

QUADRINHOS E CONTEXTO PRAGMÁTICO: O HUMOR NAS TIRAS DE CHICO BENTO

Sebastião Lourenço dos Santos*

Resumo: A interface entre linguagem e humor é uma propriedade intrínseca aos humanos e, apesar de nem sempre nos darmos conta disso, está presente nas diversas atividades cotidianas, como quando lemos uma tira em quadrinhos. Neste gênero discursivo, devido a diversos fatores, a interpretação humorística pode dar-se parcialmente ou, em casos extremos, nem ocorrer. Nosso objetivo, neste estudo, é descrever possíveis relações entre linguagem e humor nas tiras de Chico Bento. Como as teorias que estudam o humor partem da noção de incongruência, a hipótese a ser testada é que a interpretação humorística das tiras de Chico Bento está condicionada à resolução de uma incongruência intencional. Para dar cabo do objetivo tomamos a Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986) como uma alternativa viável à análise da tira cômica. A metodologia e o *corpus* contemplam a análise de quatro tiras retiradas da revista Chico Bento, as quais permitem ambientar a *tira* aos estudos pragmáticos, uma vez que o processo inferencial, além de causar uma modificação no ambiente cognitivo do leitor, deve confirmar ou refutar um conhecimento, um conceito ou uma crença, tal que a interpretação humorística, se bem sucedida, gere o riso.

Palavras-chave: Tira. Incongruência. Humor. Inferência.

Abstract: The interface between language and humor is intrinsic to human beings and although we are not always aware of it, it is present in several of our everyday activities, such as in the reading of comic strips. Due to several factors, the humorous interpretation of this discursive genre might occur only partially, or in extreme cases, not occur at all. This essay describes possible relations between language and humor in Mauricio de Sousa's comic strips featuring the Brazilian country boy Chico Bento. As the theories that deal with humor depart from the notion of incongruity, the hypothesis to be tested is that humorous interpretations of Chico Bento strips are conditioned to the fulfillment of an intentional incongruity. Sperber and Wilson's Theory of Relevance (1986/1995) is adopted as a possible alternative to better understand these texts. The methodology and the *corpus* involve the analysis of four comic strips that can be read from a pragmatic point of view. In the strips under scrutiny, the inferential process, besides causing a modification in the reader's cognitive environment, must confirm or refute a judgment, concept or belief so that a humorous interpretation is able to generate laughter.

Keywords: Comic strip. Incongruity. Humor. Inference.

Introdução

O humor, a partir da linguagem verbalizada, foi motivo de interesse de muitos estudiosos, em diferentes épocas. Teve início na Grécia, com Platão e Aristóteles, passou pelos latinos, com Cícero e Quintiliano, na Idade Média, com Laurent Joubert e Hobbes, e, no

* Professor Doutor do Departamento de Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Ponta Grossa, Paraná, Brasil, lorecutp@hotmail.com.

século XX foi objeto de estudo de teóricos, como Bergson, e psicanalistas, como Freud (SANTOS, 2014). No âmbito das mídias semióticas, ganhou destaque com o advento do cinema mudo, sobressaiu-se sobremaneira na época de Charlie Chaplin, Harold Loyd, O Gordo e o Magro, entre outros, chegando à atualidade a roubar a cena via programas de *standup*.

No entanto, se por um lado a relação entre linguagem e humor esteve de mãos dadas com o cinema e a televisão, por outro, no campo da escrita e do desenho essa relação teve (e tem) uma relação mais indelével, uma vez que, ao que parece, produzir humor por essas vias é uma atividade deveras complexa. Um gênero discursivo-narrativo, dentre muitos, bastante utilizado atualmente para explorar o humor nessa perspectiva é o das tiras em quadrinhos, gênero que une recursos de linguagem e de imagem. Como o quadrinho envolve diversos recursos linguísticos e visuais próprios, sua originalidade discursiva o distingue dos demais gêneros por sua essência. Assim sendo, nos próximos parágrafos discorreremos sobre as tiras do personagem Chico Bento, da Maurício de Souza Produções, a fim de fazermos uma aproximação entre os estudos do humor e a pragmática. Antes, porém, de procedermos à análise é preciso delinear alguns conceitos que nortearão este estudo.

Contextualizando o contexto

O conceito de contexto é ainda pouco explorado pelas teorias semântico-discursivas, tanto filosóficas quanto linguísticas, pois, ao longo da história, os estudiosos da linguagem relegaram-no a um segundo plano ao se dedicarem à análise dos elementos pertinentes à morfossintaxe, à fonologia e/ou à semântica apenas. Em algum momento, histórico o contexto foi considerado a fronteira final que separaria a semântica da pragmática – a semântica estudaria o significado fora do contexto e a pragmática estudaria o significado no contexto. Contudo, com o advento dos postulados conversacionais de Grice (1975) e os estudos pragmáticos mais recentes, o contexto renasceu das cinzas e se mostrou muito relevante para os estudos da linguagem.

No entanto, a maioria dos textos que estudam a linguagem na perspectiva pragmática tem uma noção um pouco reduzida sobre o contexto e o definem como o meio pelo qual um falante transmite uma informação e um ouvinte a reconhece – numa espécie de etiquetagem do significado. Porém, como a interação verbal humana não se comporta dessa maneira, Sperber e Wilson (1986) postulam uma hipótese de custo-benefício comunicativo bastante interessante, que se estrutura sobre dois princípios universais: como os indivíduos tendem a

prestar (mais) atenção naquilo que lhes é mais relevante, a interação comunicativa deve conter o máximo de informação contextual e exigir o mínimo de esforço mental em processá-la. Partindo dessa premissa, podemos inferir que o contexto é o componente discursivo que catalisa não apenas informações circunstanciais, mas também agrega à interpretação elementos próprios da interação comunicativa.

Oliveira (2000), ao situá-lo no âmbito da pragmática, recorre à mitologia grega e o compara ao personagem Proteu, que possuía a habilidade de transformar-se na forma que desejasse, de acordo com as circunstâncias e propósitos. Como era difícil prendê-lo, a única forma de fazê-lo falar era surpreendê-lo durante o sono e amarrá-lo. Ora, a metáfora de Oliveira nos remete à ideia de que o contexto não pode ser, ou estar, aprisionado aqui e acolá como um *componente* discursivo estático, físico, material.

