. “Passa a ser necessário compreender o papel e o funcionamento de eventos como feiras, concursos, premiação, revelação de novos talentos – questões que têm tudo a ver com o mercado” (POSSENTI, 2018, p. 33);
9. “Torna-se um programa de pesquisa compreender as novidades e a sua relação com cada *médium*” (POSSENTI, 2018, p. 34);
10. “Por que jornais publicam humor (colunas, tiras) no seu caderno cultura, mas publicam uma charge diária (assinada) nas páginas de opinião, ao lado dos editoriais e das colunas assinadas por especialistas? [...] os materiais publicados nos cadernos de cultura não têm compromisso “jornalístico”, no

sentido de noticioso, com seus critérios próprios de verdade (apuração, etc.)” (POSSENTI, 2018, p. 34);

11. “Como a literatura, o humor não pretende necessariamente retratar a realidade (dizer a verdade) nem ser eficaz, programático, militante.” (POSSENTI, 2018, p. 35);
12. “Pode-se dizer que o humor está nos jornais e revistas, assim como a literatura esteve durante muito tempo” (POSSENTI, 2018, p. 37);
13. “Assim como as novelas, o humor (e a literatura) tem suas regras, seu universo, suas funções” (POSSENTI, 2018, p. 37);
14. “Um problema diz respeito a uma eventual reclassificação de obras, (...). Certas comédias deixariam as estantes de literatura e seriam mudadas para as de humor?” (POSSENTI, 2018, p. 39).

A partir das colocações acima, Possenti (2018) reforça que o humor é, sim, um campo. Portanto, têm suas características bem delimitadas. Por fim, o autor encerra o capítulo afirmando que este é apenas um esboço e que cada um dos temas acima necessita de aprofundamento e sustentação.

No quarto ensaio, intitulado “O humor e a censura”, a discussão é realizada em torno dos limites do humor. Essas questões da liberdade e dos limites, tratam também de um objeto de discurso sensível: o deus cristão. Por isso, o capítulo é interessante ao presente trabalho, visto que Deus é o personagem principal da obra de Carlos Ruas.

Em seu ensaio, Possenti (2018, p.102) afirma que o humor pode ser aprovado ou reprovado. A aprovação dá-se por meio das avaliações positivas, da alegria e do prazer, já a reprovação é fruto do indigno, do triunfo às custas das fraquezas alheias. “Talvez se possa dizer que há uma espécie de terceira posição, cuja tese central é diferenciar humor de mera agressão ou grosseria” (POSSENTI, 2018, p.103). Assim, o autor apresenta dois extremos e uma nova ótica que traz certo equilíbrio ao problema.

Ainda, o humor pode ser, para o autor, uma forma de preservar a saúde, visto que há diversos campos teóricos que o tratam como um “remédio”. Ele também poderia “evitar a melancolia” e ser uma forma de “ser civilizado” (POSSENTI, 2018, p.102).

Segundo o autor, para outras pessoas, o riso pode ser uma demonstração de fraqueza, portanto, algo a ser evitado.

Em exemplo, Possenti (2018, p.103) trata do humor com o deus cristão como passível de aprovação ou reprovação, dependendo do nível de incompreensão que a polêmica possa gerar. O autor cita as obras de Carlos Ruas em *Um Sábado Qualquer* como: “tiras nas quais Deus é frequentemente contestado, como são diversas verdades religiosas, especialmente as bíblicas”. Assim, na concepção de Possenti, o humor de Ruas pode ser objeto de polêmica.

O que interessa à análise de Possenti no quarto ensaio “são as reações a certos textos dos humoristas, especialmente quando se avalia que ultrapassam limites civilizados” (2018, p.104). Isto é, como os leitores e interlocutores reagem a esse texto, de forma civilizada ou não.

Essas diferenças de interpretação, de pontos de vista levam à uma polarização das ideias. A polêmica é construída a partir da disputa aberta entre dois grupos, que poderia – ou deveria – ser resolvida a partir de argumentos lógicos e racionais, o que nem sempre acontece. Os componentes ideológicos trazem uma questão debatida por Maingueneau, a interincompreensão:

- (a) O interdiscurso precede o discurso, o que significa que cada posicionamento se defronta com um posicionamento contrário, ou, pelo menos, diferente, cuja semântica é, no limite, inaceitável. Logo, entre alguns discursos há uma relação polêmica inevitável – cujo desenlace não depende, inclusive, como eventualmente se imagina, da competência ou da boa vontade dos debatedores;
- (b) A relação polêmica produz uma interincompreensão, ou seja, tem como efeito que nenhum discurso “lê” o outro como tal, mas sempre a partir de sua própria semântica.

(MAINGUENEAU, 1984 *apud* POSSENTI, 2018, p.105)

Baseado em Maingueneau (1984), Possenti discute a polêmica como fruto da interincompreensão, gerando uma separação entre os que defendem a liberdade de expressão e os que defendem os limites do humor, isto é, Possenti (2018, p. 106) afirma que para um grupo de pessoas o humor deve ser livre e para outro grupo o humor deve ter limites. Mas como delimitar o que é liberdade? O que é limite?

“No caso das polêmicas sobre os eventuais limites do humor, creio que podem ser analisadas a partir de dois semas básicos e dos respectivos simulacros, cada um caracterizando um dos posicionamentos” (POSSENTI, 2018, p. 106). Isto é, o autor pensa haver sempre dois princípios básicos, de certa forma opostos. Na polêmica analisada no capítulo, o autor afirma que, para um dos posicionamentos o sema fundamental é a liberdade, para outro o limite. Assim, para os que defendem o princípio da liberdade, o humor deve ser livre; para os que defendem o princípio do limite, o humor deve ter limites.

Em seguida, o autor analisa alguns casos em que a polêmica esteve presente, a fim de discutir essas visões da polêmica. O primeiro deles trata de uma fala de Danilo Gentile⁶, publicada no *Twitter*: “King Kong, um macaco que, depois que vai para a cidade e fica famoso, pega uma loira. Quem ele acha que é? Jogador de futebol?” (POSSENTI, 2018, p.107).

A análise trata do racismo presente na fala, acionado pelos vocábulos “macaco”, “jogador de futebol” e uma correlação entre ambos e “negro”; diante da fala, criou-se uma polêmica dividida entre fala racista ou não racista. Os comentários a partir desse *tweet* demonstram a polarização discursiva do ambiente digital e demonstram uma necessidade de estudos aprofundados acerca do gênero e sua relação como o humor em ambiente tecnológico.

A tentativa do autor da frase, o dito humorista, de atenuar a situação reafirma o racismo e a comparação entre negros e macacos. Em sua “defesa”, Danilo Gentile diz que homossexuais podem ser chamados de veados, gordas de baleia e, para ele, o que vale é a liberdade de se expressar, ainda que de forma agressiva. Possenti analisa essa “defesa” como uma simplificação do discurso:

Claro que esta é uma simplificação, mas o que se pode esperar de diferente do discurso racista?

Como se vê, estão em jogo dois discursos: o da **liberdade** (direito de falar o que se quiser, mesmo que se trate de discursos agressivos) e o do **limite** (deve haver limites, podendo-se punir quem os ultrapasse).

⁶ Danilo Gentile é um apresentador brasileiro, entre outras profissões, comediante. Os casos comentados por Possenti ganharam espaço na mídia pela violência verbal explícita e por suas falas polêmicas. Apesar de suas falas, Danilo compôs o “CQC – Custe o Que Custar” pela Band e atualmente apresenta o programa “The Noite” pelo SBT (Sistema Brasileiro de Televisão).

(POSSENTI, 2018, p.108)

Assim, há uma vertente liberal, que defende que em hipótese alguma deve haver uma limitação no conteúdo humorístico, o que pode incentivar ou abrir espaço para quaisquer discursos em forma de “humor”. Outra vertente defende que o humor tem limites, que podem ser culturais, inclusive, e que punições podem ser cabíveis e/ou aplicáveis.

Possenti também afirma que:

se analisarmos o debate sobre limites do humor e compararmos ao que ocorre em outros campos, por exemplo, sobre a necessidade de haver limites, impostos ou autoposicionados, à liberdade de expressão em geral (da religião à pornografia, digamos), podemos formular a hipótese de que estamos diante de dois discursos apenas: um liberal, iluminista [...]; outro quiçá culturalista, que renega universais e defende que a liberdade (individual) tem limites.

(POSSENTI, 2018, p.114)

Portanto, a questão do limite e da liberdade está vinculada à definição do humor como um campo, isto é, o autor afirma que cada campo tem suas próprias regras, que são mutáveis, mas regem os comportamentos aceitáveis. É fácil, segundo o autor, diferenciar a realidade da literatura ou da arte, mas o humor ainda não tem tais limites tão bem definidos enquanto campo que aceita ou não falas, por exemplo, racistas. Para Possenti (2018, p.119), “a polêmica não ocorreria se o próprio humor não fosse objeto de debate, inclusive quanto a sua natureza”. Ou seja, a delimitação do humor enquanto campo pode auxiliar na compreensão de seus limites polêmicos. Da liberdade ou dos limites, enquanto semas.

Assim, o autor exemplifica e analisa como esses discursos aparecem na mídia e no discurso humorístico em um contexto cotidiano através da análise de gêneros como editorial e comentário. Por fim, Possenti (2018) reafirma os posicionamentos do limite e da liberdade do humor, mas aponta uma solução plausível:

A solução talvez seja decidir caso a caso, se há direitos universais, se as regras das constituições e dos códigos penais devem ser suspensas quando se trata de arte... até porque é ao judiciário que os humoristas sugerem que seus críticos apresentem suas queixas.

(POSSENTI, 2018, p. 119)

Esse ensaio tem como reflexão a questão ética e a censura dentro do contexto humorístico, questão de amplo debate na atual sociedade, mas de diversas opiniões e baixo nível de consenso. Desse modo, o estudo dos comentários em postagens humorísticas, desenvolvido por Possenti (2018) contribui com a discussão dos aspectos da polêmica e da violência verbal nas análises da presente pesquisa.

O humor, então, é um campo vasto e que reúne diversos olhares e teorias. A esse trabalho, interessam sobretudo as teorias linguísticas do humor. A fim de compreender a relação entre o discurso digital e a construção do humor, utilizar-se-ão, principalmente, as teorias propostas por Raskin (1985) e Possenti (2018), sem desconsiderar a importância dos demais estudos, mas compondo um recorte teórico linguístico.

3. DISCURSO DIGITAL E GÊNEROS DISCURSIVOS: TIRAS E COMENTÁRIOS

O desenvolvimento humano e as revoluções tecnológicas proporcionaram, além de outros avanços, melhoramentos sequenciais na comunicação, seja ela de curta ou grande distância. Os sistemas analógicos de comunicação possibilitaram grandes mudanças nas redes que interligam continentes, países, estados e cidades, analogamente, o discurso digital advém do avanço da comunicação digital e de sua popularização nas últimas décadas. Para compreendê-lo, é necessário refletir sobre o crescimento tecnológico vivenciado mundialmente nas últimas décadas, isto é, o surgimento de aparelhos e tecnologias da informação e sua popularização.

Concomitantemente à evolução tecnológica e aos novos espaços de discurso, os diferentes modos de comunicação se desenvolvem digitalmente. Ou seja, a cada nova tecnologia, a cada novo *hardware* e linguagem computacionais criados, há, também, ampliação das possibilidades multimodais, isto é, as novas formas de interagir/os novos modos ganham espaço. Por exemplo, os primeiros computadores não suportavam/processavam informações como imagens, vídeos e recursos audiovisuais complexos, mas com a evolução tecnológica de nível “duro” – *hardware* – e de nível “mole” – *software* – essas informações tornaram-se parte integrante da tecnologia e componentes do discurso tecnológico. Assim, com o melhoramento tecnológico, as possibilidades de interação digital cresceram, alcançando novos públicos e dando origem a novos gêneros textuais-discursivos.

Com o surgimento e difusão dos meios de comunicação digitais, especialmente a internet, criou-se um novo campo de interação, um meio diferente dos anteriores, especialmente por suas características interacionais, que devem ser compreendidas, com o intuito de analisar-se melhor tal espaço de interlocução no tecnodiscurso. Dessa forma, urge pensar a comunicação em ambientes da *World Wide Web*.

Markham (2004) afirma que os estudos qualitativos na internet são diversos, isso se dá pela multiplicidade de características do ambiente, dessa forma, a internet pode ser vista como meio de comunicação, como cena de construção social e como uma

rede global de conexão. Por isso ela traz novas formas de se pensarem os comportamentos discursivos. A definição de internet trazida por Markham (2004) é:

[...] a internet pode se referir à rede e à troca de dado entre computadores propriamente ditos. [...] a internet pode também se referir aos espaços nos quais relacionamentos, comunidades e culturas emergem, por meio da troca de textos e imagens, seja em tempo real ou atrasado (talvez virtual) nas sequências de tempo.⁷

(MARKHAM, 2004, p. 96, tradução nossa)

Assim, a internet apresenta novas configurações para a interação, um espaço social de relações, comunidades e culturas, sendo suas trocas interacionais em tempo real ou não, simultâneas ou atrasadas na sequência espaço-temporal. Pensando-se a pesquisa dentro das estruturas virtuais, a autora lembra que os pesquisadores qualitativos analisam práticas discursivas para auxiliar na construção de conhecimento relacionado à construção, negociação e manutenção das estruturas das práticas sociais humanas (MARKHAM, 2004, p. 97). Dessa forma, o olhar do pesquisador para a interação virtual deve considerar a rede comunicativa. Markham (2004, p. 98-99) traz três importantes aspectos da internet: uma ferramenta de comunicação; um local de comunicação e uma maneira de estar no mundo.

A Internet é definida de várias formas como um meio de comunicação, uma rede global de conexões e um cenário de construção social.

A forma e a natureza da comunicação na Internet são definidas no contexto, negociadas pelos usuários que podem adaptar o hardware e o software para atender às necessidades individuais ou da comunidade.

A comunicação na Internet oferece aos pesquisadores qualitativos um potencial criativo devido à sua dispersão geográfica, multimodalidade e cronabilidade.

A conceitualização da Internet adotada pelo pesquisador influenciará como ela é tecida no projeto de pesquisa, com consequências significativas nos resultados.

À medida que a vida social se torna mais saturada com a mídia baseada na Internet para comunicação, os pesquisadores poderão criar criativamente projetos que utilizam essas mídias para observar a cultura, interagir com os participantes ou coletar artefatos.

Cada nova tecnologia tem uma vantagem dupla para pesquisadores qualitativos e usuários; ao destacar ou possibilitar certos aspectos e qualidades da interação, oculta ou restringe outros.⁸

7 (...) the Internet can refer to the actual network and the exchange of data between computers. (...) Internet can also refer to social spaces where relationships, communities, and cultures emerge through the exchange of text and images, either in real time or in delayed time sequences. (MARKHAM, 2004, p. 96)

⁸ The Internet is defined variously as a communication medium, a global network of connections, and a scene of social construction. The shape and nature of Internet communication is defined in context, negotiated by users that may adapt hardware and software to suit their individual or community needs.

(MARKHAM, 2004, p. 98-99, tradução nossa)

Assim, é necessário que, dentro da pesquisa qualitativa, sejam contempladas as particularidades da interlocução na internet, uma vez que suas características apresentam diferenças e necessitam de uma metodologia que as contemple. Portanto, analisar um gênero digital envolve compreender os fatores que alteram a interação, adotando-se uma perspectiva analítica. No caso dos comentários, cada tipo apresenta uma função e trará um aumento discursivo, como descreve a teoria de Paveau (2017), explicada no subcapítulo seguinte.

