

HUMOR E METALINGUAGEM NAS TIRAS DO CEBOLINHA: UMA ANÁLISE ECOLINGUÍSTICA

HUMOUR AND METALINGUISTICS IN CEBOLINHA'S COMIC STRIPS: AN ECOLINGUISTICS ANALYSIS

DOI: 10.70860/ufnt.entreletras.e19431

Ana Luiza de Lima Cano Nunes¹
Brízzida Anastácia Souza Lobo de Magalhães Caldeira²

Resumo: Este artigo analisa a construção do humor nas tiras do Cebolinha, com foco nas características metalinguísticas. A pesquisa utiliza a abordagem ecolinguística (Haugen, 1972) para examinar 18 tiras do livro *As Melhores Tiras do Cebolinha* (Sousa, 2008), organizadas em três categorias de metalinguagem: estrutura dos quadros, autoconsciência dos personagens e elementos característicos do gênero, investigando como a metalinguagem ativa processos cognitivos e contribui para criação do humor. Ao manipular limites entre cenário e ação, metatiras geram humor de maneira complexa e criativa, enquanto as de humor direto são mais acessíveis a um público mais amplo.

Palavras-chave: tiras; metalinguagem; humor; histórias em quadrinhos.

Abstract: This article analyzes the construction of humor in Cebolinha's comic strips, focusing on metalinguistic features. The research employs the ecolinguistic approach (Haugen, 1972) to examine 18 strips from the book *As Melhores Tiras do Cebolinha* (Sousa, 2008), organized into three categories of metalinguistics: panel structure, characters' self-awareness, and genre-specific elements. The study investigates how metalinguistics activates cognitive processes and contributes to the creation of humor. By manipulating the boundaries between setting and action, the strips generate humor in a complex and creative manner, while straightforward humor strips are more accessible to a broader audience.

Keywords: comic strips; metalinguistics; humor; comics.

Introdução

Nos estudos cognitivistas (Vygotsky, 1978; Clark, 1997; Lakoff; Johnson, 1980; Duque, 2017), o uso da linguagem desempenha um papel fundamental na expansão da cognição humana, por meio da elaboração, refinamento e evocação de conceitos. Em situações em que

¹ Mestre em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Redatora e tradutora. E-mail: allcnunes@unifesp.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8908-106X>.

² Doutora em Linguística e Mestre em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professora contratual em Aix-Marseille Université, França. E-mail: brizzidanastacia@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/000-0003-3164-0943>.

os recursos perceptuais³ são limitados, a linguagem pode ser empregada para cumprir tarefas específicas, como a identificação de objetos, a categorização e a previsão de ações (Lakoff, 1987). Dentro da perspectiva ecológica, “nossa relação com o ambiente passa a ser mediada pela linguagem e, com ela, construímos novos sentidos para o nosso entorno” (Duque, 2018, p. 32). Nessa perspectiva, a mente é concebida como um mecanismo que tem a capacidade de identificar e processar padrões e a abordagem ecológica dedica-se ao entendimento sobre como e em que medida a linguagem propicia a ampliação e a modificação do sentido da realidade a cada interação (Duque, 2018).

A perspectiva ecológica da cognição tem suas raízes nas décadas de 1960 e 1970, quando pesquisadores iniciaram um questionamento das abordagens tradicionais da psicologia cognitiva (Haugen, 1972; Gibson, 1979), as quais destacavam a mente como um processador de informações separado do ambiente. Esses pesquisadores argumentam que a compreensão adequada da cognição humana demanda considerar o contexto ecológico em que ocorre. A Ecolinguística é uma disciplina científica e um ramo da linguística que teve início na década de 1970 com o trabalho de Haugen (1972) (Albuquerque; Schmaltz Neto, 2016).

Um dos principais contribuidores para o desenvolvimento da perspectiva ecológica da cognição foi o psicólogo James J. Gibson. Sua teoria da percepção enfatiza a relação direta entre o organismo que percebe e o ambiente. Para ele, a percepção é uma atividade ativa e exploratória, através da qual os indivíduos extraem informações diretamente do ambiente circundante, em vez de processar representações internas (Gibson, 1979).

Nesta pesquisa, procuramos estabelecer um paralelo entre as ideias da ecolinguística e a maneira como os indivíduos extraem informações diretamente do ambiente circundante, aplicando esse conceito de forma literal às tiras cômicas. Nas tiras que utilizam pistas metalinguísticas, os personagens interagem com o ambiente que os cerca, seja com os elementos próprios do cenário ou com as limitações dos quadros. Essa interação reflete a forma como os personagens “leem” o ambiente ao seu redor, ativando mecanismos cognitivos específicos que guiam suas ações dentro da narrativa.

Da mesma forma, o leitor, ao acompanhar essas interações metalinguísticas, é convidado a ativar seus próprios processos cognitivos, interpretando e respondendo aos sinais visuais e textuais apresentados. Esse processo de leitura ativa remete à ecolinguística, pois o

³ Recursos perceptuais são as ferramentas que a mente utiliza, como metáforas e categorias, para organizar e interpretar informações (Lakoff; Johnson, 1980).

leitor, assim como o personagem, faz uso das informações que emergem diretamente do ambiente da história em quadrinhos (HQ), estabelecendo uma relação dinâmica entre o mundo da narrativa e sua própria cognição. Além de criar um vínculo mais profundo entre o leitor e a obra, essa interação entre metalinguagem, cenário e cognição amplia a complexidade da experiência de leitura, tornando-a um pouco mais imersiva.

1 Hipergênero HQs, tiras e metatiras

O hipergênero engloba um grupo de gêneros que, embora compartilhem semelhanças estruturais, diferem em outros aspectos, como na intenção comunicativa. Esses gêneros, ao serem agrupados por suas características comuns, formam um hipergênero (Maingueneau, 2006; Marcuschi, 2002; Ramos, 2017; Caldeira, 2021).

O mesmo acontece com os quadrinhos, e Ramos, baseando-se em Maingueneau (2006), os descreve como "um grande guarda-chuva que abrigaria os variados gêneros autônomos das HQs" (Ramos, 2017, p. 63). Entre os principais gêneros das HQs estão a charge, o cartum, a tira e a história em quadrinhos longa, entre outros (Ramos, 2009; 2017). Apesar das diferenças, todos os quadrinhos utilizam elementos comuns, como balões, onomatopeias e a combinação de recursos verbais e visuais. Além disso, há uma tendência em construir narrativas que utilizam formas específicas para representar a fala, como os balões de fala, e para organizar os elementos narrativos, incluindo a passagem do tempo e a disposição espacial (Ramos, 2017). Ramos (2011a) observa que as tiras possuem características recorrentes, como o formato curto, a presença de texto narrativo, personagens fixos ou não, e desfechos inesperados.

Um estudo de Ramos (2011b) chama as tiras pautadas em metalinguagem de metatiras:

O termo metatira foi mencionado pela primeira vez em estudo feito por Souza (1997), que investigava traduções para o português de metatiras cômicas da série norte-americana *Frank & Ernest*, de Bob Thaves. [...] O nome metatira, proposto por ela, fazia alusão à ideia de metalíngua, de Lyons (1980), sobre o processo de uso da língua para descrever outra língua, objeto de análise (p. 3).

Adotamos o termo metatira (Ramos, 2011b) referindo-se às tiras onde há metalinguagem, ou seja, em que a mídia quadrinística faz menção a elementos da própria linguagem dos quadrinhos.

2 Breve panorama dos estudos cognitivos e da ecolinguística

Os primeiros estudiosos das ciências cognitivas na década de 1950 são conhecidos como pertencentes à primeira geração (Miller, 1956; Chomsky, 1957; Brunner, 1960), ou primeira onda, das ciências cognitivas. Já os teóricos da década de 1960 e 1970, sejam estudiosos do modelo conexionista ou sejam de protótipos, compõem a segunda geração (Albuquerque; Schmaltz Neto, 2016).

Recentemente, surgiu a terceira onda das ciências cognitivas, que procura modificar tanto as dicotomias existentes nos modelos anteriores (mente x natureza, organismo x ambiente, percepção x categoria) quanto encarar os fenômenos cognitivos como não locais, complexos e contínuos. De acordo com Steffensen (2012), as teorias da terceira geração podem ser chamadas de monísticas, pois consideram um princípio único ou um único objeto para as ciências cognitivas (Albuquerque; Schmaltz Neto, 2016).

Duque (2017) realizou trabalhos acerca da integração do cérebro, do corpo e do ambiente no processo cognitivo. Segundo essa perspectiva, o sistema cognitivo surge da interação entre o corpo e o ambiente, na qual o cérebro coordena a formação de circuitos percepto-motores para a realização de tarefas de complexidade crescente. Um aspecto crucial no desenvolvimento desse sistema é a formação de conceitos, embora ainda não haja um consenso sobre como esse processo ocorre. Compreender essa formação conceitual é fundamental para uma compreensão mais abrangente da cognição (Duque, 2017).

Segundo Duque (2018), a abordagem cognitiva ecológica sustenta que tanto a cognição quanto a linguagem são influenciadas pela experiência e pelo contexto social, cultural e intersubjetivo. Nesse contexto, existe a abordagem ecológica da cognição e a da linguagem, que mostra que os processos de conceptualização parecem emergir da interação entre o organismo e o ambiente. Tal abordagem requer a coordenação entre os dois extremos dessa interação e a consideração de que o uso da linguagem envolve tanto os processos interacionais iniciais do organismo com o ambiente quanto as estruturas e processos que surgem a partir deles (Duque, 2017).

