

## A conceptualização visual da violência em histórias em quadrinhos

Languisner Gomes\*

### Resumo

*Neste artigo, discutimos os efeitos do sentido de VIOLÊNCIA promovido por imagens, tendo como corpus a história em quadrinhos (HQ) do Mickey. A análise da construção conceptual da VIOLÊNCIA nos leva à conclusão de que a composição visual dirige a leitura e os leitores para a interpretação de fatos do cotidiano. Essa análise traz parâmetros que podem ser úteis quando do ensino de leituras de imagens. Os dados mostram que as metáforas O CORPO É UM RECIPIENTE e A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA guardam uma forte influência na conceptualização da criança. Assim, os cenários apresentados nas HQs aparentam ser particularmente proeminentes com inputs para a exploração da VIOLÊNCIA. A construção deste domínio é inspirada na Teoria da Metáfora Conceptual, de Lakoff e Johnson (1980), assim como em Kress e van Leeuwen, (1996). Como discutimos ao longo do artigo, a conceptualização da VIOLÊNCIA tem sua própria estrutura e semântica, que traz à tona problemas de interpretação e validação de conceitos emergentes.*

### Palavras-chave

VIOLÊNCIA; conceptualização; história em quadrinhos; crianças

### Abstract

*In this paper, we discuss effects of sense of VIOLENCE promoted by pictorials, having as corpus Mickey comics. The analysis of VIOLENCE conceptual construction leads to the conclusion that visual composition directs reading and leads readers to the interpretation of everyday facts. This analysis makes parameters that may be useful when teaching critical reading of visuals. The data show that the metaphors THE BODY IS A CONTAINER and VIOLENCE IS A DRIVING ACTION have retained a strong influence on a child conceptualization. The construction of this domain is inspired on the Conceptual Metaphor Theory of Lakoff and Johnson (1980) and Kress and van Leeuwen (1996). As we discussed along this paper, the conceptualization of VIOLENCE has its own structure and semantics, which, on one side, brings problems of interpretation and validation of emergent concepts, but on the other side.*

### Keywords

VIOLENCE, Conceptualization, Comics, Children

---

\* Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará – UECE e Doutor em Linguística pela Universidade Federal do Ceará – UFC. Professor da Universidade Estadual do Ceará, Departamento de Letras.

## 1. Introdução

Falar da relação entre textos escritos e imagens, dentro de revistas em quadrinhos, é sempre um desafio. Existem muitos e diferentes tipos de texto e muitos e diferentes tipos de imagem, e essa multiplicidade torna a tarefa de observar a geração de sentido bastante complexa. Nesse sentido, é inevitável que nos ocorram algumas perguntas: Existe algum fator que realmente caracterize a violência nas imagens apresentadas nas histórias em quadrinhos (doravante HQ) ou seria o leitor quem de fato determina se o que está lendo é ou não violento? Quando estamos diante de uma história em quadrinhos, temos que lidar com o fato de que esse texto é ilustrado, com concepções estéticas e que as imagens e conceitos ali apresentados podem gerar uma interferência na maneira como a criança conceptualiza<sup>1</sup> o mundo e, mais especificamente, a violência, em função do universo significativo do texto.

Em geral, a palavra leitura nos aponta para um texto escrito e, supõe-se que, através da compreensão do texto, seja possível (re)construir os caminhos traçados por seu idealizador e, portanto, nessa interação, entendermos como as palavras transmitem significados. No entanto, além da forma verbal, há outra forma – a pictórica – que possibilita a comunicação sem a necessidade de palavras.

É necessário considerar que as imagens são constitutivas em textos e não funcionam apenas como um adorno para uma página. Para Kress e van Leeuwen (1996, p. 39), “a multimodalidade dos textos escritos tem sido ignorada no contexto educacional, na teoria linguística ou no senso comum popular”. Esses autores creditam essa integração ao desenvolvimento de novas tecnologias. Dionísio (2005, p. 159), por sua vez, acredita que “imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada”. Essa autora classifica nossa sociedade como “cada vez mais visual” e conclui que os textos multimodais são “textos especialmente construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa” (p. 160) e entende que, tanto as ações sociais quanto os gêneros que explicitam essas ações, são multimodais, pois se desenvolvem através de “no mínimo dois modos de representação: palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipografias, palavras e sorrisos, palavras e animações, etc.” (2005, p. 160-161).

---

<sup>1</sup> Optamos pelo uso do termo *conceptual* uma vez que esse termo em inglês “conceptual” foi traduzido para o português por “conceptual” e não por “conceitual” em Zanotto et al. (2002) e tem se firmado como tradução aceita pela comunidade acadêmica.

Dessa maneira, o universo não verbal pode nos levar a entender a palavra leitura sob nova ótica, mesmo que em um sentido menos comum, ou seja, a *leitura visual*. Afinal, estamos constantemente cercados por imagens que contêm muitas informações visuais: um rosto avermelhado, por exemplo, pode indicar alguns significados, como raiva, cansaço ou muito calor, dependendo do contexto em que se insira. Lemos o que está à nossa volta o tempo todo, mesmo sem nos darmos conta disso.

Há significação em tudo que vemos, ouvimos ou lemos, pois há transferência de informação (CORRAZE, 1982). Bitti (1984) considera que a mensagem é o ato final; é a exteriorização do material expresso, de acordo com uma forma de codificação. A produção da mensagem tem início em organizações interiores (conscientes ou não), até atingir a exteriorização; pode atravessar uma série complexa de operações em nível cognitivo, afetivo, social e motor.

Santaella (1983) afirma que em todos os tempos, passado e presente, os grupos humanos constituídos recorreram e recorrem a modos de expressão verbais e não verbais que contemplam uma enorme variedade de linguagens que se constituem em sistemas sociais e históricos de representação do mundo. Esta gama de linguagens pode ser ilustrada desde os desenhos nas cavernas com os homens pré-históricos.