Para isso, é necessário compreender o discurso digital e os gêneros discursivos que o compõem, a fim de possibilitar escolhas analíticas consistentes e coerentes com a linha de pesquisa e com a finalidade proposta. Neste capítulo, deste modo, o discurso digital, o discurso ampliado e os gêneros quadrinhos, tiras e comentários são apresentados, com a finalidade da compreensão dos mesmos.

3.1 DISCURSO DIGITAL E AMPLIAÇÃO DISCURSIVA

O conceito de discurso digital é cunhado por Paveau (2017). A autora, em seu livro *L'Analyse du discours numérique (A Análise do Discurso Digital)*, tem como objetivo tratar as questões textuais-discursivas do ambiente virtual como gêneros novos, o fenômeno da ampliação discursiva e demais questões que fazem parte do ambiente digital. Como definição para o discurso digital, a autora afirma:

A análise do discurso digital consiste na descrição e na análise do funcionamento das produções linguísticas nativas da internet, e mais particularmente da web 2.0, no seu ambiente de produção, em mobilização para a consideração de igualdade dos recursos linguísticos e não linguísticos dos enunciados elaborados.⁹

Internet communication affords qualitative researchers creative potential because of its geographic dispersion, multi-modality, and chromomalleability. The researcher's own conceptualization of the Internet will influence how it is woven into the research project, with significant consequences on the outcomes. As social life becomes more saturated with Internet-based media for communication, researchers will be able to creatively design projects that utilize these media to observe culture, interact with participants, or collect artifacts. Each new technology bears a double edge for qualitative researchers and users; as it highlights or enables certain aspects and qualities of interaction, it hides or constrains others.⁸ (MARKHAM, 2004, p.119-120)

⁹ L'analyse du discours numérique consiste en la description et l'analyse du fonctionnement des productions langagières natives d'internet, et plus particulièrement du web 2.0, dans leurs

(PAVEAU, 2017, p.27, tradução nossa)

A análise do discurso digital, então, está intrinsecamente relacionada ao funcionamento da internet como um ambiente discursivo, isto é, às conexões estabelecidas dentro do universo virtual, desde a programação básica, até o usuário final, são constituintes desse discurso. Porém, a análise linguística não trata dos domínios da programação, e, sim, como esses códigos delimitam/criam o ambiente discursivo. Os enunciados pertencentes ao discurso digital necessitam da consideração igualitária entre os recursos linguísticos e os não linguísticos, a fim de tornar possível a compreensão de um discurso na web 2.0. Portanto, os elementos externos ao texto, assim como as possibilidades que o usuário encontra, são de grande importância.

A página inicial do *Facebook*, por exemplo, é composta de diferentes recursos que compõem esse ambiente discursivo: é possível criar uma publicação, personalizar o *feed* de notícias com *post* das principais páginas/grupos/usuários do interesse do interlocutor (assim como podem ser determinados por algoritmos de forma automática e inteligente¹⁰), há espaço para propagandas, assim como há a barra do *Messenger*, além de demais funções. Essa estrutura complexa possibilita interações que são encontradas em ambientes virtuais, que são baseadas em uma rede de informações e caminhos e que são bombardeadas por recursos visuais/multimodais. Quanto ao discurso em si, Paveau (2017) defende que:

Os discursos produzidos on-line têm características linguísticas, incluindo morfográficas, lexicais, textuais, discursivas e semióticas em geral, incluindo o corpus teórico de análise de discurso em um contexto pré digital, com base no design convencional das ciências da linguagem.¹¹

(PAVEAU, 2017, p. 27, tradução nossa)

Os discursos produzidos na internet apresentam toda uma gama de características linguísticas e textuais, assim a análise desses novos textos precisa ser embasada

environnements de production, en mobilisant à considération égale les ressources langagières et non langagières des énoncés élaborés. (PAVEAU, 2017, p.27)

¹⁰ Alguns códigos são capazes de modificar seu funcionamento e respostas em função do usuário, a inteligência artificial é o campo da informática que trata dessas construções.

¹¹ “Les discours produits en ligne présentent en effet des caractéristiques linguistiques, notamment morphographiques, lexicales, textuelles, discursives et plus généralement sémiotiques, dont le corpus théorique de l’analyse du discours en contexte prén numérique, appuyé sur la conception maistream des sciences du langage. » (PAVEAU, 2017, p. 27)

nas concepções linguísticas. Porém, há outras características que se relacionam com os novos ambientes de produção, que são nativas do discurso digital, novos gêneros inclusive, como a possibilidade de repostar algo dito por outra pessoa, acrescentando-se ao texto primário um texto secundário. Ou os comentários feitos abaixo de um texto primário, que são o gênero de maior presença na internet, segundo Paveau (2017).

Como traços ou características dos discursos nativos digitais, Paveau (2017, p. 28) aponta: i. Composição; ii. Deslinearização; iii. Aumento; iv. Relacionalidade; v. Investigabilidade e vi. Imprevisibilidade. Essas seis características são brevemente explicadas pela autora. A composição trata da mistura entre a matéria linguística e a digital na formação do tecnodiscurso. A delinearização diz respeito à não obrigatoriedade de seguir o fio discursivo do discurso, pois a interação está associada ao hipertexto e suas diversas possibilidades. O aumento é a propriedade que trata dos enunciados aumentados, a escritura é colaborativa e dependente dos textos anteriores. A relacionalidade trata das ligações entre os discursos e os aparelhos que fazem a coprodução dos enunciados, assim como dos escritores e escri(leitores), passando pela subjetividade humana, assim o caráter reticulado é parte do discurso. A investigabilidade é definida como a presença em um universo no qual pode haver investigação, pesquisas, rastreamento de caminhos e outras questões que envolvem os metadados. A imprevisibilidade é fruto da construção algorítmica, não sendo possível ao usuário prever todas as relações, interações e percursos, por exemplo.

O conceito de aumento discursivo trazido por Paveau (2017, p. 31) é construído a partir do conceito de humanidade aumentada, de Engelbart, o aumento da inteligência e das capacidades humanas. A autora afirma que “é a primeira vez na história da escrita que vários autores produzem textos simultaneamente no mesmo espaço sem que as suas enunciações se confundam” (PAVEAU, 2017, p.31). Isto é, antes dos adventos tecnológicos digitais, não era possível estabelecer tais relações de produção múltipla de forma organizada e individualizada.

A autora trata da extensão das instâncias enunciativas que, diferentemente do proposto por Benveniste, amplifica a noção de enunciador, revisada em função do processo de aumento. Segundo Paveau (2017, p. 33), o enunciador aumentado é aquele cujo texto fonte se dilata em um processo de comentários acerca do seu texto, por exemplo. Por sua vez, o enunciador coletivo está inserido num processo de construção coletiva e colaborativa, explícita e visualmente manifesta. Dessa forma, o ambiente discursivo digital se diferencia, também, pelo seu caráter aumentado.

3.2. OS GÊNEROS TIRAS E COMENTÁRIOS

A partir da compreensão da construção do humor e do discurso digital, é importante pontuar a questão do gênero textual-discursivo, uma vez que a linguagem humana se utiliza dele para delimitar características e funções da comunicação. Por exemplo, uma carta pode ter funções diversas, como informar, cobrar, narrar fatos, convocar, entre outros; apresenta diferentes níveis de formalidade em decorrência do tipo de comunicação e da relação social estabelecida entre os interlocutores; tem uma forma relativamente estável, contendo local, data, vocativo, cumprimentos, mensagem, despedida e assinatura. E um *email*? Como ele é diferente de uma carta, sendo que, no momento socio-histórico atual, as funções de ambos são similares? Seria a maior diferença a materialidade da carta e a virtualidade do *email*? Compreender as questões de gênero se faz essencial para essa discussão em um nível analítico. Para introduzir essa discussão, é necessário compreender o que é o gênero textual-discursivo.

Segundo definição de Bakhtin, os gêneros do discurso são enunciados relativamente estáveis, porém infinitos e em constante mutação:

Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso. A riqueza e a diversidade dos gêneros são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo.

(BAKHTIN [1979] 2011, p. 262)

Essa definição evidencia a complexidade da discussão que gira em torno do gênero textual-discursivo. Como delimitá-lo? O que distingue o gênero quadrinho das tiras? E os comentários, como caracterizá-los? Esses questionamentos são objeto do tópico atual e buscam guiar uma reflexão acerca dos aspectos linguísticos das tiras e comentários, a fim de construir uma análise mais abrangente e detalhada em relação ao *corpus*.

Dessa forma, os elementos que fazem parte da constituição das tiras e comentários também não são permanentes, isto é, os gêneros podem sofrer alterações significativas, sem deixarem de ser caracterizados como tal, mas trazendo novos elementos. Veremos a seguir alguns aspectos textuais-discursivos e multimodais dos gêneros enfocados neste trabalho.

3.2.1 Quadrinhos: o gênero e a multimodalidade

Compreender a complexidade dos gêneros textuais-discursivos é essencial ao estudo desenvolvido; portanto, a fim de delimitar as características dos quadrinhos e tiras é preciso compreender suas subdivisões, não com o intuito de esgotar a discussão acerca dos quadrinhos. Para isso, o trabalho de Ramos (2010), que trata de aspectos da produção dos quadrinhos, como esse gênero é caracterizado, assim o subgênero tira, é trazido.

O pesquisador Paulo Ramos, em sua obra *A leitura dos quadrinhos* (2010), traz reflexões e definições de grande relevância ao tema, iniciando seu livro com as questões de gênero e trazendo à discussão os aspectos multimodais desses em uma roupagem que foca na leitura dos quadrinhos. Ao definir o que é gênero e, mais especificamente, o que é o gênero quadrinho, Ramos (2010) afirma haver uma multiplicidade de nomes para o mesmo gênero, causando dificuldade de delimitação:

É só observar os diferentes nomes atribuídos a essa narrativa de humor: tira, tira cômica, tira em quadrinhos, tira de quadrinhos, tirinha, tira de jornal, tira diária, tira jornalística. (...) esse excesso de nomes é consequência de um desconhecimento das características das histórias em quadrinhos e seus diferentes gêneros. Sem saber direito do que se trata, escolhe-se um termo provisório e sem muito critério. (RAMOS, 2010, p.15-16)

Neste momento, o que o autor exprime é a alta variedade de nomenclaturas advindas de fontes distintas, causando confusão acerca dos gêneros, isto é, se um mesmo gênero é nomeado de tantas formas, como é possível para o leitor compreender que todas nomenclaturas abrangem o mesmo texto? Dessa forma, para um estudo formal é necessário compreender o que define o gênero tira, suas variações e possibilidades. Assim, torna-se viável diferenciar e identificar o que é, ou não, quadrinho e tira.

Para Ramos (2010), uma das primeiras características é que “a tira mostra personagens fictícios, em situações igualmente fictícias” (RAMOS, 2010, p. 16). Isto é, os personagens não são reais, tampouco as situações em que eles se encontram. É um subgênero mais focado na ficção de personagens e narrativas. No caso do Um Sábado Qualquer, há a existência de Deus, inspirado no cristianismo; mas o Deus de Ruas é diferente do presente na mitologia cristã, portanto fictício em suas tiras.

O autor retoma Bakhtin para definir gênero e afirma que os quadrinhos possuem uma “linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos” (RAMOS, 2010, p.17), por esse motivo, chamar os quadrinhos de literatura não é acurado. Porém, já há aqui um componente narrativo, uma história a ser contada, pode-se dizer. Para ele, há muitos pontos em comum com a literatura, assim como com outras linguagens.

Considerando a marginalização das tiras, ausentes por tanto tempo do ambiente escolar e vistas de maneira pejorativa, Ramos afirma que “quadrinhos são quadrinhos” (2010, p.17). Dessa forma, o autor demonstra que a construção dos quadrinhos é autônoma e constitui um gênero próprio, com estrutura e linguagem bem definidos trazendo elementos da oralidade e elementos narrativos.

Assim, Ramos (2010) defende que há uma linguagem dos quadrinhos:

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto.

As histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos.
(RAMOS, 2010, p.18)

Assim, essa linguagem é constituída de vários elementos que estão presentes em diferentes gêneros que constituem o hipergênero quadrinho. É importante saber que há diversos subgêneros, porém, nesse trabalho, o foco está nas tiras. Assim, a definição de Ramos para a tira perpassa a sua expressiva presença em diferentes ambientes discursivos, ao ponto de ser frequentemente confundida com o hipergênero quadrinho.

A tira cômica é a que predomina nos jornais brasileiros - e também nos da maioria dos países.
A temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com a presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final.
(RAMOS, 2010, p.24)

A predominância em jornais, digitais ou não, demonstra a importância social da tira, é parte da leitura diária de parte da população. Assim como, atualmente, as tiras fazem parte de outros ambientes discursivos, como o *Instagram*, o *Twitter* e o *Facebook*, que abrangem uma variedade de públicos distintos, leitores e não leitores de jornais. Esses novos ambientes discursivos também incluíram essa leitura característica das tiras cômicas, ampliando o público.

Ainda, Ramos (2010) aborda a questão humorística da tira cômica. Para ele, o humor contido na tira cômica é semelhante ao das piadas. E, pelo uso desses recursos discursivos, a tira cômica pode ser comparada a uma piada, portanto um híbrido, ou, para alguns, uma piada em si.

Por fim, ele afirma que a tira cômica é um dos subgêneros da tira, mas não o único. Há também as tiras cômicas seriadas e as tiras seriadas. Assim, “ler quadrinhos é ler sua linguagem” (Ramos, 2010, p. 30).

É, importante ao definir esse subgênero, refletir sobre os muitos modos que o compõem, que o caracterizam particularmente. A cena narrativa, para Ramos (2010), é um recorte, onde são agrupados o cenário, os personagens e os fragmentos do espaço e do tempo. Assim, dentro da sequência de quadros, em geral três por tira cômica, há a composição de todos esses elementos, a fim de produzir uma piada. Não mais apenas com os recursos da piada verbal, mas com uma gama de outros recursos.

Sobre as linguagens ou modos semióticos que constituem os quadrinhos – icônico e verbal –, vamos considerar alguns conceitos trazidos por Vieira & Silvestre (2015) e por Kress & Van Leeuwen ([1996] 2006). Partindo da noção mesma de representação como distinta do real, Vieira & Silvestre, afirmam que:

(...) o evento discursivo escrito já não representa exatamente o fato real, pois já se tornou uma representação de outro discurso anteriormente representado, tornando-se assim uma segunda ordem de representação mais complexa do que a primeira. Então, cada vez que certo evento discursivo é mediado por diferentes tecnologias é, do mesmo modo, objeto de nova representação, ao que denominamos reconfiguração ou recontextualização do discurso, fato que agrega cada vez mais complexidade a essas representações. Caso semelhante repete-se com o discurso multimodal, pois acreditamos que as múltiplas semioses desempenham relevante papel na construção dessas camadas de reconfiguração da linguagem, tendo em vista que as representações realizadas por meio das imagens e das cores, por exemplo, aproximam mais o discurso representado da realidade.

