

**A SEMÂNTICA COGNITIVA E SUA APLICAÇÃO NA ANÁLISE
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Calvin Cossich de Almeida (IFF)
calvincossich@gmail.com

Evelyn Clen Barcelos Tomaz (IFF)
evelynclen03@gmail.com

Jaqueline Maria de Almeida (UENF)
jaquelinemalmeida@yahoo.com.br

Juan Carlos Carvalho dos Santos (IFF)
juancarloscrvlh@gmail.com

Kayo Oliveira dos Santos (IFF)
kayoliveira477@gmail.com

Mirella Rocha Baptista (IFF)
mirellarbaptista@gmail.com

Najla Freitas Ferreira (IFF)
najla.ffreitas@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo fazer uma análise da história em quadrinhos “Heróis em crise”, publicada no Brasil pela editora Panini, sob a perspectiva da Semântica Cognitiva. Para a análise da construção de sentido do objeto foram considerados aspectos linguísticos e extralinguísticos, além de algumas das principais características deste gênero textual. Pretende-se analisar como esses mecanismos agem na estruturação da compreensão da mensagem, correlacionando o processamento mental e cognitivo aos conhecimentos linguísticos e pragmáticos. O diferencial da presente proposta é demonstrar como as Histórias em quadrinhos podem ser utilizadas em âmbito educacional de maneira diversificada, visando a educação linguística, abrangendo o ensino básico e superior.

Palavras-chave:

Educação. Semântica Cognitiva. História em quadrinhos.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the comic book “Heroes in Crisis”, published in Brazil by Panini, from the perspective of Cognitive Semantics. For the analysis of the construction of meaning of the object, linguistic and extralinguistic aspects were considered, in addition to some of the main characteristics of this textual genre. It is intended to analyze how these mechanisms act in structuring the understanding of the message, correlating mental and cognitive processing to linguistic and pragmatic knowledge. The differential of this proposal is to demonstrate how comics can be used in an educational context in a diversified way, aiming at language education, covering basic and higher education.

Keywords:

Comics. Education. Cognitive Semantics.

1. Introdução

Os estudos semânticos, sobretudo da semântica cognitiva, apresentam grande importância no cenário educacional, entretanto, muitas vezes, não são abordados visando a educação linguística no ensino básico. Tendo isso em vista, este trabalho busca aplicar os conceitos da semântica cognitiva apresentados por Campos (2013), Santos (2015) e Ferrari (2011) na interpretação da história em quadrinhos “Heróis em crise” que trata de questões psicológicas, podendo ser trabalhado tanto com o público da educação básica quanto o ensino superior, com temas relacionáveis e rotineiros atualmente. A pesquisa foi realizada metodicamente por meio da leitura, seleção de páginas e análise da HQ, sendo classificada como descritiva, de cunho bibliográfico, e quanto à abordagem, apresenta caráter qualitativo. Desta forma o presente trabalho visa contribuir tanto para o entendimento de como a semântica cognitiva pode ser trabalhada nos textos analisados, quanto sugestões para a aplicação em sala de aula.

2. A semântica cognitiva como base teórica

A Semântica Cognitiva está relacionada não possui uma única ideia fundadora e nem uma área de estudo delimitada, na verdade, consiste em um conjunto de estudos que compartilham uma perspectiva geral. A Linguística Cognitiva busca compreender e explicar o que é subjetivo à manifestação da linguagem humana, ou seja, leva em consideração fatores subjetivos, emocionais, sociais e culturais e analisa de que maneira tais fatores interferem na formulação do pensamento e na elaboração da linguagem.

Desta forma, analisa-se a interdependência existente entre mente e linguagem, e de que maneira essa interdependência interfere na formulação dos conceitos linguísticos. No caso da Semântica Cognitiva, a análise de tais fatores se dá com o objetivo de estudar o significado como conceitualização.