Afinal, continua Oliveira:

O contexto, encarado de forma “proteica”, deve ser visto diferenciadamente em cada linguagem e resistindo firmemente às tentativas de ser aprisionado (confinado em um conceito estático). Transforma-se acompanhando os movimentos conversacionais, e a exemplo de Proteu, pode parecer um espectro (*spectru*), um espelho (*speculu*) ou especular (*speculare*). Isto é: hora é evanescente, como um fantasma, desaparece e aparece, nem sempre com a mesma forma. Algo imaginável, uma sombra, imaterial. Hora é uma representação, um reflexo. Ou, uma ação.

[...] Em si, o contexto é uma abstração, e os indivíduos estarão focalizando a sua atenção e levando em conta os fatores situacionais (rituais próprios da interação, fatores sociais e culturais), psicológicos, crenças e propósitos (OLIVEIRA, 2000, p. 229).

No entanto, como temos que nos posicionar e assumir papéis que nos permitam dar cabo da investigação ora proposta, sob o foco humorístico, em Santos (2013) o contexto aparece da seguinte maneira:

No nível humorístico podemos pensar o contexto como o ambiente abstrato, dinâmico, comum, mas não idêntico, a dois ou mais interlocutores, que de acordo com as contingências circunstanciais, orienta, restringe ou amplia a linguagem humana na tomada de decisões, enriquecendo ou saturando com informações linguísticas e não linguísticas relevantes à produção e à interpretação de significados humorísticos comunicados e inferidos conversacionalmente pelos interlocutores (SANTOS, 2013, p. 707-708).

Como podemos inferir, para analisar a tira do Chico Bento na perspectiva pragmática, temos que conceber o contexto não apenas como uma propriedade da linguagem em ação, mas também como decorrente de evidências sociodiscursivas que atuam direta e

indiretamente na percepção, interpretação e representação da realidade, ou de uma realidade, dos indivíduos no mundo. Afinal, como postula Oliveira:

A hipótese de que o “lugar” do contexto da pragmática é uma instância “proteica”, isto é, que expande-se em múltiplas direções e imiscui-se nas dimensões do lingüístico e do não-lingüístico, do locutor e do interlocutor, ultrapassando os limites especificados pelas convenções sociais e culturais, pode ser útil para investigar os complexos usos da linguagem por parte dos indivíduos, inclusive, das restrições que esses indivíduos encontram para se comunicar nas interações (OLIVEIRA, 2000, p. 234).

Nessa perspectiva, o contexto humorístico na tira do Chico Bento será concebido como a realização efetiva da linguagem verbal e imagética referentes à percepção e representação do estado de coisas reais ou imaginárias, concebidas pelo seu criador e transcritas nas tiras e percebida pelo leitor/observador. Assumimos com isso que é por meio do contexto sociodiscursivo da tira que os desenhistas interagem com os leitores/observadores por meio da linguagem verbal e pictórica, negociando significados humorísticos, dado que esse contexto possibilita representar verbal e visualmente a percepção e representação de acontecimentos, fatos, eventos e ideias, reais ou fictícios, objetivos ou subjetivos, que os indivíduos fazem e constroem do mundo, ou de um mundo possível.

Essa postura sobre a tira e o contexto torna ambos, desenhistas e leitores/observadores, agentes de um único processo: a interação humana via linguagem visual e verbal. Se assim for, nossa análise pode ser proveitosa na perspectiva pragmática concebida para este estudo.

Contextualizando a tira

Como nosso objeto de estudo é a *tira*, temos que, inicialmente, situá-la lingüístico-discursivamente para, num segundo momento, procedermos a uma análise tomando o viés da pragmática. Para Ramos (2007) o quadrinho pode ser comparado a uma fotografia, na qual o fotógrafo capta um fragmento da realidade – faz um recorte do momento da cena, do local do cenário e das pessoas/personagens ali retratadas – a fim de representá-lo num plano. Em linhas gerais o quadrinho é também uma representação da realidade (ou de uma realidade), uma vez que cenários, personagens e fragmentos de tempo e de espaço se agrupam em um conjunto de contorno de linhas, formado por retângulo, quadrado ou um círculo (menos comum).

Nepomuceno (2005) esclarece que as linhas em torno da representação de uma cena de quadrinho “atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento da ação”

(NEPOMUCENO, 2005, p. 58). Nesse sentido, o ato de colocar a ação em quadrinhos, continua a autora, “tem, em alguns casos, o propósito de definir a duração do tempo” (idem). E é justamente nesse espaço demarcado por linhas e contornos que os desenhistas, ou quadrinhistas, criam uma síntese coerente e representativa da realidade, porque, segundo Ramos,

o quadrinho condensa uma série de elementos da narrativa, que, por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau informativo. Por isso, parece mais completa a definição proposta por Vergueiro (2006, p. 35): “o quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (RAMOS, 2007, p. 6, parte II).

Já para Cório, no entanto,

algumas histórias em quadrinhos recebem nomes especiais, como por exemplo, tira e charge. A tira é uma história em quadrinhos curta, que quase nunca ultrapassa o número de quatro quadros. Veiculada diariamente em jornais, a tira pode conter episódios completos ou ser fragmentada em capítulos semanais. Cada tira tem seu personagem permanente. Já a charge é formada, geralmente, por apenas um quadro. Apresenta mensagem cômica, irônica ou satírica, valendo-se, para tanto, da caricatura. Basicamente o que há de comum, na charge, nas histórias em quadrinhos, no cartum, na caricatura, é o aspecto humorístico contido neles [...] (CÓRIO, 2006, p. 73).

Num primeiro momento, podemos afirmar sumariamente que essa ideia do quadrinho como representação da realidade se alinha ao conceito de representação com que partilhamos a partir da pragmática cognitivista de Sperber e Wilson (1986). Nesta perspectiva, para procedermos à análise, é razoável argumentarmos em favor de outra ideia mais geral: a de que o ser humano é dotado de uma capacidade inata, não só de fazer representações de estados de coisas do mundo, mas também, e mais importante, de fazer metarrepresentações, isto é, representações de representações (WILSON, 2012). É com base nesses, e em outros conceitos pragmáticos, que faremos a análise do humor nas tiras de Chico Bento.

Quanto ao formato do quadrinho, Ramos (2007) afirma que este é variável, sendo as formas mais convencionais o retângulo e o quadrado. No entanto, dependendo da intenção e do espaço para produzir a história, o formato será dependente da criatividade e da necessidade do artista, caracterizando-se, em muitos casos, na própria expressividade dos personagens. E cabe ao leitor/interlocutor pescar ou identificar os traços que caracterizam essas representações. Embora o quadrinho, como expressão narrativa, contemple vários formatos e

categorias, o que lhe atribuiria uma dimensão de hipergênero, para o desenvolvimento deste trabalho, faremos um recorte no objeto devido a uma razão puramente técnica. Por questões de autorização de direito autoral, ou da sua falta, para a análise pragmática aqui pretendida, ao invés de apresentarmos as tiras tal qual aparecem na revista, procederemos à sua descrição, de modo que, pelo menos em tese, a imagem descrita de cada quadro da tira expresse ao máximo a verossimilhança da imagem iconográfica da revista. Exemplificamos a seguir como pretendemos fazer essa descrição.