Nesse sentido, a teoria da semântica de *frames* (Fillmore, 1982) ajuda na compreensão do papel contextual evocado pela abordagem cognitiva ecológica, visto que o termo *frame* descreve um sistema de conceitos interconectados em uma estrutura de molduras comunicativas ativadas a partir de pistas verbais. Os *frames* podem incluir eventos, ações, identidades e papéis sociais e permitem a compreensão de um dado conceito de modo situado. Assim, quando um elemento dessa estrutura é apresentado em um texto ou em uma conversa, todos os outros componentes do *frame* podem ser acessados a partir dos conhecimentos prévios do leitor ou do

interlocutor. Por exemplo, em um *frame* de COMÉRCIO, ativam-se os eventos de compra e venda e os papéis de vendedor e cliente, cuja interação pode apresentar variações culturais em diferentes países (como a prática da negociação de preço, comum em países do Oriente Médio).

A integração entre um ser vivo e seu ambiente ocorre por meio de ações exploratórias que capturam informações perceptuais compartilháveis ou não entre os membros da mesma espécie. A abordagem ecológica defende que os seres vivos resolvem problemas aparentemente complexos ao interagir diretamente com o ambiente, adaptando seus componentes biológicos às mudanças ambientais.

Das relações organismo-ambiente e organismo-organismo, emerge um sistema complexo, dinâmico e adaptativo (Duque, 2015): a cognição. O compartilhamento de informações perceptuais entre seres humanos envolve a utilização de um meio linguístico convencional (Hinton, 2014). Para além da percepção e da atuação direta no ambiente, nós, humanos, desenvolvemos estratégias convencionais de compartilhamento da atenção e, com isso, ampliamos exponencialmente nossa cognição inicial. Nossa relação com o ambiente passa a ser mediada pela linguagem e, com ela, construímos novos sentidos para o nosso entorno (Duque, 2018, p. 32).

Conforme argumentado por Lakoff e Johnson (1980), a interação entre o ser humano e o ambiente é mediada pela linguagem, possibilitando a construção de novos significados para o nosso entorno. Nesse sentido, Duque (2018) reforça essa abordagem, evidenciando que o conceito de "corporificação" é crucial para a compreensão da interação entre organismo e ambiente dentro do paradigma ecológico de linguagem e cognição.

A partir do século XX, a influência dos estudos cognitivos se expandiu para diversos campos epistemológicos, como biomédicos, antropológicos, filosóficos, linguísticos e psicológicos. Esse avanço levou a linguística a retomar discussões sobre a relação entre linguagem e cognição em suas abordagens contemporâneas. Além disso, houve um foco no papel da cultura nos processos cognitivos envolvidos nas práticas linguísticas diárias. Esse movimento se contrapôs às teorias racionalistas e contribuiu para o desenvolvimento de uma abordagem ecológica da linguagem.

Nesse sentido, a hipótese central dessa abordagem é a intrínseca relação entre língua, cognição e cultura, fazendo eco à proposta de Sapir-Whorf⁴. Sua teoria, amplamente discutida

⁴ A expressão "hipótese Sapir-Whorf" foi cunhada por Harry Hoiijer em 1954, durante a conferência *Language in Culture: Conference on the Interrelations of Language and Other Aspects of Culture*. Na ocasião, o autor afirmou: "The central idea of the Sapir-Whorf hypothesis is that language functions, not simply as a device for reporting experience, but also, and more significantly, as a way of defining experience for its speakers" ("A ideia central da hipótese Sapir-Whorf é que a linguagem funciona não apenas como um instrumento para relatar a experiência, mas também, de maneira mais significativa, como uma forma de definir a experiência para seus falantes", tradução nossa).

e criticada, possui diversas vertentes, que variam de interpretações mais leves a mais radicais, sobre a interação entre esses três elementos. Contudo, ela colabora para o entendimento de que a língua não é compreendida como sistema autônomo, mas como sistema dependente dos domínios cognitivos e culturais (Rodrigues; Duque, 2019).

De acordo com a abordagem ecológica, os arranjos interacionais "fornecem a base do nosso sentido do que seja a realidade" (Duque; Costa, 2011b, p. 7) e permitem que haja a ação de categorizar o "mundo". Lakoff (1987) analisa o processo de categorização de conceitos e sua organização com base em atributos específicos. Os agrupamentos de conceitos são formados com base em semelhanças e características compartilhadas, que podem variar em grau e relevância dependendo do contexto. Tais categorias não são rígidas, mas, sim, flexíveis e contextuais, refletindo a forma como a mente humana estrutura e processa informações (Lakoff, 1987). A categorização é essencial para o desenvolvimento da linguagem humana e demonstra "os links entre nossas ações e nossos processos cognitivos" (Duque; Costa, 2011b, p. 7). Para os autores, como consequência dessa concepção de categorização, a gramática passou a ser compreendida como "sistema de configuração conceptual" emergente das experiências corpóreas e do contexto.

A abordagem ecológica também contempla os processos cognitivos evocados ao longo da interação com base na teoria dos espaços mentais e *frames*. Durante trocas comunicativas, há a ativação de múltiplos espaços mentais (Fauconnier, 1997) estruturados por *frames*. Espaços mentais são "representações on-line da nossa compreensão da experiência na memória de trabalho" (Kövecses, 2020, p. 54⁵) construídos ou ativados enquanto pensamos e falamos, com o objetivo de facilitar o entendimento e a ação em contextos específicos (Fauconnier, 1997).

Por exemplo, no estudo de Duque (2017), o *frame* RESTAURANTE pode ser acessado a partir da palavra "gorjeta", bem como a experiência de uma pessoa dar dinheiro à outra, ou até a relação entre gorjeta e a prestação de serviço a alguém. Ao contrário da palavra "gorjeta", o item lexical "esmola", apesar de também ativar a representação de dar dinheiro a alguém, não ativaria os mesmos *frames* de gorjeta, uma vez que as experiências sensoriais e contextuais seriam processadas de maneira diferente. Ou seja, os espaços mentais são organizados a partir de uma estrutura cognitiva global que propicia o acesso rápido a um conjunto de indexadores

⁵ "Mental spaces are online representations of our understanding of experience in working memory" (Kövecses, 2020, p. 54).

linguísticos⁶ relacionados ao *frame* ativado. Assim, o sentido de uma estrutura gramatical necessita da ativação de elementos para a sua construção global a partir de esquemas já padronizados mentalmente e das pistas contextuais disponíveis, evidenciando a capacidade da mente humana de esquematizar – com agilidade – informações complexas.

O conceito de Modelo Cognitivo Idealizado (MCI) distingue-se do de *frame*, pois o *frame* representa um recorte ou enquadramento dentro de um MCI. O MCI, por sua vez, é composto por um conjunto mais amplo que usa como princípios estruturantes: *frames*, esquemas imagéticos, mapeamentos metafóricos e metonímicos (Lakoff, 1987, p. 68).⁷ Para Lakoff (1987) os MCIs refletem um conjunto de modelos cognitivos que se organizam e se interligam em nossa mente. Sua dinamicidade é um fator essencial, já que esses modelos se baseiam nas vivências pessoais e se transformam de acordo com possíveis desdobramentos e mudanças nas atitudes socioculturais.

No processamento cognitivo, os MCIs são cruciais para a estruturação do conhecimento, uma vez que organizam as categorias e protótipos. Em nossa rede neural, cada componente de um modelo cognitivo pode ser vinculado a uma categoria conceitual, evidenciando a conexão entre tais modelos e as categorias que criamos (Lakoff, 1987).

3 Processos cognitivos na leitura de HQs

Pesquisas na área do discurso, à luz da abordagem ecológica de cognição e linguagem, têm evidenciado estratégias discursivo-cognitivas utilizadas na produção de materiais multimodais (Duque, 2010; Duque; Costa, 2011a). Ao analisar charges, Duque (2010) demonstra como a interpretação do sentido da mensagem é construída pelos leitores a partir da evocação de espaços mentais previamente estruturados. O autor demonstrou que os leitores usam pistas visuais e conhecimentos prévios para interpretar histórias em quadrinhos, evidenciando o papel dos elementos visuais na construção de sentido desse hipergênero. Seus resultados vão ao encontro de outras pesquisas na área da cognição, como Souza (2013) e Caldeira (2021). Isso corrobora que a mente humana tem a capacidade de identificar e processar

⁶ Indexadores linguísticos são marcadores ou referências na linguagem que indicam uma estrutura mental ou um conceito específico. Os indexadores ajudam a construir o sentido da mensagem a partir de uma rede de informações, originando-se de uma rede de informações na mente do ouvinte e/ou leitor, estimulando associações que transcendem o que está explicitamente dito (Duque, 2015).