(VIEIRA & SILVESTRE, 2015, p. 17)

O início da discussão no capítulo seis do livro, intitulado “O gênero como elemento multimodal da atividade humana”, traz noções da perspectiva sistêmico-funcional, aliada à semiótica social, de modo a fundamentar uma proposta multimodal para a análise dos gêneros: “Deste modo, a partir da categoria gênero textual, especificamente da narrativa, pretendemos mostrar que a escolha do modo implica a construção de significados diferentes.” (VIEIRA & SILVESTRE, 2015, p.142).

Utilizando como *corpus* de análise a obra cinematográfica “O dia em que o Sr. Raposo...”, as autoras debatem a estrutura narrativa e como a questão multimodal está envolvida nela. Iniciam com a noção de *frames*, demonstrando que o vídeo perpassa essa estrutura pré-concebida, mas que é analisada de forma estática:

Embora o filme de animação seja um texto dinâmico por natureza, a metodologia de análise usada é a de um texto estático. Em termos metodológicos, iremos recorrer à paráfrase do texto multimodal, que interpretamos do modo visual, pois essa paráfrase ajuda-nos a percorrer os *frames* que compõem o filme e a recontar, a partir destas e de forma mais desenvolvida, a sua história. Vamos recorrer a ela como meio de facilitar o comentário à estrutura narrativa da história e à evolução cronológica dos principais acontecimentos nela ocorridos (a reconstituição da sequência de ações).

(VIEIRA & SILVESTRE, 2015, p.147)

Desse modo, a obra em vídeo necessita ser dividida em partes, a primeira delas é o cenário ou *setting*. Nesta, fica explícita a ambientação, um bairro típico da Lisboa antiga. Conhecendo-se o cenário, surgem as personagens na história. A narrativa é visual, preocupada em construir sua sequência através das ações das personagens. Com a sequência, é possível perceber que o Sr. Raposo rotineiramente alimenta pombos com as bolachas que não consegue mastigar pela falta de dentes, e que esse fato – o da ausência de dentição – causa-lhe tristeza, chegando-se, assim, na estrutura de complicação da história.

Arrancado de sua tristeza, o Sr. Raposo ouve uma velha senhora cantando à janela. A história traz, sem linguagem verbal, uma construção de sentimentos e sensações dentro da narrativa:

Recontando a história com base na sucessão de imagens em “frames”, é mais difícil esquecer que o efeito da tridimensionalidade criado dentro do mundo da história é obtido tanto por meio de linhas, cores, ângulos, formas, etc. (que têm como quadro de referência o jogo de claro/escuro bidimensional criado no espaço do ecrã) como por meio de um sistema de sons (palavras, música e ruídos) que sofrem transformação tanto no mesmo referido espaço do ecrã como na relação dos objetos entre si no interior da história. Este último ponto é particularmente importante na narrativa em causa, já que ela joga na ausência de palavras, na opção explícita de eliminar do universo do narrado a linguagem verbal. Em alternativa, aposta na criação de um discurso “articulado” por sons vocais indiscerníveis, e em música, cujo efeito para o sentido geral da história advém da articulação entre intensidade (*pitch*) e contraste auditivos.

(VIEIRA & SILVESTRE, 2015, p. 152)

Assim, demonstra-se que a compreensão não é necessariamente trazida pelo discurso verbal, mas que toda a construção multimodal se articula para a produção dos sentidos. Ao apropriar-se da dentadura da senhora que cantava, houve a resolução do problema do Sr. Raposo, que volta à sua rotina com os pombos, porém, agora, com dentes para mastigar suas bolachas. Como conclusão dessa

breve análise, as autoras afirmam que a ideia de gênero está envolvida aqui no objetivo de contar uma história, e, essa, é plenamente desenvolvida. Portanto, as questões semióticas alteram os gêneros narrativos. Consequentemente, as tiras, como sendo caracterizadas, também, por seu caráter narrativo, sofrem essas alterações multimodais.

3.2.2 Comentários

Os comentários *online* compõem um gênero relativamente novo, que surge em ambiente digital com a criação e ampliação de redes sociais. Estas possibilitaram interações dos usuários com o conteúdo de uma forma nova, em tempo real, independente de localização geográfica – desde que haja conexão com a internet. Paveau (2017) promove em seu livro o estudo dos comentários, de sua relação com a formação do discurso digital e de suas classificações/características.

Para a autora, “o comentário constitui uma das formas de tecnodiscurso mais frequentes na web” (PAVEAU, 2017, p. 35), por ser um dos gêneros mais antigos desse ambiente e por estar presente na maior parte das redes sociais e *websites*. Dessa forma, compreender suas características principais possibilita relacioná-lo à produção de humor nas redes sociais em diferentes plataformas, compreendendo a relação do texto primário e do discurso aumentado através dos comentários.

A autora inicia o capítulo acerca dos comentários discutindo a presença do gênero desde o início da expansão da internet e seu viés negativo: “o comentário online, carro-chefe da web social desde seu início, principalmente nos blogs em que constituía um dos principais interesses, passa por uma estereotipagem negativa” (PAVEAU, 2017, p. 35), ou seja, o comentário é parte do discurso digital e, hoje, passa por um grande processo de estudo dos aspectos negativos presentes nele, como a violência verbal, por exemplo.

Os comentários, para Paveau (2017, p. 36), são “múltiplos e evolutivos através das tradições textuais e culturais”. Como definição para esse gênero digital, a autora afirma: “Entendemos aqui por comentário online um texto produzido pelos

internautas na web nos espaços de escritura dedicados dos blogs, sites de informação e das redes sociais, a partir de um texto primeiro” (PAVEAU, 2017, p. 36, tradução nossa).¹² Pode-se então compreender os comentários como construções feitas a partir de textos originais ou primeiros. Por exemplo, uma postagem de *Facebook* é um texto primeiro que possibilita, dentro da plataforma, nos espaços pré-definidos, comentários de demais pessoas. Esses comentários interagem diretamente como o texto primário, mas também entre si, tendo funções múltiplas, como concordar, discordar, elogiar, e as demais funções discursivas.

No tópico três do capítulo a autora traz uma outra definição de comentário, mais completa, a fim de introduzir a discussão das questões de enunciação pseudônima, relacionalidade, conversacionalidade, aumento e publicidade dos comentários.

Dentro de uma perspectiva que considera os enunciados online como compostos em linguagem tecnológica que integram totalmente a dimensão tecnológica e a linguagem, o comentário online pode ser definido como um segundo tecnodiscurso, produto de um espaço de restrições escriturais e enunciativas e contido no seio de um ecossistema digital conectado. Ele é dotado de um certo número de características.¹³

(PAVEAU, 2017, p. 40, tradução nossa).

Portanto, esse discurso é composto de toda a rede anterior a ele e será componente dos discursos subsequentes. Dentro das características do gênero, a autora trata de questões típicas dos comentários. Paveau (2017, p.41) traz a enunciação pseudônima, que diz respeito à possibilidade de utilização e escolha na forma de se apresentar, seja pelo nome real, seja por um nome falso. Por exemplo, pode-se utilizar redes sociais, como o *Instagram* e o *Twitter* a partir de uma identificação real, quando se apresenta o nome verdadeiro e uma foto de si, mas pode-se, também, fazer diversas e múltiplas alterações, criando-se “novas personalidades”, perfis *fakes* ou páginas voltadas ao humor, além de tantas outras possibilidades.

12 “on entend ici par commentaire en ligne un texte produit par les internautes sur le web dans les espaces d’écriture dédiés des blogs, des sites d’information et des réseaux sociaux, à partir d’un texte premier (PAVEAU, 2017, p. 36).

13 “Dans une perspective qui considère les énoncés en ligne comme des composites technolangagiers co-intégrant pleinement la dimension technologique et la dimension langagière, le commentaire en ligne peut se définir comme un techdiscourse second produit dans un espace dédié scriptuellement et énonciativement contraint au sein d’un écosystème numérique connecté. Il est doté d’un certain nombre de traits.” (PAVEAU, 2017, p. 40)

A relacionalidade trata das questões que se conectam a um comentário, desde a plataforma e seus recursos particulares, como a relação entre o discurso produzido e os discursos anteriores, assim como os subsequentes. Isto é, em uma plataforma como o *Instagram*, por exemplo, há toda a configuração do suporte (*layout*, forma de acesso principal via *smartphone*), assim como as possibilidades de interação e não interação com os comentários anteriores no *feed*.

A conversacionalidade trata dos traços discursivos de conversação dentro dos comentários, como saudações, traços de oralidade, etc. Demonstrando o aspecto conversacional, mas distinguindo-o da conversação em si, Paveau (2017, p. 43), ao tratar do aumento enunciativo e discursivo dos comentários, afirma que por ele ser produzido a partir de um discurso primeiro, há um aumento, tanto no enunciado, como no discurso, produzindo impacto semântico na leitura e na produção de sentido. Isto é, há a adição de novas informações por meio do comentário, assim como um aumento no discurso do texto primário. No caso dos quadrinhos, pode-se verificar, até mesmo a criação de novas piadas nos comentários, novos *scripts* semânticos humorísticos.

Por fim, ela trata da publicidade e visibilidade, essa quinta dimensão do comentário que varia entre plataformas, *websites* e redes sociais. É possível, ainda, que o usuário restrinja a publicidade com ferramentas internas de cada plataforma. Assim, é necessário conhecer a plataforma para falar desses recursos.

Ao tratar da tipologia dos comentários digitais, Paveau (2017, p. 45) delimita quatro grandes categorias: i. o comentário relacional; ii. o comentário conversacional; iii. o comentário realocado e iv. o comentário-partilha, um pseudo-comentário. Cada um deles é apresentado com definições individuais e subdivisões, buscando uma visão abrangente dos comentários.

O primeiro é definido como uma simples relação com o texto primário, não havendo conversação ou discurso, ou seja, demonstram um sentimento/sensação em relação ao texto, sem acrescentar novas informações. O comentário relacional pode ser um gesto (*like*, *amei*, *curti*...), um endereço para outro site (em geral *spam*) ou um comentário de agradecimento/elogio. São comentários frequentes, especialmente

em plataformas como o *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, pela facilidade de direcionar um outro usuário até a postagem, compartilhando seu conteúdo.

O segundo, comentário conversacional, é dividido em discursivo, metadiscursivo e comentário-*troll*. O comentário discursivo constitui um aumento do discurso primeiro, podendo exprimir opinião, estar de acordo ou desacordo com o texto inicial, segundo Paveau (2017, p.47). O metadiscursivo trata do próprio comentário ou dos comentários anteriores, frequentemente relacionado à correção gramatical e ao fenômeno chamado pela autora de “*grammar nazi*”, quando o internauta que comenta está preocupado apenas em criticar de forma intolerante os erros gramaticais alheios. Por fim, o comentário-*troll* apresenta um discurso de alguma forma violento, sendo uma das maiores práticas da web 2.0, segundo a autora. Por exemplo, comentários que menosprezam características físicas de forma “humorística”, ou comentários que buscam “fisgar” a atenção do leitor para um embate virtual.

O terceiro, o comentário realocado, trata do envio de um texto em forma de comentário para um outro local, podendo ser privado ou público. Para Paveau (2017, p. 48), o comentário privado pode ser, por exemplo, uma mensagem enviada pelo recurso do *Messenger* no *Facebook* de uma página famosa. Quando compartilhados com o público, tais mensagens são consideradas comentários públicos.

O quarto, o comentário-partilha, é considerado um pseudo-comentário pela autora, uma vez que produz ou é fruto de uma partilha ou compartilhamento. Ele está mais ligado à estrutura da rede social em si, é tratado como uma bifurcação, do inglês *fork*, o termo é advindo da própria programação, como diz Paveau (2017, p.50).

Dessa forma, a autora classifica e delimita características dos comentários de forma geral na internet. Porém, existem outras questões envolvidas, como a construção o humor através dos comentários, que é objeto de análise da presente dissertação. Assim como a violência verbal, um outro componente que pode, ou não, estar associado ao humor.

Além de Paveau (2017), Cunha (2013) trata da violência verbal nos comentários *online*, seu artigo publicado na revista *Calidoscópio* tem dois objetivos: analisar o funcionamento da violência verbal nos comentários e mostrar que o ponto de vista se constrói dialogicamente. Cunha (2013, p.243) evidencia sua difusão de informação realizada através da internet, especialmente por meio de redes sociais, como *Twitter*, *Facebook*, blogs e jornais, uma vez que é nesses ambientes virtuais que os comentários ganham força e volume. Ao tratar a relação do leitor com esse ambiente discursivo ela afirma:

Estamos em face de um suporte que deu lugar a uma grande diversidade de atividades e gêneros e em particular à voz do leitor que agora é onipresente, comentando e criticando tudo o que dizem os jornalistas, políticos, atores sociais, leitores, compartilhando textos e links, etc. A possibilidade de tornar público seus comentários, de se posicionar em “suas” comunidades discursivas, de serem lidos imediatamente está na base dessa prática dos leitores. Além do fato de não passar pelos critérios dos editores: as cartas de leitores eram e são editadas, raramente respondidas por editores e outros leitores.

(CUNHA, 2013, p.243)

Dessa forma, a compreensão de uma nova relação de leitura e interlocução, possibilita a voz ao leitor, o debate de forma rápida e com um nível baixo de controle/censura. É válido acrescentar que algumas plataformas, em especial as jornalísticas, possuem mecanismos de censura de palavras de baixo calão, por exemplo. Assim como há a “moderação” de postagens e comentários em outras redes, não acontecendo de forma arbitrária, mas por meio de indicações/denúncias de outros usuários. Então, essas estruturas de controle podem ser aplicadas e diversos mecanismos são utilizados para tentar se alcançar algum nível de influência no conteúdo dos comentários.

Ainda, a autora defende que “os comentários dos leitores podem ser voltados para o conteúdo e/ou para a relação” (CUNHA, 2013, p.243), isto é, podem ser analisados como uma mensagem que se relaciona à notícia, como elogios, ou como um ambiente de interlocução entre os diversos comentários.

No entanto, há também muitos comentários que se limitam a dar parabéns, fazer elogios ao redator ou ao texto, o que não deixa de ser uma forma de compartilhar pontos de vista. Em outros, o leitor retoma algum aspecto do texto fonte na forma de alusão, acentua alguns aspectos, argumenta, expõe o seu ponto de vista. Já nos comentários postados em portais de notícias

(g1.com; terra.com; uol.com; terra.com, etc.), a tendência é privilegiar a relação, a interação com outros internautas, com brincadeiras, zombarias, escárnio, deboche, até com relação a acidentes e mortes (CUNHA, 2012a), por um lado; e insultos, ataques pessoais, desqualificação, difamação, palavrões, por outro, como veremos na análise a seguir.

(CUNHA, 2013, p.244)

Pela visão de Cunha (2013), os comentários podem ser utilizados como um recurso de elogio, uma forma de demonstrar concordância com o ponto de vista apresentado. Considerando a plataforma *Instagram*, da qual o *corpus* desse estudo é coletado, há ainda outros recursos possíveis, como o *like/amei*, *emojis* diversos, *hashtag*, “marcar” outras pessoas na postagem, entre outros. Esses, então, podem ser compreendidos como formas de interlocução, seja para a discordância, seja para a concordância.

Por fim, a compreensão dos comentários, de suas características e possíveis funções têm uma importância específica a este trabalho: compreender a relação entre o texto primário e os comentários na construção do humor. Dessa forma, far-se-á uma análise da construção do humor em tiras na plataforma *Instagram*, relacionando o texto primário aos comentários.

