

A PRESENÇA DO DISCURSO INTERATIVO NO GÊNERO TEXTUAL CARTOON¹

AUDRIA LEAL

(Centro de Linguística da Universidade Nova de Lisboa
/Fundação para a Ciência e Tecnologia)

ABSTRACT: Texts are a result of human being activities and, as such, its organization and its functioning will depend on parameters as the situational context, structure, rules of the language system, particular decisions of the producer among others. Starting from this consideration, Bronckart (1999) developed a model of discursive production to explain the psychological operations carried through by an agent at the moment of the literal production. In this paper, we will look for, in first place, to approach some theoretical consideration on constitution of the discursive worlds. In the second part of the article, we consider to apply the model of the Socio-Discursive Interacionism with the purpose to point out the presence of the interactive discourses in the genre cartoon.

KEYWORDS: text genre; lanaguage action; discursive worlds; non-verbal language.

1. Introdução

No interacionismo sociodiscursivo (doravante ISD), a linguagem é o instrumento estruturador das acções humanas, sejam estas da ordem do cognitivo, emocional ou sensorial. Assim, nessa linha teórica, a linguagem ultrapassa o conceito de transmissor de ideias ou/e emoções. Para Bonckart (2006), precursor do ISD, essas ações que são da ordem do sociológico e psicológico desenvolvem-se em atividades colectivas: de entre dessas, as atividades de linguagem têm o importante papel de assegurar o entendimento colectivo que permite a realização das atividades humanas em geral. Nessa perspectiva, essas atividades humanas se organizam na forma de textos. Desta forma, para o ISD, os texto são vistos como produções verbais

¹ Uma primeira versão deste trabalho foi apresentada no II Fórum de Partilha Linguística (CLUNL, Julho de 2007).

articuladas a diferentes situações comunicativas, sendo, assim, considerados não só como uma atividade global da comunicação, mas também como produto da interação humana no qual estão presentes, para além dos aspetos lingüísticos, aspetos formados por factores sociais, culturais e históricos.

A partir dessa concepção, o texto é trabalhado como um agir de comunicação unificado num complexo universo de ações humanas. Os textos são resultados das atividades humanas e, como tal, a sua organização e o seu funcionamento dependerá de parâmetros como o contexto situacional, estrutura, regras do sistema da língua, decisões particulares do produtor entre outras. Partindo dessa idéia, Bronckart (1999) desenvolve um *modelo de produção discursiva* para explicar como se dão as operações psicológicas realizadas por um agente no momento da produção textual. Esse conhecimento pode levar a entender a frequência ou ausência de determinados elementos lingüísticos na constituição dos textos e compreender como esses elementos lingüísticos interagem com outras formas de semiotização. Assim, esse modelo de análise permite observar os efeitos das situações de comunicação sobre o funcionamento de uma língua natural. Isto porque, de acordo com o modelo, quando um agente se depara com uma dada situação de ação de linguagem (produção textual), ele realiza uma série de operações psicológicas relativas à mobilização de algumas das suas representações a respeito dos mundos (físico, social e subjetivo), o que será feito em dois sentidos: como *contexto de produção* textual e como *conteúdo temático*. Essas operações, também, determinam a escolha do gênero e, conseqüentemente, os aspetos relativos ao que o autor designa como *arquitetura textual* (infraestrutura, mecanismos de textualização e mecanismos enunciativos). Deste modo, o modelo explica como as representações que o agente tem do mundo real são traduzidas, dentro de uma determinada ação de linguagem, em mundos discursivos e semiotizadas lingüísticamente em tipos de discurso. Compreender como se processam essas operações nos permite averiguar os aspetos que compreendem a produção textual, desde a situação comunicativa em que o texto se realiza até aos elementos que o compõem.

Face ao exposto, nesse artigo, procuraremos, em primeiro lugar, abordar algumas considerações teóricas sobre constituição desses mundos discursivos. Em uma segunda parte, propomos-nos aplicar o modelo do ISD com o objetivo de mostrar a presença do discurso interativo no gênero textual *cartoon*. Sendo os factores icónicos e semiográficos parte constitutiva desse gênero, ao proceder à sua análise, é necessário, também, relacionar a interação entre o sistema lingüístico e outros sistemas semióticos em presença, vinculando essa relação à construção dos mundos discursivos e ao papel que a linguagem não-verbal tem na semiotização desses mundos. Para atingir esse objetivo, escolhemos dois textos do gênero textual *cartoon*, sendo ambos publicados na mídia escrita. O primeiro *cartoon* que analisaremos foi retirado do jornal “Público” do dia 05 de fevereiro de 2006 e o segundo *cartoon* do jornal “Diários de Notícias” do dia 15 de fevereiro de 2006.

