



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo temático
Quadrinhos e linguagem

METATIRA:
**A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA PARA
PRODUÇÃO DO HUMOR**

Paulo Ramos

Doutor, Universidade Federal de São Paulo, São Caetano do Sul, São Paulo

contatopauloramos@gmail.com

Resumo

Esta comunicação procura demonstrar como algumas tiras cômicas se valem de recursos próprios da linguagem dos quadrinhos para construir o efeito de humor junto ao leitor. Por se pautarem na metalinguagem, tais produções serão chamadas de *metatiras*. A exposição irá se ancorar na apresentação de tiras brasileiras, de anos anteriores e contemporâneas, que se utilizam de recursos da linguagem para produzir o efeito cômico.

Palavras-Chave

Tiras cômicas; metatira; metalinguagem; humor; linguagem dos quadrinhos

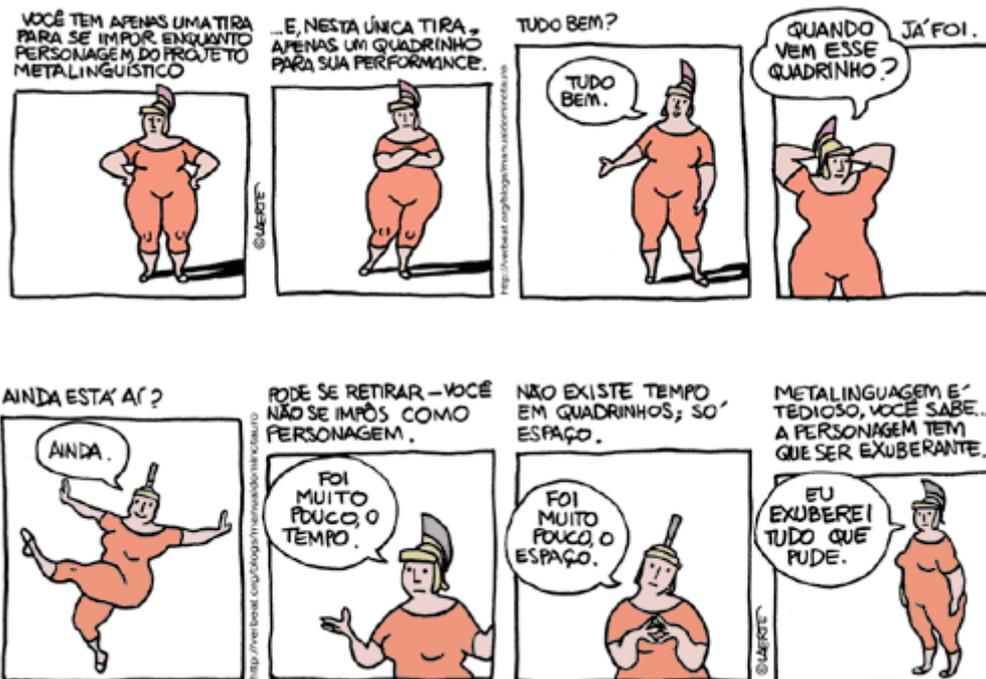
Abstract

This communication aims to show how some comic strips draw upon resources of the language of comics to build the effect of humor along with the reader. Because it is based on metalanguage, such productions will be called *metastrips*. The exhibition will be anchored in the presentation of Brazilian comic strips, in previous years and contemporary, that use of language features to produce the comic effect.

Keywords

Comic strips; metastrip; metalanguage; humor; language of comics

Introdução



Figuras 1 e 2 - Tiras de *Piratas do Tietê*, de Laerte, publicadas na *Folha de S.Paulo*

As duas tiras da série *Piratas do Tietê*, do cartunista Laerte, foram publicadas em dias seguidos no caderno de cultura do jornal “Folha de S.Paulo”. Ambas usam o tema da metalinguagem para provocar efeito de humor. Na primeira, a protagonista “tem apenas uma tira para se impor”, como se afirma, logo no quadrinho inicial. A comicidade advém de o espaço da tira ser tão restrito que, quando a mulher efetivamente iniciou sua performance, a história já havia acabado. Na segunda tira, a personagem retorna, bem como o tema da metalinguagem, considerado um “assunto tedioso, você sabe...”, conforme descrição do narrador na cena final.