Se o ato de ler traz, em si, as marcas das nossas vivências, e cada leitura passa a fazer parte de nossas experiências, então, o que lemos e como lemos pode determinar uma futura conduta social em relação à VIOLÊNCIA. As palavras e imagens carregam mais do que sentido, o leitor está diante de seus explícitos e implícitos tendo que tomar decisões de qual é a melhor interpretação. Isso é determinado por sua experiência no mundo, suas leituras, sua convivência e assim por diante.

Tratando-se de identificar a violência por um instrumento de leitura – as HQs, talvez estaremos diante de imagens estereotipadas que dão indícios de sua conceptualização. Inserindo-nos no cotidiano, aproximando-nos de reflexões comuns, permitindo ver as coisas ao nosso redor, temos a intenção de despertar a iniciativa de (re)considerar as imagens à nossa volta e, portanto, pararmos para observar a geração de significação circundante. Usando alguns fragmentos da realidade visual através de HQs, podemos delimitá-la e, através da leitura visual, podemos experimentar o mundo e, conseqüentemente, “ler” o homem de forma mais plena, buscando uma (re)interpretação desse mundo.

## 2. As histórias em quadrinhos (HQ)

As histórias em quadrinhos (HQs) são leitura de fácil acesso e forte apelo visual. A grande quantidade de imagens, cores e elementos componentes da expressão gráfico-visual das HQs tornam agradável sua leitura. A HQ é composta, via de regra, de uma ou de uma série de superfícies, de formato quase sempre quadrado ou retangular, às quais se dá o nome de *vinhetas* ou *quadrinhos*, que são justapostas umas às outras. Essa justaposição indica uma estruturação textual, pois determina a ordem de leitura e, assim, o percurso do fluxo narrativo. Com efeito, para hierarquizar o fluxo do seu texto verbo-pictórico há um encadeamento dos enunciados de maneira semelhante àquele do discurso verbal escrito.

Do ponto de vista da hierarquia narrativa, os discursos verbal e pictórico mantêm entre si uma relação de paridade, na medida em que uma e outra linguagem devem ser, *a priori*, a manifestação de uma mesma significação. Assim sendo, elas se complementam e se alternam. O discurso pictórico do narrador se transcreve diretamente sobre a superfície da vinheta, ao passo que o do personagem é transcrito dentro de balões.

Para Cirne (2000, p. 19), “a especialidade dos quadrinhos implica no seu modo narrativo, determinado pelo ritmo das tiras e/ou páginas em função de cada leitura particular, leitura esta que se constrói a partir das imagens e dos cortes”. Os quadrinhos são, portanto, um “conjunto e uma sequência” (MOYA; COHEN; KLAWA, 1977, p. 110), pois é na leitura de um quadro após o outro, que se dá a compreensão da narrativa. Podemos, assim, dizer que para que o leitor tenha possibilidade de acompanhar o raciocínio do escritor, há que se manter uma certa sequencialidade gráfico-visual, e isso acaba sendo uma das marcas mais fortes da linguagem dos quadrinhos, independentemente da estratégia cronológica adotada pelos autores. As HQs geram uma ordem narrativa autêntica e própria e sua linguagem através de uma estrutura que leva em conta o tempo e a imagem referente em tempos descontínuos mostrando o quanto é possível utilizar todo um potencial visual.

Nesse gênero (HQ), há uma integração entre a linguagem verbal e a não verbal, além da presença de um fio narrativo que conduz a ideia central do texto (como na figura 1).



Figura 1 – Expressão visual da VIOLÊNCIA.  
 Fonte: Editora Abril, n. 748, p. 7, maio, 2005.

No entanto, nem sempre a palavra é imprescindível para que haja uma compreensão da intenção de seu criador. Podemos afirmar que, neste gênero, a palavra não exerce função primordial, ela não é imprescindível à estrutura do discurso, já que a comunicação se amplia e se faz através da linguagem pictórica. A linguagem verbal pode exercer um papel de complementaridade o que não extingue a dinâmica dos sentidos produzidos pelo leitor. Apesar da montagem da história seguir uma ordem de sequência linear, para a geração dos significados é necessário um grupo de fatores tais como: ritmo visual, cores, movimentos, gestos expressivos dos personagens (como, por exemplo, expressão corporal), linhas (que podem definir uma ação metafórica, como os traços abaixo dos pés de um personagem denotando que ele está correndo), os tipos de balões utilizados (entrecortados, contínuos etc.). Até mesmo o tamanho do quadro e o quanto é expresso nele pode definir uma continuidade discursiva compreensiva.

Os quadrinhos apresentam muitas características que os aproximam da língua falada. Isso se dá nos balões que, em geral, estão em discurso direto, com pausas, hesitações, truncamentos, sobreposição de vozes. Com a expressão visual é possível perceber os aspectos extraverbais dos diálogos entre os personagens, como expressões

faciais ou um movimento do corpo. Outro fator de suma importância pode estar no tamanho e formato das letras, assim como nas linhas que contornam os balões. Há recursos utilizados que podem indicar uma mudança no tom de voz, expressando uma determinada emoção vivida pelo personagem.

As HQs buscam uma multiplicidade na singularidade, ou seja, se apropriam daquilo que é dinamicamente presente na sociedade e no dia a dia dos leitores e transformam em algo singular, para o universo de um leitor em específico. A estrutura eclética dos quadrinhos emerge dessa multiplicidade e das idas e vindas entre o verbal e o não verbal em sua expressão gráfico-visual. É esse uso criativo de variados elementos significativos constituintes da imagem nesse processo dinâmico que justifica esta nossa reflexão.

