



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

NEMUEL GONÇALVES DE LIMA

CULTURA SURDA EM QUADRINHOS:
Uma análise semiótica de tirinhas da coletânea “that deaf guy – a wide ride”

JOÃO PESSOA – PB

2021

NEMUEL GONÇALVES DE LIMA

**CULTURA SURDA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE
TIRINHAS DA COLETÂNEA “THAT DEAF GUY – A WIDE RIDE”**

Dissertação apresentada por **Nemuel Gonçalves de Lima** ao Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL), do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), para a obtenção do título de Mestre em Letras, na área de concentração Literatura, Cultura e Tradução, da linha de pesquisa Estudos Semióticos.

Orientadora: **Profª Drª Maria de Fátima Barbosa de Mesquita Batista**

JOÃO PESSOA – PB

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

L732c Lima, Nemuel Goncalves de.

Cultura surda em quadrinhos : uma análise semiótica de
tirinhas da coletânea "that deaf guy - a wide ride" /
Nemuel Goncalves de Lima. - João Pessoa, 2021.

94 f. : il.

Orientação: Maria de Fátima Barbosa de Mesquita
Batista.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA/PPGL.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Semiótica - Cultura
surda. 3. Semiótica francesa. 4. Identidade surda. I.
Batista, Maria de Fátima Barbosa de Mesquita. II.
Título.

UFPB/CCHLA

CDU 070.449.8(043)

NEMUEL GONÇALVES DE LIMA

CULTURA SURDA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE
TIRINHAS DA COLETÂNEA “THAT DEAF GUY – A WIDE RIDE”

Aprovado em: 25/ 03/ 2021

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Maria de Fátima Barbosa de Mesquita Batista - UFPB
(Orientadora)

Profa Dra Maria do Socorro Silva Aragão
(Membro titular interno)

Profª Drª Adriana Nuvens de Alencar
(Membro titular externo)

DEDICATÓRIA

*Aos meus pais que, durante toda vida,
sacrificaram-se para que eu me tornasse um
homem bondoso e honrado.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ser o dono dos meus dias, por ter escrito minha história com amor e graça, por ter me sustentado em misericórdia e não ter me deixado desistir diante dos desafios.

À minha mãe, Maria Sandra, por cada minuto investido em mim durante toda a vida, pelas madrugadas acordadas, por sua simplicidade que é referência pra mim, por torcer para que meus sonhos sejam realizados. Ao meu pai, Wanderley Batista, por sua luta diária para sustentar a nossa família, por me amparar como filho e acreditar no meu potencial. Obrigado a toda a minha família por acreditar em mim e me ajudar em oração.

Aos meus amigos surdos, que foram pacientes em minha caminhada como intérprete e me receberam como parte da comunidade surda sem nenhum preconceito. Aos amigos, Nielson Oliveira, Maysa Ramos e Lígio Josias que, a cada dia, acompanham as descobertas que faço sobre mim como ser humano e como profissional.

Aos meus amigos, que estiveram presentes ao longo de todo esse processo de formação e me ajudaram a nunca desistir. Aos colegas de sala de aula, que compartilharam comigo a chance de ser alguém melhor através do conhecimento e do respeito às diferenças. Foram boas risadas, desabafos e discussões calorosas durante esse tempo.

À minha orientadora Maria de Fátima Batista pelo zelo e paciência em toda a nossa caminhada acadêmica, pela humildade em me ensinar e me fazer seu discípulo, pela incessante luta para continuar colocando a semiótica em protagonismo nas pesquisas científicas.

A Janaína Peixoto, Conceição Saúde, Kátia Conserva e Ednéia, por olharem para mim com olhos de amor e terem visto além do que a aparência coloca em evidência. Obrigado por terem me ensinado a ser um homem melhor, um pesquisador melhor e terem apurado o meu olhar científico durante esse tempo. A chegada de vocês na minha vida foi decisiva para definir meu futuro como pesquisador.

Aos coordenadores do Programa de Pós-Graduação em Letras pelo empenho em prol da ciência. Por terem entendido os desafios de pesquisa em torno da língua de sinais e da cultura surda ao possibilitar as pesquisas com essa abordagem. Em breve colheremos os frutos desse trabalho.

LISTA DE ABREVIATURA E SÍMBOLOS

() - Enunciado de estado

[] - Enunciado de fazer

Dário - Destinatário

Dor - Destinador

F – Função

HQ – História em quadrinho

OV-Objeto de valor

PN – Programa Narrativo

S – Sujeito semiótico

TILS - Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais

LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais

Trans – Transformação do sujeito semiótico

U - Disjunção ao objeto de valor

$\cap$ - Conjunção ao objeto de valor

➔ O fazer transformador

$\emptyset$ – Inexistência semiótica

RESUMO

Esse trabalho é um estudo semiótico das significações em torno do surdo e dos valores expressos, culturalmente, através dos textos que compõem o acervo literário do povo surdo, à exemplo das histórias em quadrinhos de Matt e Kay Daigle (2014) que compõem o corpus dessa pesquisa. A obra “*That Deaf Guy: A wild ride!*” é um produto cultural e objeto de investigação extremamente valioso que nos leva a descobrir aspectos históricos, sociais e culturais dos sujeitos surdos. Para isso, tomamos como suporte teórico a semiótica de linha francesa, considerando, em especial, a metodologia do percurso da significação de Greimas destacando as três estruturas: narrativa, discursiva e fundamental que foi completada com estudos sobre as significações culturais presentes no texto. Trata-se de um estudo analítico, interpretativo e comparativo. Os resultados encontrados destacam a tematização, os valores culturais, os percursos e as significações geradas nos quadrinhos de autores surdos. Tal análise possibilita a visualização de elementos que influenciam na construção da significação nas histórias em quadrinhos e na atmosfera semiótica da cultura surda.

Palavra-chave: Histórias em Quadrinhos; Semiótica Francesa; Semiótica da Cultura Surda; Identidade Surda;

ABSTRACT

This work is a semiotic study of the meanings around the deaf and the values expressed, culturally, through the texts that make up the literary collection of the deaf people, like the comic books by Matt and Kay Daigle (2014) that make up the corpus of this search. The work "That Deaf Guy: A wild ride!" it is an extremely valuable cultural product and object of investigation that leads us to discover historical, social, and cultural aspects of deaf individuals. For that, we take as a theoretical support the French line semiotics, considering the methodology of the Greimas signification path considering the three structures: narrative, discursive and fundamental, which was completed with studies on the cultural meanings present in the text. This is an analytical, interpretative, and comparative study. The results found highlight the thematization, cultural values, paths and meanings generated in comics by deaf authors. Such analysis allows the visualization of elements that influence the construction of meaning in comic books and in the semiotic atmosphere of deaf culture.

Keyword: Comics; French semiotics; Semiotics of Deaf Culture; Deaf Identity.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 SEMIÓTICA: DO SIGNO À SIGNIFICAÇÃO	13
1.1 Apresentação	13
1.2 O cenário semiótico: discussões teóricas pertinentes.....	13
1.3 Semiótica de linha francesa.....	20
1.4 O percurso da significação: a proposta greimasiana	22
2. A CULTURA SURDA E A NONA ARTE: A SIGNIFICAÇÃO NO CAMINHO DO OLHAR	33
3 O CORPUS: descrição e metodologia.....	51
3.1 Apresentação	51
3.2 Metodologia da pesquisa	51
3.3 Aquele cara surdo: as aventuras de Desmond e sua família.....	52
4 ANÁLISES SEMIÓTICA DO CORPUS.....	56
4.1 Apresentação	56
4.2 Aquele cara surdo nº 01.....	58
4.2.1 Nível narrativo.....	58
4.2.2 Nível discursivo.....	63
4.2.3 Nível fundamental	65
4.3 Aquele cara surdo nº 02.....	68
4.3.1 Nível narrativo	68
4.3.2 Nível discursivo.....	72
4.3.3 Nível fundamental	73
4.4 Aquele cara surdo nº 03	76
4.4.1 Nível narrativo.....	77
4.4.2 Nível discursivo.....	81
4.4.3 Nível fundamental	82

4.5	Aquele cara surdo nº 04	84
4.5.1	Nível narrativo.....	84
4.5.2	Nível discursivo.....	87
4.5.3	Nível fundamental	88
5	CONCLUSÃO.....	90
	REFERÊNCIAS	92

INTRODUÇÃO

Nesse trabalho, analisamos, sob a perspectiva metodológica da semiótica greimasiana, como se dão os percursos da significação nas histórias em quadrinhos (HQ) produzidas por autores surdos, em especial, na coletânea “*That Deaf Guy: A wild a ride!*”,¹ obra de Math e Kay Daigle que imprimem, em suas tirinhas, as experiências sociais dos surdos, dando visibilidade à identidade e à cultura surda.

Math e Kay Daigle são artistas surdos, estadunidenses, formados pela *Gallaudet University* que, desde 1864, se consolidou como grande polo de produção artística, literária e cultural do povo surdo. Em suas produções, os autores dão ênfase aos temas identidade e cultura surda e convidam os leitores a conhecerem os artefatos culturais do povo surdo, utilizando-se do humor e da ironia para tecerem crítica social e aguçarem a curiosidade do leitor.

Os elementos identidade surda, cultura surda e seus artefatos, cujas representações são analisadas nesse estudo, foram percebidas durante muitos anos em minha trajetória profissional como Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS), em contato com a produção artística, cultural e literária dos surdos. As obras de Math e Kay, rapidamente, popularizaram-se na comunidade surda brasileira, entre elas as tirinhas que compõem a coletânea “*That deaf guy*”, difundidas nas redes sociais pelo nome “Aquele cara surdo”, que trazem, em seu conteúdo, o registro de experiências reais compartilhadas por surdos em todo mundo. Daí, dispomo-nos a analisar como os autores Math e Kay Daigle representam a vida surda em seus quadrinhos e como se dão os percursos gerativos da significação em sua obra. Para isso, partimos da hipótese de que a identidade e a cultura surda representadas por autores surdos superam os estigmas sociais de incapacidade, deficiência e não protagonismo de suas próprias histórias. Tais estereótipos estão, muitas vezes, presentes nas obras produzidas por autores ouvintes que registrar as experiências do povo surdo a partir de uma outra perspectiva cultural. Através do confronto e da leveza que é marca registrada do gênero quadrinhos, “Aquele cara surdo” mostra os desafios de ser surdo num mundo de ouvintes e os meios para tornar a sociedade mais justa, empática e igualitária.

Segundo os Daigles (2014), a coletânea “Aquele cara surdo: Altas aventuras!” é o resultado do agrupamento das melhores e mais populares *webcomics* produzidos por eles, entre 2003 e 2014, para celebrar a cultura surda e os movimentos sociais da comunidade

¹ Tradução livre: Aquele cara surdo: altas aventuras!

surda. A coletânea é composta por três acervos: *In Deaf Culture* (2003²), *Wacky Deaf Inventions* (2008) ³e *That Deaf Guy Web Comics* (2010⁴). O acervo convida os leitores a conhecerem as particularidades do jeito de ser surdo, convida a refletir sobre o preconceito e mostra a diversidade cultural desse povo. Acreditamos que a obra dos Daigles é de grande importância para conhecermos como acontece a vida dos surdos e como é registrada a memória do povo surdo. Sendo assim, dentre os três blocos que compõem a coletânea que totalizam 184 tirinhas, selecionamos através de pesquisa bibliográfica aquelas tirinhas que fazem parte do bloco “*That Deaf Guy Web Comics*” e seu recorte temporal de publicações na internet que se deu entre 2010 e 2014. A maioria das tirinhas publicadas pelos autores não são intituladas, pois põem os temas como elementos surpresas a serem descobertos no decorrer da leitura.

Entre as tirinhas e ilustrações presentes na obra, 100 tirinhas que compõem o bloco “*That Deaf Guy Web Comics*” puderam ser acessadas pela comunidade surda brasileira, graças ao empenho dos organizadores do site culturasurda.net e da página [surdalidades](http://surdalidades.com) que traduziram o conteúdo das tirinhas para língua portuguesa e disponibilizaram na internet. Delas retiramos uma amostragem de quatro tirinhas, nas quais constatamos a forte representação da identidade e da cultura surda através da apresentação dos artefatos culturais em quadrinhos. Essa pequena amostragem chamou nossa atenção por apresentar a perspectiva bicultural (surdo-ouvinte), pela expressão da influência dos movimentos políticos da comunidade surda dados no recorte temporal que foi delimitado, por colocar os surdos e a língua de sinais em protagonismo e por terem sido obras criadas por autores surdos, isto é, produções nas quais o seu autor está em seu lugar de fala. Vale ressaltar que, apesar das análises realizadas terem como ponto de partida as experiências individuais dos autores, buscamos refletir como as representações e significações presentes no texto apontam para os ideais de todo o coletivo surdo espalhado pelo mundo à fora.

Dessa forma, consideramos a contribuição de Perlin (2001) que define a identidade surda como o jeito de ser surdo em suas multiformes manifestações apresentadas, através das relações com seus pares e com o outro, bem como o conceito de cultura surda dado em Strobel (2008) que é o conjunto de transformações realizadas pelos sujeitos surdos no meio em que vivem. Essas experiências sociais e culturais são compartilhadas por todos os surdos

² Tradução livre: Na Cultura Surda.