As histórias de Laerte servem para exemplificar um recurso frequente nas tiras brasileiras, o uso de elementos da linguagem dos quadrinhos para produzir comicidade junto ao leitor. Esse processo de construção do humor nas tiras, que chamaremos de *metatiras*, é o tema central da discussão deste artigo.

Sobre o termo metatira

O termo metatira foi mencionado pela primeira vez em estudo feito por Souza (1997), que investigava traduções para o português de tiras cômicas da série norte-americana *Frank & Ernest*, de Bob Thaves. A autora percebeu que algumas das histórias usavam elementos próprios das histórias em quadrinhos como mote para provocar o humor. O nome metatira, proposto por ela, fazia alusão à ideia de *metalíngua*, de Lyons (1980), sobre o processo de uso da língua para descrever outra língua, objeto de análise. Nas palavras do autor:

Em vez de se usar uma dada língua reflexivamente, com vista a descrever ela própria, podemos empregar uma língua para descrever outra. Neste caso, podemos dizer que a língua que está a ser descrita é a língua objeto e que a língua que é usada para a descrição é a metalíngua. Podemos usar o inglês para descrever o francês, ou o francês para descrever o inglês, e assim por diante. (op. cit., 1980, p. 18)

Embora Souza tivesse a intenção de apenas registrar o termo metatira, de modo a não fugir do tema central de seu estudo, a tradução, é de se concordar com as premissas acerca do conceito quando levadas ao campo das histórias em quadrinhos. Há autores, como Barbieri (1998) e Ramos (2010), que enxergam nos quadrinhos uma linguagem autônoma, que dialoga com outras, mas sem perder sua identidade. Muito dessa singularidade se dá por conta do uso de recursos próprios, tais como os balões, as onomatopéias e as linhas cinéticas (indicadoras de movimento).

Tais recursos de linguagem seriam um dos pontos que unem as diferentes formas de produção dos quadrinhos, entre as quais figura a tira cômica. Ramos (2011) enxerga nesse gênero um conjunto de regularidades: formato tendencialmente curto, com texto narrativo, tendo personagens fixos ou não e com desfecho inesperado, tal qual a piada.

Assim como identificado por Silva, um dos recursos para provocar um desfecho cômico nas tiras é o uso da linguagem dos quadrinhos. A estratégia é vista em outras séries também, muitas delas produzidas no Brasil. Faz-se, assim, da *metalíngua* o mecanismo de sentido necessário para criar o efeito de humor.

Chierchia (2003) usa o termo metalinguagem tanto para a situação descrita por Lyons e para outra, em que a análise recai sobre a própria língua:

É também possível empregar uma língua, por exemplo o português, como metalinguagem para ela mesma. Nesse caso, o português seria, por um lado, a língua objeto (aquilo que queremos estudar) e, por outro, a metalinguagem (aquilo que empregamos para estudar o nosso objeto). (op. cit., 2003, p. 86)

Usaremos nestas linhas a definição de Chierchia, adaptada à realidade das histórias em quadrinhos, donas de uma linguagem própria e autônoma. Haverá metalinguagem nas situações em que produções quadrinísticas fazem menção a elementos da própria linguagem dos quadrinhos. Às tiras que se valem do recurso chamaremos, como propõe Silva, de metatiras.

Produção do humor

Há diferentes estratégias para produção do sentido humorístico no gênero tira cômica. O recurso utilizado pode estar tanto na parte verbal quanto nas imagens. No caso específico das metatiras, a estratégia de sentido ajusta o foco, como já mencionado, para elementos da linguagem dos quadrinhos. Como neste exemplo:



Figura 3 - Tira da série *Clóvis*, veiculada no blog do autor, Paulo Stocker

A piada da tira se dá em torno do personagem principal, sempre representado com coloração escura, como se fosse uma sombra com

movimento. Ele foge do próprio quadrinho onde está. A parte esquerda da tira começa a se enrolar, tal qual um pergaminho, e ameaça passar por cima de Clóvis. Daí a necessidade de ele correr em sentido contrário. Um outro caso, da mesma série:

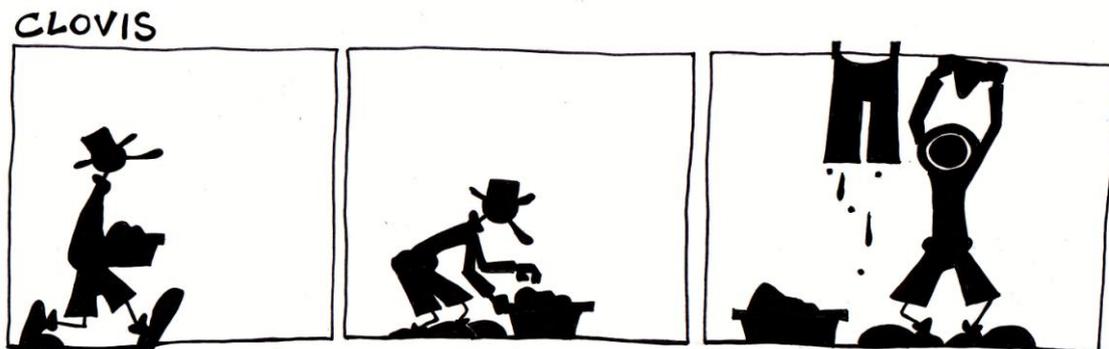


Figura 4 - *Clóvis*, de Paulo Stocker

O humor, nesse caso, aparece na cena final, como geralmente ocorre nas tiras cômicas. O desfecho inesperado se dá quando o protagonista usa o contorno do quadrinho como varal para estender roupas, supostamente suas. Vale-se, uma vez mais, de elementos da linguagem dos quadrinhos para produzir o efeito humorístico, próprio do gênero.

A série *Clóvis* foi feita especificamente para a internet e é veiculada via blog do autor, o desenhista Paulo Stocker. Não se trata, é necessário registrar, de um recurso exclusivo do meio virtual. Muitas outras tiras, publicadas no suporte papel, já se valiam da estratégia metalinguística ainda no século passado.

Como tudo nos quadrinhos, é difícil precisar qual teria sido a primeira ocorrência de metalinguagem. Sabe-se, no entanto, que o desenhista Winsor McCay trabalhou o recurso na primeira década do século 20, nos Estados Unidos, em uma das tiras de *Little Sammy Sneeze*. É o caso que pode ser visto a seguir (figura 5):



Figura 5 - *Little Sammy Sneeze*, de Winsor McCay, publicada há mais de cem anos

O enredo era o mesmo em todas as histórias: embora tentasse, o pequeno Sammy não conseguia segurar a vontade de espirrar. Em geral, os fortes espirros sempre punham o menino em alguma situação constrangedora, para ele e para as pessoas com quem interagia. No caso do exemplo apresentado, o espirro quebra a borda do quadrinho onde está e as linhas de contorno caem todas sobre ele, gerando o efeito de humor.

Uso recorrente

No Brasil, o uso de metalinguagem se tornou frequente na segunda metade do século 20, em particular nas tiras criadas por Mauricio de Sousa. O desenhista e empresário publicou as primeiras histórias em 1959, tendo como protagonistas o cachorro *Bidu* e seu dono *Franjinha*. Na década seguinte, houve um duplo crescimento: no número de personagens e na popularidade da série, que se tornaria conhecida como *Turma da Mônica*.

Já nessa fase de expansão, vista na década de 1960, apareciam casos de metatiras. Uma delas, protagonizada pelo personagem *Cebolinha*:



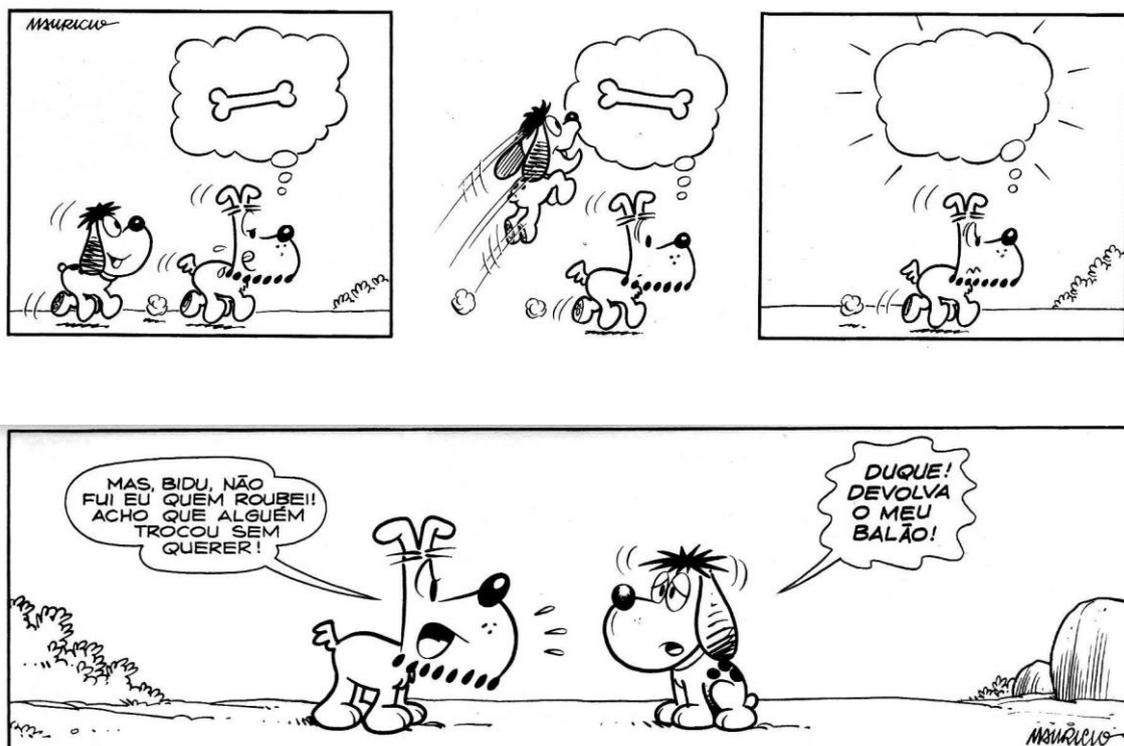
Figura 6 - Tira de *Cebolinha*, de Mauricio de Sousa, publicada na década de 1960

O protagonista da tira caminha debaixo de chuva, sem nenhuma proteção para evitar as gotas d'água. No segundo quadrinho, ele imagina uma solução, possivelmente para se abrigar da chuarada. O pensamento é representado por meio de uma lâmpada, que, na linguagem dos quadrinhos, funciona como uma metáfora visual para indicar ideias dos personagens (conforme RAMOS, 2010). O humor advém justamente da lâmpada: por ser elétrica, causou um choque elétrico em *Cebolinha* ao entrar em contato com a água da chuva.

O uso da metalinguagem, nessa tira de Mauricio de Sousa, foi a chave para levar o leitor a construir o sentido humorístico, próprio ao gênero. O desfecho inesperado que se apresentou foi o fato de a lâmpada, tida como um código da linguagem entre autor e leitor, ser usada para interferir na realidade

fictícia da história em quadrinhos (a lâmpada gerar o choque elétrico e atingir o personagem).

O recurso da metalinguagem não foi o único utilizado pelo desenhista ao longo de seus mais de 50 anos de carreira nos quadrinhos. Mas, se suas tiras forem lidas em sequência, percebe-se que a estratégia foi recorrente, em especial na série *Bidu*. É comum ver o cãozinho conversando com objetos ou interagindo direta ou indiretamente com elementos da linguagem dos quadrinhos. Dois casos, extraídos de uma coletânea de tiras do personagem:



Figuras 7 e 8 - Tiras de *Bidu*, publicadas em coletânea lançada em 2011

A primeira tira (Figura 7) brinca com o conteúdo do balão de pensamento de *Bidu*. Este imagina um osso, apetitoso se observada sua expressão facial. O outro cachorro, *Duque*, olha o osso, salta em direção a ele e o leva embora. É o que se infere a partir da leitura do quadrinho final, que mostra o mesmo balão de pensamento completamente vazio e o protagonista com ar de aborrecimento. Assim como visto na Figura 6, não se espera que o

conteúdo de um balão seja retirado por um dos personagens. Daí o efeito de humor, inesperado.