Nesse âmbito, a expressão da violência em imagens configura-se pela forma como seu criador alicerça (verbo)pictoricamente seus conceitos. Já para o leitor, a leitura visual não se restringe a decodificar apenas os elementos constituintes da imagem, mas também sua dinâmica, ou seja, as imagens podem induzir o leitor a tantas significações quanto permita seu repertório mental, desvendando seus implícitos contidos em sua memória. O leitor resgata, no ato da leitura, mesmo que inconscientemente, mensagens arquivadas em sua memória ao longo de sua vivência. Não podemos esquecer que o leitor está diante de uma representação visual da realidade e que a imagem não é, de fato, a imagem. É o que entendemos com desconstrução de um conceito pelo viés da representação pictórica.

### **3. A imagem como desconstrução do conceito e (re)construção de um novo conceito**

É difícil percorrer o caminho profundamente significativo da geração do sentido em HQs, mesmo que seja para reconhecer parcialmente a substância conceitual inerente ao estímulo visual presente no trabalho de desconstrução pictórica (DP). Há uma multiplicidade interpretativa que pode ser encontrada na leitura verbo-pictórica e que, não necessariamente, mantém uma relação de dependência para com a apreensão e interpretação do leitor, dentro das possibilidades que possa oferecer através de sua efetivação no papel. Ainda que as coisas tenham sido formuladas deste modo, podemos dizer que abordar ou analisar certos fenômenos sob o seu aspecto pictórico é considerar seu modo de produção de sentido, ou seja, a maneira como suscita significados e, conseqüentemente, interpretações. Uma imagem é sempre uma imagem, independente

de o leitor conseguir ou não entendê-la, e sempre exprime ideias, suscitando no espírito daquele que a lê uma atitude interpretativa (consciente ou inconscientemente).

Nessa tentativa por entender como se dá a *desconstrução representativa da imagem* temos que levar em conta o fato de serem imagens “fabricadas” e que, portanto, são apenas “vestígios” daquilo que chamaríamos de imagem-matriz (de onde ocorreu a inspiração para a representação visual, algo da realidade concreta). Essa representação indica uma aproximação com indícios dessa imagem-matriz, retirado do mundo físico real ou da memória de seu produtor. Devido à semelhança somos levados à lembrança da imagem “real”, conferindo à imagem a força da própria coisa e, portanto, nesse momento, o leitor é levado a pensar naquela imagem como sendo a própria coisa, ignorando seu caráter representativo, e isso pode provocar uma confusão entre a imagem e a coisa representada. Na desconstrução, a imagem é apenas uma representação, que segue algumas regras para sua composição, de tal forma que seu criador consegue um poder interpretativo do leitor porque existe entre a coisa e sua representação um mínimo de “convenção cultural”. Eis o porquê uma HQ pode abordar aspectos da violência em seus personagens – uma representação do real, do cotidiano dos seres humanos que pode ou não ser apreendida por aquele que lê.

Há uma apropriação de elementos do mundo real, fragmentados pela *desconstrução pictórica*, retrabalhando esses elementos, sensibilizando-os gráfico-visualmente e pictoricamente como sinais da criatividade de seu criador.

Entender uma DP é mergulhar no universo dos caminhos que se bifurcam em um grande labirinto, formado por inúmeras facetas e veredas. É colocar em debate desde as questões que dizem respeito à linguagem pictórica até as que discutem a percepção estética e a subversão da lógica tradicional dos objetos. É possível afirmar que a DP não têm hierarquia de escala ou consistência de materiais, podendo transitar entre o altamente figurativo e o concreto, entre o real e o imaginativo. Naturalmente, há vários caminhos para se entender uma DP, mas um dos pontos essenciais diz respeito à investigação da linguagem pictórica. É importante lembrar o sentido da palavra ‘análise’. Etimologicamente a palavra quer dizer dividir as partes em componentes. No dicionário Michaelis, *online* temos as seguintes acepções para ‘análise’: (1) Decomposição ou separação de um todo, quer seja uma substância material, quer seja um produto do pensamento, em seus elementos constituintes; (2) Exame ou estudo da natureza de uma coisa complexa ou determinação de suas feições

essenciais, por esse método. Portanto, a análise da desconstrução exigida para a representação pictórica pode ser ilustrada pelo seguinte: se eu pretendo analisar uma fruta como a maçã, por exemplo, preciso dividi-la ao meio, pegar a metade e dividir novamente até obter uma minúscula parte e coloca-la no microscópio ou fazer uma análise química. Mesmo assim, temos que estar atentos às informações importantes que eu tinha sobre a maçã antes mesmo de dividi-la, ou seja, sua forma, cor, paladar, tamanho e assim por diante. A observação do todo da imagem pode ser dividido em partes que chamem atenção em especial do leitor. É a singularidade na multiplicidade: a desconstrução pictórica remete sempre para o visível, toma de empréstimo alguns traços do objeto real e, em todo o caso, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém, que a produz ou a reconhece.

Ampliando o conceito de imagem para além de seu *habitat* “natural”, a DP explora a cor, para dela extrair significados especiais, investiga sua espacialidade, as relações que estabelecem entre si e, principalmente, as novas conotações e possibilidades estéticas que elas ganham na materialização no papel de um pensamento criativo. Percebe-se sempre um desejo de desconstruir aquilo que nos parece usual. Esta é, por exemplo, a tônica de muitas HQs que, à semelhança de outras expressões pictóricas, criam situações que subvertem a lógica tradicional dos objetos. Esse processo de (re)significação nasce de analogias por vezes inconcebíveis, provocando uma espécie de autorreconhecimento ou o reconhecimento do outro, do social na imagem apresentada.

A DP é uma proposta de redescoberta do mundo, mediante a qual se realiza a desconstrução da espacialidade instituída na representação do cotidiano e na ação técnica sobre a realidade social. Podemos entrever, pela intencionalidade esboçada, a existência de outras formas de apropriação sensorial das coisas, tanto para a modelagem dos objetos do mundo quanto para a enunciação de seus sentidos, nas suas diversas formas de ser.

