

A CONSTRUÇÃO DO HUMOR EM ADÃO ITURRUSGARAI: UMA ANÁLISE PRAGMÁTICA DAS TIRAS DE ALINE

Aline Souza de Lima¹

Mônica Lopes Smiderle de Oliveira²

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo relacionar os estudos da Pragmática às teorias humorísticas, a fim de verificar como o humor é construído nas tiras de quadrinhos, da personagem Aline, de Adão Iturrusgarai, que são famosas por utilizar o humor sarcástico, tendo como temáticas a sexualidade, a homossexualidade e o deboche que se vê na vida em sociedade. Para tal, utilizaremos os conceitos de Grice (1982), que mostram que a interação segue o princípio da cooperação, ou seja os interlocutores estabelecem um acordo de falarem a verdade, a quantidade necessária, de modo claro e relevante. E também utilizaremos Raskin (1985) com sua Teoria de *Script Semântico* do Humor que pressupõe que todo texto humorístico possui dois *scripts* que, apesar de necessariamente distintos e opostos, são compatíveis. Assim, a partir dessas teorias, analisaremos duas tirinhas, da personagem Aline, que trazem o humor por meio da ironia, do sarcasmo, ora para chamar a atenção do leitor para reflexão sobre algumas questões culturais e sociais, ora somente para divertir, causar o riso.

PALAVRAS-CHAVE: Pragmática. Adão Iturrusgarai. Humor. Ironia.

ABSTRACT: This work aims to relate the Pragmatics to the Humorous Theories in order to verify how the humor is constructed in the comic strips of the character Aline by AdãoIturrusgarai, who their characters are famous for using sarcastic humor, having as themes like sexuality, the homosexuality and the debauchery that is seen in life in society. For this, we will use the concepts of Grice (1982), which show that interaction follows the cooperation principle, that is, the interlocutors establish an agreement to speak the truth, the necessary quantity, in a clear and relevant way. Also we will use Raskin (1985) with his Semantic Script Theory of Humor, which assumes that every humorous text has two scripts that, although necessarily distinct and opposite, are compatible. Thus, from these theories, we will analyze three comic stripes of the character Aline that bring humor through sarcasm, sometimes to draw the reader's attention to the reflection on some cultural and social issues and in others, only to amuse, to cause the laughter.

KEYWORDS: Pragmatics. Adão Iturrusgarai. Humor. Irony.

¹ Prof^a Mestranda em Estudos Linguísticos, Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Vitória, Espírito Santo, alinerj27@yahoo.com.br

² Prof^a doutoranda em Estudos Linguísticos, Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Vitória, Espírito Santo, monicasmiderle@yahoo.com.br

Introdução

Os estudos da Pragmática tiveram como precursores os autores Austin (1790-1859) e Grice (1913-1988). Enquanto Austin proporcionou uma nova concepção à linguística, trazendo à sua teoria, uma visão performativa da linguagem, baseada na teoria dos atos de fala, Grice revelou que a comunicação natural pode informar conteúdos implícitos, através de suas máximas conversacionais e o princípio de cooperação. Desta forma, segundo Yule (1996) podemos definir a Pragmática como sendo a ciência que estuda o significado das palavras e dos enunciados dentro de um determinado contexto. Assim, para neste artigo, usaremos autores como Grice (1982) e Raskin (1985) com Teoria da Implicatura e Máximas Conversacionais e Teoria de *Script* Semântico do Humor, respectivamente, a fim de observar as intenções implícitas sobre a maneira como o humor é construído.

Ermida (2002) informa que a Pragmática compreende o estudo dos princípios que conduzem o uso comunicativo da língua, fazendo a crítica da linguagem quando analisa as decisões de quem se comunica usando como exemplo algo que é concreto e que provocou a interação entre as partes. O humor funciona como “[...] um fenômeno interativo, criado no sutil equilíbrio entre o que o emissor codifica e o que o receptor decodifica, ou entre o que o primeiro pretende e o segundo entende” (ERMIDA, 2002, p. 270).