³ Tradução livre: Estranhas invenções surdas.

⁴ Tradução livre: Aquele cara surdo – Tirinhas digitais

espalhados pelo mundo, preservando suas particularidades, o que torna as diversas culturas surdas frutos da presença do povo surdo em sociedade. A noção de pertencimento a um povo, reforça os laços entre aqueles que fazem parte da comunidade surda ⁵e a consequência disso é a preservação da tradição, da memória e da cultura do povo surdo.

Na análise das tirinhas, a identidade surda é compreendida pelo jeito de ser dos personagens nos quadrinhos, pela luta por inclusão, combate ao preconceito e a presença do surdo como resistência. A identidade surda nesses registros é o fator motivador para que as transformações narrativas ocorram. Já o elemento cultura surda foi abordado a partir da exposição dos artefatos culturais do povo surdo que, na maioria das tirinhas, são utilizados pelos autores como o adereço temático do episódio. E, por fim, o senso de comunidade é construído a partir dos confrontos e entrelaces dos personagens ouvintes e suas relações sociais com os personagens surdos nas tirinhas.

A dissertação foi organizada em três capítulos, sendo o primeiro deles de caráter teórico. Nesse capítulo, a semiótica greimasiana e seu método de análise, o percurso gerativo de sentido, são apresentados como fundamentos que sustentam as análises, ainda dialogando com os estudos culturais dos surdos, com seus principais conceitos e a teoria em torno das histórias em quadrinhos (HQ).

No segundo capítulo, apresentamos detalhes sobre a obra dos Daigles, da qual selecionamos o corpus desse trabalho, apontando para aspectos que fazem dessa produção um artefato único, tais como: o processo de criação do acervo dos Daigles, o uso de elementos visuais específicos para composição dos quadrinhos, as formas nas quais as representações são postas nas narrativas, a expressiva diferença percebida quando comparada com o conteúdo das obras de autores não surdos e a filosofia que permeia toda a produção criativa dos autores surdos em “Aquele cara surdo”. Tais informações foram fruto da leitura minuciosa do material disponibilizado na internet e nos livros impressos que registram a vida e obra dos autores.

Em seguida, no terceiro capítulo, são dadas as análises semióticas das quatro tirinhas selecionadas da coletânea. Estas foram publicadas pelos autores, pela primeira vez, em seu formato digital na internet entre os anos de 2010 e 2014, período de grande efervescência política-cultural da comunidade surda. O sucesso foi tanto que em 2014 passaram a compor a sessão “*That Deaf Guy Webcomics*” na coletânea “*That Deaf guy: A wide ride!*”. As tirinhas

⁵ Comunidade surda é aquela composta por pessoas surdas em suas diversas identidades, familiares de surdos e demais ouvintes que atuam diretamente conectado as causas da cultura surda.

selecionadas têm o intuito de apresentar a identidade e a cultura surda através do registro das experiências sociais vividas pelos sujeitos surdos em todo o mundo. A escolha pela amostra de quatro tirinhas se justifica no fato de como nelas estão representadas a identidade surda, a cultura surda e a vida em comunidade. Para tal, realizamos a análise do percurso gerativo da significação em seus três níveis: narrativo, discursivo e fundamental.

Dentre as diversas indagações que contribuíram para a elaboração dessa dissertação enfatizo aquela que se tornou o cerne desse trabalho, a saber: Como os autores surdos registram sua cultura e identidade nas HQs e em que se diferenciam dos autores ouvintes que publicam sobre a temática? Quais são os valores culturais postos pelos autores nos quadrinhos de sua obra? Diante disso, se faz necessário destacar a relevância e importância patente a esse trabalho. Pois, apesar de muitas pesquisas abarcarem diálogos em torno da Literatura Surda e seus gêneros, poucas atendem ao desafio de relacioná-la aos estudos semióticos. A escassez de pesquisas com tais temáticas evidencia a urgência de estudos para a fundamentação da semiótica da cultura surda.

1 SEMIÓTICA: DO SIGNO À SIGNIFICAÇÃO

1.1 Apresentação

O mundo é repleto de sistemas de significações e a construção dessas significações podem ser analisadas pela Semiótica, a ciência dos signos. A propósito, o que é semiótica e quais os elementos que a compõem? Quais os principais estudos semióticos e suas contribuições para a análise das produções literárias e culturais? Essas são perguntas que pretendemos responder nesse capítulo.

Dentre as contribuições conhecidas, temos: Pierce com a teoria semiótica dos signos baseadas em princípios fenomenológicos, lógicos e cognitivos; Saussure que, ao investigar a linguagem e a língua numa perspectiva estruturalista, previu o surgimento de uma ciência que estudaria os signos, até aquele momento ainda não nomeada; A semiótica como ciência da significação difundida amplamente pela Escola de Paris através dos estudos de Greimas e seus colaboradores, entre os quais, Courtés, Rastier e Fontanille . Tal contribuição se tornou o legado da linha semiótica francesa, pela qual este trabalho se orienta, teórica e metodologicamente.

1.2 O cenário semiótico: discussões teóricas pertinentes

Antes de entendermos como a Semiótica se constituiu como ciência, precisamos compreender a definição do vocábulo que a denomina. Afinal, o que é semiótica? O termo semiótica tem origem no grego antigo, cujo radical *seméion* significa “signo”, “sema” ou “sinal”. Esse mesmo radical nomeou outras ciências, a exemplo da semântica. Isso, por muito tempo, causou confusão sobre qual seria o real conceito de semiótica. Entretanto, o objeto da semiótica delimitou seu espaço no campo das ciências humanas, principalmente, a partir das contribuições sobre o signo linguístico de Saussure e Hjelmslev.

O nome escolhido constitui uma homenagem ao filósofo inglês, John Locke, que, em sua obra *Essay on human understanding*, elaborou uma doutrina de signos a qual nomeou *Semeiotikê*. É bem verdade que, antes dele, os estudos desenvolvidos por Schulteus, filósofo alemão, em 1959, sobre a doutrina dos signos e do significado na obra *Semeiologia Metaphysikê*, adotou o nome Semiologia que passaria a ser usado para a mesma ciência que os ingleses chamavam como semiótica.

Todavia, ressalta-se que, desde tempos remotos, os filósofos gregos e latinos já se dedicavam a refletir sobre o signo linguístico, numa perspectiva cosmocêntrica, isto é, uma visão onde as relações entre o homem e o universo existente (*cosmos*) influenciavam na construção do pensamento filosófico. Entre os destaques dessa época, temos Platão, que apresenta o signo numa percepção de estrutura triádica, dividido em três partes distintas, denominadas: o nome, a noção (ideia) e a coisa a que se refere. Com uma percepção diferente da de Platão, o filósofo Aristóteles, fundamentado na Lógica e a Retórica, denominou signos como símbolos e os definiu como “uma premissa que leva a uma conclusão”. (BATISTA, 2003)

Fernandes (2019) chama a esse período de pré-semiótica e aponta para as discussões filosóficas em torno da linguagem como um embrião que contribuiu para o surgimento da semiótica moderna. “As primeiras concepções de signo foram desenvolvidas pelos gregos que sustentam que ele é um sinal, sobretudo um sinal verbal por meio do qual se representa alguma coisa.” Daí a herança que, por muito tempo, causou discussão entre os linguistas sobre a concepção da estrutura do signo. Seria o signo diádico ou triádico?

Para responder essa pergunta, podemos nos remeter à proposta dos epicuristas que considerava o signo como um elemento composto por duas partes, *semainon* (significante) e o *tygchamon* (objeto). Por sua vez, os estoicos retomaram o signo triádico de Platão, renomeando as partes em *semaionon* (a parte que se percebe), *semaionomenon* (o significado) e *tygchamon* (o objeto). Ainda na Antiguidade, as contribuições de Santo Agostinho nos permitem refletir sobre as possíveis classificações dos signos, sendo este um momento de transição da visão cosmocêntrica para a visão teocêntrica que predominou desde o fim da Antiguidade e perdurou por toda a Idade Média.

Para Agostinho o signo (sinal) é uma coisa que, além da impressão que produz, faz com que outra coisa venha à mente como consequência de si mesmo. (Apud NOTH, W. 1995:25). Tal compreensão aponta para um sistema de signos onde estes se relacionam entre si, evocando novos signos, o processo de semiose. Além disso, os estudos agostinianos, consideraram a existência de dois tipos de signos: os verbais (convencionados pelo homem) e os não-verbais (naturais).

Dada à influência do Teocentrismo, onde Deus é o centro do universo e todas as coisas se voltam para ele, o signo passa a ser compreendido como um reflexo da atmosfera espiritual superior ao universo (*cosmos*) conhecido pelo homem. Aqui, o espiritual é vasto e invisível, enquanto o signo é a parte visível e que nos permite acessar essa realidade. Esse

pensamento pode ser percebido nas credences populares quando alguém diz que “a palavra tem poder”. Consideram que a evocação da palavra traz à tona a manifestação real da coisa a que ela se refere.

No período medieval, o estudo do signo estava fundamentado no pensamento teológico e filosófico, essa condição se manteve durante toda a Idade Média e foi marcado pelo comungar da fé com os pensamentos racionalista herdados de Platão e Aristóteles. Os Escolásticos protagonizaram na construção de um sistema de pensamento crítico e racional sobre o estudo do signo. Daí, surgiram os conceitos de denotação, conotação, signos, símbolos e imagens. As obras “*Sobre o signo*” de Bacon e “*O tratado dos signos*” de São Tomás de Aquino são consideradas as obras mais importantes desse período. Para São Tomás de Aquino, o signo é definido como um instrumento de cognição e comunicação. A fala era a comprovação que o indivíduo era racional ao mesmo tempo em que comprovava o acesso a realidade espiritual.

Após esse período, o movimento artístico, científico e cultural, denominado Renascimento, passou a influenciar na forma de sociedade ver o mundo. Marcado pelo desapego ao pensamento teocêntrico, o Renascimento trouxe a visão antropocêntrica pelo qual o homem está situado no centro do universo e é a medida de todas coisas existentes. Este foi o passo para submeter tudo o que existe sob o poder da razão humana. Esse período foi marcado pelo fortalecimento dos estudos das ciências biológicas e naturais. O signo deixa de ser parte do objeto e torna-se seu representante, considerado a forma adequada de representação do mundo natural. Tal pensamento nos remete à definição clássica do signo que diz: o signo é sempre o signo de outra coisa. (BATISTA, 2003)

No início do século XX, dois grandes nomes contribuíram para as discussões sobre o signo que se mantêm até hoje como marcos histórico para os estudos semióticos: Charles Sanders Pierce, influenciado pelos estudos filosóficos, e Ferdinand Saussure, o pai da linguística moderna.

Pierce ressalta em sua obra, aspectos que foram fundamentais para a concepção da linha semiótica americana, como sabemos: definição de signo, definição de semiose, e visão pansemiótica de mundo.

Pierce se referia as partes que compõem o signo como: signo, coisa significada e cognição produzida na mente (CP1.372 c 1885). Por sua vez, podem ser compreendidas pelas terminologias: signo ou *representamen* parte primeira que se relaciona diretamente com uma segunda chamado de *objeto*, que determina o terceiro, o *interpretante*; Sendo assim, o signo

pode ser compreendido, através de Pierce, como algo que representa o objeto, causando um efeito cognitivo em alguém (intérprete). Esse efeito pode ser entendido como interpretante.

Um signo ou *representamen* é algo que, num certo aspecto ou capacidade, está para alguém em lugar de algo. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Chamo este signo que ele cria o interpretante do primeiro signo. O signo está no lugar de algo, seu objeto. Está no lugar desse objeto não em todos os seus aspectos nas apenas com referência a uma espécie de ideia (CP 2.228, c.1897)

Para essa estrutura triádica ser compreendido no processo de semiose faz-se necessário observar a função isoladamente como cada uma age. Partiremos do *representamen*, o primeiro no processo de semiose, que é compreendido como aquilo que representa o objeto e cria um interpretante. O *representamen* é compreendido como um veículo que transporta o objeto à mente do intérprete, gerando nele uma ideia. Este, por sua vez, pode ser externo, escrito, falado, desenhado e até mesmo percebido pelos sentidos do corpo humano, como pode ser interno, a exemplo de uma ideia, um sonho, um pensamento.

Tomaremos o exemplo de um mapa que traz aos olhos do intérprete a representação do espaço geográfico a ser desbravado. Ao ler o mapa (o signo), o intérprete é levado por este a conceber em sua mente a ideia de tempo e espaço (significante) referentes ao local (significado) que o mapa representa (NOTH, 1996. p.173).

Essas relações entre as partes são, para Pierce, o cerne que evidência um processo onde o signo mostra sua função, então ele chamou esse processo de semiose. A origem da palavra semiose é atribuída aos estudos dos filósofos epicuristas e é compreendida por Pierce de forma generalista que a define como a ação de quase todo o signo. Para o pesquisador, o signo tem uma função dentro de um sistema, onde ele age como um mediador entre o objeto e o interpretante resultando no seu efeito significativo. Pierce condiciona o signo ao intérprete e o destino dele é ser interpretado. O signo não cumpre seu potencial funcional se não gerar um efeito interpretativo na mente do intérprete.