O foco de uma representação visual está na possível aparência que possa ter que não é, ou pelo menos exclusivamente, verbal. A ênfase recai sobre manifestações visuais, e, independente da forma que adote, são eventualmente híbridas, ou seja, acompanhadas por palavras.

As afirmações feitas por Meira (2003, p. 32-33) esclarecem-nos alguns pontos em relação à experiência individual do ser humano em relação à desconstrução:

a experiência estética coloca a cognição em permanente desconstrução e reconstrução, pela vulnerabilidade aos acontecimentos, estados de espírito, relações com a cultura, saberes múltiplos vindos do corpo e de abstrações, além do que a mente elabora a partir de paisagens do corpo, do ambiente, da memória e da ficção.

Dessa afirmação, podemos ressaltar aspectos relevantes para o entendimento das DPs: (i) a cognição em permanente desconstrução e reconstrução, pela vulnerabilidade dos acontecimentos, estados de espírito, relações com a cultura, saberes múltiplos vindos do corpo e de abstrações e (ii) a mente elabora a partir de paisagens do corpo, do ambiente, da memória e da ficção. No item (i) podemos perceber a natureza cultural da qual depende uma interpretação da DP. Não é apenas uma “leitura” do não verbal. Há caminhos a trilhar que levam ao sentido criado pelo autor que espera que esse caminho seja reconstruído pelo indivíduo. A DP também depende, por outro lado, da corporificação, pois a partir de (ii), ou seja, “de paisagens do corpo”, “do ambiente”, “da memória” e da criatividade advinda da “ficção” também é possível se chegar a um sentido apropriado para a DP.

#### **4. Aspectos metodológicos**

A metodologia empregada neste trabalho usou como referencial teórico o trabalho de alguns estudiosos como Kress e van Leeuwen (1996) e Lakoff e Johnson (1980). O *corpus* de estudo concentrou-se em uma edição da revista em quadrinhos Mickey, nº. 748, na história intitulada “O incrível rato-aranha” (EDITORA ABRIL, 2005, p. 3-12). Nessa revista foi levada em consideração a imagem (não verbal) assim como a chamada existente acima dela (verbal).

Restringimos nosso sujeito a uma criança do sexo feminino, de 10 anos de idade, aluna da quinta série do Ensino Fundamental de uma escola pública, filha de pais humildes, residentes em uma favela em Fortaleza, Ceará. Em seu meio ambiente há muita pobreza e circulação de drogas, mas seus pais se asseguraram de que ela fosse criada buscando um afastamento dos “perigos da vida”. Essa nossa escolha foi proposital, pois morando em uma favela com drogas circulando, pressupõe-se que há um certo índice de violência, além, da própria violência estampada nos jornais, revistas, televisão e assim por diante. A criança estaria, assim, exposta a uma série de situações violentas que podem possibilitar sua exteriorização em sua escrita. Inicialmente, foi solicitado que a informante lesse a HQ, o que demorou em torno de 40 minutos, dada sua dificuldade em reter as informações durante a leitura, e, logo após, solicitou-se que

escrevesse uma pequena redação acerca do que julgava ser VIOLÊNCIA, e se havia percebido algum tipo de violência durante a leitura. A informante leu apenas uma única história, uma única vez.

Levamos em conta, nas análises, que a escolha de certas formas visuais nunca é arbitrária, mas motivada no âmbito de um grupo social e em um momento social específico. Fairclough (1992, p. 63) afirma que o "discurso é uma forma de *prática social* mais do que uma atividade individual ou um reflexo de variáveis situacionais", ou seja, que o discurso deve ser visto como uma categoria que tem origem e faz parte do domínio social.

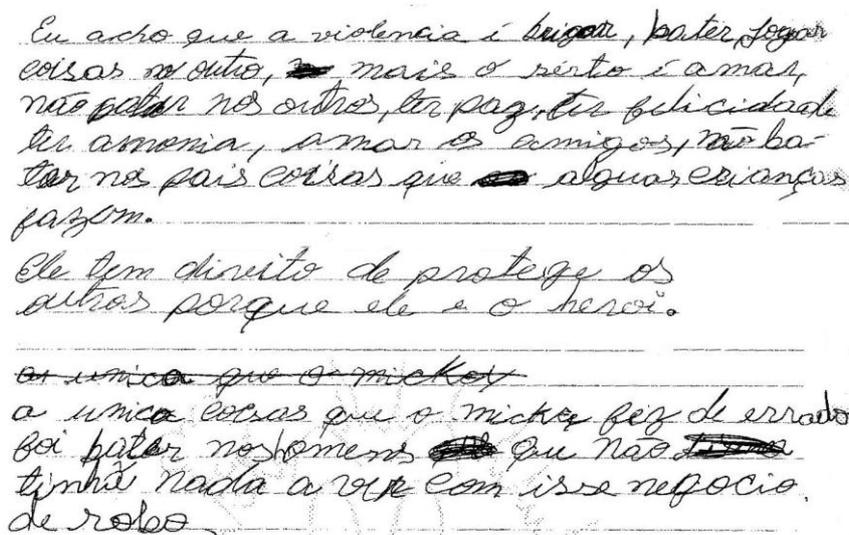
#### **4.1 Conceptualizando a violência visual**

Em geral, os super-heróis nas HQs têm uma obrigação moral com a sociedade e isto é representado visualmente, sem subverter a ideia de que o “mocinho” detém a verdade e os bons costumes. E, quando tiram vidas de outros personagens (tidos como contrários ao que preconiza a sociedade), entra em conflito o direito de usar da força e da violência para assegurar a manutenção daquilo que é tido como bom para a sociedade, mesmo nos tempos atuais, em que se prega o não uso de atos violentos. No entanto, essa ação livre de preconceitos exprime uma certa liberdade de criação, com atitudes dos personagens mais humanas (portanto, mais próximos do real) e menos rígidas. É comum encontrar, nas narrativas atuais, heróis enfrentando conflitos do cotidiano do homem comum, e não apenas ameaças ao mundo ou à humanidade. É um personagem mais individualizado com conflitos pessoais inerentes a qualquer ser humano.