⁷ Esquemas imagéticos são representações conceituais abstratas resultantes da experiência corporificada com o mundo desde a infância (ex. FORÇA, TRAJETÓRIA, CONTÊINER, ESPAÇO) (Johnson, 1987); metáforas conceituais estruturam o pensamento humano permitindo a compreensão de uma coisa em termos de outra, através de mapeamentos entre domínios abstratos e concretos (Lakoff; Johnson, 1980). A metonímia permite usar uma entidade para representar outra, com foco em aspectos específicos do elemento referido (Lakoff; Johnson, 1980).

padrões complexos, como também defendido por Fauconnier e Turner (2002). Já em análises de notícias e piadas, Souza e Duque (2018) identificaram que um modelo de análise a partir de *frames* possibilitou "verificar com mais riqueza de detalhes como a linguagem atua na ativação e estruturação de mecanismos cognitivos" (p. 397) para a compreensão global dos textos.

Os processos cognitivos envolvidos na leitura de tiras seguem o mesmo padrão. O processo inicia-se com a decodificação das pistas verbo-visuais, que são essenciais para a compreensão da tira (Kendeou; Van Den Broek; Helder; Karlsson, 2014). Durante a leitura, os leitores também fazem uso de processos superiores, como a realização de inferências e a evocação de MCIs para interpretar as informações apresentadas. Os MCIs, que representam conhecimentos construídos com base em experiências prévias, são continuamente categorizados e recategorizados conforme novas informações são integradas (Caldeira, 2021). Dessa forma, tal dinâmica permite que o leitor adapte sua compreensão de acordo com o contexto específico da HQ através da integração conceptual com a sua base de conhecimentos, conforme detalhado adiante.

Durante a leitura, os MCIs recuperados da memória de longo prazo estruturam a ativação de espaços mentais na memória de trabalho do leitor. Os espaços mentais ativados se relacionam através de um mapeamento de suas partes e contrapartes em um processo em rede chamado Integração/Mesclagem Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002; Ferrari, 2011). O mapeamento/projeção é realizado através das relações vitais, que se relacionam com as três operações cognitivas básicas que permitem a construção de novos sentidos: identidade, integração e imaginação. As relações vitais atuam na percepção cognitiva de semelhanças (ANALOGIA, comprimida em SINGULARIDADE na mescla), diferenças (DESANALOGIA, comprimida em SINGULARIDADE com MUDANÇA), TEMPO, ESPAÇO, PAPEL-VALOR de um agente no contexto, REPRESENTAÇÃO, IDENTIDADE, CAUSA-EFEITO de ações, sentimentos e INTENCIONALIDADE entre os elementos mapeados seletivamente dos espaços mentais (Fauconnier; Turner, 2002; Ferrari, 2011). Elas atuam na projeção desses elementos dentro do espaço-mescla e podem sofrer compressões que permitem a sua transposição para uma escala humana compreensível. No espaço mescla, surge o novo significado proveniente da integração conceptual graças à estruturação e à combinação das projeções em novas combinações que podem ser completadas com conhecimentos prévios ou elaboradas com elementos inéditos advindos da imaginação (Fauconnier; Turner, 2002; Ferrari, 2011).

Assim, tal processo propicia a construção de significados ao conectar e integrar as informações emergentes da linguagem verbo-visual da tira com os conhecimentos prévios do

leitor, possibilitando, a realização das inferências necessárias à compreensão das tiras (Caldeira, 2021) e a conexão emocional com a narrativa através da empatia (Eisner, 1996; Turner, 2014). Percebe-se, portanto, que a complexidade da HQ e a interação entre seus elementos visuais e textuais propiciam ao leitor um campo dinâmico para interpretação, construção e adaptação contínua de significados. Isso porque “as pistas linguísticas guiam o leitor no processo de leitura ao ativar modelos cognitivos, ao leitor cabe a tarefa de preencher as lacunas do texto por meio de processos cognitivos” (Souza, 2013, p. 50). Resumidamente:

durante a leitura de quadrinhos, as pistas que emergem dos signos verbais e das imagens ajudam nos processos de categorização e na ativação dos MCIs necessários para a estruturação dos espaços mentais que compõem a integração/mesclagem conceptual, culminando na construção de novos sentidos (Caldeira, 2021, p. 89).

4 Metalinguagem em tiras

A metalinguagem não se limita apenas a uma crítica da linguagem-objeto — seja ela uma obra de arte ou um produto científico —, mas também revela os múltiplos níveis de significado que podem emergir no processo de criação e análise dessa linguagem.

Cirne (1970) parte dos estudos de Barthes, que descreve a metalinguagem como necessariamente artificial, usada para investigar a própria linguagem-objeto. Isto é, ao lidar com a metalinguagem, referimo-nos a um sistema que se concentra em outro sistema de significação, ampliando as possibilidades de entendimento. A metalinguagem funciona como objeto e meio de análise, criando uma camada reflexiva que permite o diálogo contínuo entre a obra e suas múltiplas interpretações.

A metalinguagem se manifesta de diferentes formas nas expressões culturais e artísticas, e.g. os quadrinhos. Cirne (1970, p. 61-62) destaca quatro maneiras de abordar a metalinguagem em obras:

- 1) Metalinguagem da linguagem-objeto: a crítica.
- 2) Linguagem-objeto como metalinguagem: a autocrítica e reflexão do produto (objeto) sobre sua essencialidade ontológica.
- 3) Linguagem-objeto como exploração planejada dos próprios signos que a constituem.
- 4) Linguagem-objeto que se completa com a participação direta ou indireta do consumidor ou autor.

O trabalho de Al Capp, por exemplo, em *Fearless Fosdick*, é citado por Cirne (1970) como um exemplo de metalinguagem dentro da metalinguagem. *Fearless Fosdick* é uma paródia de *Dick Tracy*, mas vai além de um simples pastiche, criando uma crítica às convenções dos quadrinhos de aventura. Dessa forma, a obra gera uma reflexão sobre o próprio gênero ao

qual pertence, tornando-se, assim, metalinguística. Esse movimento revela como a linguagem-objeto — neste caso, o próprio quadrinho — se torna não apenas uma mídia de entretenimento, mas também uma crítica aos elementos que compõem e dão caráter a sua narrativa.

Na autocrítica, a obra reflete sobre sua própria criação e existência, sendo particularmente visível em publicações que exploram os limites de seu próprio meio, como quadrinhos que brincam com as convenções da mídia visual. Outro exemplo é *Gato Felix*, também citado por Cirne (1970), em que elementos visuais como pontos de interrogação ou notas musicais são usados de maneira literal, rompendo a expectativa de que esses símbolos sejam limitados ao papel gráfico.

Outro ponto central no conceito de metalinguagem é a participação do público no processo criativo. Cirne (1970) exemplifica com a história de *Lena, a Hiena*, em que Al Capp convida os leitores a desenharem o personagem, resultando em mais de um milhão de desenhos enviados ao autor. Nesse caso, a metalinguagem envolve não apenas uma reflexão sobre a obra em si, mas também inclui a interação direta do leitor-consumidor no processo criativo, transformando a metalinguagem em um diálogo ativo entre autor e público.

A aplicação da metalinguagem não se limita à crítica tradicional; ela também oferece uma forma de subverter convenções narrativas e discursivas, permitindo ao autor criar camadas adicionais de significado. Ou seja, a obra não é apenas uma reflexão de sua própria estrutura, mas também uma crítica implícita ou explícita dessa estrutura.

No Brasil, o uso da metalinguagem tornou-se comum a partir da segunda metade do século 20, especialmente nas tiras criadas por Mauricio de Sousa. Durante os anos 1960, houve um crescimento tanto no número de personagens quanto na popularidade dos seus trabalhos iniciais, que se consolidaria mais tarde como *Turma da Mônica*. Já nesse período, o uso de metalinguagem era perceptível nas histórias (Ramos, 2011b).

A metalinguagem oferece um campo fértil para a exploração dos próprios mecanismos de produção e recepção de significado, permitindo que obras de arte, literatura, e até formas de comunicação visual, como os quadrinhos, transcendam suas funções usuais e se tornem espaços de reflexão crítica sobre si mesmas. Esse processo metalinguístico é essencial para a compreensão da complexidade dos textos e de como eles dialogam com seu público, suas convenções e o meio em que estão inseridos.

Há diferentes estratégias para produção do sentido humorístico no gênero tira cômica. O recurso utilizado pode estar tanto na parte verbal quanto nas imagens. No caso

específico das metatiras, a estratégia de sentido ajusta o foco [...] para elementos da linguagem dos quadrinhos (Ramos, 2011b, p. 4).

Conforme mostrado por Ramos (2011b), o conceito de metalinguagem pode ser aplicado a tiras cômicas que a utilizam como estratégia para gerar humor, e é um recurso amplamente utilizado por autores brasileiros do gênero. O uso da metalinguagem também pode ser encontrado em produções digitais do século 21. Contudo, é importante destacar que esse não é um recurso exclusivo dos autores brasileiros, está presente em produções de outros países, e não constitui um gênero isolado. Ao contrário, trata-se de uma técnica comum no processo de criação do humor em tiras cômicas, que são um gênero autônomo no universo dos quadrinhos. O autor, então, conclui que:

As metatiras [...] ajudam a compreender melhor um recurso recorrente nas tiras e, não menos importante, contribuem para reforçar a premissa de que as histórias em quadrinhos constituem uma linguagem própria e autônoma, embora com diálogos com outras áreas artísticas, como postulam Barbieri (1998) e Ramos (2010, 2011) (Ramos, 2011b, p.12).

5 Metodologia

O objetivo desta pesquisa é analisar a construção do humor nas tiras do Cebolinha⁸, destacando as características metalinguísticas que definem o gênero. A metodologia contempla informações sobre o livro, a coleta das tiras e compilação das imagens.