Para exemplificar, podemos considerar o exemplo de uma garrafa jogada ao mar com um bilhete em seu interior. Se a garrafa não encontra seu destino, o signo (o bilhete) nunca será interpretado. Na imensidão do mar, ela continuará sendo apenas uma garrafa flutuando. O signo será interpretado e atualizado apenas quando encontrar seu interpretante.

Em Pierce, compreendemos que tudo aquilo que se manifesta nos moldes desse processo poderá ser compreendido como signo. Essa percepção nos traz um entendimento do conceito de pansemiose onde a semiose não se reduz apenas a interação dos signos com os

humanos, mas considera outros intérpretes, a exemplo de sistemas complexos como o sistema imunológico quando os anticorpos reagem a um signo invasor, ao reino animal quando determinado odor pode trazer à tona a reação de ataque, defesa, instintos de reprodução. Compreendemos, então, o mundo como um sistema complexo de semioses que vão além das relações sógnicas dimensionadas pelo homem.

A proposta de Ferdinand Saussure (1916/2012) sobre o signo linguístico aponta para dois elementos que o constituem: o conceito (significado) e uma imagem acústica (significante). A imagem acústica, nesse caso, não se refere ao som que os signos têm, mas ao efeito psíquico sensorial imagético que é gravado na mente. Saussure aponta para uma estreita ligação entre o conceito e a imagem acústica.

Os estudos de Saussure apontam para duas principais características do signo: a arbitrariedade e a linearidade. Para o autor, quando o significante não motiva o significado e não se relaciona com a realidade, a arbitrariedade é percebida, por exemplo: não há nada na palavra *casa* que faça uma relação concreta com o que essa palavra significa. Quando Saussure trata da linearidade do significante, ele faz uma comparação com o tempo, assim como o tempo passa de forma linear, também o som do significante ao ser propagado é desenvolvido de forma conjunta a esse aspecto.

Para Saussure, a fixação da ideia a um som resulta num termo linguístico. Atualmente, com o advento das pesquisas em torno das línguas de sinais tais terminologias podem ser revisitadas. A ideia e o som podem ser compreendidos em seus planos particulares denominadas por ele como massas amorfas.

Sendo assim, a língua se constitui numa forma que é constituída no encontro entre o plano das ideias e o plano dos sons. A combinação sistemática entre sons e pensamentos que se articulam prendendo uma ideia a um som. A língua também é compreendida por Saussure como um sistema de valores emergem da coletividade a partir de relações conceituais e fônicas.

Compreende-se, então, que o conteúdo de uma palavra surge a partir do estabelecimento do sistema linguístico, no qual ela está ancorada. A partir disso, a palavra ganha um valor que tem sentido para determinado coletivo que faz uso dela. Assim, o conteúdo pode ser diferenciado a partir das relações com outros elementos de outros sistemas.

É importante entendermos que o significante não está obrigatoriamente ligado à um efeito fônico, pois o som é um suporte para a língua. Saussure viu no signo o significado

(conceptos) e o significante (imagem acústica do som). O *conceptos* considerado aqui como uma ideia mental, assim como a imagem acústica.

Entendemos, então, que a relação entre significante e significado resulta no signo, isto é, sua forma externa e seu conceito mental. Saussure apresenta o signo como a unidade básica da linguagem e, portanto, de toda e qualquer linguagem. Nesse caso, o signo é considerado o perpetuador da linguagem e sua organização é dada como num sistema.

Outra contribuição Ferdinand Saussure foi que ele concebeu o conceito de Semiologia, o que seria uma nova ciência ramo da Psicologia Social;

Pode-se, então, conceber uma ciência que estuda a vida dos signos no seio da vida social; ela constituiria parte da psicologia social e, por conseguinte, da psicologia geral. Chamá-la-emos Semiologia (do grego *semaion*, signo). Ela nos ensinará em que consistem os signos, que leis os regem. Como tal ciência ainda não existe não se pode dizer o que será; ela tem direito, porém a existência; seu lugar está determinado de antemão. (SAUSSURE, 1916. d: 24 in NOTH, 1996. p.17).

Semiologia conceituada por Saussure apresentou as características de uma outra ciência nomeada pelos ingleses e alemães, a Semiótica. Daí, começou o desafio em delimitar os dois conceitos e amenizar as confusões conceituais entre eles. Compreende-se, então, Semiótica como a ciência geral dos signos, incluindo os verbais e não verbais, e a Semiologia como a ciência que cuida, unicamente, dos signos linguísticos, culturais e sobretudo textuais.

Em 1969, a Associação Internacional de Semiótica definiu a Semiótica como uma metateoria onde a semiótica linguística caminhava ao lado das semióticas gestuais, pictóricas, musicais etc.

O termo Semiologia passou a ser adotado pelos linguistas da linha saussuriana (sobretudo os latinos) para designar a mesma ciência que ingleses e alemães conceberam com o nome de Semiótica. Começou-se, então, a pensar numa diferença entre as duas ciências. Uma das propostas seria considerar a Semiótica como ciência geral dos signos, incluindo os verbais e não-verbais, ao passo que Semiologia serviria, unicamente, para os signos humanos, culturais e sobretudo os textuais. Esta distinção foi oficializada pela Associação Internacional de Semiótica, em 1969, que, por iniciativa de Roman Jakobson, adotou a Semiótica como ciência geral, a metateoria da qual dependeriam as semióticas-objetos, tanto a linguística, como as não linguísticas. (BATISTA, 2005, p.62)

Sendo assim, façamos a seguinte analogia: da mesma forma que o átomo ficou conhecido como elemento basilar de toda a matéria, o signo é o elemento seminal que sustenta todas as interações na semiosfera. Sem o signo, não há semiose e, conseqüentemente, não há Semiótica. Contudo, temos o homem, pelo qual todos os signos passam a ter significação e sentido. O homem é a fonte dos signos, o intermediador, o receptor, o armazenador, o difusor, o transcodificador do espetáculo semiótico que se faz ao seu redor.

De acordo com Hjelmslev (2003) os signos podem ser reduzidos a unidades mínimas que possuem significação, ou seja, em outros novos signos. E se ocorrer dessas unidades mínimas serem ainda mais subdivididas, chegaríamos a um estágio em que eles passariam a não ter significado, sendo denominados como “não signos”. Entretanto, essas unidades mínimas possuem uma quantidade limitada, de forma que, se combinadas, geram infinitos novos signos. Sendo assim, compreende-se que a língua resulta das relações entre uma ilimitada quantidade de signos do sistema linguístico que, por sua vez, é originado a partir de um número limitado de “não signos”.

Compreendemos o trabalho de Hjelmslev como uma complementação daquilo que foi proposto por Saussure. Ele define o signo como uma função que é resultada da junção do conteúdo com a expressão, pois estas substâncias não existem separadamente. O autor traz a definição de língua como uma forma entre duas substâncias: o conteúdo e a expressão (Batista, 2000). Sendo assim, no conteúdo, a relação entre a substância e a forma resulta o significado, enquanto, na expressão, resulta no significante. No que se refere à forma de expressão do signo, eles podem ser classificados como: signo verbal, signo não verbal e signo sincrético. Este último ocorre a partir do desenvolvimento de novas técnicas de produção cultural e midiática que, a partir da hibridização entre as linguagens, proporcionam ao homem a habilidade de construir sentidos e significados múltiplos em suas expressões culturais.

A função semiótica é, em si mesma, uma solidariedade: expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro porque é a expressão de um conteúdo e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. (1975:54)

O termo função não se refere ao desempenho, mas a uma relação de dependência. A relação de dependência do conteúdo com a expressão é dada ao ponto que o primeiro só existe em relação ao segundo e vice-versa.

Sobre o sentido, Hjelmslev afirma que é uma substância de uma forma qualquer tanto no plano de conteúdo como no plano da expressão. O conteúdo é o pensamento que atua de forma independente das diferenças de línguas, no plano da expressão estabelece diferença entre línguas. Por isso, o mesmo sentido é apreendido em formas diferentes por falantes de outras línguas.

Dessa forma, compreendemos que as línguas não poderiam ser descritas como simples sistemas de signos. A finalidade que lhes atribuímos por suposição faz delas, antes de mais nada, Sistema de Signos, mas conforme sua estrutura interna, elas são, sobretudo, algo diferente: sistema de figuras que podem servir para formar signos. (1975:52)

Dessa forma, conclui-se que a semióse está para o processo, a ação, o efeito do signo na perspectiva de um interpretante, enquanto a semiótica é a ciência que visa estudar todos os tipos manifestados dessas ações. E a significação é a função semiótica.

Sobre o signo como elemento do sistema cultural foram concebidos novos estudos encabeçados por nomes como: Greimas, Courtés, Pais, Rastier e seus discípulos que foram responsáveis por disseminar e estabelecer a conhecida linha semiótica francesa. As contribuições desses estudiosos serão apresentadas no próximo tópico cujas teorias embasam as análises apresentadas a seguir.

1.3 Semiótica de linha francesa

A Escola de Paris, para se constituir, foi influenciada por três áreas do conhecimento diferentes: a linguística, a antropologia e a filosofia. Entre os grandes pesquisadores, Greimas se destacou com sua primeira obra intitulada “Semântica Estrutural” (1966), que chamou a atenção para os diversos universos semânticos – dados e possíveis – de natureza social e individual (culturas e personalidades). Passou-se a considerar um sistema semiótico composto por diversos outros sistemas que se manifestam culturalmente do individual ao coletivo através de sistemas expressos e subjetivos. Diferentemente da origem dos estudos semióticos que, em sua origem, partiram de uma visão micro, focada no signo linguístico, agora dá espaço para uma visão macro. Onde o todo é considerado na construção da significação.

Para Mendes (2007), a linha semiótica americana e a linha semiótica francesa apresentam aspectos que as diferenciam.

A diferença fundamental entre as duas correntes semióticas aqui apontadas é que a primeira é fundamentalmente lógica e de filiação filosófica, ao passo que, a francesa, ou Escola de Paris, é fundamentada nas teorias da linguagem e do discurso. (MENDES, 2007, p.2)

Dentre outros avanços, a linha semiótica francesa contribuiu para a complementação da concepção de significação proposta por Saussure e interpretadas por Hjelmslev, ampliou o campo da semiótica, incluindo a descrição dos sistemas não linguísticos, reformulou a ideia saussuriana de sincronia/ diacronia, trazendo à tona o conceito de pancrônia e ainda apresentou propostas para o estudo dos níveis de estudos semióticos. Dessa forma, os pesquisadores da Escola de Paris ultrapassaram a concepção estruturalista de língua, dando início ao chamado pós-estruturalismo (BATISTA, 2005).

No Brasil, Cidmar Teodoro Pais foi o principal nome que perpetuou os estudos semióticos da linha francesa, deu ênfase a sistemas semióticos verbais, não-verbais e

sincréticos, além da ênfase no discurso (o texto), como é explicado por Batista (2003). Ainda segundo a autora, os estudiosos da linha semiótica francesa partem do entendimento de que a significação é a função semiótica e ampliam esse conceito para abarcar o de semiose, que é o “processo de produção, acumulação e transformação da função semiótica”, esta é apreendida no discurso (texto) e compartilhada coletivamente nas relações signo-usuário que evocam os valores dos sujeitos e que ideologias eles sustentam. Entre todos os tipos de signos, o sujeito enunciator é que vai atualizá-los e escolhê-los em função do valor que os mesmos representam para si próprio. Entende-se que a totalidade do discurso é que vai dar conta da função semiótica. O texto como o todo significado se torna o emblema dos estudos semióticos dessa linha. Sendo assim, entendeu-se que o texto tem o início e o fim nele mesmo, bem como contém o início e o fim de toda a significação.

Por outro lado, temos Barros (2005) que, ao concordar com Pais, define a semiótica como a teoria que se ocupa do texto em suas diferentes formas: linguístico (oral e/ou escrito), visual, gestual ou sincrético – tal como as histórias em quadrinhos que apresentam mais de uma expressão. Para a autora, um texto é a unidade básica do sentido, objeto da significação e o fazer comunicativo entre um destinador e um destinatário. Daí, o sentido do texto ser compreendido a partir de duas direções: pela sua organização interna e pela enunciação com os contextos do discurso.

A enunciação é uma instância pressuposta pelo discurso, no qual deixa marcas que servem para recuperá-la. A enunciação pode ser reconstruída a partir da análise interna do texto e das relações contextuais. A análise interna do texto mostra o caráter manipulador do discurso, a ausência de imparcialidade que o caracteriza. É no nível da estrutura discursiva que a enunciação mais se revela. Entretanto, para descobrir os valores que o discurso veicula é preciso fazer uma análise contextual. (BARROS, 2005, p.12).

Dessa forma, a partir de Barros (2005), entendemos que todo o texto pode ser objeto de análise semiótica, pois neles são transcódificados sentidos e significações em diferentes estágios de contato entre as partes. Desde a sua produção nas relações que se faz na mente idealizadora do autor e o contexto onde ele está inserido, desde os limites e elementos contidos no próprio texto onde ele traz todo o significado por si só, até quando o texto passa pelo processo de recepção na semiosfera daquele que o lê.