2. Pressupostos teóricos: Os mundos discursivos do ISD

Segundo Bronckart (1999), os textos são organizados por uma arquitetura interna composta por três níveis superpostos e interativos à semelhança de um *folhado textual*. As três camadas do folhado textual são: a infra-estrutura geral do texto; os mecanismos de textualização e os mecanismos enunciativos. Os tipos de discurso fazem parte da infra-estrutura do texto, constituindo o seu nível mais profundo. Com base nesse autor, sabemos que a produção de linguagem comporta duas vertentes: o lingüístico e o psicológico. Os tipos de discurso, em sua vertente lingüística, são observáveis nos diferentes segmentos que um texto comporta. Em outras palavras, os tipos de discurso são formas de organização lingüística que estão presentes de maneira composta nos gêneros textuais. Essas formas lingüísticas “traduzem” operações psicológicas que refletem a criação de mundos discursivos específicos. Antes de falarmos dos tipos de discurso passíveis de serem encontrados no *cartoon*, é necessário entender as operações que constituem os mundos discursivos, isto é, compreender também como constroem-se os seus arquétipos psicológicos.

Para explicar a formação dos mundos discursivos, Bronckart parte de três estudos sobre os tempos dos verbos de uma língua natural. O primeiro por ele observado é proposto por Benveniste (1959/1966)² e incide sobre as relações de tempos dos verbos em francês. Já o segundo é proposto por Weinrich (1973)³ num estudo em que esse autor estabelece a distinção entre os tempos do **comentário** e os tempos da **narração** associando-os a uma oposição de mundos – **mundo comentado** x **mundo narrado**. Enfim, no estudo “Pour une typologie des discours”, Simonin-Grumbach (1975)⁴ tenta identificar as unidades lingüísticas próprias e discriminatórias dos mundos ou planos enunciativos na tentativa de descrever as operações psicológicas associadas a esses mundos, chamando-os de tipos de discurso.

Bronckart (1999:151) assume que a sua própria abordagem situa-se na continuidade desses trabalhos. Desta forma, explica-nos que a atividade de linguagem se fundamenta em operações psicológicas que geram a criação de mundos discursivos. Como afirma esse autor (1999:151):

A atividade de linguagem, devido à sua própria natureza semiótica baseia-se, necessariamente, na criação de mundos virtuais. Esses mundos são sistemas de coordenadas formais que, de um lado, são radicalmente “outros” em relação aos sistemas de coordenadas dos mundos representados em que se desenvol-

² Benveniste, E. (1956). Les relations de temps dans le verbe français. *Bulletin de la Société de linguistique*, n. 54. Reeditado em *Problèmes de linguistique générale*, t. I, Paris, Galimard, 1966, pp. 237-250.

³ Weinrich, H. (1973). *Le temps*. Paris, Seuil.

⁴ Simonin-Grumbach, J. (1975). “Pour une typologie des discours”. In: J. Kristeva, J. Milner & N. Ruwet (eds.). *Langue, discours, société. Pour Emile Benveniste*. Paris, Seuil, pp. 85-121.

vem as ações de agentes humanos, mas que, de outro, devem mostrar o tipo de relação que mantêm com esses mundos da atividade humana. Por convenção, chamaremos os mundos representados pelos agentes humanos de mundo ordinário e os mundos virtuais criados pela atividade de linguagem de mundos discursivos. (Bronckart, 1999:151)