“As melhores tiras do Cebolinha - Volume 1” foi lançado em junho de 2008, pela *Mauricio de Sousa Editora* em conjunto com a *Panini Books*. Esse volume integra a série “As Melhores Tiras”, que dedica edições exclusivas a outros personagens como Mônica, Chico Bento, Penadinho e Bidu. Cada edição da série apresenta 128 páginas em preto e branco, no formato *pocket*, isto é, publicado em um tamanho reduzido — também conhecido como livro de bolso, contendo material clássico dos personagens, previamente publicados em jornal.

A edição dedicada a Cebolinha compila uma seleção das suas tiras mais famosas. Embora os anos específicos de publicação não sejam indicados, o volume apresenta um total de 237 tiras, distribuídas em um formato de duas por página. Com uma exceção, na qual uma tira longa ocupa uma página inteira.

Para o estudo, as tiras selecionadas utilizam metalinguagem na construção do humor, também podendo ser chamadas de metatiras. O *corpus* é composto pela seleção de tiras do livro

⁸ Personagem de Mauricio de Sousa criado em 1960, cuja principal característica é a dislalia. Ao não conseguir pronunciar a letra R, ele a substitui pelo L. Seu principal objetivo nas narrativas é derrotar a protagonista, Mônica.

que se enquadram nesse recorte, que, em seguida, foram classificadas conforme seus elementos. A partir dessa análise, foram identificadas três categorias:

(I) Humor construído a partir das linhas de demarcação ou da ausência delas nos quadros da metatira, destacando o papel do elemento visual para o efeito humorístico;

(II) Consciência metalinguística dos personagens, evidenciando sua percepção de estarem presentes em tiras; e

(III) Elementos típicos de tiras, como humor que utiliza onomatopeias, balões de fala e notas musicais *etc.*

Das 237 tiras analisadas, 18 apresentaram as características metalinguísticas do recorte do estudo, contudo, devido ao escopo espacial limitado do artigo, apenas 9 serão apresentadas. As demais tiras do livro apresentam temas variados que utilizam outros recursos para gerar humor.

Na categoria (I), que aborda a metalinguagem relacionada à estrutura dos quadros, foram identificadas 3 tiras. A categoria (II), que se concentra na autoconsciência dos personagens como ficcional, contém 4 tiras. Por fim, a categoria (III), que explora a metalinguagem associada a elementos característicos das tiras, conta com 2 tiras.

Algumas metatiras foram digitalizadas a partir do exemplar físico do livro. O processo de digitalização incluiu a captura das imagens das metatiras, seguidas por corte e edição. Posteriormente, os arquivos editados foram transferidos para o computador para armazenamento e análise ⁹.

6 Análise e discussão dos resultados

O objetivo da análise é verificar como o humor é construído nas metatiras, usando como base teórica a linguística cognitiva. Para tanto, as três categorias de tiras serão detalhadas, ilustrando como cada uma contribui para a criação de humor nas metatiras e de que forma elas dialogam com as normas do meio midiático. Tendo em vista que o cartunista Mauricio de Sousa não autoriza a utilização de suas tiras em trabalhos acadêmicos, optamos por realizar ilustrações inspiradas nas histórias originais, com o objetivo de representar visualmente os trechos analisados sem infringir os direitos autorais do autor.

⁹ Em razão da proteção aos direitos autorais, as imagens originais das tiras não serão reproduzidas neste trabalho. Para fins de contextualização do material analisado, seus conteúdos serão descritos e representados por meio de ilustrações próprias. As tiras originais podem ser encontradas em Sousa (2008).

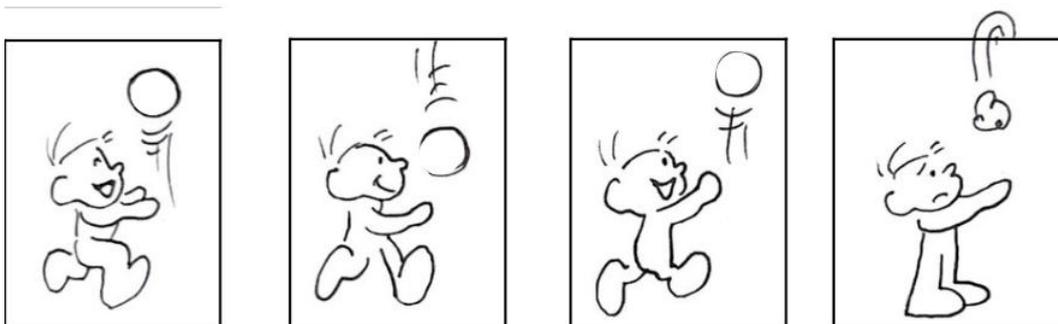
I. Humor construído a partir da estrutura gráfica dos quadros da metatira.

O humor nas tiras é elaborado a partir das linhas de demarcação da tira e da sua estrutura própria, demonstrando que não existem regras fixas ou padrões preestabelecidos para a ilustração dos quadros, nem limitações rígidas quanto ao espaço disponível.

As três metatiras categorizadas aqui estão relacionadas à forma como os elementos visuais e textuais são organizados dentro dos quadros para construir a narrativa e gerar humor. No contexto das tiras dessa categoria, o quadro desempenha um papel crucial na criação do lúdico, seja manipulando a estrutura tradicional ou combinando elementos de formas não convencionais dentro do quadro. Esse processo gera humor por meio da interação dinâmica entre a estrutura dos quadros e os elementos apresentados, evidenciando que o humor pode surgir da quebra de expectativas e da criatividade na composição visual e textual.

A primeira metatira desta categoria (Sousa, 2008, p. 26) apresenta apenas elementos gráficos, sem texto verbal. Nela, o personagem Cebolinha joga uma bola para o alto ao longo de quatro quadrinhos. No primeiro, ele está alegre ao lançar a bola, que continua subindo e descendo nos dois quadros seguintes. No último, a bola cai para trás, para além da borda do quadrinho, como se tivesse ultrapassado um muro invisível. O Cebolinha, frustrado, fica chateado pela bola ter saído do quadro que delimita a tira.

Figura 1.1. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Embora seja comum que bolas caiam em muros de vizinhos, neste caso, o uso metalinguístico do quadro como elemento que define o sentido da tira faz com que o humor surja dessa situação inusitada. A integração entre a referência imagética da tira e o conhecimento prévio do leitor sobre bolas caindo em muros de vizinhos é fundamental para a construção do humor. A tira não apenas faz alusão a uma situação comum, mas utiliza essa

referência de forma metalinguística para criar um efeito humorístico que depende da ativação desse conhecimento prévio pelo leitor. Para compreender plenamente a piada, o leitor precisa reconhecer e conectar a imagem da bola caindo no muro do vizinho – neste caso, o próprio requadro – e a imagem do último quadrinho da tira.

A segunda tira (Sousa, 2008, p. 50), composta por um único quadro, mostra Cebolinha andando de bicicleta alegremente. Sem linhas delimitadoras – nem mesmo as de quadro único, ele exibe um sorriso e diz: “Veja mamãe... sem *quadlinhos!*” enquanto anda, o que sugere que se diverte em um ambiente sem limitações geográficas. Sua fala faz uma alusão à expressão "veja mamãe, sem as mãos".

Figura 1.2. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. VEJA MAMÃE...

II. SEM QUADLINHOS!

Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Essa expressão cria uma quebra de expectativa, pois, além de brincar com a estrutura convencional dos quadrinhos, o personagem também ironiza a expressão que era esperada, destacando a interação entre a composição do quadro e o humor da metatira. O desfecho dessa piada depende diretamente do conhecimento prévio do leitor, pois nem todos estão familiarizados com essa expressão. Caso o leitor a desconheça, não conseguirá realizar a inferência necessária através da integração conceptual, o que compromete a compreensão do humor.

Além disso, é possível refletir sobre a capacidade de leitores estrangeiros, aprendizes de português ou crianças que não conhecem a expressão original de entenderem a piada. Isso

evidência como o humor pode ser limitado pela falta de conhecimento cultural e linguístico prévio, destacando a relevância das inferências e integração conceptual na construção de significado (Caldeira, 2021).

A última metatira desta categoria (Sousa, 2008, p. 49) possui três quadrinhos e representa os personagens Cebolinha e Mônica sentados à beira de um riacho. Mônica comenta com Cebolinha que tem vontade de pescar, ele concorda, mas lamenta a falta de varas de pesca. No quadro seguinte, Mônica tem uma ideia enquanto olha para cima, com uma lâmpada sobre sua cabeça. No último quadro, os dois improvisam “varas de pesca” utilizando as linhas do quadrinho – que são tiradas da estrutura do quadro pelos dois – como se fossem os cabos do instrumento.

Figura 1.3. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. HOJE EU ESTOU COM VONTADE DE PESCAR!

II. EU TAMBÉM! PENA QUE NÃO TENHA VALA!

Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Analisando o segundo quadro, Mônica tem uma ideia, indicando o início de algum processo cognitivo, representada pelo elemento gráfico da lâmpada. No último quadro, as pistas imagéticas indicam a possível realização de uma mesclagem conceptual estruturada pelas relações vitais de PAPEL-VALOR (da vara e do requadro) e ANALOGIA comprimida em SINGULARIDADE na mescla. Os personagens associam as linhas que delimitam o quadrinho com varas de pesca, transformando esses elementos visuais, originalmente estruturais, em partes essenciais para a ação de pescar. Isso revela que as linhas dos quadros não servem apenas para delimitar o espaço da narrativa, mas também para criar novas possibilidades de interpretação para os próprios personagens, enriquecendo o humor da tira.