Diante disso, a semiótica se ocupa em analisar as relações entre elementos do texto através do método denominado percurso gerativo da significação que é aquele que se propõe em descrever o caminho no qual a significação do discurso vai sendo motivada.

Segundo Barros (2005) o percurso gerativo tem característica progressiva onde os elementos podem ir do simples ao complexo e do abstrato ao concreto. À medida que a análise se estabelece em nível mais profundo, há mais ampla performance do texto. Tais argumentos da autora têm origem nos escritos de Greimas, na obra “Sobre o sentido (1970)”, que apresenta os elementos que compõem o percurso gerativo de sentido, descreve-os e classifica-os. Tal percurso pode ser compreendido a partir de três níveis distintos: o nível fundamental ou estrutura fundamental, o nível narrativo ou estrutura narrativa e o nível discursivo ou estrutura discursiva.

Tais níveis são organizados em ordem de complexidade, porém eles são dependentes entre si a fim de produzirem a significação. Entretanto, para entender cada nível é preciso dominar a gramática própria, além da sintaxe e a semântica existentes em cada um deles. Trata-se de um conjunto de regras necessárias para que se entendam as formas do conteúdo no decorrer do texto. Então, entendemos que a teoria semiótica francesa busca apresentar o mecanismo de significação do texto. Especificamente, procura entender o que o “texto diz, como ele faz para dizer o que diz e para que diz”, considerando o sentido do texto como algo concebido a partir de elementos evidenciados no plano do conteúdo e organizados numa estrutura denominada por Greimas de percurso gerativo da significação (BARROS, 2005).

1.4 O percurso da significação: a proposta greimasiana

A teoria semiótica greimasiana tem uma metodologia de análise semiótica própria e apresenta uma gramática rebuscada, porém didaticamente denominada para que as categorias dos textos fossem analisadas, detalhadamente, e compreendidas com facilidade. Uma das alternativas mais básicas propostas por Greimas para se alcançar elementos fundamentais do texto é a composição do quadrado semiótico de Greimas. O quadrado semiótico atua como amplificador da trama narrativa do texto. Ajuda o pesquisador a alcançar os primeiros elementos: o sujeito que deseja alcançar algo (objeto de valor), o adjuvante que o ajuda, o oponente que o atrapalha nesse processo de conquista e o destinador que é o elemento que leva o sujeito a alcançar o seu objeto de valor.

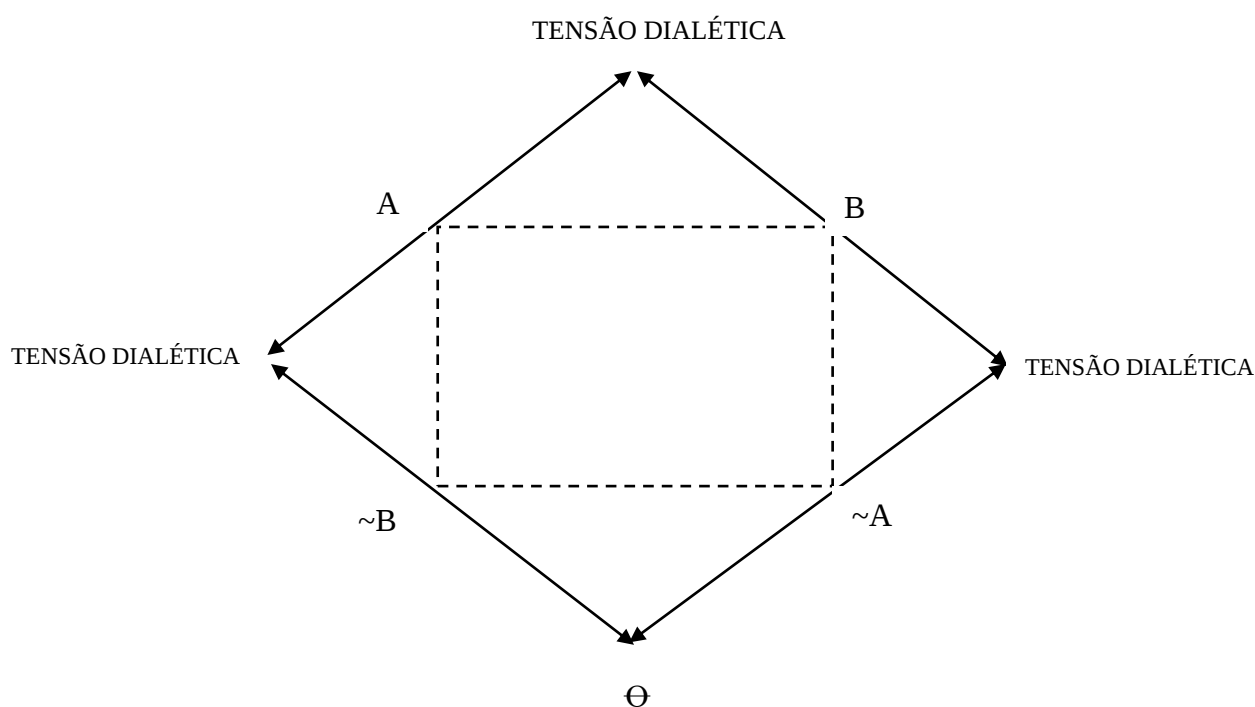
Os estudiosos da linha greimasiana (Rastier, Courtés, Pais e o próprio Greimas) começaram a descrever suas análises através de figuras geométricas, como o quadrado, o octógono, esquemas de análises outros (Batista, 2003) que confirmam o percurso lógico do

texto. Para Greimas (1979), constitui o quadrado semiótico um instrumento que torna possível verificar a estrutura que traz à tona a significação.

Compreende-se como quadrado semiótico a representação visual da articulação lógica de uma categoria semântica qualquer. A estrutura elementar da significação, quando definida – num primeiro momento – como uma relação entre ao menos dois termos, repousa apenas sobre uma distinção de oposição que caracteriza o eixo paradigmático da linguagem: ela é, portanto, suficiente para constituir o paradigma composto de n termos, mas não permite por isso mesmo distinguir, no interior desse paradigma, categorias semânticas baseadas na isotopia ('o parentesco') dos traços distintivos que nele podem ser reconhecidos (GREIMAS, 1979, p.364)

Considerado como uma evolução do quadrado semiótico, o octógono semiótico, além dos já conhecidos termos contrários, contraditórios e de implicação, acrescenta àqueles os pontos de tensão detectados na estrutura fundamental, aconselha-se o uso desse recurso eficaz para a análise semiótica.

O octógono semiótico e seus elementos podem ser representados como se segue:



FONTE: O AUTOR (2020)

De acordo com Pais (1982), os elementos como estão dispostos acima no gráfico se relacionam de forma bastante específica. Na parte superior, temos a dêixis positiva (A e B) onde uma é o contrário da outra. Na parte inferior, a dêixis negativa (~A e ~B) onde uma

constitui o contrário do outro, respectivamente. Nas linhas verticais do quadrado, tem-se o eixo da implicação onde (A) implica em ($\sim$ B) e (B) implica em ($\sim$ A). Da tensão dialética entre (A) e (B), resulta um valor; na diagonal constituem-se os contraditórios entre (A) e ($\sim$ A) bem como entre (B) e ($\sim$ B). ($\sim$ A) e ($\sim$ B) constituem a inexistência semiótica, simbolizada no octógono com o símbolo matemático $\emptyset$ (vazio). Na diagonal constituem-se os contraditórios entre (A) e ($\sim$ A) bem como entre (B) e ($\sim$ B).

A partir da análise desses elementos, podemos entender as significações encontradas nos níveis fundamental, narrativo e discursivo. A autora Diana Barros (2005) em sua obra “Teoria semiótica do texto” explica didaticamente as características de cada nível (estrutura). Sobre as estruturas estabelecidas por Greimas, a autora sintetiza.

No primeiro nível, o fundamental, surge a significação como uma oposição semântica mínima; no segundo patamar, denominado nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito; o terceiro nível é o do discurso ou das estruturas discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação. (BARROS, 2005, p. 13)

No primeiro nível ou estrutura fundamental, temos uma visão ampla sobre a oposição semântica mínima presente no texto, a chamada estrutura elementar da significação ou a semântica profunda, além dos elementos tímicos (euforia e disforia) que causam tensão e relaxamento na narrativa, apontando para o conflito ou tensão dialética contidos no texto. (GREIMAS, 1970; COURTÉS, 1979; BARROS, 2005).

A oposição semântica encontrada nesse nível pode ser apreendida entre dois termos que fazem parte do mesmo eixo semântico. A partir desses elementos é desencadeada uma rede de relações que, conseqüentemente, resultam em valores expressos no texto. As relações são definidas no octógono através das linhas horizontais, verticais e diagonais, estas resultam nas relações de oposição, implicação e contrariedade.

Os elementos que se opõem e compõem a categoria semântica do octógono são classificados como eufórico ou disfórico. A estes são atribuídos pelo texto valor positivo ou negativo. Entretanto, o contexto e a perspectiva pela qual a narrativa é analisada pode gerar inversão dos valores. Isso porque determinado valor pode ser positivo a partir da perspectiva de um sujeito, enquanto esse mesmo valor pode ser negativo se considerarmos a perspectiva de outro sujeito.

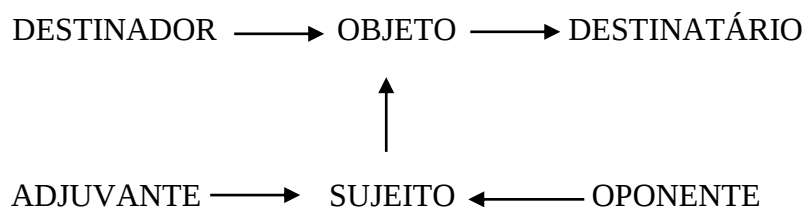
Podemos ainda estabelecer um percurso entre os termos da oposição mínima do texto de forma a explicitar as mudanças ocorridas. Nessa parte, apresenta-se o discurso, parte a parte, apontando para os termos afirmados e negados na sequência dada pelo discurso. O

modelo proposto por Barros (2005) nos ajuda a destrinchar a análise da estrutura fundamental através da negação ou afirmação dos valores do texto que, a depender da perspectiva dos sujeitos, pode ser considerada positiva ou negativamente. Barros (2005) e Fiorin (2011) classificam os elementos de euforia e disforia como parte da semântica da estrutura fundamental, e as relações que afirmam ou negam esses elementos como sendo parte da sintaxe da estrutura fundamental.

O segundo nível, a estrutura narrativa é a etapa intermediária do percurso gerativo da significação, ela é dada por dois momentos: sintático e semântico. Para Courtés (1979), a estrutura narrativa nos possibilita a visualização dos sememas do modelo actancial, a saber: os semas, elementos mínimos da significação, os efeitos de sentido. Para o autor, os sememas podem ser tipificados da seguinte forma: o actante e o predicado.

Compreende-se como actante aquela unidade discreta que é vista como uma entidade. O predicado, a unidade integrada, se instaura quando o actante o assume na narrativa. Dessa forma, o predicado pode ser tipificado em duas classes: do ser e do fazer. O primeiro informa o estado dos actantes e sua competência para agir e o segundo mostra a transformação gerada pela ação do actante (BATISTA,2003;2009). Quando o predicado é estático, ele pode ser denominado como qualificação e o seu oposto é denominado função. É imprescindível que haja a presença do actante e do predicado para que haja sentido numa mensagem.

A proposta de Greimas (1979) do modelo actancial para realizarmos a análise narrativa dá ênfase aos actantes - sujeito, objeto, destinador, adjuvante e oponente – O modelo acima sugerido, a seguir, foi desenvolvido por Courtés (1979), a partir das contribuições de Propp e Souriau, considerando a estrutura sintática das línguas naturais.



Nesse diagrama, temos a sintaxe narrativa e seus elementos. Segundo Batista(2000) tudo se estrutura em torno de um sujeito que desenvolve seu percurso a fim de alcançar o seu objeto de valor, este é motivado pelo destinador, ajudado por um adjuvante e/ou prejudicado por um oponente. Para Courtés (1979), o sujeito é aquele que deseja obter o objeto que, por

usa vez, é a figurativização do desejo do sujeito. Ele ainda afirma que o objeto de valor pode ser classificado como objetos modais (o querer, o dever, o poder e o saber) ou objetos descritivos (pragmáticos e cognitivos). Há modalização (ou semântica do nível narrativo) sempre que um predicado modal gerencia um predicado descritivo: querer-ser e querer-fazer, poder ser e poder fazer, etc.