4. UM SÁBADO QUALQUER: O HUMOR A PARTIR DA RUPTURA DE EXPECTATIVAS DO DIVINO

Partindo dos estudos desenvolvidos anteriormente, a análise busca compreender como o humor nas tiras de Um Sábado Qualquer é construído em ambiente digital, mais especificamente, no *Instagram*. Para tal, a concepção de *humor act* ou ato humorístico é trabalhada em conjunto com a análise do discurso digital e das questões multimodais. O ato humorístico é investigado a partir da construção e sobreposição de *scripts* semânticos, segundo Raskin (1985); da noção de Paveau (2017) de discurso aumentado pelos comentários de internautas e das questões de violência verbal nos comentários, segundo Possenti (2018). Portanto esses são os três componentes principais das análises aqui desenvolvidas.

4.1 O CORPUS

Considerando as postagens de tiras de Um Sábado Qualquer no *Instagram* oficial da página (@umsabadoqualquer), o *corpus* é constituído de uma tira inicial publicada em 28 de julho de 2019 e uma série de tiras posteriores publicadas no mês de novembro de 2019, intituladas “Choque de Gerações”. A seleção das tiras é fruto da relevância temática, pois as cinco tiras trazem os personagens Deus e Google, evidenciando as diferenças cronológicas entre o deus antigo e o novo deus, estando fortemente presente a temática digital, em concordância com o tecnodiscurso.

Ainda, a interação dos leitores/internautas com as postagens é objeto de análise do discurso aumentado. Portanto, a seleção de *corpus* obedece aos seguintes critérios: com exceção de uma, as tiras foram publicadas no mês de novembro de 2019 e todas abordam questões que relacionam Deus, Google e tecnologia digital; a seleção dos comentários deu-se para os que receberam maior reconhecimento através de curtidas.

A seleção dessas postagens se justifica, portanto, por serem as que mais tratam da questão tecnológica, relacionando-a com o divino – cristão ou não – provocando o humor através da relação humano/tecnologia, deuses/tecnologia. Assim, é possível analisar, também, como o discurso humorístico digital trata dele mesmo e de seus suportes e a sua relação com os diversos interlocutores do *post*.

A plataforma utilizada como ambiente discursivo do *corpus* da análise desse trabalho é o *Instagram*. Essa rede social ganhou amplo uso em nossa sociedade ocidental, sendo uma das mais influentes e expressivas no ambiente digital. Associada a outras de grande importância, como o *WhatsApp*, ela compõe o grupo de plataformas/redes sociais adquiridas pelo empresário e programador Mark Zuckerberg, detentor dos direitos do *Facebook*.

As informações dos próximos parágrafos estão disponíveis no *website*¹⁴ do próprio Instagram e configuram uma breve linha do tempo da plataforma. A intenção é demonstrar como esse ambiente discursivo digital se desenvolveu desde 2010, quando foi lançado, e embasar o estudo acerca dos discursos nativos digitais nele presentes, assim como compreender como a rede social em si possibilita o aumento humorístico, através de seus recursos de uso.

Lançada em 6 de outubro 2010, a rede social Instagram obteve, em seu primeiro dia de funcionamento, mais de 25.000 inscrições de usuários e é, hoje, um dos maiores sucessos digitais em se tratando de *Apps*. Em seu site oficial, é disponibilizado um breve percurso de sua história, em 2011 a rede foi premiada como *App* do ano da *Store Iphone*, isto é, ganhou destaque de popularidade entre os usuários do sistema iOS. A compra pelo Facebook aconteceu no ano seguinte, em 2012, proporcionando novas perspectivas e funcionalidades, novas versões em 25 diferentes línguas. Neste ponto, a plataforma já havia alcançado 80 milhões de usuários. O crescimento dessa rede social manteve-se e a sua expressividade enquanto ambiente tecnodiscursivo é alta.

¹⁴ Site dedicado à imprensa: <https://instagram-press.com/our-story/>.

4.2 A ANÁLISE

O *corpus* selecionado é analisado através de três perspectivas que se tornam complementares no ambiente de produção no qual ele está inserido. A teoria de *scripts* semânticos do humor, formulada por Raskin (1985), propõe analisar a formação do humor através da sobreposição de *scripts* e da ruptura de expectativas. O tecnodiscurso, proposto por Paveau (2017), permite a análise do ambiente tecnológico e da relação postagem-comentário e a análise do discurso humorístico, fundamentada em Possenti (2018), que indaga a temática do divino do humor e os discursos que lhe estão relacionados, inclusive os discursos violentos.

As questões multimodais também estão intrinsecamente relacionadas à formação do discurso digital, uma vez que o ambiente virtual é construído por meio de interfaces, programado em diferentes linguagens computacionais e apresentado ao usuário em ambiente digital que pode ser acessado por navegadores, aplicativos e demais programas específicos. Para tal, o discurso digital perpassa diversos modos semióticos, dos textos verbais escritos aos menores ícones de notificação, por exemplo.

Ainda, na plataforma investigada, o *Instagram*, os comentários são altamente presentes, constituindo grande parte das interações entre usuários visíveis na rede social. Os estudos de Paveau (2017) acerca dos comentários embasam a compreensão de como os comentários podem reforçar ou não o sucesso do ato humorístico, proposto por Raskin (1985), e como eles constituem um texto aumentado que, por sua vez, pode amplificar o ato humorístico. Por fim, as questões da violência verbal são tratadas a partir de Possenti (2018).

O debate é feito, então, a partir da relação entre a formação do humor como um discurso digital composto não apenas pela tira em si, mas por todo o ambiente digital em que a postagem se insere, pelos comentários, pelas curtidas e demais possibilidades de interação com o conteúdo na plataforma. Assim, é possível pensar as tiras de Um Sábado Qualquer como parte de um discurso aumentado, que engloba as opiniões, as reações e interlocuções dos demais usuários do *Instagram* e suas formas de se relacionar. Ao invés de um *script* construindo o humor, há, na

realidade, uma sequência de atos humorísticos, através dos comentários. Considerando-se as teorias, é possível falar em um aumento humorístico, ou seja, o encadeamento de atos humorísticos dentro do discurso digital.

As análises foram realizadas em dois momentos distintos. No primeiro, a busca deu-se em função da construção do humor relacionado ao discurso tecnológico. Para produção de uma análise preliminar, foi selecionado como *corpus* a tira aqui intitulada “Xii, tá bixado!” (Tira1), a fim de se analisar a construção do discurso humorístico nativo digital, segundo a teoria de *scripts* de Raskin, e sua relação com os comentários na plataforma Instagram. A partir dos resultados preliminares, foi possível traçar novos parâmetros de análise, com a finalidade de se aprofundar o estudo do texto aumentado e da violência verbal. Assim, no segundo momento, a série de tiras publicadas como “Choque de Gerações” tornou-se objeto de estudo, como delimitado a seguir.

No mês de novembro, Ruas trouxe uma curta série de cinco tiras que tratam do tema choque de gerações. Nelas, Deus e Google são apresentados em situações nas quais os aspectos da evolução divina em relação ao digital são abordados. A escolha dessa temática para a análise tem uma relação direta com o estudo do discurso digital, uma vez que nas tiras há uma abordagem, de certa forma, metalinguística, isto é, o discurso digital se constrói tratando dele mesmo.

4.2.1 A construção do humor através dos *scripts* opostos



Figura 3 - Xii, tá bixado

A tira 1 é palco de uma curiosa situação entre Deus e Odin. Iniciada pela frase “É sempre bom termos um amigo que entenda de sistema”, na voz de um narrador onisciente, a Terra é caracterizada como uma tecnologia similar a um computador. Composta por três quadros, a tira ilustra uma situação comum entre usuários não muito experientes, com problemas com *hardware* e *software*. O primeiro quadro retrata Deus e Odin conversando sobre a Terra, Odin indaga a Deus sobre dilúvios, buscando saber qual foi a última vez em que havia sido realizado o procedimento. Deus, preocupado, com o olhar atento e consternado, responde que nunca, isto é,

não sabe realizar o procedimento. Sequencialmente, no segundo quadro, Odin investiga a terra de forma mais cautelosa e constata que o planeta está “bixado”, sendo assim, seria preciso formatá-lo. No quadro final, a formatação é realizada, Odin lança pedras no planeta, pede ajuda de Deus e recomenda que ele se lembre de fazer um dilúvio a cada milênio. Deus concorda, com um pacote de pedras na mão, enquanto meteoros caem sobre a terra.

A partir da teoria de *scripts* proposta por Raskin (1985), é possível analisar a construção do humor e a sobreposição de *scripts*. O trabalho deste autor parte da análise de piada, o que vai ao encontro da fala de Ramos (2010), que caracteriza as tiras cômicas como continentes de piadas. Portanto, são esperados resultados que comprovem o humor enquanto piada dentro desse gênero.

Na tira acima, texto primário da postagem, o humor é construído através da relação entre Deus e o planeta Terra com o auxílio de Odin, outro personagem frequente do trabalho de Ruas, mas não principal. Iniciada com a frase “É sempre bom ter um amigo que entenda de sistema”, ela traz outros componentes que confirmam o *script* da tecnologia. No quadro 1, não há indicativo lexical do *script* tecnológico, mas há um elemento multimodal que o confirma, o planeta Terra está conectado a um *mouse* guiado por Odin, componente periférico dos computadores. No quadro 2, Odin afirma “Xiii, tá bixado! Tem que formatar”, os vocábulos “bixado” e “formatar” são característicos da tecnologia, estar “bixado” significa, no tecnodiscurso, apresentar algum problema de *hardware* ou *software* a ser consertado e, para resolver o problema, há de ser feita a formatação, isto é, a reinstalação de um sistema operacional – como o *Windows* ou *Linux*. O terceiro quadro não apresenta claramente componentes lexicais ou multimodais que sejam referentes ao campo semântico tecnológico, a princípio.

O segundo *script* identificado é a Terra como um planeta, conseqüentemente um ambiente biológico. A frase inicial não traz nenhum indicativo desse *script* planetário, mas os três quadros apresentam-na: o primeiro com um *mouse* conectado, indicando que o planeta funciona como um CPU; o segundo, em que a aproximação permite a visualização de dinossauros na sua superfície, assim como por meio do vocábulo “bixado”, que pode ser interpretado como contendo bichos; o terceiro

quadro mostra-a sendo bombardeada por Odin, com uma grande explosão causada por uma das pedras jogadas. Assim, pode-se afirmar que há uma construção da Terra como um planeta.

Portanto, o primeiro par de *scripts* opostos, nesse caso parcialmente, é tecnológico vs. natureza, ou computador vs. planeta. A sobreposição dos *scripts* não é feita apenas de forma lexical, como na piada verbal escrita, mas de forma multimodal. A parte lexical é composta por “sistema”, “fez um dilúvio”, “bixado”, “formatar” e “fazer um dilúvio a cada milênio”. A sobreposição é construída através da ambiguidade, para cada *script* há um significado parcial ou completamente oposto:

Tabela 2 - Computador vs. Planeta

Recursos Verbo – Visuais	Script Computador	Script Planeta
Sistema	Conjunto de códigos computacionais	Sistema ecológico Ecossistema
Fazer um dilúvio	Utilizar um antivírus Fazer uma varredura	Inundar o planeta com a finalidade de reconstruí-lo, conforme mitologia cristã
Bixado	Com problemas/erros no hardware ou software	Contendo bichos, no caso da tira, dinossauros
Formatar	Reinstalar o sistema operacional	Aniquilar a população atual e refazer o ecossistema
Fazer um dilúvio a cada milênio	Fazer periodicamente o uso de antivírus/varredura	Eliminar populações com grande crescimento por meio de inundação

As questões multimodais também são parte da produção de sentido. No primeiro quadro da tira há a Terra conectada a um *mouse*, indicando a ambiguidade. Assim como no segundo quadro, a Terra em foco, centralizada, indica a atenção especial a ela e seus habitantes, corroborando com o vocábulo “bixado”, sendo, também, ambígua. Por fim, no terceiro quadro, o planeta é alvo das pedras e pode-se ver que o efeito é uma grande explosão, remetendo à teoria de Luiz Walter Alvarez¹⁵, físico estadunidense que propôs a teoria da extinção dos dinossauros a partir do impacto de um asteroide no planeta.

¹⁵ O autor e seu filho foram os primeiros a propor formalmente a teoria, que também foi pensada como uma chuva de meteoros.

Portanto, o sucesso do ato humorístico depende da compreensão e do conhecimento do leitor desses *scripts*, assim como de conhecimentos de mundo, da história e da religião cristã. Em um cenário ideal, no qual os interlocutores partilham todos esses conhecimentos, vide figura 1, o *humor act* é bem-sucedido, satisfazendo a equação proposta por Raskin (1985).

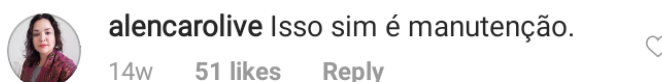
$$VJ(S, H, T, E_s, E_h, E_{s,h}, P_s, P_h, SI, SO_{s,h}) = F$$

Partindo da análise do primeiro par de *scripts*, é importante destacar que há outros pares sobrepostos que constroem em conjunto o humor. A imagem do divino é representada aqui por dois deuses: Deus e Odin. Considerando as premissas bíblicas cristãs, Deus é onisciente e onipotente, portanto, não necessita da ajuda de Odin, essa ruptura de expectativas secundária contribui para o humor. Para essa construção, foram utilizados recursos multimodais. Nos três quadros Deus apresenta um semblante preocupado, com os olhos arregalados, mãos cruzadas e boca desenhada para baixo, em formato de tristeza ou negatividade. Ainda, as falas de Deus resumem-se a “Nunca.”, quadro 1, e “Ok.”, quadro 3, demonstrando a sua inferioridade teórica diante do conhecimento demonstrado por Odin. Portanto, o fato de não saber lidar com as questões de manutenção do planeta/computador e necessitar da ajuda de um deus mais experiente resultam em dois pares de *scripts*: onisciente/não onisciente e onipotente/não onipotente.

Assim é possível compreender a interrelação entre a construção do humor e os aspectos multimodais das tiras. Após compreender a formação de humor do texto primário, no caso a postagem da tira, é possível expandir a análise para as questões digitais às quais as tiras de Um Sábado Qualquer publicadas no *Instagram* @umsabadoqualquer estão submetidas e como os comentários constituem o discurso ampliado, validando o sucesso do ato humorístico. A postagem da tira obteve 26.049 curtidas e 185 comentários, o número de curtidas representa a quantidade mínima de perfis que interagiram com a tira nesse ambiente tecnodiscursivo, uma vez que só é possível curtir a mesma postagem uma vez. Dentro do contexto tecno-humorístico, pode-se considerar o *like* como um reforço do sucesso do ato humorístico, uma vez que o comentário em forma de botões de ação também é definido por Paveau (2017).