Tira 1 – Contexto situacional: Chico Bento e Zé Lelé

Quadro 1: Chico Bento parado, triste, Zé Lelé andando. Zé Lelé diz:

- Ocê é um prigueiro Chico Bento!

Quadro 2: O Chico sozinho, boca aberta, diz:

- I ocê é um... um...

Quadro 3: Chico sozinho, parado, triste, virado para o sentido inverso de aonde foi o Zé Lelé, pensa:

- (Ah, dexa pra lá! Dá muito trabaio batê boca!).

(Revista Chico Bento. Nº 83, 2013, p. 66)

Temos plena consciência, no entanto, de que essa metodologia se assevera à hipótese relativista de Sapir-Whorf (GONÇALVES, 2008), uma vez que a representação feita pela leitura do leitor/observador será sobre a correspondente representação iconográfica descrita a partir de nossa percepção. Como a ideia da representação de mundo é o eixo que norteia os estudos pragmáticos, esperamos com essa metodologia poder municiar o leitor deste estudo de suficientes informações ostensivas de modo a levá-lo a realizar as inferências necessárias à interpretação cômica das tiras.

De acordo com Ramos, o diferencial entre a revista em quadrinho e a tira cômica é:

As revistas em quadrinhos, por serem um suporte fisicamente maior e com mais páginas, permitem ao artista inovar mais o processo de criação. As tiras cômicas, por terem um formato menor e limitado, tendem a usar as vinhetas de uma maneira mais convencional. Muitas vezes uma “brincadeira” com o formato do quadrinho pode ser a fonte do humor (RAMOS, 2007, p. 9, parte II).

Podemos inferir da citação que as linhas demarcatórias não são o limite à criatividade, já que há a possibilidade do artista, para explorar o humor, extrapolar os limites do quadrinho, fazendo com que parte da ação se desenrole fora dele. De acordo Nepomuceno (2005), para uma história em quadrinho ser classificada com tal, ela precisa ter no mínimo um quadrinho.

O problema com a tira de um só quadrinho recai sobre a temporalidade da ação narrativa, que requer uma compensação via recursos gráficos bem elaborados para compor a sucessão temporal quadro a quadro presente na tira com mais de dois quadros. Por questões metodológicas as tiras aqui analisadas têm três quadrinhos, sem exceção. Por conseguinte, convencionamos neste estudo, também, que os termos *quadrinho* e *tira* são, em alguns casos, equivalentes, já que não avaliaremos histórias com quatro ou mais quadros.

A tira como unidade mínima de significação do gênero quadrinho se estrutura em cima de dois elementos básicos: a imagem (visual, icônica, pictórica) e o texto (elemento linguístico). Ramos (2007) e Cório (2006), no entanto, ressaltam que o quadrinho se configura sob os seguintes elementos (para Cório tais elementos formam a *arquitetura* da tira):

- *Ação narrativa*: a ação narrativa do quadrinho ocorre tanto pela linguagem verbal quanto pela expressão corporal e movimentos dos personagens. Nesses quesitos, a expressividade do rosto do personagem pode representar estados emocionais, como medo, raiva, alegria, tristeza, serenidade, malícia, ingenuidade ou aborrecimento. Além disso, o desenhista pode acentuar traços da boca, olhos ou sobrancelha para intensificar a expressão que se pretende dar ao personagem.

- *Tempo*: o tempo e o espaço são elementos indissociáveis no quadrinho. No entanto, para fins didáticos, apresentaremos os dois separadamente. A noção de movimento e a interconexão entre quadros é que dá, em princípio, a ideia de temporalidade no quadrinho. O tempo, ou seu transcorrer, é função da ilusão do movimento dos personagens. Como o tempo no quadrinho deve, em síntese, corresponder ao tempo do mundo real, esse tempo deve ser inferido pelo leitor/observador da tira em relação à duração do transcorrer do tempo do mundo real. O tempo seria determinado, então, por um antes e um depois.

- *Espaço*: inicialmente poderíamos conceituar o espaço no quadrinho com o seguinte axioma: no quadrinho o tempo é espacial tanto quanto o espaço é temporal. São esse dois elementos que, cindidos à narrativa, fundamentam e dão coerência à história. O espaço contido entre as linhas do contorno do quadro, ainda que de forma plana, tem representação tridimensional e se caracteriza por evocar a perspectiva de distância, profundidade, proporção e volume. No entanto, é a percepção visual do leitor/observador sobre ângulos e planos possíveis que ditará a dimensão *enquadramento* no quadrinho.

- *Cor*: a cor no quadrinho é um elemento que contém informações visuais tanto de linguagem quanto de estilística – o uso da cor preta e branca, além da estilística, pode representar limitação de custos ou de recursos tecnológicos. Hoje em dia, o uso da tecnologia computacional permite combinar cores de forma a produzir maior volume de informações

visuais, como para indicar a movimento de uma figura cinética. Seja qual for a situação, a cor será usada sempre para, além de caracterizar o personagem, ressaltar uma informação relevante.

- *Fala*: o balão é, em geral, o recurso mais utilizado pelo desenhista para representar a fala ou o pensamento dos personagens. É uma convenção espacial da narrativa que indica diálogo interior ou exterior dos protagonistas, de forma a sintetizar o seguinte mote: sou eu que estou falando isso que você leitor está lendo agora nesse quadro. A fala pode aparecer via discurso direto ou indireto ou ainda via monólogo ou solilóquio – pensar ou falar sozinho. O balão, além de ser uma propriedade de expressividade original do quadrinho atenua ou exacerba a fala, especificando esse gênero textual.

- *Som/onomatopeias*: em geral, as letras dentro do balão vão sempre em caixa alta e o tamanho da letra, acompanhada ou não de mudança na forma do balão, caracteriza tanto o aumento ou diminuição do som da fala do personagem quanto sua própria personalidade. Há ainda a mescla de recursos gráficos para, convencionalmente, representar elementos da conversação. Nesse sentido, balão vazio representa silêncio, reticências representam pausa ou hesitação, repetições de sílabas equivalem a engasgos, assim como *blá-blá-blá* equivale a discurso prolongado, *z z z z* corresponde a sono e *ah, ah, ah, ah* representa uma gargalhada. Haveria, portanto, no quadrinho uma hibridização de signos verbais e visuais para representar estados emocionais e psicológicos dos personagens. Quanto às onomatopeias, poderíamos recorrer a outro axioma: o som no quadrinho é visual (CIRNE, 1971). Uma característica da onomatopeia é que ela pode tanto corresponder ao som quanto expressar a ideia de movimento.