De acordo com Greimas, nesse narrativo são explicitados elementos que definem a narrativa do texto, a saber: o sujeito do fazer, o sujeito de estado, a transformação sofrida por este e o objeto de valor que causa essa transformação. Ainda é possível perceber se os sujeitos estão disjuntos do objeto de valor antes e depois que ocorre a transformação na narrativa. Entretanto, o autor explica que o sujeito de estado e o sujeito de fazer não podem ser considerados actantes semióticos, mas, sim, actantes sintáticos que indicam as relações que ocorrem no programa narrativo (GREIMAS, 1970; COURTÉS, 1979)

Os sujeitos podem ter suas ações representadas e serem representados por enunciados que demonstram os estados e as transformações encontradas na narrativa. Nesse caso, podemos indicar dois tipos de enunciados: o enunciado de estado e o enunciado de fazer. Enquanto, o enunciado de estado se dedica à relação do sujeito de estado com o objeto, o enunciado de fazer mostra a relação entre o sujeito de fazer e o objeto. Dessa forma temos:

SUJEITO + PREDICADO DO SER = QUALIFICAÇÃO

SUJEITO + PREDICADO DO FAZER = FUNÇÃO

Greimas (1979) sobre o tipo de junção que se instaura nas relações ente o sujeito e o predicado, conclui que há dois tipos de junção: a situação de conjunção ($S \cap O$), quando o sujeito obtém ou se une ao seu objeto e a situação de disjunção ($S \cup O$) quando o sujeito não consegue se manter próximo ao seu objeto. O enunciado do fazer rege o enunciado de estado, relação que pode ser representada pelo índice seguinte.

$$F = [S1 \rightarrow (S2 \cup Ov) > (S2 \cap Ov)]^6$$

Dado o enunciado de fazer, compreendemos que sua narrativa mínima gira em torno do estado inicial de um sujeito, da transformação causada e sofrida nessa relação, o estado

⁶ Leia-se: Pelo fazer transformador de S1, S2 em disjunção com o objeto de valor passa a S2 em conjunção do objeto de valor.

final. Assim, concordamos com Greimas (1979) quando diz que o enunciado de fazer é uma representação de uma ação contada que produz um estado. Este representado no programa narrativo que traz à tona a organização sintática da ação.

O programa narrativo (PN) indica uma narrativa mínima, as transformações ocorridas e podem ser simples ou complexos – um programa principal somado a outros programas secundários. O PN é tido por Greimas (1979) como a fórmula secreta que pode ser aplicada à diversos tipos de discurso e posições narrativas. O final de um programa narrativo sempre será a conjunção ou a disjunção de um sujeito a um objeto de valor. Enquanto um sujeito está conjunto ao objeto de valor, outro está disjunto dele. Essas transformações aparecem correlacionadas o tempo todo no programa narrativo. (GREIMAS; COURTÉS, 2012, p.388). Existem dois tipos de programas narrativos: o da performance e o da competência.

Quando o sujeito de fazer busca obter um objeto de valor descritivo, temos a performance do programa narrativo. De outro modo, quando o objeto de valor modal é doado por um sujeito de fazer à um sujeito de estado, a fim de capacitar o sujeito de estado para a performance, temos a competência do programa narrativo

Greimas (1979) afirma que o percurso do sujeito é dado pelas etapas que se desenvolvem no programa de competência e no programa de performance. Esse sujeito semiótico é ideológico e busca alcançar o seu objeto de valor no decorrer da narrativa. Ele é capaz de agir por que é capaz de ser, isto é, possui qualidades que o impulsionam a agir; é capaz de fazer pois está destinado na narrativa a buscar o seu objeto de valor. Daí, provam-se sua competência e sua performance, pois possui capacidade de agir e ele mesmo realiza a ação.

À medida que o sujeito é aquele que age na narrativa, o que tem a competência de agir, outro elemento surge nas relações a fim de provocar tal ação, este manipula o sujeito durante o percurso, tal elemento é denominado destinador-manipulador. Para alcançar o seu objetivo na narrativa, o destinador manipulador busca persuadir o sujeito a assumir os valores por ele apresentado, assumindo-os no seu agir, doando valores modais ao sujeito.

Barros (2005) denomina o destinador-manipulador como o actante funcional e aponta para quatro tipos de manipulação: tentação, intimidação, sedução e provocação. Para conseguir tal feito, o destinador-manipulador se utiliza da oferta de recompensa, de ameaça, de elogios e de depreciação.

A autora também versa sobre o aparecimento do destinador-julgador e o define como aquele que julga a ação do sujeito. Este desenvolve seu percurso a partir de duas sanções: a interpretação (sanção cognitiva) e a retribuição (sanção pragmática). Na sanção cognitiva, o destinador-julgador interpreta o conjunto de valores dados pela ação dos sujeitos e as julga como: ação verdadeira, ação falsa, ação secreta, ação mentirosa. Ao tratarmos da retribuição, temos o sujeito que recebe uma recompensa ou uma punição se determinada ação julgada for considerada positiva ou negativa.

Sobre as modalidades do sujeito Barros (2005) afirma que são marcas que o sujeito precisa ter para efetuar sua ação. Tais marcas podem ser motivadas pelo querer, dever, poder e saber. Os sujeitos, ao se instaurarem no texto, podem já possuírem as modalidades atualizantes ou recebê-las de um destinador. Nessas condições, o sujeito pode performar sendo o seu próprio destinador.

O terceiro nível, o da estrutura discursiva, é o nível mais superficial do percurso gerativo da significação. Assim como no nível fundamental e narrativo, o nível discursivo também é descrito através de uma sintaxe e de uma semântica. O objetivo desse nível é apresentar o discurso assumido pelo sujeito, a fim de criar a sensação de verdade do texto. Nele podemos inferir classificações como: a pessoa do discurso, o tempo, o espaço, o modo, o tema do discurso e as figuras contidas no discurso. Analisando também as relações entre enunciação x enunciado e enunciador x enunciatário.

Sobre a categoria de pessoa, Fiorin (2011) afirma que o “eu” e o “tu” fazem parte do sujeito da enunciação, sendo o enunciado regido pelo “eu” em consideração ao “tu”. As pessoas da enunciação participam da ação de enunciar, isto é, caracterizam-se como actantes da enunciação. É na enunciação que o sujeito se instaura e nela é que se organizam as relações de espaço e tempo. Ela nos apresenta as pessoas, o tempo e o espaço do discurso, à medida que delimita o lugar do “eu” e o lugar do “tu, abrindo portais e nos conectando a outros mundos. Em Fiorin (2011), a enunciação é tida como o ato produtor do enunciado, enquanto o enunciado é o produto da enunciação. A enunciação é compreendida aqui como um ato, cuja ação do sujeito evoca a geração do sentido.

Através do enunciado, podemos ser levados a perceber aspectos que nos comunicam subjetividades que estão presentes no ato enunciativo. Entre esses aspectos, temos os traços linguísticos e estilísticos do enunciador no enunciado que projetam em nossos olhos as categorias enunciativas da pessoa, do espaço e do tempo do enunciado.

Todo o texto carrega em sua estrutura um conjunto de marcas da enunciação que constituem o processo enunciativo, essas marcas são chamadas de enunciação enunciada. O oposto é denominado enunciado-enunciado, isto é, o enunciado sem as marcas da enunciação. Esses aspectos enfatizam e nos faz observar os pontos de vista dos fatos narrados.

Greimas (1975) afirma que a enunciação é pressuposta pela existência do enunciado e está projetada no texto. Daí, a necessidade de distinguir a natureza dos sujeitos no discurso. Os sujeitos discursivos podem ser classificados em: sujeito da enunciação e sujeito do enunciado. O sujeito da enunciação pode ser percebido ora como o enunciador, aquele que emite a mensagem, o locutor, aquele que emite a mensagem; ora como enunciatário, o receptor da mensagem. Ainda em Greimas (1975), o sujeito do enunciado é chamado de sujeito verbal, o que está inscrito no enunciado. Este pode ser percebido nos atores, papéis temáticos e seus referentes gramaticais.

Os mecanismos da enunciação que instaura no enunciado pessoas, tempos e espaços no discurso são denominados como: embreagem e debreagem. Fiorin (1999) define embreagem como a operação em que a enunciação se distancia de si e aponta para fora de si as pessoas, os tempos e os espaços. Ainda de acordo com o autor, a embreagem pode ser enunciativa e enunciativa.

A debreagem enunciativa instaura, no enunciado, os actantes, do espaço e do tempo do enunciado, respectivamente, “ele”, “algum lugar lá”, “então”. Ela é dada em terceira pessoa e traz o sentido de objetividade. Por outro lado, a debreagem enunciativa instaura o enunciado o “eu/tu”, o “aqui” e o “agora”. Estes são os actantes, espaço e tempo da enunciação. Agora, a debreagem é dada em primeira pessoa e traz o sentido de subjetividade. Além dessas duas debreagens, ainda há a debreagem interna quando o actante da enunciação ou do enunciado atuam em segunda debreagem.

A debreagem é o retorno à enunciação, isto é, o contrário da debreagem. Ela traz o efeito de identificação entre o sujeito, o tempo e o espaço da enunciação e do enunciado. A embreagem pressupõe uma debreagem. A embreagem pode ser classificada em três tipos: embreagem actancial, embreagem temporal e a embreagem espacial.

Na debreagem, pode ocorrer um processo de neutralização da pessoa, do tempo e do espaço. Por exemplo, quando o enunciador fala “ele” com valor de “eu”, ele neutraliza a pessoa; quando o enunciador fala diz “lá” com valor de “aí”, quando o enunciador usa o presente para apontar para o passado.

Batista (2000) orienta que na semântica discursiva, há que considerar os procedimentos semióticos de tematização e a figurativização. Estes são instaurados no discurso pelo sujeito da enunciação. A tematização ou percurso temático é chamado por Fiorin (1999) de encadeamento de temas. Barros (2005) ainda afirma que o percurso temático pode ser originado a partir de uma conversão do percurso narrativo. As figuras apresentadas no texto trazem à tona os temas que regem o discurso (BATISTA, 2009).

O texto encontra seu lugar entre os objetos culturais, inserido numa sociedade (de classes) e determinado por formações ideológicas específicas. Nesse caso, o texto precisa ser examinado em relação ao contexto sócio-histórico que o envolve e que, em última instância, lhe atribui sentido (BARROS, 2003. P.12).

Ao analisar a tematização, podemos perceber as relações entre os temas e o percurso narrativo, as relações entre os temas e figuras. Assim, identificar traços semânticos presentes no discurso, além de projetar as pessoas, os tempos e os espaços presentes na sintaxe discursiva. O texto só existe quando concebido na dualidade que o define — objeto de significação e objeto de comunicação — e, dessa forma, o estudo do texto com vistas à construção de seu ou de seus sentidos só pode ser entrevisto como o exame tanto dos mecanismos internos quanto dos fatores contextuais ou sócio-históricos de fabricação do sentido. (BARROS, 2003. p.12)

Courtés (1979) define as figuras como traços sensoriais. São temas abordadas no plano do conteúdo que evocam situações concretas. Essas figuras são como unidades de conteúdo estáveis, com núcleos permanentes e virtualidades que se conectam a diversos contextos. Fiorin (2011) concorda com essa definição e define figura como o termo que remete ao mundo natural (real ou fictício). Em Greimas (1979), podemos complementar tal definição a partir da afirmação do autor que aponta para as figuras como revestimentos semânticos dado a objetos, processos e circunstâncias através de lexemas no nível discursivo. Elas podem ser verbais, nominais ou circunstanciais nos casos quando indicam tempo e espaço. Assim, o próprio papel temático se torna um exemplo de figura nominal.

Para Barros (2005) há etapas que se manifestam na figurativização, a saber: a figuração (que trata da instalação das figuras) e a iconização (que se refere ao detalhamento refinado da figurativização). A ancoragem é um exemplo de iconização do discurso, pois está através das pessoas, tempo, espaço, descrições, entre outros produzem o efeito de conectar o discurso à realidade, dando a sensação de verdade.

Assim, podemos perceber a concepção do percurso figurativo que se trata de um conjunto de figuras lexemáticas que se relacionam e o compõem. De acordo com Fiorin

(2011), devemos descobrir os temas que se escondem sob o percurso figurativo. Afirmar ainda que um mesmo texto pode apresentar mais de um percurso figurativo. Ademais, além das figuras se organizarem de forma sistêmica, elas podem ser agrupadas e especificadas em conjuntos de discursos. Essa visão paradigmática é denominada por Courtés (1979) como configurações discursivas. Elas permitem que a análise amplie as variações narrativas, temáticas e figurativas. Agrupam-se em temas gerais, possibilitando variadas percepções a partir de um texto particular.

Greimas (1979) afirma que as configurações discursivas estão estreitamente relacionadas às comunidades culturais. Elas especificam como determinado tema ou figura é compreendida por diferentes perspectivas culturais.

A perspectiva cultural posta aqui como o coração da pesquisa corresponde às relações culturais do povo surdo e suas produções em histórias em quadrinhos como instrumento de registro das experiências culturais do povo. As HQs são compreendidas aqui de forma plena, em que seus elementos sincréticos podem evidenciar a identidade e a cultura surda. Os elementos verbais e visuais atuam em conjunto na construção do sentido e para se fazer uma leitura semiótica do percurso gerador da significação, é preciso relacionar os sentidos construídos e estabelecidos em ambas as linguagens.