É interessante mostrar que Raskin (1985) afirma que o humor é composto por dois sentidos: a visão e a audição e ambos podem ser usados simultaneamente. Nós, seres humanos, costumamos rir de situações e de histórias que para nossa cultura soam como engraçadas. Portanto, o riso é uma questão cultural: o que para uma sociedade parece engraçado, para a outra pode não haver sentido. Isto porque a forma como processamos um texto considerado sério é diferente do que é percebido como humor, deboche ou ironia. No humor não existe uma preocupação com a verdade, com a clareza ou certeza dos fatos. Pelo contrário, o que se deseja é contar com a crença de que ali possa existir algo verdadeiro, mas sem que haja a preocupação em verificar se é assim. Conforme dito pelo autor, o compromisso é a diversão a partir de quatro (4) critérios:

Quantidade: Dê exatamente tanta informação quanto necessária para a piada;
Qualidade: Diga somente o que é compatível com o mundo da piada;
Relação: Diga somente o que é relevante para a piada; Modo ou maneira:
Conte a piada eficientemente (RASKIN, 1985, p. 103).

A preocupação aqui é com o ato de comunicação/interação que se estabelece entre as partes. A piada deixaria de ter “graça” se não houver correspondência. Cada uma das situações engraçadas vai gerando outras situações mantendo uma comunicação que funciona como condição essencial para ocorrer a interação bem-sucedida (ERMIDA, 2002).

É importante informar que as tirinhas, *corpus* deste trabalho, normalmente lidam com questões ligadas aos aspectos culturais, sociais, políticos e econômicos, utilizando o humor como mecanismo principal, e, por isso, estão sempre sendo veiculadas a vários meios de comunicação como: jornais, revistas, livros, entre outros.

Assim, tornou-se objetivo deste trabalho analisar duas tirinhas, da personagem Aline, de Adão Iturrugarai, pois essas tiras trazem o humor de forma irônica e debochada, a fim de chamar a atenção do leitor e gerar uma reflexão, especialmente, no que diz respeito a alguns “tabus” que cercam a discussão em e na sociedade que vivemos, mas também para divertir.

Humor em Raskin

Raskin, em sua *Teoria de Script Semântico de Humor*, investiga a semântica contida nas piadas. É importante ressaltar, que embora os estudiosos enfatizem que nenhuma teoria é capaz de explicar o humor em sua totalidade, as considerações estabelecidas por Raskin são de muita importância para entender esse processo, apesar de ele mesmo, em sua obra reconhecer que alguns tipos de humor foram desconsiderados como o humor negro (que faz graça com a crueldade) e o escatológico (que utiliza questões relacionadas aos atos fisiológicos), por exemplo. Apesar disso, a *Teoria de Script Semântico de Humor* se faz necessária à análise que faremos do *corpus* que adotamos junto aos estudos pragmáticos de Austin e Grice.

Assim, Raskin (1985) toma como base dois pressupostos: o primeiro deles, é que para que uma história seja considerada engraçada ou para que a piada aconteça, é preciso que o texto seja compatível (parcial ou totalmente), como representação de um conjunto de informações que tem um sentido mais amplo, construído por uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante que fornece a ele informações sobre como as coisas

são feitas, organizadas. Para que isso ocorra é necessário cumprir duas exigências: “[...] (i) o texto é compatível, totalmente ou em parte, com dois scripts diferentes; (ii) os dois scripts com os quais o texto é compatível são opostos (Raskin, 1985, 99).

O autor utiliza o termo *script* como representação de um conjunto de informações que se tem sobre algo. “[...] O *script* ou *frame* é um gráfico dotado de nós lexicais ligados entre si por relações semânticas” (p.81). Isso compreende as informações que o ser humano tem a respeito de algum assunto, cuja definição se dá por um conjunto de informações ou situações, como rotinas consagradas e modos difundidos de realizar atividades, consistindo em uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante. Esses *scripts* ou *frames* que cada indivíduo carrega estão relacionados com as questões cotidianas como levantar, escovar os dentes e tomar banho, até as questões mais complexas como vida, morte, religiosidade, política, entre outras (SANTOS, 2012).

Desta forma, Veiga (2006):

o falante nativo é detentor de três *scripts* distintos: os estabelecidos pelo “senso comum”, partilhados pelos outros falantes em geral; os individuais, resultantes das suas vivências e quadros de referência de conhecimentos particulares e subjetivos; e os restritos, compartilhados por um grupo restrito de indivíduos (família, amigos) com quem o falante convive (VEIGA, 2006, p. 233).