II. Humor criado pela autoconsciência dos personagens como parte de uma história em quadrinhos.

As quatro metatiras classificadas nesta categoria aludem a situações em que os personagens demonstram plena consciência de estarem inseridos em uma história em quadrinhos. Nesse contexto, os personagens frequentemente se referem ao próprio meio ou reconhecem sua condição de figuras ficcionais, interagindo com a estrutura da narrativa em que estão inseridos.

A autoconsciência dos personagens (relação vital de PAPEL-VALOR¹⁰) é crucial para a eficácia da mesclagem conceptual, pois eles estão conscientes de que estão operando dentro de um universo de quadrinhos e, de maneira implícita, manipulam as convenções desse formato. Esse aspecto metalinguístico permite que os personagens reconheçam e utilizem os elementos visuais e estruturais das tiras de maneira inovadora, atribuindo novos significados a eles.

Na primeira tira (Souza, 2008, p. 26) da categoria II, Cebolinha começa xingando Mônica de “bobona” enquanto Cascão, apavorado, alerta que ela ouviu. Cascão corre, mas Cebolinha afirma que ambos estão seguros, no segundo quadrinho. Quando Mônica os alcança no último quadrinho, ele explica, com um olhar esperto, que não há perigo porque já estão no “último *quadlinho* da *história*!”.

Figura 2.1. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. A MÔNICA É UMA BOBONA!

II. CHIIII! ELA VEM VINDO AÍ E OUVIU! CORRA!

III. NÃO TEM **PELIGO!**

IV. POR QUE?

V. NÓS JÁ ESTAMOS NO ÚLTIMO **QUADLINHO DA HISTÓLIA!**

Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

¹⁰ Papel-valor refere-se a uma relação essencial e constante que aborda a função de uma entidade dentro de um determinado contexto (Fauconnier; Turner, 2002).

A despreocupação do Cebolinha ao debochar da Mônica sinaliza sua consciência metalinguística sobre o formato da tira, e lhe permite afirmar ao Cascão que não há motivo para preocupação. Isso ocorre pois se subentende que ele sabe que, tradicionalmente, tiras são compostas por três quadros. Com base nessa percepção, Cebolinha deduz que, ao alcançar o terceiro quadro, eles estarão a salvo, uma vez que o final da tira oferece segurança.

Esse raciocínio cria um efeito humorístico ao destacar a consciência do personagem sobre o meio em que está inserido, brincando com a ideia de que a estrutura da tira influencia diretamente a situação narrada, o que o faz levar vantagem em relação a isso. Nesta situação, Cebolinha realiza uma mesclagem entre dois espaços mentais de entrada: o primeiro é o da realidade interna do quadrinho, onde ele e os outros personagens estão envolvidos em uma narrativa comum; o segundo é o da metalinguagem, onde ele demonstra uma consciência das convenções e estruturas do formato da tira. No espaço da narrativa interna, Cebolinha provoca Mônica, ciente do perigo que isso pode representar. No espaço metalinguístico, ele reconhece que as tiras de quadrinhos seguem uma estrutura convencional de três quadros, o que permite que ele perceba que o fim está próximo.

A mesclagem ocorre quando ele combina esses dois espaços e conclui que, ao atingir o terceiro quadro, eles estarão seguros, já que o "perigo" narrativo será encerrado no fim da tira. Nesse sentido, identificamos que as relações vitais estruturando as projeções entre os dois espaços são TEMPO, ESPAÇO (os três quadros), INTENCIONALIDADE e CAUSA-EFEITO (calma do Cebolinha pois sabe que não sofrerá consequências antes do fim da tira). Esse processo de integração conceptual permite que Cebolinha use as regras do formato a seu favor, criando uma solução inteligente para escapar das consequências.

A segunda tira (Sousa, 2008, p. 47) mostra Cebolinha e Mônica conversando ao longo de quatro quadrinhos. No primeiro, Cebolinha diz à Mônica que acha que a história vai “para o *exterior*”. Mônica, intrigada, pergunta como ele sabe disso. No terceiro quadro, Cebolinha aponta para o fim da tira, representado pelo último quadrinho com os dizeres "*THE END*", indicando que a história termina com uma referência visual ao inglês, falado fora do Brasil.

Figura 2.2. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. MÔNICA, ACHO QUE ESSA HISTÓLinha VAI PALA O EXTELIOR!

II. QUE LEGAL!

III. MAS COMO É QUE VOCÊ SABE DISSO?

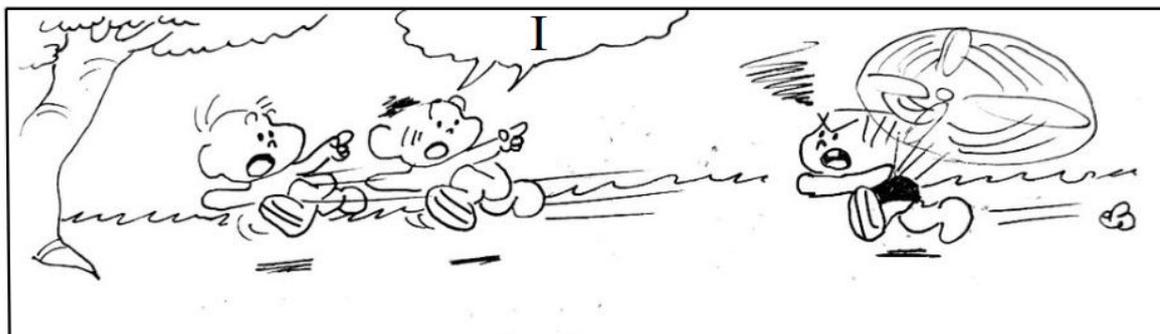
Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Esse detalhe metalinguístico revela que Cebolinha possui uma consciência antecipada do que acontecerá no final da metatira, sugerindo uma compreensão de sua própria posição dentro da narrativa.

A metalinguagem aqui é usada para destacar que Cebolinha está ciente da estrutura da tira e da sua conclusão, mostrando à Mônica a indicação de término da história. A mesclagem conceptual ocorre quando Cebolinha combina esses dois espaços — o da conversa atual e o do conhecimento de que a história vai terminar com um dizer em inglês. Ele deduz que "indo para o exterior" justifica a presença da frase em inglês no último quadro, através da relação vital de CAUSA-EFEITO, comprimida em TEMPO e ESPAÇO na mescla. O humor emerge da surpresa de Mônica e da forma como Cebolinha antecipa o término da história, brincando com a ideia de que os personagens têm um entendimento metalinguístico da própria narrativa. Esse processo também destaca a habilidade linguística de Cebolinha, ao demonstrar conhecimento prévio da língua inglesa, e faz essa integração conceptual tanto para demonstrar seu conhecimento da própria narrativa, mas também sua habilidade em interagir de maneira reflexiva com a estrutura das tiras.

A terceira tira (Souza, 2008, p. 102) é composta por um quadro único, onde Cascão e Cebolinha fogem em pânico da Mônica, que balança o coelho Sansão com intenção de acertá-los. A menina está furiosa correndo atrás dos amigos. Os dois, aterrorizados, gritam juntos "Como está, fica! Como está, fica!", como se implorassem para que ela deixasse a situação como está, sem mais agressões.

Figura 2.3. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. COMO ESTÁ, FICA! COMO ESTÁ, FICA!

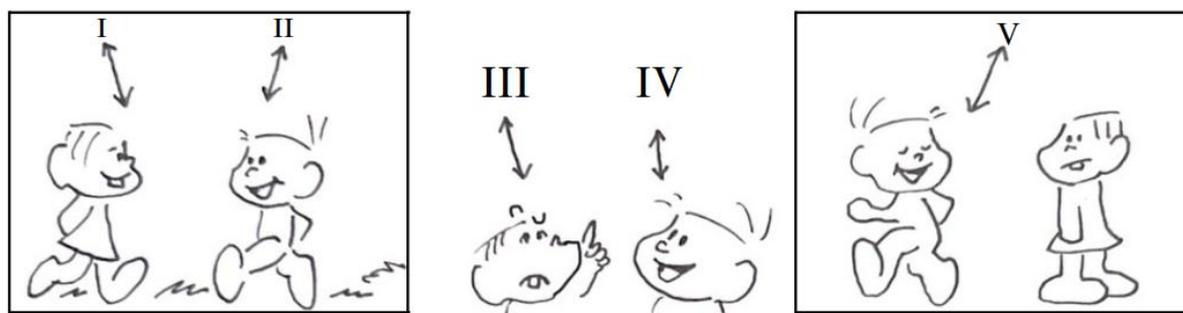
Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

A expressão "como está, fica" exige que o leitor faça uma inferência metalinguística para captar o humor e a complexidade da cena. Ao utilizarem essa frase enquanto fogem de Mônica, Cascão e Cebolinha sugerem que a situação deve permanecer inalterada, o que pode ser interpretado tanto como uma referência à ordem realizada na brincadeira infantil "estátua", quanto como uma referência consciente sobre o próprio formato da tira. O papel do leitor é essencial para preencher as lacunas e perceber que, devido à natureza estática de uma tira, onde os personagens estão presos em uma posição fixa dentro do quadrinho, o "ficar como está" também implica que Mônica nunca poderá alcançá-los. Nesse sentido, as inferências necessárias para entender essa camada de humor vêm do conhecimento do leitor sobre brincadeira de estátua e sobre a estrutura das tiras e de sua capacidade de conectar a expressão com o contexto visual.