Antes de analisarmos como a criança de nosso estudo conceptualiza a VIOLÊNCIA nesse ambiente (HQ), vejamos algumas características apresentadas pelo dicionário Aurélio a cerca de como esse conceito é definido: (1) qualidade de violento (ou seja, que age com ímpeto, impetuoso; que se exerce com força;. agitado, tumultuoso;. irascível, irritadiço e. intenso, veemente;. em que se faz uso de força bruta; contrário ao direito e à justiça); (2) ato violento; (3) ato de violentar (4) jur. Constrangimento físico ou moral; uso de força, coação. Aqui já se percebe alguns conceitos centrais que caracterizam a conceptualização da VIOLÊNCIA: EXERCER FORÇA BRUTA; CONSTRANGIMENTO FÍSICO OU MORAL, COAÇÃO. Percebe-se, ainda, que, para que a violência seja exercida, necessita-se de ou um único ser humano, quando esse se

autoviolenta, ou, por outro lado, a violência que depende de uma ou mais pessoas, quando o ato violento é dirigido contra uma ou mais pessoas.

Em função disso, consideremos as seguintes ocorrências extraídas da escrita da criança:



Eu acho que a violência é brigar, bater, jogar  
coisas no outro, ~~o~~ mais o certo é amar,  
não bater nos outros, ter paz, ter felicidade  
ter harmonia, amar os amigos, não ba-  
tar nos pais coisas que ~~o~~ algumas crianças  
fazem.

Ele tem direito de proteger os  
outros porque ele é o herói.

~~o único que o mickey~~  
a única coisas que o mickey fez de errado  
foi bater nos homens ~~o~~ que não ~~o~~  
tinha nada a ver com esse negócio  
de roba

Figura 2 – Trechos extraídos da redação da informante

Através dessa redação, podemos evidenciar, dentre outras coisas, uma metáfora do tipo: A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA dado que para que a violência se concretize é necessária a presença de outros participantes da cena. Além disso, há uma fusão de conceitos negativos como: BRIGAR, BATER, JOGAR COISAS em contraste com aquilo que não é considerado VIOLÊNCIA pela criança como: AMAR, PAZ, FELICIDADE, HARMONIA, conceitos positivos. São conceitos dicotômicos, mas que, em algum momento, se fundem no próprio personagem central da história – o rato herói. Diante disso, percebemos, por parte da criança, um antagonismo entre duas forças: as positivas e as negativas, como se fosse arbitrariamente possível não serem amalgamadas e isso se reflete na maneira como ela conceptualiza essa violência. O positivo e o negativo convivem no cotidiano de todo ser humano e se expressa de diversas maneiras: na família, no trabalho, na sociedade. Além disso, temos, por um lado a força física, uma ação dirigida sobre o outro, uma ação individual em relação ao outro ou outros e, por outro lado, um nível mais abstrato de conceptualização da VIOLÊNCIA. Na história objeto deste estudo, o personagem principal (Mickey) lida com o perigo em uma narrativa clássica, com uma ‘violência que surge como um dado natural da ação, não do pensamento’ (BENTES, 2003).

A criança se apoia conceptualmente naquilo que considera serem ações positivas para contrapor o que seria uma ação negativa, violenta. Essa construção, portanto, está apoiada nas convicções positivas da informante, como instâncias contrárias à VIOLÊNCIA. Nesse caso, podemos pressupor uma estrutura conceptual para a VIOLÊNCIA e como se evidencia o comportamento semântico. Por entendermos que a metáfora A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA rege as expressões linguísticas, nos vemos diante de uma metáfora mais abrangente que envolve questões corporais dessa conceptualização: O CORPO É UM RECIPIENTE. (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Nesse sentido, o corpo e suas ações regem o sentido dirigido da VIOLÊNCIA, sendo possível uma violência autodirigida (o opositor de si mesmo) ou uma ação dirigida ao outro, com ataques, em defesa de algum ideal. Essa contraposição de sentimentos está ligada a emoções advindas de diferentes experiências vivenciadas pela criança, como citado por ela: “para a criança o certo é não bater nos pais, coisas que algumas crianças fazem”. Essa criança ou presenciou um ato violento desse porte ou assistiu em algum programa de televisão (ela é de classe humilde, sendo a mãe manicure e o pai prestador de serviços; tem apenas um irmão e moram em uma casa de apenas dois cômodos).

Levamos em conta que os efeitos fisiológicos da violência podem estar na base da metáfora O CORPO É UM RECIPIENTE, uma vez que na agressividade assim na violência gerada, segundo a revista Superinteressante (2012), há uma liberação de adrenalina na corrente sanguínea, com um *aumento da excitação fisiológica* e do *nível de vigilância do organismo*. Os níveis sanguíneos de cortisol livre aumentam, numa clara demonstração da interação entre os estímulos externos e a fisiologia interna. Há uma relação entre a fisiologia interna e a resposta comportamental. Um estímulo estressor pode determinar *um aumento na secreção de substâncias químicas* do tipo *adrenalina, hormônios e neurotransmissores*, colocando o indivíduo numa posição de alarme, pronto para a luta ou para a fuga. Enfim, a fisiopatologia da agressão e violência é um vasto campo por onde deverão desfilar infindáveis hipóteses e pesquisas.