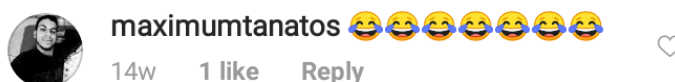
Os comentários da tira apontam para diversos tipos, ainda que seja possível perceber uma quantidade mais significativa de comentários-partilha, há vários outros tipos presentes. Alguns exemplos selecionados são analisados abaixo:

Figura 4 - Comentário 1



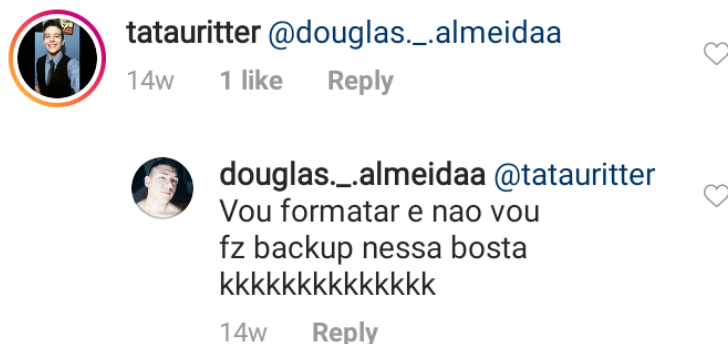
O comentário 1 caracteriza um discurso secundário aumentado, um comentário conversacional discursivo, segundo a definição de Paveau (2017), pois interage diretamente com o *script* tecnológico da tira, confirmando o sucesso do ato humorístico. Esse comentário obteve 51 *likes*, ou seja, 51 usuários interagiram com ele, aumentando ainda mais a rede discursiva criada pela postagem do texto primário. Portanto, “Isso sim é manutenção” é uma frase que valida o humor e constrói dentro do tecnodiscurso um aumento expressivo.

Figura 5 - Comentário 2



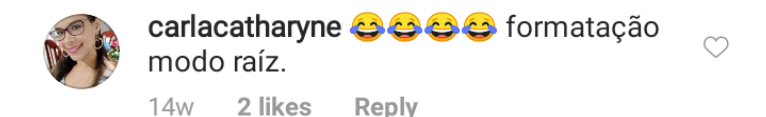
O comentário 2 é composto apenas por *emojis* sorridentes e com lágrimas no olhos, simbolizando o riso causado pelo cômico e expressado de maneira intensa. Esse tipo de comentário, além de causar o aumento discursivo, tem como característica dar um *feedback* positivo do sucesso do humor, há aqui uma função social do comentário relacional, mas não traz um aumento humorístico.

Figura 6 - Comentário 3



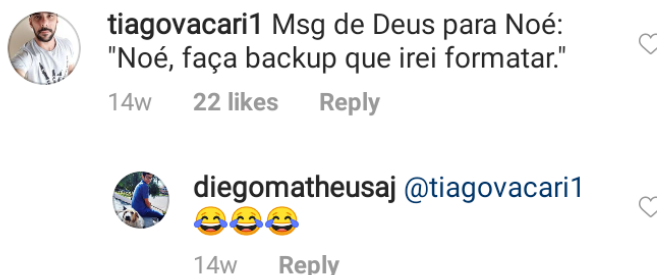
O comentário 3 é, na realidade, uma pequena cadeia de comentários: há um primeiro enunciador que partilha o texto primário com um segundo, este retoma o primeiro enunciador e utiliza uma estrutura de aumento contendo um novo *script*, o *backup*, que ativa conhecimentos e dá sequência aos atos humorísticos dentro dos comentários. Há então, aqui, o comentário-partilha e o comentário conversacional discursivo sequenciados.

Figura 7 - Comentário 4



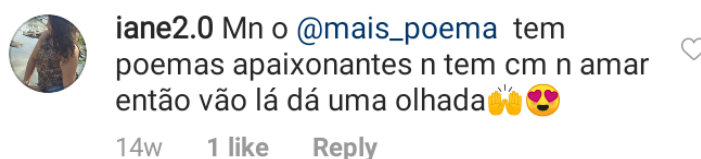
No comentário 4, também categorizado como conversacional discursivo, é possível observar o tecnodiscurso sendo propagado dentro dele mesmo. Após uma resposta multimodal, a usuária se utiliza de um outro discurso humorístico nativo digital, cujos *scripts* são modo *raíz* vs. *modo nutella* para construir uma ampliação humorística ancorado no próprio tecnodiscurso humorístico.

Figura 8 - Comentário 5



O comentário 5 é um exemplo de discurso aumentado que passou por um novo processo de aumento com um comentário conversacional que reforça o seu valor humorístico. Assim, o primeiro enunciador se utiliza do *script* do cristianismo para criar uma nova piada relacionada à tira, sequenciado por um comentário relacional com emoji de reforço.

Figura 9 - Comentário 6



O comentário 6 é um exemplo claro de um comentário relacional do tipo comentário *link*, uma vez que não há informação relevante ao tema, nem uma resposta ao ato humorístico. Na verdade, o intuito é promover um outro perfil do próprio *Instagram*, oportunizando-se da visibilidade de @umsabadoqualquer nessa postagem. Ilustrando uma outra função dos comentários.

Dessa forma, é possível afirmar que há uma intrínseca relação entre o texto primário e os comentários, possibilitando o desenvolvimento do discurso digital, seu aumento e a manutenção do humor tecnodigital nativo. Nessa primeira análise, tornou-se perceptível a necessidade de uma atenção mais focada aos comentários como parte do discurso aumentado e do ato humorístico também amplificado, para tanto analisamos a seguir a série de tiras “Choque de Gerações”.

4.2.2 Choque de Gerações

As tiras constituintes da série “Choque de Gerações” foram elencadas a partir da sua ordem cronológica de publicação na tabela abaixo, vale ressaltar que as duas últimas tiras foram intituladas como “Choque de gerações 4”, não se sabe se intencionalmente ou por erro de publicação/digitação. Considerando-se o conjunto de tiras como uma sequência, foi possível visualizar aspectos quantitativos do discurso digital em relação ao número de curtidas, número de comentários e a relação direta entre esses valores. O levantamento de dados final ocorreu no dia 25 de janeiro de 2020:

Tabela 3 - Choque de Gerações

Data de Publicação	Tira	Curtidas	Comentários	Relação Curtidas/Comentários
12/11/2019	Choque de gerações 1	24.199	142	170,42
12/11/2019	Choque de gerações 2	31.817	269	118,28
24/11/2019	Choque de gerações 3	32.722	182	179,79
26/11/2019	Choque de gerações 4	29.141	629	46,33
28/11/2019	Choque de gerações 4	18.707	97	192,86

Visualizando-se tais aspectos numéricos, optou-se pela análise aprofundada das três tiras mais comentadas que são, coincidentemente, as três mais curtidas, configurando, portanto, uma amostra na qual a interação se deu consistentemente. Porém, antes da análise do discurso digital, é importante compreender-se a formação do humor na tira, pois, antes mesmo de ser postada, a tira já carrega em si a estrutura de piada verbal, estudada por Raskin (1985).

4.2.2.1 Choque de Gerações 2

A tira a seguir – Choque de Gerações 2 – relaciona as habilidades de Deus como guia com as habilidades do sistema de GPS do Google – Google Maps.

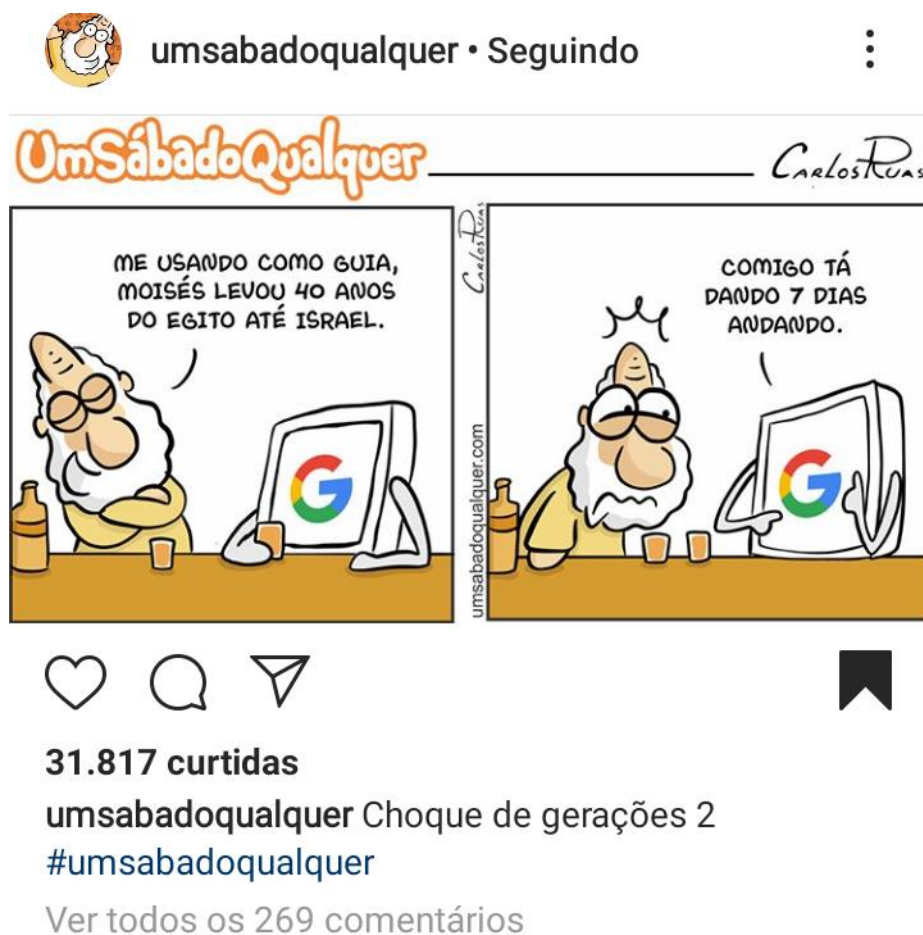


Figura 10 - Choque de Gerações 2

Aqui, Deus e o Google aparecem em uma disputa de poder, focada na perícia apresentada por cada um deles em guiar seres humanos até seus destinos. Na tira, ambos estão em um bar – Bar dos deuses, cenário comum na obra de Ruas e criado como local de interação entre divindades. Frequentemente, os diversos deuses são retratados como seres humanos em um bar, conversando sobre aspectos das suas vidas individuais, mitologias, poderes, situações cotidianas, filhos, etc. Na tirinha acima, ambos bebem – aparentemente cerveja – juntos, enquanto comparam suas habilidades como guias.

Pela teoria semântica de *scripts* do humor, proposta por Raskin (1985), os *scripts* sobrepostos são a concepção do deus cristão – ou Deus – e do Google, na figura de um deus moderno, atual:

Tabela 4 - Choque de Gerações 2

Recursos Verbo – Visuais	<i>Script</i> Deus	<i>Script</i> Google
Guia	Ser divino onisciente	GPS
40 anos	Período de peregrinação do “povo escolhido” pelo deserto.	Aproximadamente 2.080 vezes o tempo estimado pela plataforma Maps.
7 dias	Período curto, justificado pelo espanto/tristeza presentes no segundo quadro.	Período de tempo aceitável, baseado na velocidade de caminhada humana e na distância a ser percorrida.
Andando	O povo caminhou do Egito até Israel, segundo a mitologia cristã.	A ferramenta de GPS Google Maps possui a opção “andando”.

Portanto, a sobreposição dos *scripts* de Deus e do Google, ativadas pelos *triggers*/gatilhos acima, produz o humor. Porém, para que o *humor act* / ato humorístico seja bem-sucedido, não basta essa sobreposição. É necessário, também, que os interlocutores da piada verbal compartilhem os conhecimentos necessários e possuam um posicionamento político ideológico que possibilite a comicidade. Conforme Raskin (1985), há o fator psicológico no ato humorístico, isto é, há uma relação direta entre a psique humana e a capacidade de considerar uma piada específica como sendo engraçada ou não, tal capacidade não é a mesma que proporciona o reconhecimento da piada.

Os comentários analisados foram selecionados de acordo com a quantidade de curtidas que receberam. Nessa publicação, foram contabilizados 269 comentários, dois quais analisaram-se os 11 mais curtidos, isto é, os 11 mais populares, com maior número de internautas/interlocutores em concordância. Segundo a classificação dos comentários tecnodiscursivos proposta por Paveau (2017), os 11

comentários mais curtidos enquadram-se na categoria “conversacionais”, isto é, constituem um aumento tanto do texto primário, quanto do discurso que engloba cada *script*.



ola_rissa galerinha, pra quem quer se informar: na bíblia fala que os 40 anos foram uma punição. correspondem aos 40 dias em que Canaã (terra prometida) foi espiada pelos próprios israelitas. mas como eles estavam o tempo todo questionando as ordens, reclamando e sendo ingratos Deus decidiu que esses não entrariam na terra prometida, apenas os filhos deles. ou seja, chegaram na porta e não puderam entrar e tiveram que vagar até morrer. (não sou cristã galera, só tô repassando a informação)

11 sem 114 curtidas Responder

Figura 11 - Comentário 2.1

O comentário 2.1 traz uma perspectiva bíblica da qual a internauta afirma não partilhar, mas que justifica o comportamento de Deus: o caráter punitivo da peregrinação no deserto. Ou seja, os 40 anos não seriam um erro, ao contrário, seriam uma forma de possibilitar a entrada na terra santa apenas dos descendentes dos escravos resgatados. Esse comentário é fruto de uma polêmica presente nas obras que questionam Deus em torno da existência ou não dessa figura divina. Ora, compreender Deus como passível de erros é admitir a sua não existência enquanto ser onipotente, isto é, negar a bíblia cristã. Portanto, um comentário que explica a motivação divina nos 40 anos não só ameniza esses aspectos polêmicos, como torna o humor passível de riso para os cristãos.