Partimos então do pressuposto de que as HQs são textos completos em sentido e detentores de um percurso de sentido evidenciado pela imagem como elemento figurativo e a linguagem verbal escrita como elemento linguístico integrado ao sistema narrativo. A significação surge na sincronia entre a imagem e palavra.

Sistemas sincréticos são aqueles que acionam várias linguagens de manifestação como ocorre entre os sistemas verbais e um não-verbal nas canções e nas histórias em quadrinhos. Isso quer dizer que o mesmo conteúdo pode ser expresso por meio de planos de expressão diferentes, ou seja, pode se manifestar em um plano que se manifesta no sistema verbal de um romance, por exemplo pode ser adaptado para o cinema em um plano de expressão sincrético ou inspirar uma sinfonia ou uma tela em planos de expressão não-verbal. (PIETROFORTE, 2004. p.11)

É bem verdade que os pesquisadores de semiótica que se dedicaram a analisar histórias em quadrinhos se apoderaram dos estudos e teorias de Pierce. Entretanto, a inclusão das contribuições de autores como Pietroforte (2004) e Cagnin (1975) apontam para os diálogos científicos em torno do gênero quadrinho numa espécie de estado da arte para que se compreenda a importância científica e cultural dessa produção que por anos tem sido considerada marginal e sem relevância social.

Pietroforte (2004) é o autor da obra “Semiótica Visual”. Em suas pesquisas, afirma que, nas histórias em quadrinhos, a performance semiótica é disposta em sequência como se cada quadrinho nos tomasse pela mão e nos levasse pelo caminho do sentido que, na medida em que a leitura avança, os sentidos são construídos e se põem diante dos olhos do leitor. Todavia, apesar de toda a expectativa em torno do visual como o elemento seminal das HQs, esse gênero se tornou popular por conter “entretraços” e entrelinhas. Elementos que alternam da subjetividade para a objetividade causando as quebras de expectativas do leitor. O aporte do humor, ironia, surpresa, entre outros sentimentos que, apesar de estampados e coloridos em suas páginas, conseguem se manter como o fator surpresa na narrativa devido a coerência semi-simbólica (nas formas) e na coerência plásticas das expressões que são manipuladas pelo autor no ato da produção literária (PIETROFORTE, 2004)

Entretanto, existem diversas modalidades de textos que evocam uma análise específica devido à tamanha particularidade. Refiro-me aqui não apenas à evidência deixada pelo contexto no qual o texto foi produzido, mas para particularidades experienciadas pelos sujeitos culturais que se relacionam com esse texto e a forma a qual eles observam o mundo, como é o caso dos sujeitos inseridos na Cultura Surda.

Para tal, há uma construção sobre uma semiótica da cultura surda, que por sua vez está fundamentada na teoria semiótica das culturas. Esta teoria traz a hipótese de que a experiência semiótica vivenciada pelo sujeito surdo é diferente no processo de construção dos seus sentidos culturais, pois é feita a partir da experiência visual e de uma língua que, ao mesmo tempo em que é verbal, é também visual.

2. A CULTURA SURDA E A NONA ARTE: A SIGNIFICAÇÃO NO CAMINHO DO OLHAR

Os fenômenos em torno da Cultura Surda ganharam visibilidade acadêmica a partir dos estudos desenvolvidos pelos linguistas surdos Padden e Humphries (1988), com o primeiro livro sobre o tema: *Deaf in America: voices from a Culture*⁷. Tais apontamentos ganharam popularidade e foram difundidos na comunidade surda brasileira através de Strobel (2008) na obra que significou um divisor de águas sobre o assunto no nosso país, “*As imagens do outro sobre a Cultura Surda*”. Nesta obra, os aspectos culturais do povo surdo e as diferentes expressões de seus artefatos são apresentados didaticamente e categorizados em: experiência visual, artefato linguístico, artefato literário, artefato familiar, vida social e esportiva, artes visuais, artefato político e artefato material. Peixoto e Vieira (2018) conferem um novo olhar sobre esses artefatos, classificando um novo tipo, o artefato religioso. Tais artefatos imprimem aspectos culturais que apresentam o surdo como ser pleno em capacidade, munido de sua identidade e que toma para si o protagonismo social, atuando como agente produtor de sua cultura e como agente de transformação do meio onde está inserido.

Sobre o conceito de cultura, temos nas palavras de Laraia (2007), definida como um complexo onde encontramos crenças, moral, arte, costumes, leis ou qualquer capacidade ou hábito que o homem adquiriu em suas relações dentro da sociedade. Greimas (1979) diz que cultura é, ao mesmo tempo, algo relativo e universal. O fato de reconhecer como cultura a de uma comunidade linguística autônoma não anula a existência de áreas culturais que transcendem as fronteiras linguísticas, tais como a cultura humana planetária caracterizada por práticas científicas, tecnológicas e até mesmo, em parte, por ideologias comuns.

Por conseguinte, pode-se afirmar que, quando o sujeito social produz sua expressão cultural (texto semiótico), esta é produzida com um objetivo que é alcançado pelo emissor quando este se faz entender para o receptor. Estrategicamente, os elementos são ordenados a fim de garantir que a significação e o sentido sejam absorvidos todas as vezes que tal texto for lido. Nesse processo, a memória cultural se assemelha às trocas genéticas do DNA, de forma que fragmentos da identidade dos sujeitos e seus valores culturais possam ser identificados em sua produção.

⁷ Tradução livre: Surdos na América – Vozes da cultura

Diante disso, simplificar o conceito de cultura assim como está no dicionário Aurélio nos causa distanciamento, isso porque a cultura atua no imaginário e na realidade dos sujeitos impossível de se resumir num verbete. Esse conceito *dicionaresco*, amplamente citado entre os pesquisadores, evoca aqui apenas a figurativização de como todos os elementos culturais se desenvolvem em sociedade. O dicionário Aurélio define cultura como a ação, efeito ou modo usado para tratar a terra ou as plantas; cultivo. Esta aponta para um florescer cultural vívido e frutífero que os sujeitos experienciam em sociedade.

Para Peixoto e Vieira (2018) a cultura não é uma questão de ser, mas de se tornar. As autoras entendem que o conceito que temos de cultura influencia na nossa própria identidade cultural, não de forma acabada, mas em construção, em formação. A cultura alcança áreas subjetivas da existência do ser, atribui respostas para o sentido da peregrinação do homem na sua limitada existência. É nesse processo que valores morais, leis, regras de convivência, costumes e tradições são geradas. Bem como a língua, a escrita, a literatura e a herança cultural se constituem.

Para Strobel (2008), a Cultura Surda se dá com

[...] o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e de modificá-lo a fim de se torná-lo acessível e habitável ajustando-os com as suas percepções visuais, que contribuem para a definição das identidades surdas e das “almas” das comunidades surdas. (STROBEL, 2008, p.30).

Entendemos, em Strobel (2008), que a essência da identidade surda e de sua cultura é a experiência visual. O surdo se faz consciente sobre si, sobre o outro e sobre o mundo através do canal visual, meio de recepção de todo o sistema semiótico. Da mesma forma, o sujeito surdo constrói seus artefatos culturais a partir dessa perspectiva visual. O interno e o externo, o concreto e o abstrato se inter-relacionam, constituindo o sistema semiótico da cultura surda.

Experiência visual significa a utilização da visão, em substituição total à audição, como meio de comunicação. Desta experiência visual surge a cultura surda representada pela língua de sinais, pelo modo diferente de ser, de se expressar, de conhecer o mundo, de entrar nas artes, no conhecimento científico e acadêmico. (PERLIN; MIRANDA, 2005 apud STROBEL, 2008).

Os artefatos são constituídos à medida que os surdos são expostos a técnicas de produção cultural que evidenciam suas particularidades identitárias. Por consequência dessa exposição à técnica, as expressões da cultura surda alcançaram a visibilidade social necessária para enfrentar os paradigmas preconceituosos aos quais os surdos foram submetidos por tanto

tempo. A cada nova técnica de produção cultural, um novo patamar de fortalecimento da identidade surda é alcançado.

Santaella (2003), pesquisadora de Comunicação e Semiótica, explica que assim como a linha da história é dividida em idades, a evolução em torno das técnicas de comunicação pode ser também organizada em eras. Afirmar também que a cada nova técnica, a civilização humana ressignifica o mundo a seu redor e que tais técnicas se relacionam diretamente com impressões do sujeito sobre o mundo e a produção de sentido na semiosfera social.

Numa perspectiva da cultura ouvinte, Santaella (2003) aponta para tais eras e afirma que cada uma delas imprime, nos sujeitos, uma capacidade de comunicação nova, uma espécie de *upgrade*, sem descarte da técnica apreendida anteriormente. As culturas definidas pela autora são a cultura da oralidade, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura das mídias, a cultura das massas e a cultura digital.

Essa abordagem sobre os efeitos gerados pelo desenvolvimento tecnológico na produção da cultura comunicacional é colocada aqui com o objetivo de estimular a reflexão sobre os possíveis efeitos que a cultura surda sofre com o tempo. É indiscutível a relação da tecnologia com a produção cultural do povo surdo. Tomemos, por exemplo, a era das mídias dita por Santaella (2003), onde as mídias como câmeras filmadoras e os seus VHS substituíram o papel e passaram a registrar a língua de sinais em toda sua amplitude estética, lúdica e concreta. A literatura surda sinalizada tomou proporções gigantescas e grandes obras foram registradas para a posteridade durante essa era midiática. A digitalização de documentos antigos, fotografias e livros que narram a trajetória do povo surdo espalhado pelo mundo passaram a ficar disponíveis e fomentam a valorização da memória do povo, a visibilidade da língua de sinais e a construção de indivíduos com orgulho de serem surdos. Assim, os surdos conquistaram o reconhecimento devido de suas produções e se tornaram poetas, cordelistas, *cartoonistas*, contadores de histórias que comunicam a cultura surda e valores do seu povo através das obras produzidas de posse das novas técnicas de comunicação.

Porém, o que hoje é conhecido como artefato da literatura surda teve início muito antes da era das mídias. Foi com a invenção da prensa móvel que as primeiras produções foram publicadas. Lima (2017) afirma que como nunca antes a produção e reprodução de textos ganha uma proporção imensa, atrelado à necessidade, não apenas de registro, mas de difusão de ideias e informação. A modernidade possibilitou o ambiente perfeito para o

desenvolvimento das primeiras produções literárias escritas do povo surdo. Além disso, a prensa potencializou o processo de alfabetização dos surdos, pois estes iniciaram as buscas por registrar a sua língua de sinais na forma impressa, utilizando a língua oral e o registro de gravuras como interface para isso.

Percebemos então que a literatura surda nasce com a função social de registro da história, resgate da memória, do fortalecimento linguístico da língua de sinais. Ela constitui o cenário semiótico através de elementos específicos que promovem sentido ao surdo e geram empoderamento identitário e cultural. Peixoto e Vieira (2018) ainda dividem a literatura surda em três categorias: tradução (obras de autores ouvintes traduzidas para a língua de sinais), adaptação (recriação de obras clássicas) e criação (produção de autores surdos). Temos, então, técnicas de produção literária que assumem uma função em todo o processo de registro e resgate da memória do povo surdo.

[A literatura surda] traduz a memória das vivências surdas através das várias gerações dos povos surdos. A literatura se multiplica em diferentes gêneros: poesia, história de surdos, piadas, literatura infantil, clássicos, fábulas, contos, romances, lendas e outras manifestações culturais (STROBEL, 2008, p.56).

Dentre os diversos gêneros que compõem a produção literária da comunidade surda, as histórias em quadrinhos surgem como expressão verbo-visual. Oriunda da cultura digital, ganham popularidade inicialmente entre os surdos nas redes sociais. A cultura surda em quadrinhos tem tomado uma vertente exponencial devido à fácil representatividade das intenções nas formas, traços e cores expressas no papel ou na tela do aparelho multimídia.

A cultura surda em quadrinhos é resultado das interações no digital, da influência recebida da cultura *pop* internacional, da patente capacidade de percepção visual dos surdos e das formas múltiplas com as quais eles podem ser representados nessa produção. Possibilita retratar as experiências vivenciadas em comunidade trazendo senso crítico e entretenendo. Além disso, há a exposição das formas peculiares da identidade surda e os valores desses sujeitos que se apresentam em percursos gerativos da significação e do sentido. Isso ocorre enquanto as imagens se põem a narrar quadrinho a quadrinho nos mostrando uma estrutura semiótica que carrega em si expressões verbais, não verbais e sincréticas que conferem uma plasticidade e significação completa ao texto.

A origem e a concepção das histórias em quadrinhos como elas são conhecidas na modernidade datam de muito tempo atrás. As pesquisas apontam para o ano de 1895, nos

Estados Unidos, quando Richard Outcault lançou “*The Yellow Kid*”,⁸ uma história em quadrinhos que começou a utilizar os balões como forma de registro dos diálogos nos quadros sequenciais. Antes os diálogos eram soltos no espaço neutro e por vezes aderidos ao corpo ou vestimenta das personagens. Logo o modelo com balões se espalhou e foi ganhando atualizações de acordo com o estilo do cartunista, chegando aos dias de hoje com diversas regras e estruturas que compõem a narrativa visual das HQs (ALT, 2015, p.12).