Sob essa ótica, um dos principais fenômenos semânticos a serem estudados pela Semântica Cognitiva são as metáforas, ressaltando seu caráter dinâmico e extrapolando a visão restritiva de figura de linguagem vinculada à literatura ou a um recurso estilístico. Trata-se de algo além disso, refere-se a uma estrutura conceitual inserida em nossa linguagem

ordinária. É um recurso que permite relacionar nossas experiências e percepções de mundo com o discurso.

A importância das metáforas reside no fato de elas representarem um dos pilares de toda atividade mental para a Semântica Cognitiva. Assim, o significado é construído a partir de estruturas conceituais e categorias mentais, formadas de acordo com experiências próprias (Cf. CAMPOS, 2013).

A metáfora permite que haja uma transferência de propriedades entre conceitos, possibilitando que um domínio fonte, de origem empreste seus conceitos a um domínio alvo, de chegada, ou de destino, sobre o qual se sobrepõem os tais conceitos de origem. É uma projeção de um domínio sobre o outro, possibilitando uma analogia entre dois conceitos distintos.

Para a Semântica Cognitiva, múltiplos sentidos das metáforas resultam das experiências, dos movimentos corpóreos e das interações dos seres humanos com o mundo que os cerca, e não apenas de um processamento mental. A linguagem não é vista como módulo isolado, mas como parte da cognição e, por isso, deve ser estudada dentro do contexto da conceptualização. Com base nesta afirmação, Santos (2015) sintetiza a Linguística ou Semântica Cognitiva da seguinte maneira:

Nessa afirmação, duas questões importantes da Linguística/Semântica Cognitiva se evidenciam: a subjetividade na formulação de conceitos e o caráter perspectivista do significado. Ambos caracterizam a orientação interpretativa e, portanto, hermenêutica dessa ciência. Sendo assim, os significados resultam de uma representação mental particular, subjetiva, que decorre de processos cognitivos (como atenção, percepção, memória, categorização etc.) do indivíduo, que, por sua vez, estão atrelados a aspectos culturais, sociais, políticos, entre outros. (SANTOS, 2015, p. 24)

Portanto, sob a ótica cognitiva, o estudo da significação, pauta-se na experiencição e nas relações estabelecidas entre os seres humanos e o meio em que vivem. Dessa maneira, o significado linguístico faz-se perspectivista, pois está intrinsecamente relacionado aos conhecimentos e experiências, individuais e coletivas dos usuários da língua.

Além da significação, há outros aspectos da semântica cognitiva, como a categorização, por exemplo, que serão utilizados nas análises elaboradas neste trabalho. A categorização é o processo utilizado para agrupar entidades semelhantes em classes específicas (Cf. FERRARI, 2011).

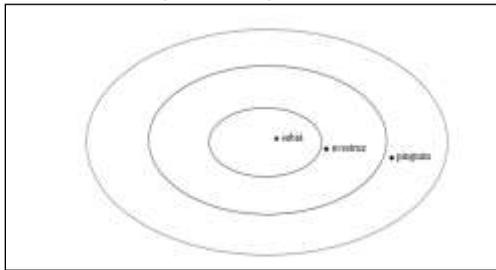
Esse processo funciona levando em consideração os atributos que cada categoria possui e as definem. Na categoria AVE, por exemplo, os

atributos definidores são: ter bico, duas asas, penas, poder voar e colocar ovos.

[...] para que um animal possa ser considerado uma ave, deve apresentar todos esses atributos (condição necessária); além disso, basta que o animal apresente exatamente esses atributos (condição suficiente). (FERRARI, 2011, p. 33)

Nesse caso, pinguins e avestruzes não poderiam ser considerados pertencentes ao núcleo, por não poderem voar, logo, estariam na parte mais periférica da categorização. Para Ferrari (2014, p. 41), a categorização de base cognitivista “envolve desde representantes mais centrais, com suficiente similaridade ao protótipo, até representantes muito periféricos, que constituem efeitos do protótipo e apresentam poucos traços em comum com o núcleo categorial”.

Figura 1: Categoria Radial.