Pode-se rir de uma piada sobre Deus, caso a intenção divina seja compreendida e seja mais importante que a praticidade e rapidez do deus Google. Portanto, o aumento humorístico se dá em função da incorporação de narrativas da mitologia cristã, como recurso de amenização da polêmica. Não há violência verbal, mas há a tentativa de conter e/ou inibir os discursos polêmicos.



e3corretoradeseguros vai tornar "deus" obsoleto hein ahahahahaha

11 sem 68 curtidas Responder

Figura 12 - Comentário 2.2

O comentário 2.2 é constituído por um texto secundário que tem como objetivo lançar uma segunda piada verbal, utilizando-se dos *scripts* originais da tira e acrescentando a noção de utilidade divina. Logo, Deus, por seu desempenho inferior, é considerado obsoleto. O humor é constituído pelos *scripts* de utilidade e obsolescência divinas, nos quais o deus cristão – em sua mitologia essencial à vida humana – é colocado em posição de inutilidade. Note-se que Deus é aqui referido como “deus”, ou seja, o discurso aumentado não considera a divindade de Deus como real. Ainda, o final do comentário traz o marcador “ahahahaha” (*sic*), confirmando o caráter jocoso do comentário, marcação discursiva muito comum em ambientes digitais.



alinestevanatto Melhor tirinha 😂 a Humanidade inventou Deus, e agora inventou algo mais evoluído, o Google 🙌🙌🙌🙌🙌🙌🙌🙌

11 sem 62 curtidas Responder

Figura 13 - Comentário 2.3

O comentário 2.3, em seu caráter discursivo, é iniciado reforçando o sucesso do ato humorístico, com “Melhor tirinha 😂”. Após, há uma ampliação do ato humorístico e seus gatilhos, trazendo a informação de que o Google é mais evoluído, porém ambos os deuses foram inventados pela humanidade. Por fim, a internauta finaliza seu comentário com aplausos para a humanidade, por ter criado algo tão melhor. Há aqui um enunciado que pode ser interpretado como jocoso ou violento, a depender do interlocutor. Isto é, caso ele faça parte do grupo de pessoas que creem no deus cristão como divindade, é possível sua compreensão como violência verbal – é possível também que uma pessoa, mesmo crendo em Deus, assuma apenas o caráter humorístico do comentário.



c.r.leite Não sei o que é melhor, se é o post ou os comentários, 🤔🤔

11 sem 59 curtidas Responder

Figura 14 - Comentário 2.4

O comentário 2.4 compara o humor da tira e o humor presente nos comentários, de forma metalinguística, isto é, o comentário é utilizado para falar do humor nos demais comentários e na tira, ambos inseridos dentro da mesma postagem no ambiente discursivo do Instagram. O vocábulo “melhor” pode ser compreendido como mais engraçado, com maior sucesso no ato humorístico. Os *emojis* ao final do comentário indicam uma piada verbal em forma de questionamento.



skyhellway Eles não demoraram 40 anos por estarem perdidos kkkkk foi zueira de Deus pq eles não iam ver a terra prometida, só os filhos deles Kkkkkk

11 sem 48 curtidas Responder

Figura 15 - Comentário 2.5

O comentário 2.5 recupera a ideia da punição, aqui descrita como “zueira” em uma linguagem mais humorística e coloquial. A resposta é iniciada com a negação da incapacidade de Deus cuja ação é explicada como “zueira” ou trolagem, uma vez que a terra prometida seria apenas para os filhos do povo. As risadas, marcadas por “kkkkk”, são, também, um reforço ao êxito do ato humorístico tanto primário quanto de sua ampliação no comentário, sem criar atrito com o discurso cristão.



mariadorotheia_cocker Se seguir o Google, mais fácil chegar na lua kkkkkk

11 sem 35 curtidas Responder

Figura 16 - Comentário 2.6

O comentário 2.6 ativa um novo *script* acerca do Google: o da não eficácia dos trajetos do GPS. Mesmo sendo um sistema digital inovador, os GPSs também possuem falhas, especialmente em regiões cujo acesso à internet é limitado. Portanto, o internauta utiliza-se dessa realidade para produzir seu texto secundário, trazendo um novo *script* que questiona a precisão do Google e sua real eficácia. As risadas ao final, “kkkkkk”, reafirmam a nova piada verbal e as curtidas confirmando o sucesso do ato humorístico ampliado.



geojuliosantos Se me lembro bem, os 40 anos perambulando no deserto foi uma punição porque o povo não obedecia a lei. Mas também, uma lei absurda daquela! Homossexuais devem morrer. Levítico 20. Se a mulher for estruprada também deve morrer. Deuterônimo 22. Se o seu filho for de outra religião deve ser apedrejado. Deuterônimo 13. Pode ter escravo e bater no escravo. Êxodo 21. Não se vista com roupa de dois tipos de fios mesclados. Levítico 19.

11 sem 30 curtidas Responder

Figura 17 - Comentário 2.7

O comentário 2.7, diferentemente dos anteriores, traz um posicionamento acerca das questões bíblicas. O *script* de não obediência do povo hebreu é retomado, mas justificado pela obsolescência de tais leis homofóbicas, machistas, preconceituosas em relação às outras religiões, escravagistas e até mesmo relacionadas ao uso de tecidos mistos em “fios mesclados”. O interlocutor utiliza-se do espaço discursivo da postagem para construir, a partir do texto primário, uma reflexão acerca da religião judaica, podendo ser considerada uma violência verbal por seguidores dessa mesma religião ou de vertentes advindas dela.



viniciusluizcabrini Mas nem montado numa tartaruga vc leva 40 anos pra ir do Egito até Israel

11 sem 21 curtidas Responder

Figura 18 - Comentário 2.8

No comentário 2.8, o internauta utiliza-se de um humor pautado no absurdo para justificar a ineficiência de Deus, buscando criar uma nova piada, baseada no tempo de deslocamento entre o Egito e Israel. A expressão “montado numa tartaruga” é gatilho de um novo *script* que corrobora com o humor da tira e, ao mesmo tempo, aumenta o ato humorístico do texto primário.



rose_cunhaa_ A linguagem bíblica se baseia em outro sistema numérico, em condições tecnológicas e naturais diferentes. Durante a migração o grupo precisou se estabelecer em vários lugares, fazendo várias pausas inclusive questionando a caminhada. Ambos estão certos. O Google considera outras variantes, inclusive sob um caminho já desbravado. A tirinha não questiona Deus, sequer o torna obsoleto... Apenas nos faz rir se houvesse, realmente, um jogo de vaidades entre Google e Deus. Além de nos fazer questionar como encaramos cada um.

10 sem 18 curtidas Responder

Figura 19 - Comentário 2.9

O comentário 2.9 soa um pouco confuso em relação à separação dos *scripts* analógico e digital, uma vez que a bíblia não é baseada em um sistema numérico, mesmo havendo outras tecnologias na época relatadas e outras condições naturais. Porém, os argumentos são utilizados para defender a precisão e o sucesso de Deus como guia. O discurso aumentado aqui traça uma linha de raciocínio que busca

justificar o humor e, ao mesmo tempo, defender a divindade do deus cristão, uma vez que há o reforço das habilidades e a negação da superioridade do deus Google.



jonathan_sancos O problema é q ninguém caminha no deserto sem parar... E principalmente com milhares de pessoas, animais e utensílios.

11 sem 17 curtidas Responder

Figura 20 - Comentário 2.10

O comentário 2.10 possui como foco discursivo ou explicar a lentidão do povo escolhido ao percorrer o deserto a caminho da terra prometida, ou utilizar-se dessa estrutura para inserir um novo *script* e um aumento humorístico através da lentidão e ineficiência divina. Novamente, o comentário ou busca combater a ideia de inutilidade de Deus, o aumento humorístico do discurso é focado na estrutura da caminhada e nas possíveis dificuldades que justificariam o atraso de quase 40 anos na caminhada, ou reforça-la.



gureidi Deus desconfigurou o gps de Moisés até se passarem 40 anos pq ele botou todo mundo de castigo 😂

11 sem 17 curtidas Responder

Figura 21 - Comentário 2.11

O comentário 2.11 reforça o *script* bíblico da punição, trazido por outros comentários de maior expressividade em número de curtidas. O *emoji* reafirma o caráter cômico do comentário, que sobrepõe o analógico e o tecnológico ao afirmar que “Deus desconfigurou o gps de Moisés”. Aqui, não há menção ao deus Google. O discurso aumentado se constrói na figura do deus cristão e sua relação com Moisés no caminho pós êxodo.

4.2.2.2 Choque de Gerações 3

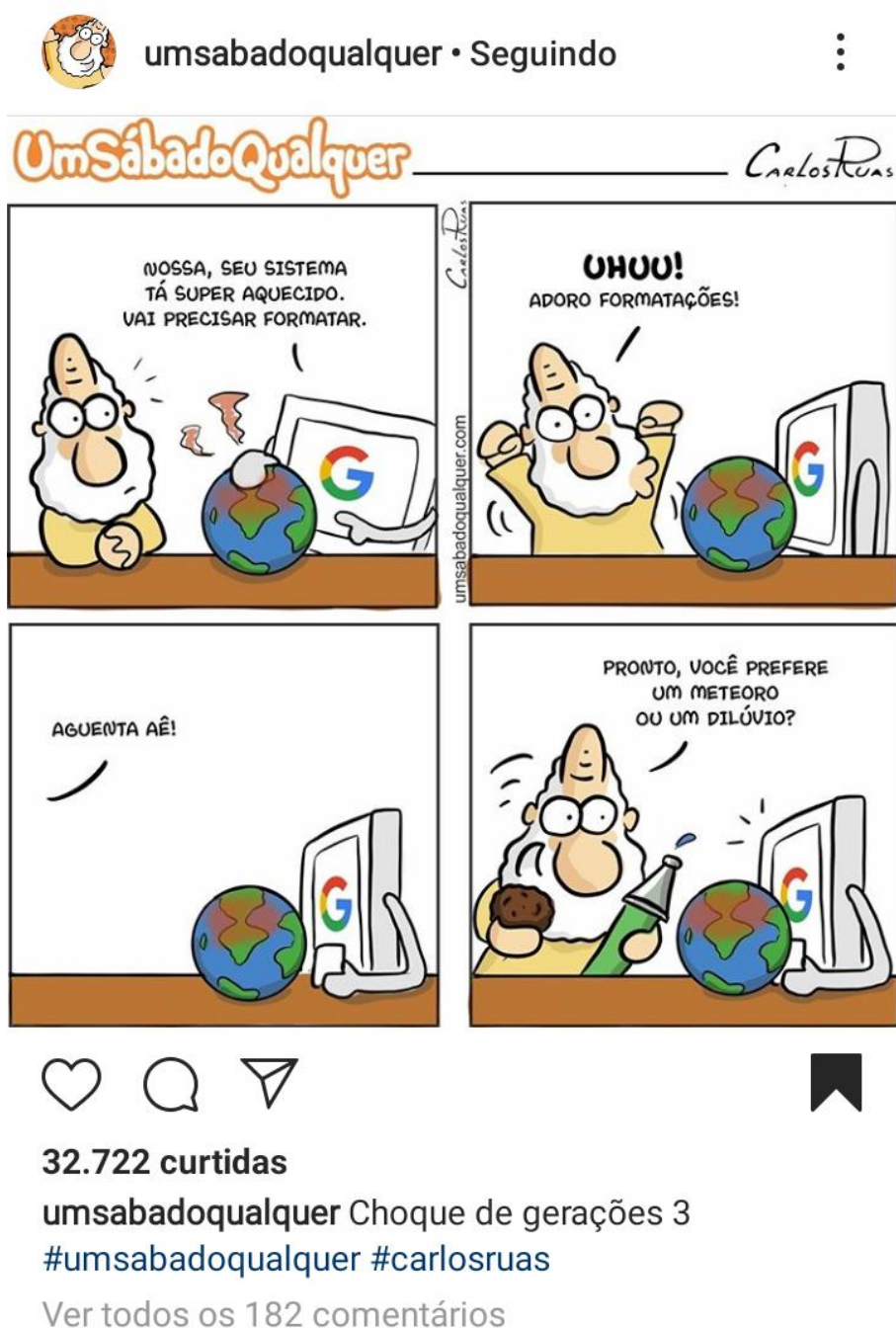


Figura 22 - Choque de Gerações 3

A tira “Choque de Gerações 3” é composta por quatro quadros, os personagens são, novamente, Deus, Google e a Terra. No primeiro quadro, Deus é caracterizado como preocupado, aguardando um “diagnóstico” em relação ao planeta, os olhos abertos – marcados pelos três pequenos traços – juntamente com a boca e as mãos juntas são os indicativos dessa condição em relação computador biológico. A Terra

apresenta uma área avermelhada, como indicativo de superaquecimento, assim como dois desenhos da fumaça causada pela temperatura elevada. O deus Google, nesse quadro, é colocado em posição de autoridade, apontando para a esfera terrestre. A primeira fala apresenta desde a surpresa inicial com o vocábulo “nossa”, seguido do diagnóstico “seu sistema tá super aquecido” e do tratamento “vai precisar formatar”. Assim, o primeiro quadro reconstrói o *script* da Terra híbrida, entre biológico e digital, apresentado anteriormente em outras tiras do USQ.

Retomam-se, também, os conceitos de “super aquecimento”, relacionado ao aquecimento global¹⁶, e de formatação. No segundo quadro, Deus mostra-se empolgado com a recomendação de formatação, também já presente na obra de Ruas, em tiras anteriores. Com os braços em posição de comemoração, isto é, erguidos, com os punhos fechados, assim como com a boca fechada, posicionada para a pronúncia do vocábulo “UHUU”!, é clara a euforia divina. No terceiro quadro, Deus deixa o cenário com a frase “aguenta aê”!, sinalizando que voltará brevemente e trazendo uma forte marca de oralidade. No último quadro, ao voltar, Deus traz dois novos objetos à narrativa, um meteoro e uma mangueira, ativando um novo *script*, o do planeta biológico através de uma formatação por meteoro e/ou dilúvio. Sua fala provoca surpresa no Google, que apresenta a mesma expressão de espanto marcada pelos traços próximos ao canto superior da tela. Assim, sistema digital e biológico são sobrepostos, criando-se o humor na tira.

Tabela 5 - Choque de Gerações 3

Recursos Verbo – Visuais	<i>Script</i> Terra Biológica	<i>Script</i> Terra Tecnológica
Sistema	Planeta em colapso de temperatura.	Computador sem boa refrigeração/manutenção.
Super Aquecido	Aquecimento Global	Hardware sem resfriamento.
Formatar	Destruir fisicamente o que causa o super aquecimento, meteoro ou dilúvio.	Reinstalar o sistema operacional.

¹⁶ Teoria que afirma o aumento da temperatura dos oceanos e temperatura média da Terra, causado pelos gases poluentes que intensificam o efeito estufa. “A principal evidência dessa mudança atual do clima é o aquecimento global, que foi detectado no aumento da temperatura média global do ar e dos oceanos, no derretimento generalizado da neve e do gelo, e na elevação do nível do mar, não podendo mais ser negada.” (Disponível em: <<https://www.mma.gov.br/informmma/item/195-efeito-estufa-e-aquecimento-global>>, acesso em: 08 de abril de 2020.)

A postagem do *Instagram* obteve 182 comentários e 32.722 curtidas. Novamente, os comentários analisados são os mais curtidos, ou seja, os comentários de maior popularidade dentro da plataforma. Foram analisados 12 comentários, todos conversacionais. Veja-se:



Figura 23 - Comentário 3.1

A resposta com o maior número de curtidas dessa tira traz uma resposta simples e clara à pergunta realizada por Deus no último quadro: “Meteoro, obrigada!”. A curta frase concorda diretamente com ambos os *scripts* e reforça a necessidade de formatação do planeta. O comentário conversacional produz o aumento humorístico através da resposta direta à pergunta divina.

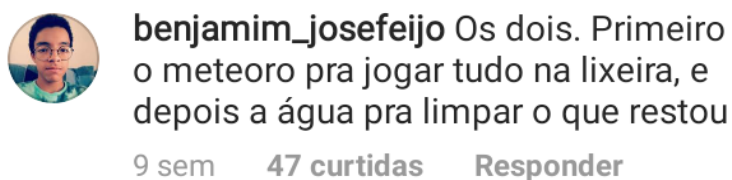


Figura 24 - Comentário 3.2

O comentário 3.2 também é uma resposta direta à pergunta divina, porém menos objetiva, pois cria uma nova possibilidade de junção dos dois métodos de formatação propostos. Aqui, os *scripts* biológico e digital se misturam, criando uma ideia híbrida, e se utiliza de recursos diversos. Vejamos, o comentário conversacional sugere que os dois procedimentos de formatação sejam usados. O primeiro aciona o *script* digital, já que “jogar tudo na lixeira” é uma prática comum para usuários de sistemas digitais, enquanto que “água pra limpar o que restou” é claramente uma referência a um mundo não digital. Portanto, não há a inserção de novos *scripts*, mas há um aumento humorístico do texto primário, especificamente ilustrando e indicando uma metodologia de formatação, que ultrapassa o texto da tira.

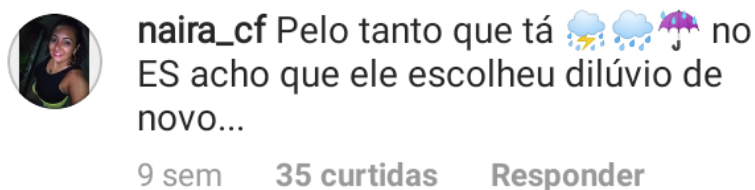


Figura 25 - Comentário 3.3

O comentário 3.3 utiliza-se de um novo contexto, o das chuvas sazonais de verão no Espírito Santo (ES), introduzindo um novo *script* e propõe uma ampliação do ato humorístico. O trecho “ele escolheu dilúvio de novo...” reativa os conhecimentos bíblicos do dilúvio descrito no livro de Gênesis, assim como utiliza-se da alternativa “mangueira” trazida por Deus no quarto quadro para um novo gatilho: o dilúvio no ES. É interessante destacar, também, o uso de *emoticons* em substituição do verbo “chovendo”, característica do tecnodiscurso.