Além disso, conforme a abordagem do tema na revista Superinteressante (2012): o sangue é expelido com vigor em direção aos locais onde é mais necessário - o cérebro, para o raciocínio rápido, e os músculos, que devem trabalhar a plena capacidade. Não falta energia para o combate, pois o fígado passa a sintetizar mais açúcar. Também se aceleram os processos de coagulação, reduzindo as consequências de possíveis perdas de sangue. Estas são as reações de qualquer mamífero, incluindo o homem, quando

numa situação de luta. Instintivamente, o corpo se prepara para o ataque, diante de qualquer ameaça – real ou imaginária. Como qualquer ser humano, o ser humano está disposto a defender vigorosamente suas posições, neste caso de maneira inglória, pois, a rigor, ninguém sabe ao certo por que se dá um soco, por exemplo.

Um modo de tentar categorizar alguns tipos de violência é observarmos as atitudes dos animais, pois existem, entre eles, diferentes tipos de agressividade com uso ou não de força física: (i) a predatória, que faz um carnívoro matar para comer; (ii) em espécies que vivem em grupo, como os elefantes, as brigas surgem da defesa do território; (iii) a agressividade pode aparecer na disputa pela fêmea - garanhões trocam coices e patadas por uma bela égua, por exemplo; (iv) existe ainda a agressividade dominante, imposta por um líder justamente para evitar desentendimentos entre os liderados. Nos ratos, há sempre um indivíduo que domina o grupo: diante de qualquer desordem, ele se aproxima e faz gestos ameaçadores, como se fosse atacar. Nunca chega às “vias de fato”, mas a encenação inibe os animais que desejam brigar entre si. A mais intensa agressividade é a da mãe na defesa dos filhotes.

A ideia de que o homem tem uma fera dentro de si, ou seja, possui uma tendência biológica a agir agressivamente. Ocorre, porém, que justamente a capacidade de governar suas emoções – boas ou más – é que distingue o homem dos outros animais e permite, apesar de tudo, a vida em sociedade. Ao que consta, é o meio que modula a agressividade e ensina os seres a usá-la dentro do contexto.

Alguém com alta predisposição para a violência e que vive num meio violento é claro que terá maiores oportunidades de agir com agressividade. Há uma expectativa que uma educação pacífica diminua as chances de atos agressivos. Nesse caso, o ambiente e a biologia interagem.

As pessoas que vivem em cidades em que a onda de violência está aumentando, têm que lidar com um problema cada vez mais frequente: assaltos, acidentes de trânsito, sequestros, violência sexual, presenciar uma situação violenta que ocorre com outra pessoa, entre várias outras.

Ao longo das análises, percebemos, através da metáfora do RECIPIENTE, a forma como essa criança conceptualiza a VIOLÊNCIA. No entanto, entendemos que categorizar a VIOLÊNCIA é culturalmente dependente e envolve experiências pessoais, o que torna uma tarefa complicada encontrar um conjunto de condições que pudessem representar o núcleo semântico comum a todos os conceitos subordinados.

A partir das observações da criança, podemos pressupor que os diferentes critérios que concorrem para a definição dos conceitos que constituem a categoria VIOLÊNCIA tem uma característica contextual: conceptualizar a VIOLÊNCIA depende do que a criança já adquiriu da cultura em que vive, do grupo social a que pertence, suas experiências e como essa criança se entende no meio em que vive. Portanto, como afirma Feltes (2007, p. 259) “a violência não é um fenômeno inerente a determinadas ações, é produto de uma determinada experiência biopsicossociocultural”. Podemos dizer que há restrições cognitivo-culturais sobre o conceito VIOLÊNCIA que determinam sua estrutura radial. O BATER, por exemplo, implica em uso da força, portanto, esse conceito pode estar na base pré-conceptual da categoria VIOLÊNCIA uma vez que a criança o enumerou como conceito associado a BRIGAR e JOGAR COISAS implicando no uso de força física. Assim sendo, uma forte candidata a ser considerada como conceito prototípico da categoria VIOLÊNCIA, considerado um conjunto de fatores socioculturais, é a AGRESSÃO. Um exemplo disso pode ser observado na figura 3, na qual um determinado personagem não sabe por que está sofrendo as ações violentas do “herói” já que, segundo ele, não havia cometido nada de errado, nenhum delito.



Figura 3 – Personagem destituído do conhecimento de seus erros.  
*Fonte:* Editora Abril, n.748, p. 7, maio, 2005.

Ainda assim, o herói justifica seu ato violento com a alegação de ser ele “o defensor dos fracos e oprimidos”, ou seja, aquele que detém a verdade, a retidão de caráter, o direito de “bater” em prol da justiça. Isso fica claro na expressão verbo-pictórica da figura 4.

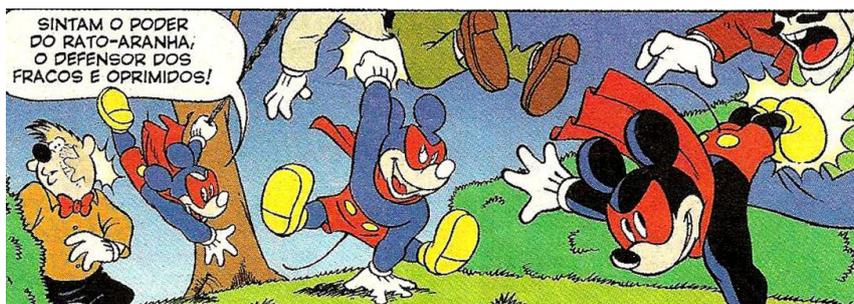


Figura 4 – O herói como defensor dos fracos e oprimidos  
 Fonte: Editora Abril, n.748, p. 7, maio, 2005.