Outro recurso bastante usado pelos quadrinhistas para expressar ação narrativa são os sinais gráficos, que são formas de realçar as expressões a fim de atribuir ao personagem maior precisão. Um exemplo são as *gotas* que rodeiam os personagens: de acordo com as circunstâncias contextuais, indicam lágrimas, preocupação, desespero, esforço físico excessivo, etc. ou bomba, caveira, estrela, raio, etc. indicam palavrões. Vale lembrar que todos esses, e outros, recursos servem para representar ações, movimentos ou estados emocionais, uma vez que os personagens, além de estar em um plano, são estáticos.

Contextualizando os personagens

A turma do Chico Bento, como o quadrinho é conhecido, é uma publicação mensal de histórias criadas pelo quadrinhista Maurício de Sousa, que remonta ao ano de 1961,

juntamente com a série Turma da Mônica, publicação desta última que se deu originalmente em tiras do jornal *Diário de São Paulo* no ano de 1959. Segundo o site da Turma da Mônica, o personagem Chico Bento surgiu pela primeira vez no ano de 1961, como coadjuvante, na tirinha chamada *Zezinho e Hiroshi*, publicada diariamente naquele jornal, a qual tinha como personagens principais os atuais Zé da Roça e Hiro. Desde sua aparição em 61, o personagem Chico Bento foi se tornando popular entre os leitores e em 26 de agosto de 1982 ganhou uma revista própria. A turma do Chico Bento é, depois da turma da Mônica, a segunda série a ganhar sua própria linha de produtos.

As histórias de Chico Bento têm como pano de fundo o meio rural da fictícia Vila Abobrinha, uma típica cidade do interior paulista, habitada pela família de Chico Bento e por seus amigos, como sua namorada Rosinha, seu primo Zé Lelé, Zé da Roça e Hiro. Circundantes aos cinco personagens principais há outros personagens que se revezam nas várias histórias, entre os quais citamos: o pai e a mãe do Chico, nhô Tônico Bento e dona Cotinha, o pai e a mãe de Rosinha, seu Rodrigues e dona Rosália, pai e mãe de Zé Lelé, seu Leocádio e dona Lalá, seu vizinho rabugento nhô Lau, a professora dona Marocas, o padre Lino, a Vó Dita, o primo Zeca (morador da capital) e outros.

De acordo com Cirne (1971), o quadrinhista, de modo geral, para ressaltar a expressividade do personagem, acentua os traços corporais, como o formato do cabelo, da boca, do nariz, da sobancelha, além da roupa, de maneira a tornar a imagem a mais realista possível. Na tira cômica, no entanto, o recurso que mais se sobressai é a exploração exacerbada da caricatura ou o personagem estereótipo, já que a aparência física revela muita informação visual. Tal recurso, de acordo com as teorias do humor, tem a finalidade de produzir uma incongruência (RASKIN, 1985, ATTARDO, 1994). De acordo com Yus Ramos (1995/96), a incongruência é uma dissonância cognitiva responsável pelo efeito humorístico.

Em Santos (2014) a ideia da incongruência é apresentada como a transgressão da lógica de um estado de mundo, ou mais especificamente, a incongruência se fundamenta sobre a premissa de um mundo harmoniosamente ordenado. Ela surge como elemento surpresa que quebra a expectativa sobre a aparente ordem preestabelecida, de modo que a percepção descabida e absurda da realidade é cognitivamente convertida em riso. Nesse sentido, o desenhista, ao esquadrihar o personagem de forma caricatural, cria uma incongruência intencional tal que se percebida pelo leitor/observador pode produzir humor.

Assim sendo, o personagem Chico Bento é intencionalmente construído sobre o estereótipo de um menino do interior que se caracteriza por ser um ambientalista nato, que ama os animais, como o porquinho Torresmo, a vaca Malhada e a galinha Giselda. Cório

(2006) alude o nome de Chico ao de Francisco, da cidade de Assis, Itália, “santificado pela igreja católica como o maior exemplo de humildade humana que já viveu na terra.” (p. 122). Quanto ao sobrenome, a autora afirma que “Bento, faz alusão a rituais próprios do catolicismo, religião que usa o termo ‘bento’ para designar algo ou alguma coisa portadora da graça de Deus” (idem). É o típico roceiro, que usa chapéu de palha, veste roupa simples e anda descalço. Na perspectiva filosófico-sociológica Chico Bento, na sua simplicidade (mas com sapiência), representa a idealização pela liberdade e igualdade do homem urbano, que vê nele traços de sua própria identidade e individualidade, apesar de ele ser um desenho.

Nas palavras de Cório (2006), Chico Bento

representa o bucólico: seu ideal de vida preserva as belezas do cenário rural, a ingenuidade dos costumes, o cotidiano tranqüilo em contato com a natureza, e seu ambiente é um mundo imaginário de paz e felicidade em contraste com a vida urbana (2006, p. 129).

Mesmo a contragosto, Chico frequenta a escola, e sua fala é toda construída sobre o dialeto caipira. É um menino bondoso e generoso que acorda cedo para ajudar os pais nos afazeres domésticos, tais como alimentar os animais, tirar o leite, limpar o galinheiro, etc. É aventureiro, um tanto preguiçoso, eventualmente mentiroso e acomodado. Vive as aventuras e desventuras nas travessuras que comete com seus amigos. Gosta de roubar goiabas do seu vizinho nhô Lau, de pescar e de nadar pelado no riacho do sítio.

Quanto à sua aparência física, o personagem atual evoluiu desde que apareceu em 1961, a partir da caricatura do Jeca Tatu, de Monteiro Lobato, de um tipo franzino, calça remendada no joelho e amarrada na cintura, pés pequenos, dentuço de um dente, boca grande, nariz, orelhas e olhos pequenos, sobrelanceira larga e chapéu de palha de abas arqueadas, com ares de dissimulação, para o menino rechonchudo, alegre, olhos, orelhas e nariz grandes, tal qual o conhecemos hoje. Tem a mesma roupa – calça azul xadrez e camiseta amarela – de quando nasceu em 61, mas ganhou chapéu de abas curtas. Continua dentuço, mas seu sorriso de menino feliz não esconde o mimo e predileção do seu criador.