Fonte: Ferrari, (2011, p. 42).

Esse modelo foi retomado por Katz e Fodor que juntos criaram um sistema de traços para definir a estrutura semântica de itens lexicais. Dessa forma, animais como égua teriam definição diferente à de um cavalo no que tange o gênero, além de potro, tendo a definição diferente no que tange idade. “(...) CAVALO seria [EQUINO], [MACHO+], [ADULTO+], enquanto ÉGUA seria [EQUINO], [MACHO-], [ADULTO-]” (FERRARI, 2011). Esse modelo, entretanto, atraiu diversos questionamentos, Wittgenstein chegou a apontar a dificuldade de definir a palavra GAME (jogo), pois qualquer traço para definir essa categoria, não estaria associado a todos os seus membros. Só chamamos algumas atividades de GAME por manterem alguns traços em comum com as outras, mas não necessariamente todos.

Diversas pesquisas na categorização de objetos mostraram que a categorização apresenta níveis de inclusão como o nível básico de

especificidade que apresenta características específicas que lhe conferem status especial.

- (i) Os indivíduos usam padrões de comportamento motor semelhantes para interagir com os membros da categoria.
- (ii) Uma imagem mental única pode representar toda categoria.
- (iii) Os membros da categoria têm formas globais percebidas como similares.
- (iv) A maior parte das informações úteis e do conhecimento dos falantes sobre os membros da categoria são organizados. (FERRARI, 2011, p. 39)

Então se pegarmos, por exemplo, a categoria básica CARRO, conseguiremos perceber que ela obedece ao critério (i), pois podemos imaginar alguém fazendo mímica de que está dirigindo um carro, mas não podemos ter certeza de que acontecerá a mesma coisa com VEÍCULO. Percebemos também que segue o critério (ii), pois é facilmente possível imaginar um carro, mas ao tentar imaginar um veículo, poderá ser qualquer um. Isso também mostra que está seguindo o critério (iii), pois as formas dos carros são similares. E por fim, é mais fácil para os falantes organizarem um conjunto de informações sobre CARRO do que sobre VEÍCULO, dessa forma então seguindo o critério (iv).

Foram apontados, nos estudos de Ferrari, outros dois níveis relevantes: o superordenado e o subordinado, que podem ser definidos como o superordenado a categoria mais geral, que possui uma especificidade menor que a subordinada que por sua vez apresenta um nível de especificidade bem maior que a categoria básica, por exemplo: Veículo (superordenado), Carro (básico) e Mercedes (subordinado).

Entre os protótipos e fronteiras categoriais (Figura 1), há membros organizados em uma escala de prototipicidade. A organização categorial envolve desde representantes mais centrais, muito similares ao protótipo, até representantes mais periféricos que constituem efeitos dos protótipos, apresentando poucos traços em comum com o núcleo categorial. Por exemplo, se colocarmos o SABIÁ no núcleo prototípico da categoria AVE, o AVESTRUZ apresenta quase todos os traços, menos poder voar e fica então um pouco afastado do protótipo. Já o PINGUIM fica mais longe, próximo da fronteira categorial.

O contexto também tem um papel importante na construção do sentido, como por exemplo, se pensarmos em uma árvore de Natal, provavelmente a árvore imaginada seria um pinheiro, mas se pensarmos em uma árvore da orla baiana, provavelmente a referência será um coqueiro. Isso

aponta que dependendo do contexto os membros centrais podem ser diferentes dos protótipos não contextualizados.

3. O objeto discursivo: História em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são consideradas, desde seu surgimento discreto nos jornais, uma forma de comunicação inteligente. Dentro desse gênero textual temos o predomínio de uma tipologia de sequências narrativas que se utilizam de mais de um código para passar a sua mensagem, no caso do presente trabalho, o código verbal e o visual. Segundo Santos (2015), essa comunicação entre os códigos é o que vai estabelecer sentido diante do conhecimento pragmático do leitor.