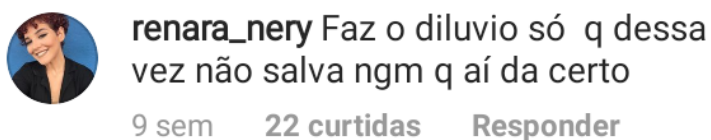
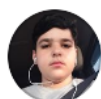


Figura 26 - Comentário 3.4

A sugestão do comentário 3.4 é curiosa, pois utiliza-se do *script* dilúvio para ancorar uma nova possibilidade, um novo *script*, o não backup. A resposta positiva ao dilúvio é acompanhada de uma nova sugestão, o aniquilamento da raça humana, isto é, uma formatação sem “salvar ngm” (sic). O aumento humorístico do comentário acima é a adição de uma perspectiva de destruição completa, sem backup dos humanos, sem arca de Noé.



davigu5tav0 Instala o Baidu q n demora
1 minuto pra tudo isso aí acabar

9 sem 19 curtidas Responder

Figura 27 - Comentário 3.5

O comentário 3.5 utiliza-se da popularidade do antivírus Baidu para trazer um novo *script*, o dos antivírus. Aqui, há a interpretação de um superaquecimento causado por vírus, portanto a instalação do Baidu solucionaria o problema. Ainda, é necessário ao leitor o nível de conhecimento tecnológico como usuário para saber que as propagandas do Baidu oferecem uma defesa completa ao computador e são normalmente veiculadas em formato de *pop-ups* ou como downloads opcionais em instaladores de outros programas. Dessa forma, o antivírus tornou-se conhecido não por sua eficácia, mas por sua presença inconveniente, muitas vezes sendo baixado e instalado não intencionalmente. Assim, o aumento humorístico leva o leitor a um *script* completamente novo, ampliando também o humor.



esa.df2 O Bug do milênio é o vírus
Homo Sapiens.😂😂😂

9 sem 16 curtidas Responder

Figura 28 - Comentário 3.6

O comentário 3.6 é composto por diversos *scripts* que, quando associados, apresentam-se de forma confusa. Vejamos por partes, o “bug do milênio”, em termos tecnológicos, foi o receio de que todos os computadores entrariam em pane por causa da mudança de calendário do ano de 1999 para o ano 2000, isto é, acreditava-se que as máquinas reiniciariam o sistema ou apresentariam problemas por não identificarem tal mudança, fato não concretizado. Juntamente com esse *script*, há a retomada dos vírus, as pragas computacionais, assim como biológicas. Por fim, o comentário afirma que esses dois grandes problemas são, na verdade, o Homo Sapiens, ou seja, o ser humano em si. A complexidade de informações do discurso científico trazido no comentário é relativamente alta em relação aos demais,

seguido por *emoticons* de riso, que sinalizam o cunho humorístico. É possível afirmar que o comentário conversacional agrega ao texto primário concepções científicas como o vírus e a taxonomia da espécie humana, assim como retoma eventos do início do século. Portanto, os *scripts bug* do milênio, vírus e espécie humana agregam perspectivas às questões biológicas e digitais da Terra, além de culparem os serem humanos pelo super aquecimento/problema do sistema.

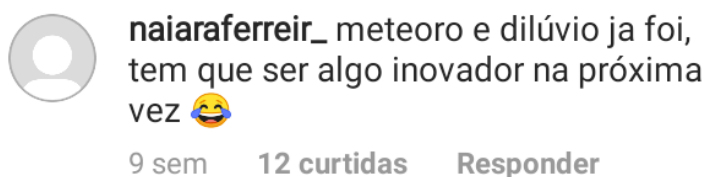


Figura 29 - Comentário 3.7

Aqui, ambas as opções apresentadas por Deus são rejeitadas com a justificativa de já terem sido utilizadas, o humor é construído a partir do *script* da inovação. O comentário conversacional dialoga diretamente com o personagem Deus em um misto de sugestão e piada, uma vez que o *emoticon* de riso é também utilizado. Não é uma invalidação da visão de Terra biológica, é um aumento das possibilidades de formatação biológica, ampliando o ato humorístico.



Figura 30 - Comentário 3.8

Assim como comentários anteriores, o comentário 3.8 responde à pergunta feita por Deus. De cunho conversacional, o aumento humorístico é constituído pela sugestão de formatação. Aqui, o interlocutor elucubra a possibilidade de uma formatação causada por um dilúvio advindo de uma onda gigante causada pela queda de um meteoro. Não é muito compreensível dentro da estrutura de humor a motivação para as bandeiras do Brasil, porém elas podem indicar uma orientação política, visto que

foram amplamente utilizadas durante a campanha da última eleição presidencial e são presentes no tecnodiscurso.



sergiofui2 No de meteoro não fez backup

9 sem

8 curtidas

Responder

Figura 31 - Comentário 3.9

O comentário conversacional 3.9 amplia o discurso acerca do meteoro. Afirma que não foi feito backup antes de se utilizá-lo, isto é, os dinossauros foram aniquilados da Terra. Portanto o *script* aniquilação é adicionado. Diferentemente do dilúvio que se relaciona com o mito da Arca de Noé.



wollkeer O dilúvio porque aí já funciona como water cooler também

9 sem

6 curtidas

Responder

Figura 32 - Comentário 3.10

Mais uma vez, o comentário conversacional é iniciado pela resposta, aqui também seguido de uma justificativa. O dilúvio é escolhido como alternativa por poder funcionar como “*water cooler*”, novamente uma mistura entre o biológico e o digital, o sistema de resfriamento à base de água é utilizado em computadores de alto desempenho, a fim de controlar a temperatura do sistema de forma mais eficaz. A interação por meio do comentário acima causa um aumento humorístico do texto primário, em especial em seu aspecto tecnológico.

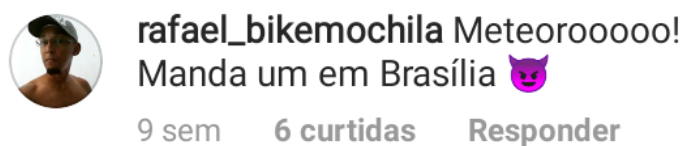


Figura 33 - Comentário 3.11

Iniciado pela resposta à pergunta divina, o comentário 3.11 interage com a tira, reforçando o aumento humorístico dos comentários. Após concordar com o uso do meteoro para a formatação, é trazida uma crítica em forma de pedido: “manda um em Brasília”. O interlocutor @rafael_bikemochila indica um local físico específico que necessita ser “formatado”, nesse caso, destruído por um meteoro, a capital federal do Brasil. Em prol de sua importância política, o pedido se configura como uma forte crítica ao governo em vigor. Dessa forma, o *script* de formatação da Terra enquanto sistema biológico é mantido, assim como é adicionado um novo *script* em concordância com a necessidade de renovação advinda da formatação, porém com a justificativa política. O *emoticon* de diabo, por fim, adiciona o politicamente-incorreto ao discurso, isto é, o pequeno desenho revela uma motivação não cristã ao pedido de destruição.

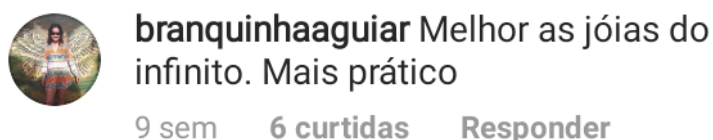


Figura 34 - Comentário 3.12

O comentário 3.1 ativa conhecimentos intertextuais acerca dos quadrinhos da Marvel. As Joias do Infinito são artefatos que contém entidades detentoras de um poder muito acima do comum à humanidade. Dessa forma, o *script* ativado para solução do problema do planeta é uma nova arma de destruição. Utilizada pelo deus Thanos, a Manopla do Infinito é capaz de combinar os poderes das Joias do Infinito, a fim de potencializar seus poderes. Ou seja, o *script* Joias do Infinito, adiciona uma nova sobreposição, criando um novo gatilho para a piada verbal.

4.2.2.3 Choque de Gerações 4



Figura 35 - Choque de Gerações 4

A tira “Choque de gerações 4” é composta por dois quadros. O primeiro apresenta a Terra em primeiro plano, no canto inferior esquerdo e o computador do Google sendo segurado próximo a ela por Deus. O planeta emite gritos, três vezes a mesma pergunta: “tá ok?”, marcador conversacional utilizado pelo político Jair Bolsonaro, desde as eleições de 2018. Deus e o Google estão surpresos, talvez chocados, o que é simbolizado pelos olhos esbugalhados e pelas três pequenas linhas no topo da parte superior dos personagens. Aqui, Deus é retirado da sua posição de onisciente e caracterizado como menos experiente com as questões da Terra que o Google, pois não consegue compreender o que está acontecendo com seu sistema biológico. O segundo quadro apresenta os personagens de um ângulo mais distante,

demonstrando que a ação de observação do primeiro quadro já está finalizada, portanto a interação em forma de “diagnóstico” do problema é possível. Deus permanece surpreso/chocado, todavia, o sentimento é parte do diagnóstico do Google, presente em seu questionamento em forma de grito: “Você não usa antivírus?”. Portanto, temos uma praga biológica.

A partir de Raskin (1985), podemos depreender que o planeta terra é interpretado por cada um dos deuses de forma distinta. Para Deus, ela é um sistema biológico que apresenta uma anomalia além de seus conhecimentos. Para o Google, ela é um sistema digital, claramente negligenciado pelo deus anterior. Reconhecendo essas diferenças, constituem-se os *scripts* semânticos principais na construção do humor:

Tabela 6 - Choque de Gerações 4

Recursos Verbo – Visuais	Script Sistema Biológico	Script Sistema Digital
Deus preocupado	Doença	Invasão
Antivírus	Controle de humanos extremistas	Controle de pragas digitais (vírus, <i>malwares</i> , <i>trojans</i> ...)
“Tá ok? Tá ok? Tá ok?”	Repetição do bordão político amplamente utilizado por Jair Bolsonaro.	Repetições indicam não processamento correto dos dados, um problema que requer atenção.

Essa tira apresenta um número de comentários acima da média das demais, apesar disso, não apresenta um número de curtidas proporcional. Isso pode demonstrar um não sucesso do ato humorístico do texto primário. São 629 comentários e 29.141 curtidas, muito possivelmente a menor relação entre curtidas e comentários é fruto da polêmica política da qual o texto primário e os comentários tratam. Foram analisados os 15 comentários mais curtidos/mais populares.



bealelacheur Irra, instalou o Gado de Troia kkkkkkk

9 sem

278 curtidas

Responder

Figura 36 - Comentário 4.1

O comentário 4.1 possui 278 curtidas, uma grande popularidade em relação aos demais comentários presentes nessa e em outras postagens. Iniciado por “irra”, ele evoca uma linguagem interiorana, característica da área rural. Aqui, “Gado de Troia” (sic) é utilizado para realizar a sobreposição do *script* do sistema digital – vírus cavalo de Tróia – e do *script* político que relaciona os eleitores do político Bolsonaro a gado. A caracterização do eleitorado politicamente não consciente como gado não é nativa do discurso digital, mas foi incorporada ao mesmo, em especial nas grandes redes sociais. Portanto, o aumento humorístico é realizado através da nova piada verbal, na qual cavalo é trocado por gado, alterando o sentido do termo computacional – cavalo de Tróia é um tipo de praga digital – pelo sentido político/eleitoral. Assim, é evidenciada a polêmica política e a nova piada.



otavio_martins_egydio bolsominnion

fica puto cm isso ai rapaz

kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

9 sem

149 curtidas

Responder

Figura 37 - Comentário 4.2

Novamente, o comentário 4.2 é de cunho conversacional, com 149 curtidas o seu autor afirma que “bolsominnion” (sic) se enerva com a tira. A linguagem coloquial é característica de ambientes discursivos tecnológicos, especialmente aqueles focados em humor. Os bolsominions são eleitores do político Jair Bolsonaro e ganharam esse rótulo durante as eleições de 2018. O termo é uma aglutinação do nome próprio “Bolsonano” e do vocábulo “minion”, advindo da língua inglesa, cujo significado é associado a servo, escravo, agente, entre outros. Portanto, é de clara compreensão a associação de Jair Bolsonaro ao bordão “tá ok?”.



mvbacalhau Pode formatar já

9 sem

183 curtidas

Responder

Figura 38 - Comentário 4.3

O comentário conversacional acima evoca a tira Choque de Gerações 3, publicada pouco antes da Choque de Gerações 4, uma vez que retoma o *script* de formatação apresentado anteriormente. Dessa forma, o aumento humorístico se dá pela inserção de um *script* utilizado na série, mas não presente na tira atual, confirmado pelas 183 curtidas do comentário.



davi.procopio Não tem ninguém reclamando, pq o gado não entendeu a piada... Kkkkk

9 sem

150 curtidas

Responder

Figura 39 - Comentário 4.4

Novamente, no comentário 4.4, os eleitores bolsonaristas são chamados de “gado”. Aqui, como forma de desqualificação da capacidade intelectual, dessa forma o aumento humorístico se dá pelo *script* não inteligência/burrice do eleitorado. O zoomorfismo presente na atribuição da qualidade de gado aos eleitores é um ataque direto à inteligência humana em forma de crítica à concordância irracional para com um político/vertente política.



beto_maniglia_ Putz.....mais um inconformado com a desconstrução da bandidagem no Brasil? Acabou o reinado da ROUBALHEIRA....deixando de seguir a canalhada.....

9 sem

126 curtidas

Responder

Figura 40 - Comentário 4.5

O comentário 4.5 ilustra um dos pensamentos ultradireitistas atuais veiculados no Brasil, o interlocutor @beto_maniglia fala diretamente ao autor Carlos Ruas, questionando – e também implicando com – o fato de o cartunista estar “inconformado com a desconstrução da bandidagem do Brasil”. Veja-se, o comentário conversacional é iniciado de forma violenta, pois ataca diretamente a integridade moral do autor, uma vez que o coloca na posição de inconformado com o fim de algo moralmente incorreto, a corrupção. Não bastante, o mesmo afirma ter “acabado o reinado da ROUBALHEIRA...” (sic), isto é, insinua que o atual governo presidencial do Brasil não é corrupto. Por fim, “deixando de seguir a canalhada...” reforça o cunho agressivo do comentário, pois novamente ataca diretamente o criador do USQ, caracterizando-o como membro de um grupo de canalhas. É clara aqui a explicitação do conflito político entre apoiadores da esquerda e da direita, marcado pela questão da – falsa - moralidade e pela intolerância política, características do discurso direitista, o autor do comentário ataca seu oponente político de forma direta e violenta.



cinthyacanestro Pode mandar o meteoro pra formatar! 🌩️

9 sem 97 curtidas Responder

Figura 41 - Comentário 4.6

Novamente a figura do meteoro aparece, e o recurso de formatação é utilizado aqui para comunicar que não há outra solução, a não ser a renovação do sistema. É interessante visualizar a conexão entre essa e as demais tiras da série Choque de Gerações através dos comentários: torna clara a interação discursiva dentro da plataforma Instagram e a regularidade de leitores. Dessa forma, é possível afirmar que os discursos tecem uma complexa teia, para dentro e fora da obra de Ruas, mostrando-se presentes nas tiras e nos comentários.



gilbertomathielo Formata essa porra aí!