Desta forma, é importante salientar dois pontos que nos parecem fulcrais na teoria. Em primeiro lugar, que os mundos discursivos são representações do mundo real, isto é, do mundo em que se desenvolvem as ações dos agentes produtores da comunicação. Em segundo lugar, que os mundos discursivos são construídos com base em dois subconjuntos de operações: as primeiras referem-se à relação existente entre as coordenadas que organizam o conteúdo temático e as coordenadas do mundo ordinário; as segundas esclarecem o relacionamento das diferentes instâncias de agentividade (personagens, grupos, instituições, etc.) e sua inscrição espaço-temporal com os parâmetros físicos da ação da linguagem em curso (agente-produtor, interlocutor e espaço-tempo da produção). Essas operações combinam-se em dois grandes grupos, são eles: os da ordem do *expor* e os da ordem *narrar*. Esses, por sua vez, vão dar origem a quatro mundo discursivos: *mundo do expor implicado*; *mundo do expor autônomo*; *mundo do narrar implicado*; e o *mundo do narrar autônomo*.

Enquanto o mundo do *expor* implicado e o mundo do *expor* autônomo caracterizam-se pela constituição de um mundo discursivo conjunto ao da interação social em curso, tendo como principal diferença a questão de que o primeiro traz referências explícitas aos parâmetros da situação e o segundo não; o mundo do *narrar* implicado e o mundo do *narrar* autônomo são caracterizados pela constituição de um mundo discursivo disjunto ao da ação de linguagem, sendo que este último não faz referências aos parâmetros da situação material de produção e aquele faz. Sendo assim, quanto a situacionalidade, na ordem do *narrar*, o mundo discursivo é apresentado como um mundo independente, ou mesmo, a parte do mundo ordinário. Bronckart (1999) fala mesmo em “um outro lugar”, mas que é necessário que possa ser avaliado e interpretado pelos seres humanos. Na ordem do *expor*, os conteúdos temáticos dos mundos discursivos conjuntos são interpretados segundo os critérios de validade do mundo ordinário. A partir da construção dos mundos discursivos, Bronckart propõe a existência de quatro tipos de discurso, a saber: *o discurso interativo*; *o discurso teórico*; *o relato interativo* e *a narração*. Este autor ainda assume que, no eixo do *expor*, há a possibilidade de um tipo de discurso misto, *o discurso interativo-teórico*, que envolve características tanto do discurso interativo quanto do discurso teórico. Vale ressaltar ainda que a escolha dos tipos de discursos por parte do agente-produtor do texto está condicionada à interpretação que ele tem da situação comunicativa na qual o texto é gerado.

As relações que se estabelecem no discurso interativo são da ordem do *Expor* e se caracterizam por uma relação de conjunção, ou seja, as coordenadas gerais que organizam o conteúdo temático são apresentadas como **conjuntas** às da ação de linguagem; e por uma relação de implicação, ou seja, o

texto explicita (**implica**) a relação entre as instâncias de agentividade e os parâmetros da ação de linguagem com referências dêiticas a esses mesmos parâmetros. Desse modo, o texto apresentará características que marcam a presença do produtor e também que mostram o momento da produção, indicando, com isso, as relações que estabelecem o mundo discursivo construído, nesse caso, o do “expor implicado”. Algumas dessas características são: a) entrada imediata no assunto e/ou a ausência de qualquer origem espaço-temporal; b) presença de unidades que remetem à própria interação verbal, quer seja real, quer seja encenada; c) nas formas dialogadas, a interação marca-se pelos turnos de fala e, sobretudo, tanto nos diálogos quanto nos monólogos, pela presença de numerosas frases não declarativas; d) presença de uma densidade verbal elevada e, correlativamente, por uma densidade sintagmática muito baixa; entre outras.