Busca não só descrever os fenômenos linguísticos que se manifestam na linguagem humana, como também tenta explicar o que subjaz à sua manifestação, levando em conta fatores subjetivos, emocionais, mas sobretudo, sociais e culturais que interferem na formulação do pensamento e na elaboração da linguagem. Além disso, busca analisar, dentre outras coisas, de que maneira se estabelece a interdependência linguagem/mente e como o subjetivismo do homem e o seu conhecimento enciclopédico interferem na formulação de conceitos. (SANTOS, 2015, p. 21)

Na criação de uma HQ, ocorrem muitos processos simultaneamente, como escolha das cores, desenhos, traços, tudo pensado pelo(s) produtor(es), a fim de que seja possível a construção do sentido. No plano visual, tem-se a escolha do contorno que como relata Danielski Batista (2008), que pode ser rígido, fluído ou borrado. A opção, dependendo do contorno, pode estabelecer uma referência de verossimilhança, rememoração do passado, um sonho etc.

Ainda entra em questão o próprio veículo que abrigará essa história em quadrinho, o público que vai recebê-la em um jornal não é o mesmo público de uma história em um livro dentro de um universo de super-heróis com leis próprias, como é o caso do presente trabalho.

Todo esse conjunto de ferramentas visuais escolhidas pelo autor; o contorno, as cores, são as *metáforas visuais*⁶ que servem justamente para complementar o que está inserido verbalmente na HQ. Dentro dessas histórias existe uma relação de interdependência, portanto, uma linguagem

⁶ As metáforas visuais compreendem signos ou convenções gráficas e apresentam uma relação direta ou indireta com expressões de senso comum como ver estrelas, falar cobras e lagartos. Têm como objetivo expressar ideias e sentimentos, reforçando, muitas vezes, o conteúdo verbal. (BATISTA, 2008, p. 49)

não se sobrepõe a outra, o que deixa o gênero suscetível à análise pelo viés da semântica cognitivista e seus diversos artifícios. O conhecimento de mundo e enciclopédico daquele que recebe a informação, também são considerados fatores determinantes na construção/compreensão do sentido e da mensagem da HQ preterida neste trabalho.

4. A semântica cognitiva como base teórica

A história em quadrinhos selecionada como objeto para a análise consiste em uma narrativa dividida em 9 volumes. Heróis em Crise pertence à editora Panini – licenciada pela *DC Comics* – e seus autores são Tom King (roteiro), Clay Mann (arte) e Tomeu Morey (cor), tendo sua tradução do inglês para o português por Leonardo Camargo.

Esta HQ foi escolhida por tratar de temas que concernem à psique humana, portanto, apresenta diversas metáforas e possui uma boa base para uma análise no viés da semântica cognitiva. O enredo é pautado nas dificuldades psicológicas que os heróis (e vilões) têm por causa de suas ocupações, levando em consideração iminentes danos psicológicos e emocionais causados pelas situações adversas pelas quais eles passam.

Quando um herói atinge seu limite emocional e psicológico no combate ao crime, ele é designado ao Santuário, um lar de tratamento e paz. Ou ao menos essa era a ideia. Quando o caos se instala num ambiente repleto de superseres e a crise se espalha pelo mundo, somente Superman, Batman e a Mulher-Maravilha podem restabelecer a ordem. Certo? (KING, 2018)

Na história, um dos heróis e líderes da Liga da Justiça, Batman, cria um mecanismo para ajudar outros heróis a lidarem com suas questões psicológicas. Conhecido como “Santuário”, o mecanismo se trata de uma casa em que, de forma anônima, qualquer um pode utilizar de suas dependências pelo tempo que acredita ser necessário.

O Santuário se assemelha a um hotel, porém, com salas de simulação com o intuito terapêutico de reviver memórias e robôs terapeutas com sistema de apagamento automático de dados após cada sessão, para que a identidade e questões pessoais sejam preservadas em total anonimato. Por se tratar de uma história extensa, apenas os trechos que tratam momentos de terapia de heróis e vilões serão utilizados para análise neste presente estudo.