Sem nos delongarmos muito, nos parágrafos seguintes, apresentaremos os principais personagens que circundam as histórias do Chico Bento.

Rosinha é a namorada do Chico. É morena, anda sempre arrumada, de vestido vermelho, maria-chiquinha no cabelo e não anda descalço. Assim como o Chico, usa o mesmo dialeto caipira do interior paulista. Gosta de namorar, mas odeia os constantes atrasos do Chico. É decidida, sonhadora, meiga, romântica e teimosa.

Zé Lelé é primo e seu melhor amigo. É simplório e ingênuo e como é dotado de pouca inteligência acaba confundindo tudo e se torna o principal personagem gerador de situações incongruentes que causam o humor nas tiras. Usa uma camiseta rosa e calça de suspensório listrada de azul e branco.

Zé da Roça apesar de viver no meio rural é o único que fala o dialeto padrão. É sério e mais compenetrado que seus amigos e vive dando conselhos aos colegas. Como personagem, surgiu em 1960, nas tiras diárias do jornal *Diário de São Paulo*.

Hiroshi é o verdadeiro nome de Hiro, personagem que, assim como o Zé da Roça, surgiu em 1960 nas tiras do mesmo jornal e não fala o dialeto caipira. É um nissei que mantém as tradições e costumes orientais. É mais sério que os demais colegas. Por ter morado na cidade, usa boné e usa vestimentas urbanas.

Embora haja outros personagens que dão vida e cor às histórias, como a professora dona Marocas, nhô Lau, a vó Dita, o padre Lino, o primo Zeca ou os pais do Chico e da Rosinha, nos absteremos de apresentá-los formalmente, uma vez que, apesar de três deles aparecerem nas tiras deste estudo, representam instituições sociais brasileiras, como a família, a vizinhança, a escola ou a igreja. Ademais, na maioria das histórias em que aparecem, ou são circundantes aos personagens principais ou desempenham papel secundário.

A linguagem humana e a perspectiva pragmática

A pragmática de vertente anglo-saxônica, com a qual nos alinhamos, surgiu praticamente com Herbert Paul Grice em 1967, quando ele fez, na universidade de Harvard uma famosa conferência intitulada *Logic and conversation*. Grice afirmou que o que dizemos nem sempre carrega explicitamente o que queremos comunicar e que nas conversações existiam significados mais evidentes, mas que ficavam fora dos estudos da Filosofia da Linguagem. Para Grice (1975), o significado do enunciado possui uma parte codificada linguisticamente e outra parte implicada, que precisa ser inferida.

Segundo o autor, todo ato comunicativo é um ato de confiança entre os interlocutores porque existe entre eles um acordo prévio de colaboração mútua, mesmo que eles não se conheçam previamente. Grice chamou esse acordo prévio de Princípio de Cooperação, que diz: faça sua contribuição à comunicação na maneira solicitada, no momento em que ela ocorre, pelo objetivo reconhecido da comunicação de que você está participando.

No entanto, essa postura de acreditar que o interlocutor vai inferir o que o locutor comunica compreende quatro categorias, ou máximas conversacionais. São elas: a) da

quantidade: faça sua contribuição tão informativa quanto é requerido pelo propósito do intercâmbio verbal ou não faça sua contribuição mais informativa do que é requerido; b) da qualidade: faça sua contribuição de tudo verdadeira - não diga nada que você acredita ser falso ou nada de cuja verdade você não tem prova suficiente; c) da relevância: seja relevante - diga apenas o que vem ao caso; d) da maneira - seja claro, evite obscuridade da expressão, evite ambiguidade, seja breve (evite a prolixidade desnecessária), e seja ordenado.

Grice afirma que a comunicação humana, além de ser ostensiva, é também inferencial, isto é, o falante comunica ostensivamente e o ouvinte deve inferir a implicatura (significado) do enunciado. A implicatura, segundo Grice, é produzida a partir dos seguintes casos: a) quando o falante obedece às máximas; b) quando o falante parece violar uma das máximas, mas não a viola; c) quando o falante viola uma máxima para não violar outra – que concede maior importância; d) quando o falante viola deliberadamente uma ou mais máximas. O falante pode, enfim, ignorar, burlar, divergir ou abusar das máximas.

Um exemplo de como os postulados griceanos podem ser aplicados aos estudos da linguagem pode ser observada na seguinte tira do Chico Bento.

Tira 2: Contexto situacional: Chico Bento e seu primo Zeca despertam no sítio

Quadro 1: Aparece a onomatopéia do cantar do galo, o Chico, sentado na cama, braços abertos com um sorriso. Seu primo, ainda deitado, olhos entreabertos, parece aborrecido.

Quadro 2: O primo Zeca, já sentado na cama e esfregando os olhos, diz:
- Puxa! Como vocês acordam cedo, aqui na roça! Que horas são?

Quadro 3: Nova onomatopéia de cantada de galo, e o Chico diz:
- Farta duas “cantada” pras seis! (Espanto do primo Zeca).
(Revista Chico Bento. Nº 98, 2015, p. 37)

Podemos inferir que, segundo a teoria griceana, houve a violação de pelo menos duas máximas, a da relevância e a de modo. Violação da máxima da relevância: a resposta do Chico não foi nada relevante ao que o primo perguntou – Zeca perguntou uma coisa e o Chico respondeu outra; violação da máxima de modo: a resposta do Chico é ambígua – afinal qual é a relação entre faltar duas cantadas de galo e seis horas?

Para responder à pergunta e resolver o problema da violação das máximas, temos que enriquecer contextualmente a interpretação com informações que não estão no texto, mas que podem ser depreendidas a partir dele. Em primeiro lugar a tira explora a valorização que o povo do interior dá aos recursos naturais, como o cantar do galo pela manhã, ao invés dos

recursos mecânicos e tecnológicos, como despertador e celular. Em segundo lugar, podemos ampliar a interpretação para o campo da mitologia e agregar a ela a valorização do tempo aproveitado, vivido, na relação homem-natureza – comandada por Kairós em detrimento do tempo cronológico – comandado por Cronos (pai do primeiro). Esta interpretação, no entanto, é válida sempre e quando ampliarmos o conceito de contexto para além das fronteiras da tira, tal qual nos posicionamos sobre o seu conceito nos parágrafos anteriores.