3. Análise de textos

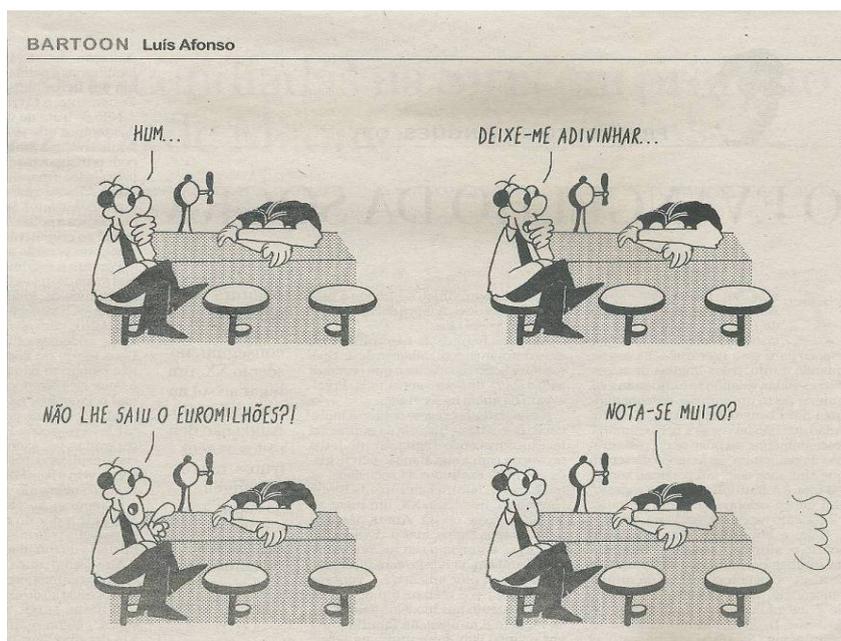
Se é verdade que os tipos de discurso só são identificáveis a partir das formas linguísticas, então como poderemos falar na construção dos mundos discursivos que estão presentes no *cartoon*? Em primeiro lugar é importante lembrar algumas características desse gênero. O *cartoon* é um gênero textual constituído de linguagem não verbal, podendo ou não trazer linguagem verbal. Esse gênero que tem como suporte o jornal ou revista apresenta uma ação comunicativa condicionada pelo contexto sociocultural, ou seja, manifesta-se de acordo com o grupo em que está inserido. Desse modo, para uma compreensão do *cartoon*, é necessário um conhecimento prévio que nasce da apreensão das informações do mundo ordinário e que gera inferências, possibilitando, assim, um entendimento de idéias e comportamentos sociais. Também é possível dizer que esse gênero tem uma “vida curta” assim como as notícias que são veiculadas na mídia escrita. Outra característica do *cartoon* é a construção do humor a partir de uma leitura rápida, possibilitada pela apresentação de uma imagem congelada e distorcida, caricatural, de algum personagem conhecido ou não. A presença da imagem é que faz com que esse gênero seja reconhecido como icônico ou icônico-verbal. Assim, podemos dizer que o *cartoon* apresenta referências do mundo ordinário do produtor que é semelhante ao do leitor e com o qual este irá encontrar caminhos suficientes para chegar a construção das idéias satirizadas pelo *cartoonista*. Desta forma, para interpretar o *cartoon* é preciso ter acesso ao contexto de produção e as diferentes instâncias de agentividade (personagens, grupos, instituições, etc.) e sua inscrição espaço-temporal e, também, aos parâmetros físicos da ação da linguagem em curso (agente-produtor, interlocutor e espaço-tempo da produção). Face a isso, é fundamental afirmar que o acesso aos mundos discursivos construídos no *cartoon* será feita não só pelos tipos lingüísticos mas também pela articulação entre texto verbal e imagem.

Ao observarmos mais atentamente as características do *cartoon*, vemos que esse gênero apresenta características como pouco uso de sintagmas

nominais e, também, apresenta parâmetros ligados ao conteúdo temático que são interpretados à luz dos critérios de validade do mundo ordinário. Diante da constatação dessas características, podemos dizer que esse gênero apresenta-se num mundo do *expor* implicado numa relação de conjunção, principalmente, quando damos maior ênfase à relação texto/leitor. Contudo, alguns textos desse gênero podem apresentar, dentro da sua estrutura, características que assinalam a presença de um mundo do *narrar* com marcas dos tipos: relato interativo e narração. Não sendo esse objeto de nosso interesse nesse artigo, uma vez que a nossa proposta é mostrar apenas a presença do discurso interativo, passamos, então, à análise dos *cartoons* escolhidos.