Essa violência não se expressa apenas em palavras, mas em ações físicas violentas em relação aos demais personagens. Nessa ação dirigida a outros, o super-herói ataca com chutes e socos, sob a égide de estar defendendo a “justiça” sem antes se informar se aqueles a quem agride são inocentes. O que impressiona nessa cena é a violência sensorial, produzida pela imagem e pela montagem das cenas de lutas, combates e ação. As imagens são alinhadas de tal forma, numa edição violenta que impede que qualquer ação possa ser "vista" na sua integralidade. A *performance*, a ação, e atuação são dissolvidas em diferentes momentos violentos transmitidos pela montagem. A forma como estão arranjadas visualmente as ações traduz a ação em uma violenta experiência sensorial, capaz potencializar uma experiência audiovisual. A violência se expressa dissolvida em angulações, rotações e fragmentos de movimentos compõem a imagem. A pergunta que nos sobressai é: Qual seria o impacto no imaginário da criança desse tipo de imagens em que a ação/representação violenta se desintegra em uma experiência perceptiva violenta? É inevitável notarmos que há uma carga de violência simbólica nas imagens. Percebe-se uma violência mais explícita que se constituem em um repertório próprio que inclui atos radicais que culminam na agressão ao outro.



Figura 5 – Justificativa para ações agressivas.  
 Fonte: Editora Abril, n.748, p. 7, maio, 2005.

Nessas imagens anteriores percebe-se que a ação realizada pelo personagem central da história – o Mickey, rato-aranha - é direcionada a outros personagens, o que nos leva a pensar na metáfora A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA. Nesse caso não autodirigida, mas dirigida a outros. A mesma pessoa que exerce a VIOLÊNCIA também pode ser objeto dela e, ao mesmo tempo, exercer e receber um ato violento. Como o pensamento e a linguagem são altamente metafóricos, partimos do pressuposto de que a teoria de Lakoff (1990) nos possibilita entendermos como se dá a conceptualização do mundo através de metáforas básicas, adquiridas através de uma interação (emocional, física, mental e/ou cultural) com o ambiente externo. Para Lakoff (1980, p. 3), “nosso sistema conceptual comum em termos dos quais nós pensamos e agimos é fundamentalmente metafórico por natureza” e, como usamos a língua para nos comunicar, é ela que fornecerá evidências para confirmarmos ou não sua tese, pois, segundo ele, “o não-físico é conceituado em termos do físico e o menos claramente delineado em termos do mais claramente delineado”. (p. 12). Como estamos diante de uma situação na qual a VIOLÊNCIA utiliza o corpo para se expressar, temos a influência da metáfora O CORPO É UM RECIPIENTE. Vejamos o que é afirmado por Lakoff (1990, p. 272):

- experienciarmos nossos corpos como recipientes e como coisas em recipientes (a coisa nesse caso é a VIOLÊNCIA, tida como um organismo dentro de outro – lembrando que esse sentimento pode se expressar fisicamente em uma ação dirigida ao outro ou ser autodirigida. Em qualquer circunstância o corpo é quem expressa uma vontade mental);
- há elementos culturais que fazem parte dessa experiência: interior, limites e exterior (nesse caso, a VIOLÊNCIA, usa o corpo para sua expressão e é socialmente determinada. É através das experiências individuais e coletivas que pode ou não ser produzida a VIOLÊNCIA e o ato físico ser a expressão real do imaginado, ultrapassando os limites interiores do corpo e partindo para o exterior);
- há lógica básica: tudo está dentro ou fora de um recipiente (nesse caso, a VIOLÊNCIA é recebida ou praticada por alguém, lembrando a metáfora A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA).

Dentre outras coisas, Lakoff (1990, p. 283) conclui que as categorias (em geral) são entendidas em termos de esquemas de recipientes.

Daí, percebemos que, na conceptualização da VIOLÊNCIA, estão incluídas entidades de níveis diferentes de complexidade e organização. O pré-requisito da estrutura radial da VIOLÊNCIA tem que contar com um domínio conceptual que ofereça a informação de pano de fundo através da qual os conceitos possam ser entendidos e usados na língua. Por exemplo, expressões como BRIGAR, BATER, JOGAR COISAS, apontados pela criança, designam conceitos no domínio de VIOLÊNCIA: sem o entendimento do sistema ligado à VIOLÊNCIA, não poderíamos usar esses termos e, se os conceitos pressupõem os domínios com os quais são entendidos, é possível pressupor que haja uma hierarquia de complexidade. Em outras palavras, a estrutura conceptual está baseada no conhecimento que não é dependente de aspectos ligados à organização conceptual, pois, se assim fosse, o sistema poderia sofrer com o problema de circularidade. Em resumo, os domínios básicos derivam de experiências pré-conceptuais, tais como as sensório-motoras e experiências subjetivas, dando aos conceitos um caráter fundamentalmente perceptual. Nesse sentido, a categorial radial é uma categoria conceptual representando conceitos que têm a mesma estrutura, com os significados organizados em relação a um conceito prototípico: certas conceptualizações que têm uma estrutura mais prototípica estão mais próximas do centro prototípico, enquanto sentidos menos prototípicos mais distantes (sentidos periféricos). Alguns desses sentidos são convencionalizados.

A partir dessas considerações temos em mente que a construção do significado para VIOLÊNCIA pode incluir representações cognitivas de graus diferentes de complexidade. Essas representações estão relacionadas aos aspectos voltados para cenas do cotidiano, experienciadas pela informante, assim como situações do mundo, emoções e experiências subjetivas. Tratamos, assim, da construção do sentido como sendo um processo que é fundamentalmente conceptual por natureza e, dessa perspectiva, as palavras apresentadas na redação da informante foram utilizadas como uma instrução parcial para a construção de domínios conceptuais complexos, mas temporários. Verificamos que o significado não é meramente uma propriedade das sentenças escritas pela criança, nem simplesmente uma questão de sua interpretação relativa só ao mundo exterior, mas, ao invés disso, o significado da VIOLÊNCIA surge de um processo dinâmico de construção do sentido, que aqui chamamos de conceptualização.