Por outro lado, a consciência dos personagens desempenha um papel vital no valor dessa possível metalinguagem. Ao exclamarem "como está, fica!", ambos os personagens demonstram autoconsciência de que estão dentro de um quadrinho, e que a perseguição jamais terá um desfecho diferente enquanto a estrutura da tira não mudar. Essa mesclagem entre o que acontece na narrativa e a inferência dos personagens sobre a natureza do meio em que estão inseridos (a tira) reforça o PAPEL-VALOR da autoconsciência dentro da construção do humor, e só pode se tornar completamente compreensível caso a inferência do leitor seja ativada diante desses conhecimentos prévios.

Na última tira da categoria II (Souza, 2008, p. 25), Cebolinha e Mônica conversam em três quadros, mas os balões são substituídos por setas que apontam para suas falas. Mônica fica confusa e questiona a ausência dos balões, ao que Cebolinha responde “dizem que são muito *perigosos* nesta época!” e encerra a tira concluindo o pensamento com “por isso, estou evitando balões nas minhas *histórias!*”. A metatira parece ter sido originalmente publicada durante as festas juninas, uma vez que a soltura de balões é uma tradição típica desse período, geralmente celebrado em junho.

Figura 2.4. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. OI, CEBOLINHA!

II. OI, MÔNICA!

III. UÉ... CADÊ OS BALÕES?

VI. DIZEM QUE SÃO MUITO **PELIGOSOS** NESSA ÉPOCA!

V. POR ISSO, ESTOU EVITANDO BALÕES NAS MINHAS **HISTÓLIAS!**

Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Na metatira, a resposta de Cebolinha ao questionamento da Mônica destaca a consciência metanarrativa do personagem, revelando seu entendimento de que está inserido em uma história em quadrinhos. O comentário dele não só faz referência ao contexto da época de festa junina, como também destaca sua habilidade em brincar com os elementos da tira. Ao comentar a ausência dos balões de fala e associá-los ao risco dos balões — de ar quente — durante essa época, Cebolinha parece compreender a construção das metatiras e usa o jogo de palavras polissêmico de "balão". Essa abordagem demonstra sua consciência sobre a estrutura das tiras, além de ilustrar sua habilidade em ressignificar os elementos visuais e verbais para criar humor.

Essa metatira sinaliza uma mesclagem conceptual que pode ser analisada considerando a ativação dos conhecimentos prévios do leitor sobre festas juninas, a polissemia da palavra "balão" e a consciência dos personagens sobre sua própria condição. Na tira, Cebolinha faz

referência a festas juninas, ativando o *frame* da celebração tradicional que inclui a soltura de balões de papel. Ademais, a polissemia de "balão" também evoca o *frame* HISTÓRIA EM QUADRINHO, quando se refere a um elemento gráfico usado para representar os diálogos. Cebolinha utiliza essa polissemia ao explicar a ausência dos balões de fala, substituídos por setas na tira. Ele menciona que a substituição se deve ao risco associado aos balões juninos durante as festas. Assim, a mesclagem conceptual ocorre quando a tira propicia a conexão dos dois *frames* que situam os significados da palavra "balão" por meio das relações vitais de ANALOGIA e DESANALOGIA que são comprimidas em SINGULARIDADE com MUDANÇA no espaço mescla. Ao evocar esse jogo de palavras, a tira propicia a adição de uma camada de humor ao transpor um elemento gráfico em uma referência cultural através da evocação de diferentes *frames* a partir da mesma pista verbal.

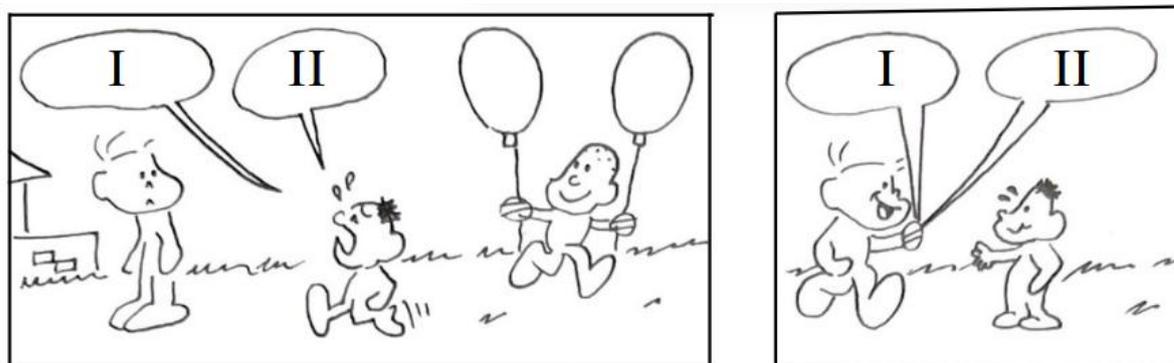
III. Humor construído a partir de elementos característicos das metatiras

O humor nas duas metatiras desta seção surge de reflexões metalinguísticas sobre elementos típicos dos quadrinhos, como onomatopeias, balões e notas musicais. A comédia é criada pela reinterpretação e adaptação desses elementos específicos do gênero.

Cabe destacar que a quarta tira da categoria II, vide figura 2.4, também se enquadra nesta categoria, pois a ausência dos balões de fala é o elemento central que gera humor na tira. Cebolinha demonstra que a estrutura e os padrões do formato dos quadrinhos não precisam ser seguidos de maneira rígida, oferecendo uma reflexão metalinguística sobre os elementos característicos de uma narrativa em quadrinhos, conforme descrito previamente.

Dentre as duas tiras da categoria III, a primeira (Souza, 2008, p. 21) possui dois quadrinhos. No primeiro, Cebolinha encontra dois meninos: um alegre com dois balões e outro chorando por não ter um. No último quadro, Cebolinha resolve o problema “pegando” as falas do menino (“*Buááá!*” e “Eu quero balão!”), transformando-as em “balões de fala” e entregando-as ao menino chorando, que passa a apresentar um semblante alegre.

Figura 3.1. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Legendas

I. BUÁÁÁÁÁÁÁ!

II. EU QUERO BALÃO!

Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Nesse caso, o processo de mesclagem conceptual pode ser analisado em termos da analogia entre os balões de fala e os balões físicos, ou pela polissemia emergente, ativada de maneiras diferentes por Cebolinha e pelo leitor. A analogia se forma quando Cebolinha realiza uma integração entre dois conceitos: o balão de fala (um elemento gráfico comum nas tiras, que representa o diálogo) e o balão físico (um objeto concreto que flutua e pode ser segurado). Ao entregar ao garoto seus balões de fala, Cebolinha transforma um elemento puramente visual em algo físico, proporcionando uma solução inusitada para o problema do menino.

Essa mesclagem une dois espaços mentais — o visual e o físico —, criando uma nova realidade dentro da tira onde os balões podem ser tanto falas abstratas quanto objetos concretos. Além disso, a polissemia dos balões se mostra em diferentes *frames* mentais. Para Cebolinha, a transformação dos balões de fala em balões físicos é algo literal dentro do contexto da metatira, uma solução pragmática. De acordo com a nossa análise, para a leitura atribuída ao leitor, porém, essa transformação pode ser interpretada de forma metalinguística, brincando com a natureza dos balões de fala como elementos gráficos, cuja função narrativa é subvertida. Essa diferença entre como Cebolinha e o leitor ativam diferentes interpretações do conceito de "balão" exemplifica uma mesclagem conceptual cujo mapeamento é realizado pela relação vital de ANALOGIA, comprimida em SINGULARIDADE na mescla. Cebolinha age dentro do universo ficcional, enquanto o leitor, quando ciente das convenções das histórias em quadrinhos, reconhece o humor que emerge dessa manipulação das regras da narrativa. A polissemia do termo "balão" se revela em duas formas: um objeto físico e um elemento visual, ambos

funcionando simultaneamente na estrutura da tira, ampliando o valor humorístico da metalinguagem.

A última tira desta categoria é composta por três quadros (Souza, 2008, p.103) e não apresenta diálogos. No primeiro, Cebolinha aparece correndo com um semblante alegre, cantarolando e cercado por notas musicais. No segundo quadro, ele tropeça em uma pedra e cai, assim como caem as notas, que se espalham ao seu redor, sugerindo que até a “música” foi afetada pela queda. Cebolinha olha atônito para as notas à sua frente no último quadrinho da história.

Figura 3.2. – Ilustração inspirada em Cebolinha



Fonte: Elaboração própria (2025), com base em Sousa (2008).