Outra teoria pragmática que tem subsidiado os estudos da linguagem, principalmente no que tange à comunicação e à cognição, é a Teoria da Relevância (TR), de Dan Sperber e Deidré Wilson (1986), mencionada anteriormente quando abordamos os conceitos de representação e metarrepresentação. Essa teoria se fundamenta nas ideias griceanas, principalmente sobre a máxima da relevância. Ao alinharmos este estudo aos postulados relevantistas, admitimos que a descrição da interpretação da tira do Chico Bento se justifica pelo fato da TR prever o processamento dedutivo-inferencial de interpretação humana como um princípio universal. Os principais argumentos dos autores em favor desse procedimento são: a) os seres humanos possuem um mecanismo cognitivo inconsciente de atribuição de sentido e significado; b) o sistema humano de processamento de informações é baseado em arquétipos; e c) o ouvinte elege a primeira interpretação que se ajusta ao princípio de relevância e deixa de lado outras possíveis interpretações menos relevantes.

Segundo Sperber e Wilson (1986), na comunicação inferencial, o locutor cria expectativas de relevância ótima e o ouvinte deve encontrar uma interpretação que satisfaça essa expectativa. Uma elocução é otimamente relevante se for relevante para valer a pena ser processada ou for a mais relevante compatível com as capacidades cognitivas e as preferências do ouvinte/leitor. Segundo a TR a relevância é uma propriedade psicológica que faz com que uma informação valha a pena ser processada, ou seja, a relevância avalia a relação efeito versus esforço de processamento.

A principal vantagem de proceder à análise pragmática da tira é que esta deixa encoberto, implícito, o significado que o narrador/desenhista tenciona intencionalmente transmitir e espera que o interlocutor/leitor inferencialmente o identifique. Interpretar uma tira na perspectiva da pragmática relevantista significa, portanto, resolver via inferências a incongruência intencionada transmitida pelo narrador/desenhista. Mas como se dá esse processo? Vejamos a seguinte tira.

Tira 3 – Contexto situacional: A professora dona Marocas recebe os alunos na sala de aula.

Quadro 1: Rosinha chega com uma folha escrita em uma das mãos e uma maçã na outra e diz à professora:

- Dia, fessora. Troxe o dever di casa i uma maçã pra sinhora!

Quadro 2: Aparece o Zé da Roça com a folha escrita em uma das mãos e uma maçã na outra e diz à professora:

- Meu dever e uma maçã, professora!

A professora esboça um sorriso.

Quadro 3: Aparece o Chico Bento, sorriso amarelo, olhos esbugalhados, rodeado por gotas sobre sua cabeça, com uma maçã em cada mão.

(Revista Chico Bento. Nº 71, 2012, p. 66)

Como dissemos, o objetivo final do desenhista é criar intencionalmente uma incongruência que, se resolvida inferencialmente (RITCHIE, 1999), ative na mente do interlocutor a disposição para o humor. No nosso caso, a estratégia usada pelo desenhista é a caracterização ostensiva sobre a expressividade do Chico no quadro 3. A regra pragmática proposta pelo desenhista, ainda que este não tenha conhecimento dela, é a inferência indutiva cuja lógica é: *Se X_1, X_2, X_3, \dots logo X_n* (LEVINSON, 2000). Esta inferência é operacionalizada da seguinte maneira: se eu observo ou experimento um fato novo e esse fato se repete duas ou três vezes em outras ocasiões, então eu crio uma expectativa, uma espécie de regra geral, de que todos os fatos semelhantes tenham o mesmo comportamento desses fatos anteriores. Então, se a Rosinha trouxe o dever de casa e uma maçã e o Zé da Roça trouxe a dever de casa e uma maçã, logo o Chico Bento deveria também trazer o dever de casa e uma maçã. Mas não é isso que ocorre e o que temos é a quebra dessa expectativa, isto é, temos uma incongruência, já que o Chico aparece com duas maçãs.

A incongruência revelada no quadro 3 subverte a lógica sobre a padronização do estado de mundo porque representa a dissimetria da vida e da ordem social, e sempre e quando experimentamos ou observamos esse descompasso, rimos. Então, a inferência que o leitor/observador tem que fazer para interpretar a tira como humorística é: se o Chico tem uma maçã em cada mão e a *cara de pau* expressa por sua fisionomia (afinal ele não disse uma única palavra) então *ele não fez a tarefa de casa*. Essa deve ser a interpretação humorística da tira, que, segundo a TR, representa a otimização da relevância, ou seja, a interpretação que opera com menor custo e causa maior efeito contextual. No entanto, poderíamos enriquecer a interpretação com mais informações extra-contextuais e inferir que o fato do Chico trazer duas maçãs é uma tentativa de compensar ou corromper a professora para que lhe dê nota, mesmo não tendo feito o dever de casa.

A análise da tira na perspectiva da TR é sempre amparada pelo *Princípio Cognitivo de Relevância* (PCR) que diz: a atenção humana e seus recursos de processamento estão dirigidos para as informações que forem relevantes e que mobilizam, além das informações linguísticas, as atitudes sobre crenças, conhecimentos e convenções, que levam o interlocutor a assumir o sentido absurdo revelado pela final da tira como fonte para um provável significado verdadeiro. É devido à impossibilidade da realidade da tira ser verdadeira, mas que poderia sê-lo, que o interlocutor a interpreta como humorística, desencadeando um processo mental que conduz ao riso.

Comandado pelo PCR, o processamento dedutivo inferencial guia a cognição humana na direção do humor independentemente do indivíduo, conscientemente, estabelecer qualquer relação entre professora-aluno e o costume deste presentear a professora com uma maçã. No entanto, se continuarmos com o processamento dedutivo inferencial e enriquecermos novamente a interpretação com as informações (extra-contextuais) de que esse costume surgiu na época em que havia a necessidade de o educador se deslocar do meio urbano para o interior, tendo que, muitas vezes, morar na escola, o que exigia que a comunidade fornecesse toda provisão para sua subsistência, como a alimentação principalmente. Daí o hábito de o aluno presentear com bolos, tortas e frutas – inclusive maçãs – poderíamos chegar a um nível muito mais rico de interpretação. Mas esse tipo de análise, embora também possível, extrapola o objetivo proposto neste estudo.

Segundo a TR, uma das principais regras cognitivo-dedutivas que a mente trabalha para processar inferencialmente a comunicação é a regra *se P então Q*, conhecida na lógica como regra *modus ponens*. Esta regra toma como entrada de dados um par de premissas, uma condicional e outra sendo sua antecedente, e dá como resultado a consequente da condicional. A sequência a seguir evidencia como a regra *modus ponens* opera para a interpretação da tira.