Ainda, em relação à oposição dos *scripts*, Beeman (2000) alerta sobre a necessidade de se avaliar o conhecimento compartilhado pela audiência que irá participar da realização do humor. De acordo com o autor, a mensagem presente no *script* inicial deve fazer parte do conhecimento cultural da audiência. Dessa forma, o efeito cômico da situação se dará justamente com a *quebra de expectativa* em relação ao desenvolvimento esperado pelo *script* inicial.

Satisfeitas essas condições, o ouvinte será capaz de, ao se deparar com o “elemento estranho” ao *script* inicial no qual se encontra mudar para o modo humorístico que faz parte da Pragmática, que é passar do modo *bona fide* de comunicação (o modo sério, honesto, através do qual o falante veicula alguma informação para o ouvinte, de acordo com as máximas conversacionais de Grice), para o modo *non-bona fide*, que segundo Raskin (1985 p. 101): “(...) é o de causar um efeito especial com a ajuda do texto”.

Assim, nas piadas, em que o efeito especial é o riso, o primeiro *script* pertence ao modo *bona fide*, e o segundo ao *non-bona fide*. O modo *bona fide* diz respeito ao diálogo e é permeado pelo princípio da cooperação, em que o falante está preocupado com a verdade e aprecia o seu discurso, enquanto que o ouvinte está convicto sobre isso. Já o *non-bona fide* está diretamente ligado às piadas que, basicamente, possuem a função de brincar com, contrariar ou até mesmo “atingir” os discursos que não são permitidos pela sociedade, através da oposição dos dois *scripts*.

Desta forma, em uma piada mais “complexa”, pode não acontecer um *script* inesperado, mas sim uma implicatura por alusão, ou seja, é levado em consideração que o falante tenha conhecimento sobre o que aquele que ouve pensa ou sabe.

Pragmática: princípio da cooperação

Para Grice (1982) as pessoas estabelecem uma forma de comunicação baseada em critérios que demonstram desejo de diálogo, e por meio da interação há um compartilhamento de conhecimentos prévios. O interactantes assumem o compromisso de estabelecer sentido, por meio do princípio da cooperação, ou seja, tendem a falar a verdade, o necessário, de modo claro e relevante.

Imaginemos todas as pessoas de um grupo falando ao mesmo tempo sobre vários assuntos. Isso traria dificuldades na comunicação, ao passo que se antecipadamente todas estiverem ali porque desejam dar sua opinião sobre um mesmo assunto que aí sim vai gerando outros temas, fazendo com que a interlocução possa fluir. Ou seja, é preciso que o Princípio Cooperativo se estabeleça permitindo a todos os envolvidos participarem desse momento.

Considerando as premissas estabelecidas por Grice (1982) isso significa considerar o máximo de quantidade de informações, tanto de forma verbal quanto escrita para que a interlocução seja mantida e alimentada. Exemplo disso é o convite para uma festa que tem uma série de informações que precisam ser compartilhadas com os convidados para que eles possam comparecer.

As informações devem ser verdadeiras; não podemos informar que a festa é em um determinado lugar se ela ocorrer em outro lugar. Isso seria considerado uma

violação da máxima de qualidade. Já a máxima da relevância diz respeito à importância à informação que será compartilhada. Se tiver por parte dessa pessoa o desejo real de comparecer a festa, preciso ter o máximo de informações verdadeiras possíveis que me permitam chegar e aproveitar aquele momento, exemplo disso é o tipo de traje que deve ser usado, o horário que a festa começa.

Podemos perceber que:

Em resumo, essas máximas especificam o que os participantes têm de fazer para conversar de maneira eficiente, racional, cooperativa: eles devem falar com sinceridade, de modo relevante e claro e ao mesmo tempo, fornecer informações suficientes para que o ouvinte possa compreender o que lhe foi proposto pelo falante, pois conforme mostra o autor, a comunicação não é somente uma atividade racional e propositiva, mas também cooperativa. A partir dessa suposição, Grice pressupõe que haja um acordo entre os interlocutores, uma cooperação mútua estabelecida pelo falante e pelo ouvinte. ... através do Princípio da Cooperação (PC) que o interlocutor detecta os significados de natureza inferencial num ato comunicativo, além dos significados explicitados pelo falante (OLIVEIRA, 2008, p. 64).