Nela, a mesclagem conceptual é estruturada pelas metáforas que conectam a nota musical como um elemento sonoro e como um objeto físico dentro do universo da metatira. A transformação das notas — que normalmente são usadas como representação gráfica de sons — em itens concretos, que caem ao chão com Cebolinha, evidencia essa mesclagem. Nesse processo, dois espaços mentais são integrados: o espaço da música, em que as notas são símbolos abstratos de som, e o espaço físico da tira, onde as notas se comportam como objetos reais no ambiente. A mesclagem reflete a metáfora conceptual SONS SÃO OBJETOS, que permite que as notas musicais não apenas representem o canto de Cebolinha, mas também interajam fisicamente com o ambiente da tira. Ao tropeçar, Cebolinha faz com que as notas, que simbolizavam seu canto, caiam junto com ele, criando uma situação inesperada. Esse processo transforma as notas musicais em elementos narrativos com valor visual e físico, reforçando o humor da situação.

A metalinguagem é usada na interação de Cebolinha com as notas musicais, revelando uma quebra na convenção gráfica das tiras, ao transformar algo abstrato em algo concreto. Para

o leitor, a realização dessa mesclagem permite uma nova maneira de interpretar os elementos visuais da tira, mostrando que eles podem assumir diferentes funções no decorrer da narrativa. O uso das notas musicais nesse contexto contribui para o humor ao subverter as expectativas de como os elementos gráficos devem funcionar, fazendo uma brincadeira com as convenções do próprio formato de quadrinhos. Na metatira, Cebolinha fica surpreso e está consciente dessa surpresa ao ver as notas caírem, e o leitor precisa realizar a inferência sobre a natureza dessa mesclagem para captar o efeito cômico completo.

A partir da análise das metatiras do Cebolinha sob a perspectiva da teoria ecológica da cognição, foi possível identificar como os recursos metalinguísticos empregados nas tiras geram efeitos cômicos e ampliam a experiência de leitura. A metalinguagem, ao interagir com a estrutura dos quadrinhos, seus elementos próprios e a autoconsciência dos personagens, não apenas subverte as convenções do meio, mas também engaja o leitor em um processo cognitivo dinâmico. Esse processo se assemelha à interação entre o organismo e o ambiente descrita pela teoria ecológica, pois o leitor adapta sua compreensão de acordo com os estímulos oferecidos pela narrativa visual e textual.

As três categorias identificadas revelam como o humor é construído de maneira interativa e contextual, exigindo do leitor uma participação ativa. Esse envolvimento enriquece o processo de leitura, convidando o leitor a refletir sobre o próprio meio dos quadrinhos e a linguagem utilizada para contar essas histórias.

Em (I), a manipulação da estrutura gráfica é uma das formas de construir humor com as convenções do meio dos quadrinhos e ao mexer com a "realidade" do espaço narrativo. Quando os personagens reconhecem e interagem com a estrutura da metatira, como os próprios quadros, eles brincam com a "realidade" do meio. Esse tipo de metalinguagem adiciona uma camada cômica, tornando o leitor consciente dos mecanismos de construção da história e revelando elementos que normalmente permanecem ocultos, como no caso da terceira tira da categoria I. Transformar o quadro em um objeto físico permite que tanto o personagem quanto o leitor o vejam como um expositor para a ação e como um dos principais elementos que constroem o sentido da narrativa.

Diante disso, quando um personagem percebe um novo quadro como um espaço físico real, podemos considerar a ativação de uma série de respostas cognitivas que moldam sua interação com o ambiente e, conseqüentemente, a narrativa. Isso impacta diretamente a compreensão total do leitor a partir de processos cognitivos, como os de interpretar as pistas linguísticas e ativar MCIs.

A consciência metalinguística nas tiras contribui para o humor de várias maneiras, principalmente através da representação da autoconsciência dos personagens e da interação direta com os elementos da narrativa em quadrinhos, conforme mostrado em (II). A autoconsciência também adiciona camadas de humor quando os personagens comentam sobre a própria estrutura da metatira, fazem piadas que vão além do contexto imediato da história ou manipulam ativamente a dinâmica narrativa. Dessa forma, entendemos que a percepção do personagem sobre sua natureza autoficcional impacta diretamente sua cognição e as decisões que ele toma dentro desse espaço. Os MCI que parecem ser ativados a partir dos personagens ao interagir com novos *frames* referem-se aos possíveis processos mentais que podem orientar como eles compreendem, reagem e se adaptam ao novo ambiente. Esses MCIs incluem a percepção do contexto espacial e temporal, a interpretação das mudanças no ambiente e a avaliação das implicações dessas mudanças para a trama e para suas ações. A partir da consideração da cognição do personagem, identificamos que ele parece alavancar informações relevantes, como aspectos importantes de sua personalidade, suas intenções e a direção que a história tomará. Cabe ao leitor fazer essas inferências e, a partir de seus MCIs, compreender o enredo. Esse tipo de humor, no entanto, pode ser um pouco mais desafiador para leitores que não conhecem as especificações das tiras, pois exige certo nível de familiaridade com a linguagem dos quadrinhos.

Ao referenciar elementos característicos dos quadrinhos (III), as tiras promovem uma reflexão metalinguística que pode tanto expor o absurdo quanto revelar a simplicidade desses elementos. Essa estratégia constrói o humor a partir da artificialidade das convenções do próprio meio. Além disso, a metalinguagem possibilita a reinterpretação dos elementos visuais tradicionais de diferentes maneiras, como no caso dos balões de fala transformados em balões de ar na primeira tira desta categoria. Ao subverter as expectativas visuais e narrativas, as metatiras propiciam a ampliação da compreensão do leitor sobre as possibilidades criativas dos quadrinhos, desenvolvendo o espírito cômico diante da desconstrução e recontextualização dos seus próprios elementos gráficos. Isso é refletido especialmente com o processo cognitivo da mesclagem, que leva à construção de sentidos diferentes, resultando na criação de novas interpretações para a narrativa.

Quando um personagem de tira introduz um novo *frame*, ele não está simplesmente adicionando um elemento linguístico (verbal ou não verbal) à narrativa. De fato, ele está, de forma consciente, moldando e transformando seu entorno ao combinar diferentes camadas de significado. Esse processo de desconstrução e recontextualização dos elementos gráficos reflete

o complexo processo cognitivo de mesclar múltiplos níveis de interpretação. A interação entre essas camadas pode gerar novos sentidos e enriquecer a compreensão da narrativa, além de disponibilizar as pistas linguísticas para o leitor acessar as inferências de acordo com seus conhecimentos prévios. A capacidade do novo *frame* — ativado pelas pistas fornecidas pelo personagem — de atuar como um elemento construtor de sentido é reforçada por essa interação, ao mesmo tempo em que amplia a profundidade da experiência narrativa oferecida ao leitor.

Portanto, a introdução de um novo *frame* vai além da simples adição de um elemento humorístico ou narrativo. Ela contribui para um processo dinâmico e interativo de criação de sentido, possibilitando um aprofundamento da narrativa que pode ressoar diretamente no leitor de quadrinhos, conforme levantado por Caldeira (2021). As análises das tiras do Cebolinha apontam o uso da mesclagem conceptual e da metalinguagem para criar humor e enriquecer a narrativa. Através de diversos exemplos, foi possível observar que os personagens manipulam elementos gráficos e linguísticos de maneiras inovadoras, explorando a interação entre o conteúdo da história e a estrutura do formato dos quadrinhos.

O uso da polissemia para criar humor, assim como a transformação de balões de fala em objetos concretos, mostra como os personagens brincam com as convenções visuais e a linguagem das tiras. Essas estratégias enriquecem a narrativa, além de oferecerem uma reflexão sobre a flexibilidade e a criatividade no uso dos elementos gráficos. Ademais, a consciência metanarrativa dos personagens, como demonstrado nas suas interações com a estrutura da tira (ambiente), revela seu entendimento sobre o formato dos quadrinhos. Essa autoconsciência permite que os personagens façam comentários inteligentes e humorísticos sobre sua própria condição narrativa. As análises destacaram como a integração conceptual e o conhecimento da estrutura narrativa podem contribuir para uma experiência de leitura mais rica e complexa, quando o leitor acessa seus conhecimentos prévios e realiza todas as inferências necessárias para compreender plenamente o humor. A habilidade de Cebolinha em explorar e subverter as convenções dos quadrinhos mostra a profundidade e a engenhosidade presentes na criação e na interpretação das tiras por parte dos autores.

5 Considerações finais

Um dos motivos para a baixa porcentagem de tiras selecionadas que empregam metalinguagem pode ser a necessidade de o leitor ter um conhecimento prévio de histórias em quadrinhos para apreciar plenamente o humor. A metalinguagem, que envolve a reflexão sobre o próprio formato e estrutura dos quadrinhos, requer familiaridade com o meio para ser

efetivamente compreendida. Leitores que não têm essa familiaridade podem achar mais difícil captar as sutilezas e o efeito cômico dessas tirinhas. Portanto, quanto mais complexa cognitivamente for uma tira, mais difícil será para o leitor compreender o humor, à medida que a construção humorística se torna mais profunda. Para embasar essa afirmação, o estudo de Souza (2013) apresenta resultados que indicam a dificuldade de leitura associada à interpretação de pistas multimodais, nas quais as características metalinguísticas também se inserem. Por outro lado, tirinhas que utilizam um humor mais convencional e direto podem ser mais acessíveis e, portanto, podem receber mais destaque nesse tipo de coleção, uma vez que são compreendidas por um público-alvo mais amplo.