## 5. Considerações finais

Neste artigo, apresentamos como os elementos multimodais, especificamente as desconstruções pictóricas, são capazes de produzir significado nos textos, e o quão rico são esses discursos. As análises realizadas permitiram perceber como é possível construir diferentes significações a partir das representações visuais. Não é possível ignorar o fato de uma HQ expressar uma imagem comportamental socialmente situada e, portanto, representar uma imersão da linguagem visual no contexto social e na variedade de modos que interagem num texto.

Uma das manifestações fortes, percebidas na HQ em estudo, é que o herói surge na vida das pessoas como suposto guardião de seus valores mais nobres e justos, bem como responsável não só pela defesa dos homens, mas pela transmissão, através de suas narrativas, de ensinamentos para as gerações futuras. A figura 6 expressa esse fato:



Figura 6 – O herói como guardião dos valores  
*Fonte:* Editora Abril, n. 748, p. 5, maio, 2005.

No entanto, o leitor não é apenas um receptáculo de ideias e informações. Ele é um ser conceptualizador que é ativo e que está exposto a uma variedade de situações que constroem sua experiência e cujos conhecimentos se tornam contextualmente disponíveis, equacionando significados e conceptualizações. Isso, de certa forma, se estende ao nível da linguagem e do pensamento, como afirmado por Lakoff (1999, p. 292), “o significado não é uma coisa; envolve o que é significativo para nós. Nada é significativo em si mesmo. A significação deriva da experiência do funcionamento como um ser de certo tipo em um meio ambiente de certo tipo”.<sup>2</sup> Dessa forma, como

<sup>2</sup> No original: “Meaning is not a thing; it involves what is meaningful to us. Nothing is meaningful in itself. Meaningfulness derives from the experience of functioning as a being of a certain sort in an environment of a certain sort”.

nossas ações estão diretamente ligadas às nossas percepções, que são individuais e relacionam-se à cultura de cada indivíduo, podemos dizer que as noções de significado único e de verdade absoluta são falsas, pois elas dependem da experiência de mundo vivida por cada um, lembrando-se que essa experiência acontece em um ambiente cultural que é constitutivo de toda interação social.

O sistema conceptual do homem, dessa maneira, surge da sua experiência com o próprio corpo e o ambiente físico e cultural em que vive. Nas colocações de Lakoff e Johnson (1980, p. 57-58) estamos diante de experiências que são mais físicas (como andar, sentar, levantar, estar de pé) e experiências mais culturais (como a categorização da VIOLÊNCIA). Isso tem uma influência direta no entendimento e processamento das HQs.

A metáfora O CORPO É UM RECIPIENTE é um dos pontos de partida em direção à conceptualização da VIOLÊNCIA. Nos termos de Kövecses (1990, p. 152), a metáfora do RECIPIENTE nos permite mais que apenas dar sentido a certas expressões linguísticas, ou seja, o corpo humano não é um mero veículo para os pensamentos. Há uma íntima conexão entre o corpo e como analisamos uma pessoa. Afinal, como afirmado por Johnson (1987), a mente organiza nossos pensamentos e nossas ações por meio das estruturas relacionadas a nosso corpo. Em outras palavras, nossa mente é corporificada e a forma na qual nós concebemos a realidade estrutura nossa percepção é determinada pela corporalidade. A noção de RECIPIENTE ganha, assim, uma característica significativa para o estudo que propomos: está intimamente conectada com a percepção da VIOLÊNCIA por um ser humano como tal. Essa experiência envolve o fato de diariamente experienciar nossos corpos como *recipientes*, capazes de exteriorizar ou não a VIOLÊNCIA. Isso também pode ser expresso pela metáfora A VIOLÊNCIA É UMA AÇÃO DIRIGIDA que determina o direcionamento do ato violento, ou seja, é uma ação autodirigida, se o indivíduo tem ações violentas contra si mesmo, ou dirigida a outros, e quando sua ação envolve pessoas que serão objeto de seus ataques.

## Referências

- BENTES, I. Estéticas da violência no cinema. **Revista de estudos interdisciplinares**, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais – UERJ, ano 5, n. 1, p. 217-237, 2003.
- BITTI, P. Communication et gestualité. **Bulletin de Psychologie**, v. 27, p. 559-64, 1984.

- CIRNE, M. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- CORRAZE, J. *As comunicações não-verbais*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- DICIONÁRIO MICHAELIS. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em 20 abr. 2011.
- DORFMAN, A.; JOFRÉ, M. **Super-Homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- EDITORA ABRIL, O incrível rato-aranha. **Revista Mickey**, n. 748, p. 3-12, maio, 2005.
- FAIRCLOUGH, N. **Discourse and social change**. Cambridge: Polity, 1992.
- FELTES, H. P. de M. **Semântica cognitiva: ilhas, pontes e teias**. Porto Alegre: Edipucrs, 2007.
- JOHNSON, M. **The body in the mind: the bodily basis of meaning, imagination and reason**. Chicago: Chicago University Press, 1987.
- KÖVECSES, Z. **Emotion concepts**. New York: Springer, 1990.
- KRESS, G.; LEEUWEN, T. van. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.
- LAKOFF, G. **Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind**. Chicago; London: The University of Chicago Press, 1987.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to Western thought**. New York: Basic Books, 1999.
- MOYA, Á. de et al. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- REVISTA SUPERINTERESSANTE De onde vem a violência Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cotidiano/onde-vem-violencia-438848.shtml>>. Acesso em: 22 jan. 2012.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- ZANOTTO, M. S., MOURA, H. M. M, VEREZA, S.; NARDI, M. I. Apresentação à Edição Brasileira de Metaphors we live by. In: LAKOFF, George. **Metáforas da vida cotidiana**. São Paulo, Campinas: Educ; Mercado de Letras, 2002.