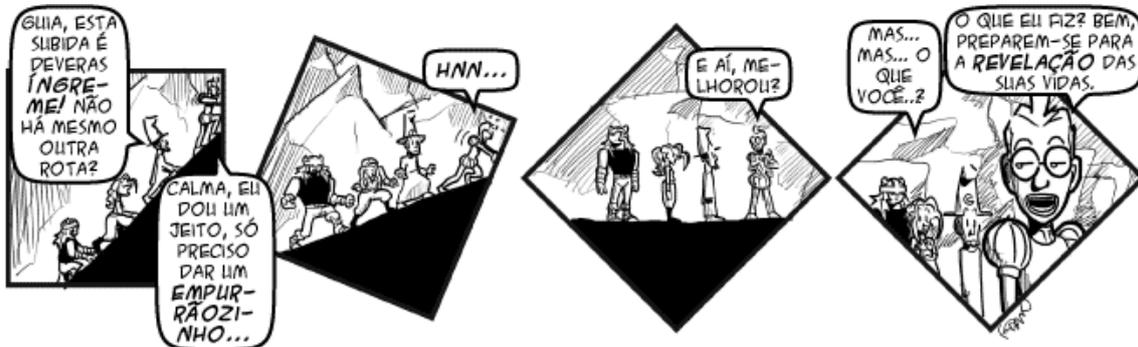
A outra tira (Figura 8) brinca com a ordem dos balões. A leitura dos quadrinhos costuma ser feita da esquerda para a direita. No caso da história, houve uma inversão: a resposta do interlocutor aparece antes da fala fonte do tópico do diálogo. Percebe-se a troca ao ler o segundo balão, “Duque! Devolva o meu balão!”, dito pelo próprio *Duque*. Infere-se, então, que essa fala deveria ser de *Bidu* e a anterior, a resposta de *Duque* (“Mas, *Bidu*, não fui eu quem roubei! Acho que alguém trocou sem querer!”). A mudança na ordem é o mote do humor.

Uso específico

Há tiras que normalmente não se valem da metalinguagem para produzir o efeito inesperado. Mas se valem do recurso por conta de determinado interesse narrativo. Vê-se uma situação assim num dos capítulos da série *Magias e Barbaridades*, de Fabio Ciccone. Criadas para serem veiculadas no blog do autor, as histórias de fantasia medieval mostram as aventuras do trio *Remmil*, *Oc* e *Idana*, respectivamente o mago, o bárbaro (fã de William Shakespeare) e a amazona da série.

Magias e Barbaridades é construída em capítulos, dentro do gênero *tira cômica seriada*. Segundo Ramos (2010, 2011), tal gênero mescla características de dois outros, a *tira cômica* e a *tira seriada*. Desta, toma desta o aspecto da continuidade narrativa, acrescentando uma parte a cada nova tira; daquela, absorve o desfecho inesperado que leva ao humor.

Num dos capítulos da série, intitulado *Realidade*, os personagens entram em contato com um ermitão, que domina os recursos da linguagem dos quadrinhos. O capítulo todo se pauta em metiras. Das 32 histórias dessa parte, selecionamos quatro, que usam diferentes recursos para criar o efeito de humor:



Figuras 9 a 12 - Tiras de *Magias e Barbaridades*, de Fabio Ciccone

O primeiro exemplo (Figura 9) trabalha com o formato do quadrinho, no caso, quadrado. Para que o caminho por onde os personagens subiam pudesse ficar menos íngreme e, assim, mais acessível, o ermitão força no extremo do quadro para que este mude de posição, de modo a tornar a estrada na posição horizontal.

Nas duas tiras seguintes, o uso da metalinguagem se baseia no espaço ocupado pelos personagens. Uma das características fundantes da leitura dos quadrinhos é que a narrativa “salta” de um quadro para outro. A mudança é a mola que impulsiona a história, permitindo um corte na ação e a rerepresentando na cena seguinte. O pulo narrativo é separado por um espaço entre os quadros, um hiato que leva o leitor a inferir o que se sucedeu entre os dois momentos.