Grice (1982) esclarece que caso esses critérios não sejam seguidos, significa que houve uma violação das regras. Ao realizar a leitura dos textos, basta observar as seguintes questões: sempre que houver palavras, frases ou expressões incompreensíveis para a maioria seja por desconhecimento, ou por ser muito técnica, esse texto será considerado **obscuro**; sempre que houver o uso de elementos da linguagem que permitem a dupla interpretação ou a referência a mais de uma explicação, ele será considerado **ambíguo**; sempre que for feito o uso de muitas palavras para dizer algo bem simples e que poderia ser dito de forma mais concisa, ele será considerado redundante; sempre que as informações estiverem desconectadas causando dificuldades no entendimento da leitura, o texto será considerado desorganizado, ou seja, em desordem.

Grice (1982) ainda mostra que a observação dessas regras evitando o uso de (metáforas, eufemismos, personificação, ironia, hipérbole) para não ultrapassar a máxima de *qualidade*, falar ou escrever o que é necessário para passar a ideia do que realmente queremos respeitando a *máxima de quantidade*, seguir a lógica do assunto em questão em consideração à *relevância* do mesmo, em relação à *máxima de modo* para segui-la basta ser objetivo e observar os critérios definidos não “caindo” na obscuridade, na ambiguidade ou uma desordem. É fundamental para garantir uma boa interlocução entre as pessoas, além do entendimento do texto que as máximas sejam

seguidas. O autor denomina esse mecanismo dedutivo inferencial em funcionamento de “*implicaturas conversacionais particularizadas*”, referem-se ao Princípio de Cooperação e às máximas no contexto.

A implicatura seja ela convencional ou conversacional tem como objetivo levar o leitor ao diálogo, a ter o desejo de se comunicar. Enquanto a primeira está relacionada ao sentido literal da palavra, a segunda pressupõe um rompimento entre o que está anunciado e o que é falado de fato, isso obriga um preenchimento na conversa para ela faça sentido (ALBUQUERQUE, BARROS, 2015).

A *Teoria inferencial das implicaturas* mostra que existe uma diferença entre o que é dito (sentença) e o significado do que está sendo falado, ou seja, no que aquele ato, conversa ou leitura implica. Então não basta observar, o que está sendo falado, mas também entender o que não está sendo dito nas entrelinhas, e a partir daí fazer deduções, considerando o contexto e as demais diferenças. Já o *Princípio de Cooperação* significa que existe um entendimento de ambas as partes sobre o que está sendo dito e ouvido permitindo que a conversa flua (LEÃO, 2013).

Atualmente é possível perceber essas diferenças e violações de critérios nas tirinhas de humor. Neste estudo utilizaremos as tiras de humor da personagem Aline, criada por Adão Iturrugarai, em 2009/2011.

O humor em Aline: análise pragmática

Aline, criada por Adão Iturrugarai é uma personagem que foge ao estereótipo-padrão que se espera de uma personagem feminina, típica sobre a mulher submissa e perdida entre os afazeres domésticos e um emprego formal. Ela é a imagem da liberdade, uma adolescente sem pudores, e sua figura é caricaturada pelo fato de que ela vive com dois namorados mostrando algumas conquistas das mulheres de forma exagerada para os padrões morais estabelecidos pela sociedade, como pode ser observada nas tiras a seguir:

Analisemos a tira 1:

Tira 1: Blog da Aline



Fonte: <http://adao-tiras.blog.uol.com.br/aline/>

É possível observar que a tira publicada no dia 26/09/2009, no blog de Adão Iturrugarai, intitulado de “O Mundo Maravilhoso de Adão Iturrugarai”, há o diálogo entre a personagem Aline e seus dois namorados, Otto e Pedro. E essa interação corresponde a uma linguagem coloquial, pelo uso de vocábulo como “grana”, por exemplo, referindo-se a “dinheiro”.

É interessante frisar que além de analisar o linguístico, é de suma importância observar o não linguístico, pois no gênero quadrinhos, a junção dos códigos verbal e não verbal contribuem para promover o sentido e o humor, pois para Rama & Vergueiro (2004), os quadrinhos são constituídos de um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. “Cada um desses códigos ocupa um papel especial, dentro das HQs, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida” (p.31).