O texto A intitulado “Bartoon” foi retirado do jornal “Público” que tem tiragem diária. Assim, como o jornal, o *cartoon* “Bartoon” também é diário. O autor do texto, Luís Afonso, apresenta sempre a cena do bar, na qual o funcionário é constante, variando apenas aqueles que frequentam o estabelecimento. O próprio bar caracteriza-se como um costume cultural do português (é comum entre os portugueses a frequência do bar/café). Nessa cena de bar, ocorrem diálogos sobre um tema do dia-a-dia, ou que seja vigente da sociedade. Ao fazer o *cartoon*, o autor traz o mundo ordinário (o mundo real dos agentes da produção textual) para o texto. Através dos diálogos temos acesso ao momento da produção em cena; e através da imagem, conhecemos não só a presença dos produtores desses diálogos como também temos acesso à situação de produção física e social. Vejamos o texto abaixo:

Texto A



Com relação às marcas linguísticas do discurso interativo, podemos apontar a entrada imediata no assunto (*hum...*), típica de textos orais; a presença de unidades que remetem aos agentes da interação como, no caso, dos pronomes de 1ª pessoa (*me*) e, nesse caso, ao de 3ª pessoa (*lhe*) e também a presença de frases não declarativas como as perguntas contidas nesse diálogo. Outras marcas que salientam as operações presentes nesse texto e que também apontam para a criação de um mundo do expor implicado são a ausência de qualquer origem espaço-temporal e a própria estrutura do texto que é estabelecida por meio de um diálogo entre os dois interactantes. Como já referimos anteriormente, sendo o *cartoon* um gênero icônico-verbal, isto é, apresenta linguagem verbal articulada a uma linguagem não verbal, também essa linguagem não verbal contribuirá para a semiotização do mundo discursivo. Assim, a imagem presente no texto A mostra os interlocutores com gestos como mão no rosto, dedo em riste, o garçon com postura desanimada. Esses gestos ajudam a construir o tema sobre desânimo do garçon por não ter conseguido o euromilhão. Pela imagem também temos acesso ao contexto físico da interação (o bar), o lugar da produção e o momento da produção. Podemos, então, concluir que a própria parte icônica apresenta traços que influem na construção do mundo discursivo e, conseqüentemente, na composição desse gênero. Aliás, é o funcionamento do texto e da imagem que, nesse gênero, cria os parâmetros da situação de ação da linguagem em curso, trazendo informações sobre as personagens, o grupo social a que pertencem (um é funcionário e o outro é um cliente) e sua relação com o contexto em que estão inscritos. Passamos, agora, para o texto seguinte.

No texto B, também será a parceria texto e imagem que criará os parâmetros da ação de linguagem e que, também, semiotiza a criação do mundo discursivo. O jornal “Diário de Notícias” traz diariamente *cartoons*, com o título Cravo & Ferradura, do autor Bandeira, no qual apresenta pessoas em seus cotidianos a comentarem os assuntos que estão mais presentes na sociedade. Assim como no texto A, o texto B apresenta a cena de um diálogo entre dois interactantes. O tema desses dois textos são diferentes. Enquanto o primeiro traz como tema o “euromilhões”, algo comum a vida sócio-cultural europeia (mais especificamente, portuguesa uma vez que o *cartoon* é publicado em jornal português e Portugal caracteriza-se como um dos países em que mais pessoas jogam no euromilhões); o segundo traz como tema um assunto polêmico, a publicação, na Dinamarca, de *cartoons* sobre Maomé, que foi alvo de críticas por parte dos religiosos islamitas⁵. Apesar de abordarem assuntos diferentes, esses textos explicitam a relação entre o conteúdo temático e o contexto de produção de forma semelhante, seja pela presença dos interactantes através dos diálogos, seja o acesso ao momento da produção, entre outras. Ou seja, os parâmetros ligados ao conteúdo temático são interpretados à luz dos critérios de validade do mundo ordinário, sendo esta

⁵ A publicação de imagens de Maomé, profeta e líder espiritual do Islão, é considerada pecado e blasfêmia pela religião Muçulmana.

uma das características do “expor”. Além disso, há, no texto, a presença de marcas lingüísticas do discurso interativo que traduzem as operações psicológicas do mundo discursivo *expor implicado* como podemos verificar no *cartoon* abaixo:

Texto B



As marcas lingüísticas que apontam para o discurso interativo, nesse texto, são a onomatopéia “ha!, ha!, ha!” que representa uma risada; as marcas conversacionais “bolas” e “então”, sendo esta última uma pergunta com valor de interpelação; presença de orações interrogativas, inclusive de uma interrogativa do tipo *tag* (“Vais fazer um *cartoon* para o concurso do holocausto, não vais?”); o verbo no presente do indicativo, “vais”, marcando implicitamente a presença da segunda pessoa e a presença explícita da marca da 2ª pessoa do singular: o pronome “tu”. Outras marcas são manifestadas pela imagem como é o caso da presença dos locutores (o desenho mostra dois personagens e reconhecemos pela vestimenta e traços físicos que se trata de religiosos islamitas); do momento da produção, inclusive mostra um dos interlocutores rindo; e também, a partir do reconhecimento do papel social dos interlocutores, o que irá influenciar no discernimento sobre o tema, ou seja, reconhecemos pela imagem (a combinação entre a vestimenta e a barba/bigode) que o diálogo é efetivado entre dois agentes da mesma religião.

4. Notas conclusivas

Para concluir, queremos reiterar a posição de Bronckart (1999) quando afirma que, ao produzir um texto, o agente-produtor depara-se com três tipos de decisões. O primeiro refere-se à escolha do gênero; o segundo será decidir-se quanto ao tipo de discurso (nessa escolha, há, pelo menos, duas cate-

gorias de procedimentos psicológicos: a constituição do mundo discursivo e a escolha quanto ao grau de implicação da situação material da produção); e por fim, tomará decisões relativas à construção da coerência. Nesses três caminhos para a criação da textualização agem os procedimentos de coesão e conexão, modalização e a planificação textual global. Quanto ao *tipo de discurso*, esse autor afirma que é um conceito utilizado para designar os diferentes segmentos que o texto comporta. Em outras palavras, são formas de organização linguística que estão presentes de maneira composta nos gêneros textuais. Para Bronckart (1999:138), os segmentos constitutivos de um gênero devem ser considerados como “*tipos linguísticos*, isto é, como formas específicas de semiotização ou de colocação em discurso”. De número limitado, uma vez que são formas que pertencem ao conjunto que preenche os recursos morfossintáticos de uma língua, são, ainda, reveladoras da construção das coordenadas dos mundos virtuais que, por sua vez, são radicalmente diferenciados do mundo empírico do agente. Assim, esse autor, irá nomear esses segmentos constitutivos de um gênero de **tipos de discursos** e os mundos virtuais em que se baseiam de **mundos discursivos**

Com relação a escolha do mundo discursivo do gênero textual *cartoon*, observamos que as características do *cartoon* reúnem elementos que apontam para a construção do mundo do *expor implicado*. Esses elementos são, lingüisticamente, as marcas do discurso interativo, e não lingüisticamente, as características expressas pela imagem. É o funcionamento da parceria imagem mais parte verbal que cria os parâmetros da situação de ação da linguagem em curso, trazendo informações sobre personagens, grupos ou instituições e sua relação com o contexto em que estão inscritos como também participa na construção do conteúdo temático conforme foi observado nos dois textos analisados. Se o objetivo desse gênero é alcançado e se podemos reconhecê-lo é porque reúne os parâmetros que compõem o ato de comunicar.

Quando observamos um *cartoon*, mais que partilharmos o ponto de vista do autor, ou decodificar a mensagem subjacente, existe a procura do divertimento puro. Mas é nessa procura do divertimento que se estabelece uma cumplicidade entre o autor e o leitor. O traço do autor leva-nos a partilhar o mundo – o nosso e o seu – as suas ideias, crenças e valores, e juntos, rirmos disso tudo!

5. Bibliografia

- Bronckart, Jean-Paul. (2006). *Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano*. Anna Rachel Machado e Maria de Lourdes Meirelles (organizadoras). Campinas: Mercado de Letras.
- Bronckart, Jean-Paul. (1999). *Atividade de Linguagem, textos e discursos. Por um interacionismo sócio-discursivo*. São Paulo: Editora da PUC-SP, EDUC.
- Coutinho, Maria Antónia (2005). Para uma linguística dos gêneros de texto, *Dia-crítica* 19/1, Braga: Universidade do Minho.

- Coutinho, Maria Antónia (2003). *Texto (s) e competência textual*. Lisboa: FCG-FCT.
- Machado, Ana Rachel (2005). A perspectiva interacionista sociodiscursiva de Bronckart. In: Meurer, J.L; Bonini, A; Motta-Roth, D. (orgs). *Gêneros: teoria, métodos, debates*. São Paulo: Parábola Editorial, pp. 237-259.