Na tira da Figura 10, o ermitão subverte esse mecanismo narrativo. “Uma vez que você consegue evitar as linhas e transitar pelo vazio”, diz ele, “você não está mais submetido a estas leis”. Em outras palavras, ele pode percorrer livremente entre um quadrinho e outro, não tendo as linhas de contorno como amarras (para susto dos demais personagens, que o reencontram inesperadamente atrás de si).

O corte de tempo proposto entre os quadrinhos é também o efeito de humor trabalhado no exemplo da Figura 11. O ermitão antecipa uma ação que só iria ocorrer na cena seguinte: o toque da mão dele no ombro da personagem *Idana*. O recurso narrativo se repete nos quadrinhos seguintes e é o que leva ao humor.

A tira da Figura 12 aborda o papel do balão, usado para representar a fala e o pensamento dos personagens. O ermitão pega o balão com a frase “Não vejo nada bom nele” e o balança, de modo que as palavras da sentença caiam. Com o balão vazio, ele reescreve o conteúdo da fala do mago *Remmil*: “Eu sou um idiota”. Esse desfecho inesperado é o que traz comicidade à tira.

Conclusões parciais

Procuramos nestas linhas discutir o conceito de *metatira* a partir de menção feita a ele por Souza, em estudo de 1997. Entendemos que o termo pode ser aplicado para tiras cômicas que usem a metalinguagem para provocar o efeito de humor e que tal recurso é frequente entre os autores brasileiros do gênero. Pode-se ver que a estratégia foi usada no país pelo menos nos últimos 50 anos e que é percebida também em trabalhos no suporte virtual, criados neste século.

Vale reforçar que não se trata de um recurso exclusivamente brasileiro – é visto em produções de outros países também – e que não constitui um gênero específico, mas a síntese de um mecanismo comum no processo de construção do humor em tiras cômicas, estas, sim, um gênero autônomo dos quadrinhos.

As metatiras, como as dos exemplos vistos nestas páginas, ajudam a compreender melhor um recurso recorrente nas tiras e, não menos importante, contribuem para reforçar a premissa de que as histórias em quadrinhos constituem uma linguagem própria e autônoma, embora com diálogos com outras áreas artísticas, como postulam Barbieri (1998) e Ramos (2010, 2011).

Se a metalinguagem é o entendimento da própria linguagem, parte-se do pressuposto, então, de que há uma linguagem a ser trabalhada. No caso, a dos quadrinhos.

Referências

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. 1 reimpr. Barcelona: Paidós, 1998.

CHIERCHIA, Gennaro. *Semântica*. Trad. Luis Arthur Pagani, Lígia Negri, Rodolfo Ilari. Campinas, SP; Londrina, PR: Editora da Unicamp; Eduel, 2003.

CICCONE, Fabio. *Magias e Barbaridades*. Disponível em <http://magiasebarbaridades.blogspot.com/> Acesso: 5 jun. 2011.

LYONS, John. *Semântica*. Trad. Wanda Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1980. vol. 1.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

MCCAY, Winsor. *Early works*. Estados Unidos: Checker Book Publishing Group, 2003. v. 1.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 1 reimpr. São Paulo: Contexto, 2010.
_____. *Faces do Humor – Uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, SP: Zarabatana, 2011.

SOUSA, Mauricio de. *As tiras clássicas da Turma da Mônica*. São Paulo: Panini, Nov. 2009. v. 5.

_____. *Bidu: diversão em dobro!* Porto Alegre: L&PM., 2011. (Coleção L&PM Pocket; v. 945).

SOUZA, Lélia Silveira Melo. *O humor é coisa séria – Tradução de tiras: exemplificando com Frank & Ernest*. 187 f. Dissertação (Mestrado em Língua Inglesa e Literaturas Inglesa e Norte-Americana) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1997.

STOCKER, Paulo. *Stockadas*. Disponível em <http://stockadas.zip.net/> Acesso: 5 jun. 2011.