A metalinguagem, empregada como um recurso para criar humor, amplifica os momentos cômicos e revela habilidades narrativas em subverter convenções desse gênero. A quebra da "realidade" dentro do universo midiático opera como um recurso humorístico central (Ramos, 2011a), seja por meio da manipulação da estrutura — quando os personagens interagem com os limites dos quadros — seja pela autoconsciência dos personagens em reconhecerem seu papel como figuras ficcionais, ou pela transformação de elementos típicos das metatiras. Isto é, os limites entre o cenário e a ação dos personagens são estrategicamente manipulados para gerar humor, promovendo uma reinterpretação dos elementos visuais recaindo sobre camadas metalinguísticas. Diante disso, é possível também perceber que a interação social e a comunicação estão intrinsecamente relacionadas ao ambiente em que ocorrem, onde os fatores ambientais desempenham um papel crucial tanto para a construção do humor e sentido do texto, quanto para a compreensão do leitor.

O resultado da análise indica que a mesclagem conceptual e a metalinguagem atuam na construção do humor e na exploração dos limites narrativos, visuais e gráficos das tiras. A representação da capacidade dos personagens de integrar diferentes significados e fazer suas próprias mesclagens, enquanto permanecem conscientes do formato em que estão inseridos, revela uma abordagem inovadora que pode enriquecer a experiência do leitor e destacar a complexidade das histórias em quadrinhos.

Portanto, os resultados revelam que a metalinguagem enriquece o humor ao desafiar as convenções dessa mídia e ao mexer com o espaço situacional da narrativa. O aproveitamento da estrutura dos quadros como recurso narrativo, a criação de situações que revelam a autoconsciência dos personagens quanto à sua persona ficcional, e a desconstrução e ressignificação dos elementos próprios da linguagem dos quadrinhos são estratégias humorísticas utilizadas pelos autores em metatiras e HQs. A metalinguagem é uma

característica marcante das histórias em quadrinhos, oferecendo uma quantidade ilimitada de possibilidades. Os processos cognitivos envolvidos na leitura de metatiras permitem que o leitor ajuste sua compreensão conforme o contexto da HQ, criando um campo dinâmico de interpretação, no qual ele constrói e adapta significados de forma contínua. Além de ser crucial para a construção do humor nas tiras, a metalinguagem oferece uma interação mais profunda com o leitor, convidando-o a participar de um jogo de autoconsciência sobre o próprio meio. Essa característica faz das metatiras não apenas uma forma de entretenimento, mas também um espaço para explorar potencialidades da linguagem dos quadrinhos.

Referências

- ALBUQUERQUE, Davi Borges de; SCHMALTZ NETO, Genis Frederico. As contribuições das ciências cognitivas para ecolinguística. *Ecolinguística: Revista Brasileira de Ecologia e Linguagem (ECO-REBEL)*, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 95-110, 2016. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/erbel/article/view/9901>. Acesso em: 03 set. 2024.
- BRUNER, Jerome Seymour. *The process of education*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- CALDEIRA, Brízzida Anastácia Souza Lobo de Magalhães. *Histórias em quadrinhos no ensino-aprendizagem do português como língua de herança*. 2021. 301 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.
- CLARK, David Millar. Panic disorder and social phobia. In: CLARK, David Millar; FAIRBURN, Christopher James Alfred Granville (Eds.). *Science and practice of cognitive behaviour therapy*. New York: Oxford University Press, 1997, p. 119–153.
- CHOMSKY, Noam. *Syntactic Structures*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1957.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- DUQUE, Paulo Henrique. *A Integração Conceptual em Charges*. In: XVIII Semana de Humanidades, Natal, 2010.
- DUQUE, Paulo Henrique. De perceptos a frames: cognição ecológica e linguagem. *Scripta*, Belo Horizonte, v. 21, n. 41, p. 21-45, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5752/P.2358-3428.2017v21n41p21> Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/scripta/article/view/P.2358-3428.2017v21n41p21>. Acesso em: 07 jun. 2025.
- DUQUE, Paulo Henrique. Discurso e cognição: uma abordagem baseada em frames. *Revista da Anpoll* [S. l.], v. 1, n. 39, p. 25-48, 2015. DOI: <https://doi.org/10.18309/anp.v1i39.902> Disponível em: <https://anpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/902>. Acesso em: 29 out. 2024.
- DUQUE, Paulo Henrique. Percepção, Linguagem e Construção de Sentidos: por uma abordagem ecológica da cognição. In: TENUTA, Adriana Maria; COELHO, Sueli Maria (Orgs.). *Uma Abordagem Cognitiva da Linguagem: perspectivas teóricas e descritivas*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2018. p. 31-46. Disponível em: <http://www.lettras.ufmg.br/site/e->

[livros/abordagem-cognitiva-linguagem_Adriana_Tenuta_Sueli_Coelho.pdf](#). Acesso em: 03 set. 2024.

DUQUE, Paulo Henrique; COSTA, Marco Antonio. *A Análise Construcional do Discurso: uma alternativa cognitiva para o estudo dos gêneros discursivos*. In: VI Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais, Natal, 2011a.

DUQUE, Paulo Henrique; COSTA, Marco Antonio. As relações entre linguagem, cognição e corporalidade: novas fronteiras nos estudos da linguagem. *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos. Cadernos do CNLF*, v. 15, n. 03, 2011b.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 1996.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basics Books, 1997.

FERRARI, Lilian. *Introdução à linguística cognitiva*. São Paulo: Contexto, 2011.

FILLMORE, Charles J. Frame semantics. In: *The linguistic society of Korea: linguistics in the morning calm*, p. 111-137, 1982.

GIBSON, James Jerome. *The ecological approach to visual perception*. London: Erlbaum, 1979.

HAUGEN, Einar. *The Ecology of language*. Stanford: Stanford University Press, 1972.

HINTON, Andrew. *Understanding Context: Environment, Language, and Information Architecture*. 1. ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2014.

JOHNSON, Mark. *The body in the mind: the bodily basis of meaning, imagination and reason*. Chicago: Chicago University Press, 1987.

KENDEOU, Panayiota; VAN DEN BROEK, Paul; HELDER, Anne; KARLSSON, Josefine. A Cognitive View of Reading Comprehension: Implications for Reading Difficulties. *Learning Disabilities Research & Practice*, v. 29, n. 1, p. 10–16, 2014. DOI:

<https://doi.org/10.1111/ldrp.12025> Disponível em:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ldrp.12025>. Acesso em: 16 set. 2024.

KÖVECSES, Zoltán. *Extended Conceptual Metaphor Theory*. Cambridge University Press, 2020.

LAKOFF, George. *Women, fire and dangerous things. What categories reveal about the mind*. Chicago: Chicago University Press, 1987. Disponível em:

<https://lecturayescrituraunrn.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/03/unidad-5-lakoff-women-fire-and-danger.pdf>. Acesso em: 16 set. 2024.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. Concepts we live by. In: *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press, 1980. p. 3-7.

MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso literário*. Tradução: Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva ; MACHADO, Anna Rachel ; BEZERRA, Maria Auxiliadora. (Org.) *Gêneros textuais e ensino*. 2 a. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. p. 19-36.

MILLER, George Armitage. The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*, v. 63 n. 2, p. 81-97, 1956.

- DOI: <https://doi.org/10.1037/h0043158>. Disponível em:
<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0043158> Acesso em: 07 jun. 2025.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- RAMOS, Paulo. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e metatiras*. Campinas: Zarabatana Books, 2011a.
- RAMOS, Paulo. Metatira - A Linguagem dos Quadrinhos como Estratégia para Produção do Humor. In: I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2011b, São Paulo. *Anais Eletrônicos - I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. Campinas: Zarabatana Books, 2011b. v. 1. Disponível em:
https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_linguagem/paulo_ramos.pdf. Acesso: 02 set. 2024.
- RAMOS, Paulo. *Tiras no ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.
- SOUSA, Maurício de. *Coleção as melhores metatiras: As melhores metatiras do Cebolinha – Volume 1*. São Paulo: Mauricio de Sousa Editora/Panini Books, 2008.
- SOUZA, Ewerton William; DUQUE, Paulo Henrique. O processo cognitivo-discursivo de construção de sentido em notícias e piadas: uma abordagem baseada em frames. *DLCV*, João Pessoa, v. 14, n. 2, p. 377-401, 2018. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.2237-0900.2018v14n2.40582> Disponível em:
<https://periodicos.ufpb.br/index.php/dclv/article/view/40582>. Acesso: 05 abr. 2025.
- SOUZA, Fabiana Silva de. *Tiras em quadrinhos na compreensão leitora de alunos da rede pública à luz da Linguística Cognitiva: o caso da Prova Caxias*. 2013. 151 f. Dissertação (Mestrado em Literaturas de Língua Inglesa; Literatura Brasileira; Literatura Portuguesa; Língua Portuguesa; Ling) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/6619> Acesso em: 03 set. 2024.
- STEFFENSEN, Sune Vork. Care and conversing in dialogical systems. *Language Sciences*, v. 34, n.5, p. 513–531, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2012.03.008> Disponível em:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0388000112000289>. Acesso: 20 mai. 2025.
- TURNER, Mark. *The origin of ideas: blending, creativity, and the human spark*. New York: Oxford University Press, 2014.
- VIYGOTSKY, Lev Semyonovich. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts: Harvard University Press, 1978.

Recebido em 29 de outubro de 2024

Aceito em 26 de abril de 2025