Segundo Scott McCloud, os quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador (MCCLOUD, 1995 p.9).

Cagnin (1975) define história em quadrinhos como desenhos que se puseram a narrar. É uma forma narrativa com imagens fixas que podem ser vistas de diversas perspectivas, entre elas a literária, a histórica, a psicológica, a sociológica, a didática, a estético-psicológica e também a valorativa. Em contrapartida, Cirne (1971) vê os quadrinhos em sua origem de forma pessimista e exageradamente publicitária.

[...] os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos, dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo. (CIRNE, 1971, p.10)

Apesar de considerar arcaico o pensamento em que as HQs são definidas como puro entretenimento e instrumento publicitário, tais discursos ainda se perpetuam na atualidade, como é o caso Alt (2015), que afirma que as HQs são fruto da exploração capitalista dos produtos e meios voltados para o entretenimento.

Para Cagnin (1975), é comum perceber certa marginalização das HQ por parte dos literários sob a justificativa de ser puro entretenimento e apresentar características de uma continuação do que seria o cordel. O fato é que essa nova forma de comunicação de massa firmou-se há mais de 70 anos.

Temos a tirinha como a nona arte. Sendo ela o resultado da composição entre cor, palavra e imagem. Nesse cenário, entendemos que esse gênero pode ser analisado pela perspectiva da semiótica. Isso porque, no gênero tirinha, o uso linguístico dá-se em meio a um contexto situacional e através da negociação de sentido entre interlocutores, mesmo que fictícios que caracteriza uma conversação e fluir mútuo de sentidos. (SILVA; ATAÍDE; VENCESLAU, 2015).

As HQs são apontadas nesta pesquisa como gênero que merece a atenção dos pesquisadores de semiótica. A experiência visual, que é característica tão patente na produção

⁸ Tradução livre: O menino amarelo

cultural dos surdos, faz desse gênero um potencial intermediador entre a cultura surda e ouvinte. Isso pode indicar uma considerável carga simbólica e de construção de sentido, principalmente pelo público surdo. Pietroforte (2004) afirma que as categorias semânticas nas HQs se dão pela relação entre o plano da expressão e semi-simbolismo, a coerência semi-simbólica e coerência plástica, além do componente verbal.

Fala-se em semi-simbolismo quando uma categoria da expressão, e não apenas um elemento, se correlaciona com uma categoria do conteúdo. Nesse caso, a relação entre expressão e conteúdo deixa de ser convencional ou imotivada, pois os traços reiterados da expressão, além de “concretizarem” os temas abstratos, instituem uma nova perspectiva de visão e de entendimento do mundo (BARROS, 2005, p.84)

Em diálogo com Barros (2005), Pietroforte (2004) explica que determinar as categorias semânticas faz parte da aplicação do modelo do percurso gerativo do sentido na análise de textos. Localizada no plano do conteúdo, a categoria semântica ocupa uma posição definida no nível fundamental, mas também é determinada em relação aos níveis de narrativa e discurso do percurso gerativo. Já as categorias plásticas, definidas no plano da expressão, não gozam do mesmo estatuto. Nas relações semissimbólicas, elas são determinadas a partir das relações estabelecidas com o plano do conteúdo.

Podemos citar aqui alguns exemplares de produções em que o sujeito surdo e seus aspectos culturais aparecem num papel protagonista, a exemplo da obra de Maurício de Souza, que em um dos episódios apresentou ao público o personagem Humberto, menino surdo que mora na vizinhança da turminha. Mônica e seus amigos experienciam o contato com o vizinho surdo e com a língua de sinais numa aventura de muito aprendizado para eles e para os leitores desse episódio. Entretanto, o episódio enfatiza o conflito temático inclusão social vs exclusão social, muito comum em produções sobre o surdo e sua cultura na perspectiva do ouvinte não participante da comunidade.

Amorim (2017) analisou anteriormente a edição especial da Turma da Mônica e apontou:

[...] Humberto parece um personagem que não surgiu para representar a cultura surda, e sim para criar histórias cômicas sobre alguém que não fala. Ao tornar-se efetivamente um personagem surdo, ele continua sendo escrito de um ponto de vista ouvinte para um público ouvinte, sem trazer para os quadrinhos qualquer informação sobre a cultura surda (AMORIM, 2017, p.10)

A figurativização do surdo como personagem incapaz de comunicar dá ênfase na ideia de um sujeito incompleto e defeituoso, como demonstra Lima (2019) em sua leitura semiótica sobre o episódio. É percebido que os autores ouvintes constroem a imagem do

surdo ancorada numa perspectiva clínica e reabilitadora na qual ser surdo é apresentado como um defeito. Também fica perceptível a problemática atinente à construção da identidade da personagem Humberto, já que não fica claro se ele faz a leitura labial enquanto a turminha conversa com ele. Tudo isso implica na construção da “mudez”, o que acaba desconstruindo o real motivo de um surdo sinalizar, que é a surdez.

Outra representação equivocada sobre os elementos da cultura surda que fica evidenciado no quadrinho da turma da Mônica é que Humberto não usa a escrita de sinais para registrar a frase que ele deixa para os amiguinhos. Ele desenha as configurações de mãos que podem ser traduzidas por letras do alfabeto. Essa característica demonstra completo desconhecimento por parte do autor sobre o sistema de grafia da língua de sinais.



FONTE: Blog Cotidiano Surdo (2020)

Outro exemplo que podemos tomar aqui é a produção da Marvel Studio que apresentou para seu público o primeiro super-herói surdo, o *Blue Ear* (Ouvido Azul). A produção se deu após o pedido de Christina D'Allesandro, uma dona de casa cujo filho Anthony Smith é fã dos super-heróis da produtora. Anthony, que tem implante coclear, sentiu falta de um super-herói que se parecesse com ele. Tocada pelo sentimento do filho, Salem entrou em contato com a Marvel e eles criaram um super-herói surdo e que usa o mesmo receptor sonoro que Anthony. Manny Mederos, produtor artístico da Marvel, foi o idealizador do personagem.

A representação do surdo como um alguém com superpoderes é muito forte para uma comunidade que sempre foi compreendida como incapaz. Todavia, a produção também foi

feita por ouvintes, que por sua vez trouxeram a forma pela qual os ouvintes percebem o sujeito surdo. A personagem *Blue Ear* já apareceu nos quadrinhos fazendo parceria com outros super-heróis como “O arqueiro” e “Homem de ferro”. Os poderes supersônicos do *Blue Ear* evidenciam aspectos sonoros que são dados ao personagem surdo pelo autor, evidenciando a falta de referência cultural do autor da obra.



FONTE: Blog Legião dos heróis (2020)

O Gavião Arqueiro também tem uma trajetória marcada pela perda auditiva. Após um acidente em batalha, o herói arqueiro passou a sofrer com a perda da audição e se tornou deficiente auditivo. Em alguns episódios, o personagem vive conflitos cotidianos que normalmente as pessoas com deficiência auditiva enfrentam na vida social. O arqueiro é, sem dúvida, o herói deficiente auditivo que mais ganhou visibilidade e chegou até as histórias do núcleo principal dos vingadores, apesar de não ser dada a ênfase nessa característica do personagem.

Vale ressaltar que o Gavião Arqueiro combateu o mal em parceria com o *Blue Ear* nas histórias em quadrinhos. Nas páginas que registram a trajetória dos heróis, os aspectos sociais que identificam as pessoas com deficiência auditiva são apresentados de forma sutil, como por exemplo: a prática da leitura labial para a compreensão do que é falado e o uso de aparelhos amplificadores de som (conhecidos como aparelhos auditivos). Podemos ver a seguir um dos momentos onde o Gavião Arqueiro interage com outro herói e, devido ao uso de máscara, ele não consegue compreender o que está sendo dito. Então, exclama: “*I can’t read lips through a mask*” (Eu não leio lábios através das máscaras).



FONTE: Blog Legião de Heróis (2020)

Em outro momento, podemos observar que os recursos de amplificação sonora, como o aparelho auditivo, são colocados em evidência numa tentativa do herói de se comunicar por telefone.



FONTE: Blog Legião dos Heróis (2020)



FONTE: Blog Legião dos Heróis (2020)

As mulheres surdas também são representadas nas páginas dos quadrinhos. Criada por David Mack e Joe Quesada, a heroína *Eco* fez sua primeira aparição em 1999 no título do *Demolidor*. A personagem fez aparições frequentes durante a passagem de Brian Michael Bendis pela revista de Matt Murdock. Em seguida, disfarçada como personagem Rnin Maya, fez parte de uma equipe de novos vingadores também criados por Bendis na década de 2000. A personagem foi morta pela primeira vez por uma versão Skrull de Electra e pouco depois ressuscitada pela organização conhecida como Tentáculo. Algum tempo depois, ao auxiliar o Cavaleiro da Lua em uma missão na Costa Oeste, a personagem pereceu em uma batalha novamente pelas mãos de Neblina.

A personagem é americana e completamente surda desde seu nascimento, mas possui memória e reflexos fotográficos, assim como o personagem *Demolidor*. Dessa forma ela pode copiar e repetir com perfeição qualquer movimentação de seus oponentes.

Outra obra muito conhecida no Reino Unido, por ter personagens completamente surdos na trama principal, é a obra “*Signs and Voices*”, ⁹o esquadrão surdo. É uma trama que conta a história de quatro super-heróis e todos eles são surdos e formam um esquadrão que combate o crime.

⁹ Tradução livre: Sinais e vozes



FONTE: Legião dos Heróis (2020)

Outra autora bastante conhecida por sua forma inovadora de registrar a escrita de sinais nas histórias em quadrinhos é a americana Andean Clark. A autora se dedica a produzir tirinhas nas quais narra os dilemas das pessoas surdas no ambiente de trabalho. Seu estilo mescla a língua oral escrita, a língua de sinais desenhada e a escrita de sinais como elementos linguísticos.

De acordo com Lima e Senna (2019), a referida autora é defensora do uso da escrita de sinais nas produções dos quadrinhos, pois esse recurso valoriza a língua de sinais e enfatiza seu status linguístico, além de apresentar a escrita de sinais como instrumento de registro de textos sinalizados.



FONTE: Amorim (2017)

No cenário brasileiro da produção de quadrinhos com personagem surdos, temos a autora Ju Loyola que é quadrinista de mais evidência no cenário *geek*¹⁰. Ela é surda e tem em suas obras uma característica que faz de sua produção uma prova de que todos nós podemos

¹⁰ Termo inglês que se refere à cultura pop

nos comunicar através da visualidade. Suas obras são feitas apenas com desenhos, não há evidência nenhuma do código verbal escrito. Ela acredita numa literatura em quadrinhos que se comunica universalmente apenas pela sensibilidade do que é posto ao olhar. Suas obras de maior popularidade são “*The Witch who loved*”¹¹ e “A Aventura das Estrelas” com a turminha da Maria Luz.



FONTE: Legião dos Heróis (2020)

Os teóricos Cagnin (1975) e Pietroforte (2004), principais nomes das pesquisas em quadrinhos, formam um diálogo esclarecedor sobre os fundamentos, conceitos e elementos que o leitor de quadrinhos encontra no percurso do olhar durante a leitura das HQs.¹² Tais contribuições servem como complementação de conhecimento para os leitores deste trabalho.

Contar, ouvir, ver ou ler história. Todos os sentidos são envolvidos no processo de leitura das histórias em quadrinhos (HQs), mas não restam dúvidas que o sentido predominante que é característico das histórias em quadrinhos é a visão. Diante dos nossos olhos, as imagens se põem a narrar a realidade que vai sendo construída iconicamente e semisimbolicamente entre formas e texturas.

Pow! Ping-pong! Toc-toc! BANG! A linguagem verbal escrita também surge em cada quadro trazendo visibilidade ao que é sonoro, materializando a voz interior nos balões de pensamentos, trazendo o tempo e o espaço nos movimentos dos elementos que se aproximam

¹¹ Tradução livre: A bruxa que amamos

¹² Vale ressaltar que Cagnin (1975) e Pietroforte (2004) representam o nicho das pesquisas da semiótica americana, porém, não é considerada aqui como a fundamentação teórica principal.

e se afastam, os que ficam e os que vão, evidenciados por suas trajetórias apresentadas em pegadas nos quadrinhos.

Para Greimas e Courtés (1979), o texto verbal é representado por elementos textuais (palavras) e segue uma estrutura de acordo com o gênero específico. O texto não-verbal é aquele representado por imagens, sem o suporte da palavra. Já o texto sincrético é a junção dos dois. Os planos em sequência são como uma orquestra de signos visuais, verbais e sincréticos, que fazem do quadrinho a nona arte, a chamada arte sequencial.

Assim como as outras formas de produção artística cultural possuem as suas próprias linguagens e as suas próprias formas de serem compreendidas, não seria diferente com os quadrinhos. Quando se trata do assunto HQ, Cagnin (1975) é o primeiro nome que vem à mente dos acadêmicos pesquisadores do gênero. O autor contribuiu categorizando os elementos que compõem as HQ e sistematizou os aspectos semióticos expressos através dos traços dos *cartoonistas*.