Assim, nessa tira, destacamos a parte imagética, como a cor do cabelo da Aline que por ser considerada uma garota “moderninha”, tem seu cabelo pintado de rosa e assim é retratada em todas as tiras. Além de observarmos a fonte diferenciada, utilizada no último quadro que demonstra o que está sendo digitado pela personagem e também no primeiro quadro a palavra **GRANA** escrita em caixa alta e em negrito, destacando o termo que contribui para gerar o riso.

A princípio, no primeiro quadro, o título Blog da Aline aciona um *script*, relacionado à informática, já que a personagem Aline, aparece no primeiro quadro sentada em frente a um computador e assim, ela pronuncia: “DECIDI QUE VOU GANHAR **GRANA** COM A INTERNET”. Nessa sentença podemos acionar nosso

frame - informática, e pressupor que Aline fará uso da internet para procurar um emprego ou buscar alguma ocupação que utilizará a rede de navegação, como ferramenta para sua melhoria financeira. Tal expectativa é gerada em nós, leitores, pela reiteração que se faz presente no segundo quadro, por meio da fala dos personagens Otto e Pedro: “ENFIM, A ALINE VAI FAZER UM BOM USO DA REDE...” Ainda há a manutenção do mesmo *frame*, pois o leitor busca em seus conhecimentos prévios que fazer bom uso da rede para ganhar dinheiro é buscar emprego.

Percebemos que o humor nessa tira é construído pela quebra de expectativa, quando, no terceiro quadro, somos surpreendidos pelo anúncio: “ALINE SARADINHA: Disposta a realizar todas as suas fantasias. Faço massagem tailandesa...” Neste momento, o humor se faz quando conseguimos identificar que este tipo de anúncio é comum às profissionais que trabalham com sexo. Assim, a oposição de scripts, contribui para gerar essa *quebra de expectativa* e provocar o riso.

Nessa tira percebemos que há a violação da máxima do modo, seja claro, ao fazer uso da expressão “Ganhar GRANA”, levando os namorados a suporem que Aline, a partir desse momento faria um bom uso da internet. A escolha lexical do advérbio “enfim” utilizada pelo garoto, sintetiza essa ideia e corrobora com a dubiedade e com a quebra de expectativa, responsáveis pelo humor. Assim, Oliveira (2008) afirma que o humor é um fenômeno discursivo que busca a contradição, a transgressão, o deslocamento de algo, quase sempre de modo inesperado, a fim de possibilitar o aparecimento do riso, da crítica e da ironia.

Vejamos a segunda tira:

Tira 2: Garota de Programa



Fonte: <http://adao-tiras.blog.uol.com.br/aline/>

Como já mencionado, a compreensão das tiras está relacionada tanto ao verbal quanto ao não verbal, pois segundo Fogaça apud Oliveira (2008:75) “nossa percepção visual se caracteriza por um interesse ativo da mente frente a um objeto. E o incentivo visual em nada prejudica o desenvolvimento do intelecto, pelo contrário, é o meio de percepção mais espontâneo, que antecede a escrita”.

É importante notar, então, a expressão facial do pai de Aline, nesta segunda tira, pois tanto no primeiro, quanto no segundo quadros, ele aparece de boca aberta, indicando indignação e raiva, pelo fato da personagem ter “virado” garota de programa. A indignação apresentada pelo pai de Aline é percebida não só pelo uso da fala em letras maiúsculas e finalizadas por vários pontos de exclamação.

No primeiro quadro a imagem das personagens – tanto o pai de Aline, quanto ela mesma – são apresentados sem cor, como se fossem apagados, invisíveis, levando o leitor a prestar atenção no fundo colorido de azul e no balão em tom alaranjado de fala do pai indignado, pela profissão escolhida pela filha.