Por meio da semântica cognitiva, é possível perceber as pistas de que o indivíduo toma consciência do quanto está imerso e rodeado de questões sociais dos mais diversos temas. Diante disso, a HQ foi selecionada como objeto de estudo na intenção de dinamizar o ensino da semântica

cognitiva em sala de aula, por ser um gênero que atrai a atenção de diferentes públicos.

Figura 2: *Frames* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

A figura 2 mostra o herói Hot Spot, nome utilizado na geologia para indicar “pontos quentes” ligados à atividade magmática presente na superfície terrestre. O personagem usa um jargão que traduz a expressão, dizendo que seu lema é “Estou só aquecendo!”. A expressão tanto pode ser vista como uma metáfora, possibilitando uma interpretação de iniciação, ou seja, substituição através da frase “estou só começando”, como pode também levando em consideração o contexto, já que ele possui habilidades ligadas ao calor.

Neste segundo caso, o que é metafórico passa a ser literal, aplicando a convencionalidade, característica sistemática da metáfora. Partindo do fato de que no inglês, idioma original do objeto de estudo, a palavra “hot” significa sensualidade, ligado diretamente esse adjetivo ao seu significado literal que é calor, esse aspecto é evidenciado na linguagem corporal do personagem e no vermelho presente em sua paleta de cores, mostrando ele confiante e a presença do vermelho incita a questão do desejo e calor.

Figura 3: *Frame* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

De forma similar à figura 2, a figura 3 trabalha a pragmática de forma sutil, utilizando essa referência da “piada de jogar cocô”, ato comumente praticado por macacos e primatas em geral. A referência aparece conectada a imagem cujo personagem é um primata.

Todavia, ressalta-se que no contexto utilizado, o personagem é racional, e isso o diferencia dos demais primatas, tornando-o capaz de trazer significação para as palavras e frases e, conseqüentemente, podendo se ofender com o que foi dito, como é mostrado na figura 3. Na figura também é mostrado o uso de outra metáfora, “...vieram pra cima de mim...”, que é uma expressão usada para quando alguém se refere a você, mas pelo frame é possível perceber que não foi aplicada de forma literal.

Figura 4: *Frame* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

Na figura 4 a pragmática traz ambigüidade para a frase “Todos estão gritando por dentro”, partindo do fato que o Santuário é um lugar onde os personagens suprem suas necessidades psicológicas. Neste caso, o personagem presente na imagem 4 apresenta habilidades telepáticas, transitando entre o metafórico e o literal, já que não há especificações no texto que direcionam a um único sentido para o frame da HQ.

Figura 5: *Frame* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

Após apresentar alguns frames da HQ analisada é possível perceber um padrão, a forma fluida que o gênero textual trabalha o metafórico e o literal. Esta é uma característica que todas os frames possuem em comum, junto da forte influência que a pragmática possui no desenvolvimento dos textos.

Na figura 5 não é diferente, porque ao dizer “minha cabeça está em chamas”, ele enfatiza algo que está nítido na imagem, entretanto, ao fim do texto o sentido muda completamente, novamente saindo do literal para o metafórico. Adentrando um pouco mais da história do personagem, sabe-se que em seu corpo habitam duas pessoas, sendo assim, ele vive em constantes conflitos internos, mostrando que toda essa batalha é de “esquentar” a cabeça.

Figura 6: Frames da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

A figura 6 mostra o personagem “Gaio”, cujo poder é relacionado ao seu tamanho, podendo diminuir quando precisar. No contexto da história, ele está em uma sessão de terapia, assim como os outros personagens que estamos analisando. Gaio explica o fato de não estar conseguindo controlar seus poderes, e usa a expressão “encolher”, que também designa sua habilidade, como metáfora sobre estar se sentindo triste e inseguro. Neste ponto, o seu corpo também se encolhe à medida que ele fala sobre seus problemas, mostrando a dificuldade em lidar com isso. Além disso, nos últimos frames ele compara os lençóis como um oceano, ou seja, ele está imerso em algo maior que ele, e pode acabar se afogando. Essas são formas

metafóricas que ele escolhe para explicar como se sente, e como o medo iminente pode matá-lo.