Tira 4 – Contexto situacional: Chico Bento e seu pai nhô Bento observam a chuva pela janela.

Quadro 1: Chico Bento com cara de alegre diz:

- Qui beleza di dia! (Interrogação do pai).

Quadro 2: Nhô Bento olhando para o Chico:

- Como ocê pode dizê uma coisa dessas fio? Num dia ansim num dá pra fazê nada!

Quadro 3: Chico contente, diz:

- É por isso qui é uma beleza di dia! (Exclamação do pai, olhando o Chico de soslaio).

(Almanaque do Chico Bento. Nº 21, 2008, p. 65)

Para a TR a mente humana trabalha com informações velhas – armazenadas na forma de conhecimento enciclopédico – e novas – que operam na forma de *inputs* de entrada. Ambos funcionam como premissas que devem ser constrangidas (processadas) inferencialmente pelo sistema dedutivo-cognitivo humano. Recorremos à regra *modus ponens* para apresentamos a seguir como a interpretação da tira 4 é mentalmente processada, tendo como material desse processamento as premissas que seguem.

Premissa 1 – informação velha inferida a partir do conhecimento enciclopédico: o trabalho na roça é executado de dia e com sol;

Premissa 2 – informação nova dada a partir do input visual: está chovendo;

Premissa 3 – informação constrangida (processada mentalmente) pela regra *modus ponens* (Se P então Q) a partir do input visual da premissa 2: *Se (P) neste momento está chovendo então (Q) quem for trabalhar quando estiver chovendo ficará molhado.*

Esse conhecimento será avaliado pela mente como válido ou não e será armazenado na memória enciclopédica para entrar como informação velha em novos processamentos inferenciais. Mas essa inferência não encerra o humor na tira. Então sigamos com a análise.

Premissa 4 – informações inferidas a partir da premissa 3: trabalhar não é bom e trabalhar molhado de chuva é pior ainda;

Premissa 5 – informação nova dada linguisticamente pela elocução de Chico (Que belezura di dia!) construída a partir da inferência das premissas 3 e 4;

Premissa 6 – informação inferida pelo pai de Chico a partir das premissas 1, 2 e 5 (por que o Chico diz que o dia está belo se temos que trabalhar e o melhor dia para trabalhar é o dia de sol e está chovendo neste momento e quando chove não podemos trabalhar porque nos molhamos?). A elocução do Chico causa, como consequência, uma incongruência para o pai, um estranhamento. Por quê? A TR prevê que dentre um conjunto de hipóteses disponíveis para a interpretação, a mente humana seguirá aquela que tem maior relevância contextual, isto é, a que causa maior efeito cognitivo e exige menor esforço de processamento. E a hipótese que guia a mente do nhô Bento nessa busca de causa e efeito é a que valida a premissa 1. Ou seja, para os adultos que vivem no meio rural, o raciocínio trivial – o que tem maior força de constrangimento dedutivo – é que o trabalho na roça é executado de dia e com sol.

Embora esse estranhamento seja, em primeira instância, uma incongruência, ela não causa humor porque para nhô Bento o ato de ficar sem trabalhar durante o dia pode acarretar prejuízo financeiro ou obrigá-lo a fazer o trabalho quando a chuva cessar.

Premissa 7 – informação nova dada linguisticamente pela elocução de nhô Bento (Como ocê pode dizê uma coisa dessas fio? Num dia ansim num dá pra fazê nada!), a partir da premissa 6, cujo efeito é sua indignação;

Premissa 8 – informação nova dada pela elocução do Chico (É por isso qui é uma belezura di dia!), que reforça a informação contida na premissa 5.

A implicatura deduzida inferencialmente pelo leitor/observador da tira na condução do humor via regra *modus ponens* (Se P então Q) a partir de todo o processamento das premissas anteriores será: *Se (P)* o Chico disse *É por isso qui é uma belezura di dia!* para um dia chuvoso *então (Q)* o Chico não gosta de trabalhar. Esta informação rompe com a lógica de simetria e ordenamento de estado de mundo, isto é, ela é uma incongruência – uma dissonância cognitiva – para o leitor/observador porque contém um significado que vai contra a ordem estabelecida.

Essa conclusão, no entanto, é resultado de uma operação inferencial muito mais complexa que tem como base o seguinte conjunto de informações: **Se** (o trabalho deve ser executado durante o dia de sol e nesse momento está chovendo e a chuva molha todo aquele que for trabalhar quando estiver chovendo) **então (Q)** quem for trabalhar quando estiver chovendo ficará molhado.

Analisemos mais uma tira.

Tira 5 – Contexto situacional: Loja de brinquedo na cidade.

Quadro 1: Chico pergunta ao vendedor, apontando para a prateleira cheia de brinquedos:

- Quanto custa aquele caminhãozinho?
- Cem mirreis! - diz o vendedor.

Quadro 2: Aparece o busto de Chico, com cara de espanto, sem linhas demarcatórias de contorno, com gotas de água sobre sua cabeça. Este diz:

- Uau!

Quadro 3: Chico apontando novamente para a prateleira, pergunta:

- E aquele aviãozinho?
- Dois uaus! – responde o vendedor.

(Revista Chico Bento. Nº 18, 2009, p. 82)

Passemos à explicação de como o sistema dedutivo inferencial do leitor/observador processa a interpretação do humor na tira 5, dadas as premissas que seguem.

Premissa 1 – informação enciclopédica sobre o contexto situacional: loja de brinquedo é um lugar que vende *brinquedo*;

Premissa 2 – informação adquirida visualmente: nesta loja está o Chico Bento e o vendedor e nas prateleiras há uma porção de brinquedos, entre eles um ursinho, um trenzinho, uma bola, um barquinho, um caminhãozinho e um aviãozinho;

Premissa 3 – informação linguística dada: a elocução do Chico (Quanto custa aquele caminhãozinho?) a partir das informações das premissas 1 e 2;

Premissa 4 – informação linguística dada: a elocução do vendedor (Cem mirreis!), construída a partir das informações das premissas 1, 2 e 3 sobre o preço do caminhãozinho;

Premissa 5 – a elocução de Chico Bento (Uau!) contendo a informação de que o preço de 100 mil réis pelo caminhãozinho é um preço muito alto (informação dada linguístico-visualmente);

Premissa 6 – informação inferida pelo leitor/observador sobre o comportamento mental do Chico Bento a partir dos inputs linguístico-visuais: como o caminhãozinho é muito caro talvez o aviãozinho tenha um preço menor;

Premissa 7 – informação linguística dada: a elocução do Chico (E aquele aviãozinho?), a partir da premissa 6;

Premissa 8 – informação linguística dada: a elocução do Vendedor (Dois uaus!), baseada na premissa 7;

A aplicação da regra *modus ponens* se dará, neste processamento, sobre duas perspectivas: a do vendedor e a do Chico/leitor. No entanto, para os dois casos, a regra *modus ponens* será derivada de uma conjunção aditivada à informação P, tal como ficou descrita no final da análise da tira 5. Então, a regra *modus ponens* para o caso será formada da seguinte maneira: *Se (P e S) então Q*. A premissa S é o valor de referência do preço do aviãozinho na perspectiva do vendedor e do Chico, que terão, obviamente, representações mentais distintas.