Percebemos que a indignação expressa no script “virou garota de programa” introduzida no primeiro quadro é mantida pela pergunta feita no segundo, com: Como vou explicar isso aos meus amigos? A diferença entre o primeiro e o segundo quadro, apesar de mantida a fala com letras em caixa alta e a boca do pai de Aline, bastante aberta, que torna evidente se manifesta aos gritos com sua filha e os braços também abertos, evidenciando que se assustou, o autor retira as personagens da cor branca, em que pareciam estar sem visibilidade, e os representa em colorido, justamente para que o leitor perceba as características da personagem, como sendo uma adolescente bem despojada, sem muitos pudores, porque além do cabelo cor de rosa, suas roupas são justas, a blusa deixa a barriga à mostra e a saia é bem curtinha. Além disso, os tênis são cor de rosa, combinando com o cabelo. A cor rosa, conhecida pelo senso comum, como uma cor bem feminina, ligada ao gênero feminino.

Já no terceiro quadro, as expressões se alteram, a boca do pai agora fechada, indica que a figura paterna fica sem ação ao ouvir o argumento da filha que mantém o dedo indicativo, em posição ostensiva mostrando autoridade no que está pronunciando, “DIZ PRA ELES QUE É 100 REAIS QUARENTA MINUTOS.” Por meio desse

pronunciamento é que ocorre o humor, via *quebra de expectativa*, pois Aline ao invés de atender aos anseios de seu pai, de que ela negasse a ideia de ter se tornado “garota de programa”, ela com muita naturalidade e impondo sua posição, rompe com o esperado e provoca o riso.

A comunicação se faz eficaz, na utilização da máxima da categoria de relação: “seja relevante”, que representa a indignação do pai da personagem e a categoria de modo com a supermáxima do “seja claro”, tornando a intencionalidade do questionamento do pai de Aline algo evidente no diálogo estabelecido entre os dois. Assim, duas máximas na categoria de modo foram desfeitas: a primeira: evite a obscuridade da expressão; obscuridade essa expressa no *script* garota de programa, pelo pai da personagem e que ganha outro significado na voz da personagem Aline, com a confirmação dela de que realmente realiza esse serviço; e a segunda que é a de evitar a ambiguidade, o *script* garota de programa é claramente visto pelo pai de Aline como uma profissão negativa, enquanto que pela própria Aline isso não acontece.

Diante do exposto, Oliveira (2008, p. 106) declara que:

Quando as máximas são violadas, ocorre um hiato entre o que o falante diz e o que o ouvinte compreende. Esse hiato só pode ser preenchido por meio do processo inferencial, pois a decodificação não é suficiente, exigindo mais esforço do ouvinte. A violação, dessa forma, é muito usada como recurso de construção de humor.

Assim, fica evidente que no dito, nem sempre, encontramos o sentido, pois como Koch (2003:13) relaciona a linguagem à metáfora do iceberg, em que o dito é o posto, a parte visível, mas o que se quer dizer, está abaixo da superfície, ou seja, está nas inferências, nos implícitos.

Analisemos a terceira tira.

Tira 3: Casamento



Fonte: <http://adao-tiras.blog.uol.com.br/aline/>

Pela linguagem imagética dessa terceira tira podemos perceber que Aline, na cama ao lado de Otto e Pedro, despida, reclama: “13 ANOS DE CASAMENTO! TEMOS QUE SAIR DO TÉDIO!” Desta forma, a personagem Aline deixa claro que seu script sobre “casamento duradouro” está ligado ao tédio, às ações cotidianas que, para ela, são sempre as mesmas, inclusive para o sexo. Vale perceber, que as frases, sempre escritas com letras maiúsculas terminam com dois pontos de exclamação; a intenção da personagem parece querer destacar o seu ponto de vista, dividindo cada ponto de exclamação a Otto e Pedro, separadamente. Além disso, há o destaque, em negrito, para o número 13 que corresponde ao tempo da longa união que há entre Aline, Otto e Pedro.

Nestas primeiras falas do diálogo, Aline, com base nas implicaturas e máximas conversacionais de Grice (1982), atende as duas máximas da quantidade: sua contribuição informativa não é mais do que necessária, afinal de contas, ela está ligada diretamente às imagens que compõem esse primeiro quadro.

O jogo interativo continua entre os personagens nos próximos quadros, levando Aline a permanecer em uma posição mais elevada do que os maridos, se apresentando de forma autoritária, com as mãos na cintura, informando que eles precisam fazer algo diferente. Otto, identifica as pistas linguísticas, deixadas pela namorada e exclama “TIPO O QUÊ?”, querendo assim, satisfazer os anseios da namorada e disposto a mudar essa situação de descontentamento. Aqui, Otto aciona a supermáxima da categoria de modo, como se pedisse a Aline para que ela seja clara naquilo que deseja.