Figura 7: *Frames* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

Nos *frames* da figura 7 o personagem Gladiador Dourado se refere ao robô terapeuta como “Santuário”. O termo santuário é definido no dicionário *Michaelis* como “lugar vedado ao público, onde se guardam ou conservam objetos dignos de veneração”. No sentido figurado significa “sede de grandes e nobres sentimentos; a parte mais íntima de um ser”. Considerando ambos os sentidos, percebe-se que o termo foi usado pelo personagem de forma abrangente, pois se refere ao robô que guarda o que lhe é dito e os conserva como algo sagrado.

Figura 8: *Frames* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

No terceiro quadrinho da figura 8, a personagem Mulher-Maravilha afirma que “a mulher rugia”, comparando-a com um leão, visto que é uma ação geralmente relacionada a esses animais, reconhecidos por sua força e por serem reis da selva, assim como a mãe dela, que é uma rainha guerreira.

Figura 9: *Frames* da história em quadrinhos.



Fonte: “Heróis em Crise” por DC Comics.

Já no primeiro quadrinho da figura 9, aparecem os termos “toalhas” e “panos”, aos quais podem ser aplicados conceitos estudados em níveis de categorização, que geram hiponímia e hiperonímia. O último balão de fala desse mesmo quadro apresenta a frase “tudo era alto” que faz menção metafórica de que tudo era impossível, e também mostra a posição dela como criança vendo tudo aquilo acontecer a alguém forte e imponente.

5. *Considerações finais*

Ao longo da aplicação dos conceitos da semântica cognitiva nas análises, foi fundamentada a possibilidade de utilização do campo de estudo aliado ao gênero textual história em quadrinhos de forma pedagógica. Por se tratar de um gênero muito amplo, que pode abranger e cativar as mais diferentes faixas etárias. Assim, é possível usar HQs diferentes, para anos escolares diferentes, condizendo com os interesses dos alunos e usando este gênero para consolidar estudos relativos à construção do sentido e especialmente educação linguística.

Baseando-se nesta teoria, é possível, para o professor, exercitar a habilidade de análise dos alunos de forma lúdica e que gere interesse. O uso do gênero pode ser enriquecedor para o desenvolvimento e a evolução da capacidade cognitiva dos alunos, por trabalhar a linguagem verbal, não verbal e mista concomitantemente. Além de diversos outros fenômenos linguísticos internos e externos ao texto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDRE CAMPOS. *DC Deluxe: Heróis em Crise*. 2021. Site Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/ediacao/dc-deluxe-herois-em-crise/dc011132/159468>. Acesso em: 23 out. 2022.

BATISTA, Adriana Danielski. *Os implícitos nas histórias em quadrinhos*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Letras, da Pontifícia Universidade

Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.

CAMPOS, Ana Raquel. Semântica cognitiva: As metáforas e a educação imaginativa. *Revista X*, v. 1, p. 49-61, Campos dos Goytacazes, 2013.

DOS SANTOS, Elisângela Santana. O estudo do significado sob a perspectiva da linguística/semântica cognitiva. *Pontos de Interrogação*, v. 5, n. 1, p. 11-27, Alagoinhas, Bahia, Jan./Jul. 2015.

FERRARI, Lilian. Categorização. In: FERRARI, L. *Introdução à Linguística Cognitiva*. Rio de Janeiro: Contexto, 2011. p. 31-48

KATZ, J.; FODOR, J. A. The structure of a semantic theory. *Language*, v. 39, n. 2, p. 170-210, 1963.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1979. (Os Pensadores)

Outra fonte:

HERÓIS EM CRISE. São Paulo: Panini Brasil, set. 2018.