Perspectiva do vendedor: *Se P* (o preço de 100 mil réis correspondeu a um *uau*) e (o aviãozinho vale 200 mil réis), *então Q*: o preço do aviãozinho é dois *uaus*. Para o Chico/leitor: *Se P* (100 mil réis equivalem a um *uau*) e (o aviãozinho custa dois *uaus*) *então Q*: o aviãozinho custa 200 mil réis. A implicatura deduzida é: o aviãozinho custa 200 mil réis.

No entanto, o aviãozinho custar 200 mil réis não é objeto de humor na tira. O que provoca humor na tira é a maneira como o vendedor informou o preço do aviãozinho: na forma de *uaus*. Essa estratégia informativa proposta pelo criador da tira rompe com a expectativa do leitor/observador sobre o estado lógico de mundo, isto é, esse dado não é harmonioso às normas de padrão de compra e venda convencionadas no comércio, tal qual as conhecemos. É, portanto, a estratégia do desenhista que provoca humor na tira. No entanto,

para rir da tira o leitor/observador tem que proceder mentalmente todo o processo inferencial descrito anteriormente.

Considerações finais

O processamento inferencial reconhecido pela TR não prevê a existência de uma única informação a ser processada, mas um conjunto de informações que vai moldando-se, modificando-se e avolumando-se de conhecimento deduzível à medida que a interação avança. No que tange à interpretação e representação, a derivação inferencial (Q) advém da conjugação do conhecimento enciclopédico e do processamento derivado em cada estágio anterior, embora não haja entre as premissas e as derivações uma relação de verdade, mas de validação ou não das premissas anteriores. Dito de outra maneira, as informações enciclopédicas e as premissas que formam os dados de entrada não garantem a verdade das conclusões inferidas dedutivamente, só as validam ou não.

Então, a implicatura derivada inferencialmente – objetivo da análise deste estudo – não tem que ser necessariamente verdadeira, mas apenas validada como provável neste ou em outro mundo possível, como o das tiras e quadrinhos. É essa autonomia de interpretação que garante à TR um lugar de destaque e relevância entre os estudos pragmáticos, uma vez que a interpretação de significados pode, e deve, ser negociada entre os interlocutores, e não imposta como verdade única e absoluta. Nessa acepção, a verdade para a pragmática de cunho relevantista é sempre idiossincrática porque envolve valores, crenças, costumes, conhecimentos, e outros fatores, que estão além dos fatos linguísticos apenas, tanto de quem informa quando de quem interpreta.

Referências

- ATTARDO, S. **Linguistic Theories of humor**. New York: Mouton de Gruyter, 1994.
- CIRNE, M. **A Linguagem dos Quadrinhos**: Rio de Janeiro: Vozes, 1971.
- CÓRIO, M. L. F. **O personagem “Chico Bento”, suas ações e seu contexto: um elo entre a tradição e a modernidade**. 2006. 176 f. Dissertação – Universidade de Marília. Disponível em <http://www.unimar.br/pos/trabalhos/arquivos/e4412beedb3d14159774ae8aaeafbea9.pdf>. Acesso em 03/07/2015.
- GONÇALVES, R. T. **Perpétua prisão órfica ou Ênio tinha três corações: o relativismo linguístico e o aspecto criativo da linguagem**. 2008. 250 f. Tese – Setor de Ciências

Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná. Disponível em www.usp.br/verve/coordenadores/rgoncalves/tese-rgoncalves.pdf. Acesso em 02/07/2015.

GRICE, H. P. Logic and conversation. In P. Cole e P. Morgan (eds). **Syntax and semantics**. Academic Press, New York: 1975, 41-58.

LEVINSON, S. **Presumptive meanings**. Cambridge: MIT Press, 2000.

NEPOMUCENO, T. **Sob a ótica dos quadrinhos: uma proposta textual-discursiva para o gênero tira**. 2005. 148 f. Dissertação – Universidade Federal de Uberlândia. Disponível em <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp146871.pdf>. Acesso em 17/06/2015.

OLIVEIRA, J. A. **O contexto da pragmática**. Ponta Grossa: revista Uniletras, 2000. n° 22, p. 227-236.

RAMOS, P. E. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. 148 f. Tese – Setor Estudos Linguísticos, Universidade de São Paulo. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em 02/07/2015. Parte II.

RASKIN, V. **Semantic Mechanisms of humour**. Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel. 1985.

Almanaque do Chico Bento. São Paulo: Panini, n° 18, dez. 2009.

Revista Chico Bento. São Paulo: Panini, n° 98, fev. 2015.

Revista Chico Bento. São Paulo: Panini, n° 83, nov. 2013.

Revista Chico Bento. São Paulo: Panini, n° 71, nov. 2012.

Revista Chico Bento. São Paulo: Panini, n° 21, set. 2008.

RITCHIE, G. **Developing the incongruity-resolution theory**. Edimburgh: University of Edimburgh. 1999.

SANTOS, S. L. **O enigma da piada: convergências teóricas e emergência pragmática**. Ponta Grossa: Editora da UEPG. 2014

_____. (2013). **Contexto e contextualização**: quando o significado acontece. Anais do VII CIEL. Ponta Grossa: 2013. p. 700-708.

SPERBER, D.; WILSON, D. **Relevance: communication and Cognition**. Oxford: Blackwell, 1986/95.

WILSON, D. *Metarepresentation in linguistic communication*. In: SPERBER, D; WILSON, D. **Meaning and Relevance**. London/New York: Cambridge University Press, 2012. p. 230-258.

YUS RAMOS, F. **La teoría de la relevancia y la estrategia humorística de la incongruencia-resolución**. Pragmalinguística. N° 3-4, 1995-1996, pp. 497-509.

Site da turma da Mônica. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/chico-bento/>. Consulta em 21/07/2015.

Artigo recebido em: 26/08/2015

Artigo aceito em: 01/10/2015

Artigo publicado em: 01/12/2015