O humor surge, no último quadro, quando Aline *quebra* a expectativa não só de Otto e Pedro, mas principalmente a de seu leitor, ao responder: “LAVAR A LOUÇA!”

Pois todos esperavam que a personagem respondesse algo relacionado ao *script* sexo, a personagem aciona uma ação ligada ao *script* afazeres domésticos, como lavar a louça e deixa claro que esta tarefa, normalmente, está ligado a uma atividade que ela, como mulher, mesmo “moderninha” e sem pudores, constantemente faz.

Identificamos ainda nesse último quadro que as personagens tomam a forma da cor bege, diferente dos quadros anteriores. Se a associarmos à expressão: “ficou bege”, como representativa de um estado de constrangimento, de vergonha, podemos entender a intenção de Adão Iturrusgarai ao colocá-los dessa maneira.

Considerações finais

Após análise das teorias de Raskin e Grice e a leitura das tirinhas de humor expressas na personagem Aline, percebemos que fazer uso de elementos linguísticos e semânticos encontrados na *Teoria inferencial das implicaturas* e na *Teoria de Script Semântico de Humor* faz todo sentido, pois é possível encontrar nas referidas tiras várias violações das máximas conversacionais. Nesse caso, as tiras funcionam como um elemento mais leve que permite ao leitor absorver o conteúdo escrito e o que está nas entrelinhas, deixando uma mensagem em muitos momentos não escrita, mas que pode ser compreendida devido ao conhecimento partilhado.

Referências

ALBUQUERQUE, R. P. L.; BARROS, A. L. E. C. *Análise Pragmática e Semântica dos Discursos de Tirinhas de Quadrinhos*. Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos. Revista Philologus, ano 21, nº 61, Supl: Anais do VII SINEFIL, Rio de Janeiro: CIFEFIL, jan./abr. 2015.

BEEMAN, W. O. Humor. In: DURANTI, A. (ed.). *Linguistic Lexicon for the Millenium*. Journal of Linguistic Anthropology. 2000.

ERMIDA, I. C. C. A. Humor, Linguagem e Narrativa: para uma análise do discurso literário humorístico. *Tese de Doutorado em Ciências da Linguagem*. Universidade do Minho. Braga, 2002, 524 p.

GRICE, P. H. Lógica e conversação. (Trad João W. Geraldi). In: DASCAL. *Fundamentos Metodológicos da Lingüística* (vol IV): Pragmática - Problemas, críticas, Perspectivas da Lingüística. Campinas: UNICAMP. 1982.

KOCH, I. V. *Desvendando os segredos do texto*. 5ed. São Paulo: Cortez, (2006[2003]).

LEÃO, L. B. C. *Implicaturas e a violação das máximas conversacionais: uma análise do humor em tirinhas*. Work. Pap. Linguíst., 13(1): 65-79, Florianópolis, jan./mar, 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1984-8420-2013v14n1p65>. Acesso em: 10 fev. de 2017.

OLIVEIRA, M. L. S. de. Polidez nos quadrinhos: uma Análise Pragmática das tiras de Mafalda. *Cadernos do CNLF*, Volume X, no.12. 2009. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/xcnlf/13/15.htm>>. Acessado em 05 de fevereiro de 2017.

_____. A ironia como produção de humor e crítica social: uma análise pragmática das tiras de Mafalda. *Dissertação de mestrado*. UFES: PPGEL, 2008.

RAMA, A; VERGUEIRO, W. (orgs). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto. 2004.

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

SANTOS, H. S. *A identificação dos recursos expressivos de humor em Comédias da Vida Privada* – Edição Especial para Escolas, de Veríssimo, como estratégia para o ensino de leitura e produção de texto. *Diálogo das Letras, Pau dos Ferros*, v. 01, n. 02, p. 207 – 225, jul./dez. 2012.

VEIGA, M. J. A. O humor na tradução para legendagem: inglês/português. *Tese (Doutorado)* – Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2006.

YULE, G. *Pragmatics*. Oxford: Univ. Press. 1996.
Tirinhas disponíveis em: <http://adao-tiras.blog.uol.com.br/aline/>