9 sem

90 curtidas

Responder

Figura 42 - Comentário 4.7

Assim como o comentário 4.3, o comentário 4.7 reforça o *script* de formatação, reativa os conhecimentos da tira anterior e sustenta o aumento humorístico presente na série de tiras, assim como a não linearidade do discurso digital. É importante ressaltar que, mesmo havendo um comentário acima com o mesmo conteúdo discursivo, esse ganhou expressividade de curtidas – 90. Isto pode ser uma mera questão organizacional da linha do tempo, fazendo com que o algoritmo oculte o comentário 4.3 ou uma reafirmação desse pensamento. De toda forma, o comentário 4.7 difere dos demais pela aparente violência verbal, ao invés de “Terra” é dito para se formatar “essa porra aí”, como um possível desprezo pelo planeta ou pelo político em questão.



athospietro Ih, rapaz, prepara o berrante que o gado vem forte!

9 sem

87 curtidas

Responder

Figura 43 - Comentário 4.8

A ideia de gado é reforçada no comentário 4.8, trazida pela frase “prepara o berrante que o gado vem forte!”, um bordão popular entre os não bolsonaristas, tem a intenção de trazer à piada original o *script* gado. Caracterizado pela não inteligência e facilidade de manejo, o termo “gado” é advindo de estruturas coronelistas de políticas passadas e atuais. Configura uma crítica ao eleitor que segue um político sem reflexão acerca de suas ideias, falas ou ações, em forma de humor.



nandodecastro Bloquearam a Rouanet ruas? Pq choraste?

9 sem 72 curtidas Responder

Figura 44 - Comentário 4.9

Sancionada pelo então presidente Fernando Collor de Mello, a Lei Rouanet é na realidade a Lei de Incentivo à Cultura.¹⁷ Aqui, o *script* Lei Rouanet ganha conotação negativa, uma das estratégias discursivas utilizadas pela ultradireita para desvalorizar o acesso à cultura. “Bloquearam a Rouanet ruas?” é um ataque direto ao artista, em uma tentativa de associar a crítica ao político Bolsonaro a interesses financeiros pessoais do cartunista.¹⁸ A violência verbal permanece presente no tom irônico da pergunta seguinte: “Pq choraste?”.



lucasroqueroc Agora faz a versão com o companheiro de 9 dedos

9 sem 45 curtidas Responder

Figura 45 - Comentário 4.10

Retomando o conflito entre esquerda e direita, o comentário 4.10 não possui cunho humorístico. O aumento humorístico se dá pelo pedido da “versão com o companheiro de 9 dedos”, isto é, o interlocutor utiliza-se da plataforma para se opor à tira abordando a figura do ex-presidente Lula de forma pejorativa e desqualificadora. É interessante observar que a compreensão do político Bolsonaro como vírus/praga não configura humor para esse interlocutor, ao contrário, incita a disputa política com um grupo não presente na tira – porém socio-politicamente oposto – a esquerda.

¹⁷ Mais informações nos seguintes sites oficiais: <http://leideincentivoacultura.cultura.gov.br/> e http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm

¹⁸ O político Jair Bolsonaro, ao assumir o cargo de presidência da república, realizou uma série de corte de verbas, dentre elas, às de incentivo à cultura. Tais cortes prejudicam diretamente o acesso à cultura, em especial de produções de custo elevado. Fonte: < <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/bolsonaro-anuncia-que-teto-da-lei-rouanet-caira-para-r-1-milhao.shtml>> Acesso em: 30/02/2020.



Figura 46 - Comentário 4.11

Mais uma vez, o *script* gado se apresenta. No comentário conversacional 4.11, há a concordância com a piada em “muito boa”, evidenciada pela quantidade de letras repetidas em “muito”. Após, vem o “aviso” em tom de uma nova piada, como já discutido anteriormente em outros comentários. O interessante é a repetição desse *script*, como uma ampliação do ato humorístico primário reiterada em vários comentários, possivelmente, ou em função do “desaparecimento” do comentário anterior na linha do tempo, ou da consolidação discursiva pela repetição. Assim, repetir pode efetivamente adicionar sentido/valor aos demais discursos secundários.

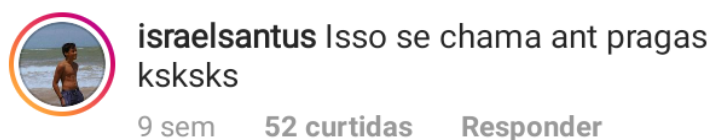


Figura 47 - Comentário 4.12

No comentário 4.12, o *script* antivírus ressurge, como reforço humorístico. A ambiguidade da palavra “antivírus” é reativada a partir do conceito de praga. Dessa forma, há uma clara concordância com os *scripts* e a piada verbal, expressada por “anti praga” e pelos risos ao final do comentário. Ainda que haja uma interação, uma resposta à tira, não há um aumento por meio de nova piada ou novo conteúdo humorístico.



creytu.p Pode falar mal do governo a vontade, só não vira extremo esquerdista

9 sem 51 curtidas Responder

Figura 48 - Comentário 4.13

O comentário conversacional 4.13 não traz um aumento humorístico claro, porém há essa possibilidade de humor irônico. Considerando uma interação *bona fide*, ou seja, verdadeira e confiável, tem-se um novo posicionamento anti-esquerdista e até mesmo violento. Porém, considerando-se uma interação *non bona fide*, isto é, na qual a verdade pode ser subvertida e não há necessidade de informação confiável, pode-se enxergar o humor anti-extrema-direita bolsonarista. Vale ressaltar que a sobreposição de um par *bona fide/non bona fide* é a base da construção do humor, segundo Raskin (1985). Veja-se, poder falar mal do governo não muda por si só o valor de verdade do comentário, mas o trecho “só não vira extremo esquerdista” pode ser interpretado como *bona fide* ou como uma zombaria direcionada aos seguidores do político em exercício. Esse posicionamento invertido é muito comum ao tecnodiscurso, assumir uma postura “absurda” ou chistosa em relação a quem se quer criticar. Porém, há também a possibilidade não humorística e unicamente política do comentário.



c_rik Capaz que não entendam... Tá ok?!

9 sem 48 curtidas Responder

Figura 49 - Comentário 4.14

O comentário 4.14, também conversacional, questiona a capacidade de compreensão dos ditos “bolsominions”, configurando violência verbal nos comentários, isto é, a forma de interação escolhida é o ataque ao grupo de posicionamento político direitista, finalizada pelo bordão característico do político criticado. Questionar as habilidades de compreensão/cognição do grupo de eleitores

é um comentário violento que contêm em si um aumento humorístico ácido através do *script* não inteligência/estupidez/burrice.



pedroulc Vish cuidado pra não ser bombardeado pelos robôs hahaha

9 sem 44 curtidas Responder

Figura 50 - Comentário 4.15

O comentário 4.15 traz à memória um *script* diferente, o das *Fake News*¹⁹ e do uso de *Bots*²⁰ nos comentários de redes sociais, utilizados como estratégia de manipulação da informação em ambientes virtuais nas últimas eleições presidenciais do Brasil. Claramente jocoso por seu final composto por onomatopeias de riso – “hahaha” –, este texto secundário utiliza-se da alusão ao político Jair Bolsonaro para resgatar a questão do *bots* políticos em tom de piada. O *script* trazido, portanto, cria uma nova piada, ampliando o ato humorístico, baseada na sobreposição do bordão “Tá ok?”, relacionando-o ao uso de robôs e alertando o autor Carlos Ruas aos riscos do uso desse conteúdo sensível aos algoritmos.

¹⁹ Termo utilizado para definir notícias falsas, comumente veiculadas via internet. Atualmente, há diversos casos acerca do Corona Vírus e da pandemia, por exemplo.

²⁰ Diminutivo de *robot*, *bots* são *softwares* criados para simular a atuação humana em diversos setores tecnológicos. Em campanhas presidenciais no Brasil, foram programados para propagar notícias falsas e para responder em uma ampla gama de redes sociais, caso houvesse conteúdo sensível em forma de hashtags, por exemplo. Vide BBC Brasil: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-42172146>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as análises, conclui-se que o humor construído nas tiras de Carlos Ruas no ambiente *Instagram* pode ser compreendido pelo padrão proposto por Raskin (1985), assim como é dotado de novas características advindas do tecnodiscurso, em especial o aumento humorístico através dos comentários. Portanto, pode-se afirmar que o discurso digital permite novas piadas verbo-visuais (com emojis vídeos, gifs, etc.), relacionadas ao texto primário, produzindo uma sequência de atos humorísticos contidos nos comentários conversacionais.

Trazendo como suporte a plataforma *Instagram*, é notável que o texto primário publicado por Carlos Ruas em forma de postagem se relaciona com as demais publicações do perfil, possibilitando a visualização da deslinearização discursiva, uma vez que não é necessário seguir uma ordem cronológica para compreender as publicações, mas, ainda sim, há um fio discursivo não linear. Por exemplo, quando há menção em um comentário a uma tira cronologicamente antiga.

Ainda, os textos primários analisados, por tratarem-se de tiras, contém em si uma piada verbal, como defendido por Ramos (2010), em concordância com Raskin (1985) e Possenti (2018). Já o *post* publicado na plataforma *Instagram* permite uma sequência de atos humorísticos presentes nos comentários conversacionais, nas quais é possível identificar o aumento humorístico através da inserção de novos *scripts* ancorados na piada inicial da tira ou, até mesmo, demais tiras da página. Assim, não há apenas um ato humorístico na realidade, o ambiente tecnodiscursivo possibilita uma multiplicidade de atos, interligados ou não, que partem do texto primário. Essa ampliação humorística é confirmada pelos novos *scripts* que são trazidos nos textos secundários.

Além disso, o discurso digital, em função de seu ambiente nativo e configurações tecnológicas da internet, possibilita um nível de autorrepresentação, uma vez que ele apresenta tanto a tecnologia, quanto a internet como objetos. As tiras trazem o Google como um personagem. Seu corpo é um computador e suas características

são divinas (piada também nativa digital com a criação da figura do “deus Google”). Portanto, é possível ter dimensão das características metalinguísticas do tecnodiscurso quando ele fala das tecnologias que possibilitam a sua existência ou de si mesmo. Na obra de Ruas, essa presença do tecnológico tem sido cada vez mais expressiva. Assim, a teia discursiva se desenvolve ao redor de si mesma, o tecnodiscurso trata da tecnologia através do humor, procurando autorrepresentar sua pretensa primazia entre outras tecnologias e outros discursos.

A relação entre a religião e a tecnologia também é presente através da evolução do biológico para o digital. Deus (o cristão), não consegue resolver os problemas de seu sistema biológico, a Terra, sozinho. Por isso, busca auxílio nas novas tecnologias, no caso da série “Conflito de Gerações”, no Google. Algo, de fato, cotidiano aos humanos, a busca por ajuda na internet se torna um comportamento divino. Essa transição entre a onipotência religiosa e a tecnológica – até mesmo quando é Odin que indica as ferramentas – reflete uma realidade tecnodiscursiva, o humor como desconstrução da religião em ambientes digitais.

Considerando as questões religiosas que permeiam o humor das tiras do USQ, é possível afirmar que há, nos comentários, tanto discursos religiosos, quanto discursos anti-religiosos. Esses discursos, muitas vezes, apresentam formas de violência verbal, assim como com as questões políticas, entre direita e esquerda. É importante frisar que esse tipo de aumento discursivo, que é polêmico e conflituoso, não é o mais presente quantitativamente, mas em algumas situações, pode ser bastante significativo. Não só o humor é identificado nos comentários, mas também a violência verbal é outro componente do discurso digital, relacionada ou não ao humor. Assim, o fator humorístico atenua as polarizações e questões polêmicas, que resultar em grande violência verbal. Portanto, os enunciadores buscam estratégias do discurso humorístico, cujos enunciados incorporam ironia, sarcasmo e outros recursos menos explicitamente violentos.

Em suma, a construção do humor nas tiras de Carlos Ruas publicadas no *Instagram* perpassa diferentes âmbitos linguísticos, principalmente por seu ambiente discursivo digital. Há uma construção clara da piada verbo-visual no texto primário, que aciona diferentes modos semióticos, deixando de ser meramente uma piada verbal e

tornando-se uma piada multimodal. Assim como há a sequência de atos humorísticos, contida nos comentários, capaz de ativar novos *scripts* semânticos e desencadear novas piadas. A relação do humor com o tecnodiscurso é de um claro aumento discursivo, possibilitado pelo ambiente digital e pela configuração de suas plataformas, mas também de uma ampliação humorística, na medida em que novos atos e *scripts* são mobilizados ao longo do ambiente digital do comentário.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BERGSON, Henri. **O riso**. 2ª ed. Lisboa: Guimarães Editores. 1993.
- FREUD, Sigmund. **Os chistes e sua relação com o inconsciente**. Rio de Janeiro: Imago. V.VIII. ([1905] 2006).
- GRICE, Paul H. **Lógica e conversação**. (Trad João W. Geraldi). In: DASCAL, Marcelo (org). **Fundamentos Metodológicos da Lingüística** (vol IV): Pragmática - Problemas, críticas, Perspectivas da Lingüística. Campinas: UNICAMP. 1982. (1975)
- Kress, G. Van Leeuwen, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London and New York: Routledge, [1996] 2006.
- MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.
- _____. **Cognição, linguagem e práticas interacionais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- MARKHAM, A. N. **Internet Communication as a tool for qualitative research**. In: **Qualitative research: theory, method and practice**. 2. ed. London: SAGE Publications, [1997] 2004, p. 95-124 (Chapter 6).
- PAVEAU, M. A. **Les énoncés natifs du web: analyse du discours des réseaux sociaux numériques** (Twitter, Facebook, Pinterest). Campinas: Unicamp, 2014. Disponível em: <<http://www.labeurb.unicamp.br/anexos/MAP-Conf.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2019.
- _____. **L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques**, Paris, Hermann, 2017.
- POSSENTI, Sírio. **Os humores da língua: análises lingüísticas de piadas**. Campinas: Mercado de Letras, 1998.
- _____. **Cinco ensaios sobre humor e análise do discurso**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2018. 176 p.
- PROPP, Vladimir I. **Comicidade e riso**. São Paulo: Ática, 1992.
- RASKIN, Victor. **Semantic Mechanisms of Humor**. Dordrecht, Holland. Reidel Publishing Company. 1985.
- SANTOS, B. de S. **Um discurso sobre as ciências**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- TRAVAGLIA, L. C. **Uma introdução ao estudo do humor pela linguística**. D.E.L.T.A, v.6, n.1, 1992.

VIEIRA, J.; SILVESTRE, C. **Introdução à multimodalidade:** Contribuições da Gramática Sistemico-Funcional, Análise de Discurso Crítica e Semiótica Social. Brasília, DF: J. Antunes Vieira, 2015. 170 p.

ZAHIR, I. I. **Hippocrates: Philosophy and Medicine.** European Scientific Journal; vol.12, 2016 Disponível em: <URL:<http://dx.doi.org/10.19044/esj.2016.v12n26p199>> Acesso em: 05 de abril de 2019.