Segundo McCloud (1995), os quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador. No que se refere aos elementos que constituem as histórias em quadrinhos, podemos elencar aqui o que foi evidenciado por Cagnin (1975) e Pietroforte (2004), que dizem que HQ é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: a imagem obtida pelo desenho e a linguagem escrita. Considerando a natureza e a classificação desse signo, a imagem é posta como elemento figurativo e o texto como elemento linguístico integrado ao sistema narrativo.

Vale ressaltar que essa definição foi dada num contexto sociopolítico no qual a presença de personagens surdos nas HQ ainda não havia sido registrada. Além disso, a comunidade surda ainda não havia manifestado esse gênero em suas produções. As primeiras expressões da cultura surda em quadrinhos são datadas a partir dos anos 2000.

O processo de transformar um signo primariamente icônico em simbólico é comum nas histórias em quadrinhos. E o inverso também se dá. É o que acontece com as letras, com os balões, com as legendas, com as onomatopéias. Encontra-se então um intercâmbio de funções; uma função simbólica dos ícones e uma função icônica, figurativa, dos símbolos (CAGNIN, 1975. p.29)

Sendo assim, elementos como letras, balões, legendas, onomatopéias, símbolos gráficos, a colorimetria, o tamanho e disposição dos quadrinhos, as expressões dos personagens em cena, os ângulos e os planos nas imagens, etc, se unem num entrelaçar de funções em que são construídos os sentidos da narrativa. No caso das histórias com

representatividade da cultura surda podem ocorrer personagens que utilizam a língua de sinais sinalizada, sendo essa uma forma específica de se registrar a língua de sinais nos quadrinhos, qual seja, o signo sincrético.

O sincretismo como procedimento (ou seu resultado) consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne (GREIMAS & COURTÉS, 1979, p. 426).

Cagnin (1975) concorda e afirma que as relações semióticas nas HQs se dão entre o verbal e o visual. Tais relações apresentam formas particulares de análises, porém o embate com os linguistas acontece no ponto em que eles passam a considerar toda a expressão visual como não-verbal. Essa perspectiva causa um conflito de interesse no que é proposto pela semiótica greimasiana, que considera toda a produção cultural e expressão de valores como texto possuidor de um percurso gerativo de sentido.

Em outras palavras, Greimas (1976) tenta elevar o potencial das produções de quadrinhos como textos repletos de significação. Os linguistas inferiorizam os aspectos visuais dos quadrinhos quando dizem que o visual não expressa o verbal. Esse equívoco é confrontado pelo reconhecimento das línguas de sinais como uma expressão verbo visual. Amorim (2017) aponta para a importância de considerar as produções de quadrinhos com personagens surdos, pois elas evitam estereótipos que minimizam a imagem desses indivíduos. A valorização dessa e de outras formas de manifestações ajuda a manter uma ponte que liga a nossa cultura (ouvinte) à cultura surda gerando conscientização e minimizando preconceitos existentes na sociedade (AMORIM, 2017, p.13)

Não menos importante, evidencia-se aqui um dos processos que envolvem produção de quadrinhos nos quais o sujeito autor imprime sua personalidade na história, porém esses aspectos da personalidade vão além da narrativa verbal ou visual. Elas estão impressas na elaboração dos traços dos desenhos. O traço do desenhista demonstra intencionalidade e versatilidade para representar o visual (CAGNIN, 1975). Rodrigues e Santos (2017) defendem a ideia de que os traços que constituem as HQs são abundantes e precisavam de um estudo, haja vista que representam o momento anterior ao desenho propriamente dito. Representam a identidade e o estilo de quem produz a obra, inclusive, o contexto social e histórico pode influenciar nesses aspectos.

Sobre a natureza de tais imagens estar relacionada diretamente à percepção do leitor, Cagnin versa que as imagens podem gerar ambiguidade e outras relações de leitura enquanto a narrativa se desenvolve.

A percepção visual é um estímulo vindo diretamente de um objeto ou de uma imagem gráfica podemos perceber o objeto real e receber outras informações acessórias se houver capacidade de organizar as sensações recebidas e de as relacionar com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; estes dados formam o que chamamos de contexto. (CAGNIN, 1975. p.46)

Conclui-se que a percepção visual também se ancora num contexto para que o sentido seja entregue ao receptor. Os contextos categorizados por Cagnin (1975) são o contexto intraicônico - relações entre diferentes elementos da imagem, o contexto intericônico - relação entre as imagens associadas em série ou em sucessão; o contexto extraicônico - a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade, cultura, ambiente em que se dá a comunicação). Esse contexto pode ser particularizado em contexto situacional: elementos comuns ao emissor e ao receptor. (CAGNIN, 1975).

No que se refere à leitura dos quadrinhos ressaltamos aqui que a imagem e o texto dos balões são lidos de formas diferentes. Enquanto a imagem é lida no todo, num tipo de leitura global, a leitura do texto segue a ordem estabelecida dos balões, isto é, da esquerda para a direita seguindo o sentido cronológico. O mesmo critério de leitura se aplica a toda a extensão da página. Porém, nem tudo que está desenhado é visto. A percepção do leitor está condicionada a uma maior ou menor capacidade de aprendizado de cada um.

Para Amorim (2017) e Campello (2008), a língua escrita é a representação da língua falada. No entanto, a língua de sinais notoriamente não é uma língua escrita e por causa disso palavras podem não ter valor de signo para estudantes surdos. Em outras palavras, implica que os signos que compõem o sistema semiótico dos surdos não remetem a fonemas, mas a imagens. Isso faz das histórias em quadrinhos um instrumento que revela a riqueza da performance semiótica na cultura surda.

Para Cagnin (1975), existem diferentes níveis de percepção: uma que se dá em primeiro nível onde o olhar busca a identificação e representação; outra no segundo nível, em que o olhar busca a significação e a simbolização. Sendo assim, Cagnin (1975) concebe a relação entre a percepção e a significação no percurso do olhar. Os sentidos são então construídos nessa relação.

Campello (2008) narra uma experiência significativa sobre sua relação com as histórias em quadrinhos:

A leitura dos livros me possibilitou o acesso ao mundo desconhecido e distante dos sons. Inicialmente comecei a captar as letras visuais, por gibi ou por revistas em quadrinhos, acompanhando as performances e competência lingüística dos personagens com seus diálogos introduzidos nos balões ou mesmo na ausência dos balões. Captava, também, os desenhos sem legenda o que me possibilitou criar um senso crítico visualmente constituído. (CAMPELLO, p.20, 2008)

Nesse sentido, a imagem deixa de ser apenas uma representação dos objetos e se transculturaliza em signos que compõem o código específico das histórias em quadrinhos. Destarte, constitui-se um sistema complexo de significações no universo das HQs. Sistema esse com estruturas que se originam numa unidade mínima. Esse sistema e suas unidades mínimas podem se descrever nas palavras de Cagnin (1975):

A imagem utilizada como instrumento de comunicação ultrapassa o estatuto de mera representação de um objeto para se tornar um signo e formar um código específico. Todo código é um inventário de unidades significantes, em número limitado, capazes de se combinarem, segundo certas normas, e produzirem mensagens. O primeiro passo, portanto seria o de terminar as unidades icônicas mínimas da HQ (Cagnin, 1975. p.60)

Portanto, entende-se que a mensagem visual é composta de figuras que podem ser consideradas unidade mínima dentro do cenário semiótico das HQs. A unidade imagem, portanto, é aquela área delimitada pelas linhas de contorno que forma figura e que tem similaridade com a unidade objeto referente (CAGNIN, 1975). Nas histórias em quadrinhos, todo é o texto, o ponto, a reta, a massa, o espaço e os demais elementos se misturam para compor o percurso gerativo de sentido.

No que tange aos signos linguísticos escritos, percebemos que o processo de construção semântica e sintática se dá a partir da identificação e cooperação de certas palavras com outras. As palavras se afinam e se repelem, constroem em torno das imagens um espectro de concorrência simultânea produzindo o efeito da significação.

Toda imagem é uma oração, é um enunciado, ou, mais exatamente, pelo menos dois enunciados linguísticos. A imagem desenhada só representa objetos, seres concretos (ou concretizados) e nunca conceitos abstratos, como os representados pelos signos linguísticos do verbo, adjetivo, conjunções, preposições. No entanto, porque, ao se atualizar, sempre toma uma das variantes da representação do real, permite que o seu significado seja traduzido por sentenças verbais qualificativas ou dinâmicas. Daí, o dizer que a imagem não corresponde exatamente à unidade-palavra, mas a um enunciado. (CAGNIN, 1975. p.76)

Considerando o modo o qual o significado se dá na percepção visual da imagem fixa, Cagnin evidencia que este pode ser manifestado em três processos: Processo de liberação, Processo de fixação e Processo de ligação.

Tais processos são definidos e classificados por Cagnin (1975) na obra “*Os quadrinhos*”, a saber: No processo de liberação ocorre o fenômeno de desligamento e o deslocamento, isto é, a imagem é liberada de sua condição de ícone e o conjunto icônico significante (significante + significado) é mantido, porém é transformado em substância de

expressão de outro significado. Os ícones tornam-se substância de expressão e são formados através de um processo icônico. Esse processo de transformação proporciona ao leitor uma relação com a forma/substância de conteúdo pelo fator da semelhança (a metaforização) entre estruturas formais.

Por outro lado, no processo de fixação ocorre a redução da polissemia e, portanto, um encaminhamento para o significado cúnico. Os quadrinhos colocados em sequência narrativa se organizam normalmente ao redor de um tema, que seria a linha condutora isotópica, que por sua vez dá unidade aos significantes díspares.

Na medida em que se faz a comparação, no trajeto da leitura entre um quadrinho e outro, percebem-se os elementos comuns e os diferentes. Este processo de oposição conjuntiva e disjuntiva é idêntico ao de se perceberem as estruturas elementares de significação; ele reduz a ambiguidade, exclui um grande número de possibilidades e encaminha para o sentido único (CAGNIN, 1975. p.79)

Por fim, no processo de ligação, é dada a junção dos processos anteriores simultaneamente, de forma que, ao mesmo tempo, a imagem é libertada de sua simples iconicidade e é ligada à imagem imediatamente posterior, recebendo as ideias novas e se resignificando. Aspectos como a consecutividade, o tempo, as consequências (causa e efeito) ficam evidenciadas nos quadrinhos.

Dizem que uma imagem vale mais que mil palavras. Os pesquisadores de semiótica das histórias em quadrinhos concordam. A sequência da imagem definirá o significado da mensagem e essas imagens no mínimo equivalerão a uma frase e não apenas a uma palavra. Deste modo é impossível olhar para uma imagem e falar o seu sentido com palavras soltas. Quando o leitor se põe a narrar a imagem, está alcançado o objetivo semiótico dos quadrinhos. A leitura dos quadrinhos não é pra ser difícil. As significações e sentidos não são postos diante dos olhos do leitor em forma de charadas. A informação surge mimeticamente.

As figuras análogas são elementos figurativos miméticos que propõe a representação de seres (pessoas, animais ou coisas), implicados em uma determinada ação. Estas figuras são motivadas pelo referente, O que de convencional pode aparecer nelas refere-se a traços ou gestos estereotipados ou mais ou menos caricatos, pois a imagem dos quadrinhos procura, em primeiro lugar, a economia de suas linhas, dar de imediato ao leitor o seu referente; por isso, mesmo sendo estilizada não chega ao nível de charadas de difícil interpretação, Ela é fácil. (CAGNIN, 1975. p.83)

Para aqueles que produzem histórias em quadrinhos, o desafio de construir o caminho do olhar associando os aspectos visuais, verbais e sincréticos, está expresso na necessidade de reflexão da academia sobre essa produção cultural. A forma com que os valores são construídos e representados nas narrativas, os diversos planos e ângulos, as

texturas, os aspectos formais e estéticos, etc, no geral, constituem um cenário semiótico performático cujas leituras podem ser amplas e indicar novas questões que precisam ser vistas no que se refere à representatividade cultural. Numa página multicolorida, na qual as palavras se juntam com as imagens, a narrativa é quadrinizada e orientada por quem a produz; imagem polissêmica, que gera no leitor sentimentos e reações cataclísmicas que os levam da angústia à interrogação, da raiva ao riso, do sufoco ao alívio. A palavra desvenda o sentido denotativo e ajuda na interpretação. Tudo isso com poder do visual da arte sequencial.

Com o objetivo de apresentar a metodologia dessa pesquisa e inserir o leitor no mundo da obra analisada e de seus personagens, o capítulo a seguir mostra os procedimentos metodológicos que nos levou à delimitar o *corpus* pesquisado.

3 O CORPUS: descrição e metodologia

3.1 Apresentação

Esse capítulo foi preparado, visando apresentar o *corpus* utilizado nessa pesquisa, bem como os procedimentos metodológicos aplicados. Nele teremos a oportunidade de conhecer os autores da obra, o contexto no qual a obra foi produzida, a importância e impacto social para a comunidade surda e a popularização da obra na comunidade. Essa sessão não se dedica a análises das obras, mas busca fazer uma apresentação do cenário cultural em torno da vida e obra dos Daigles e sua importância para comunidade surda mundial.

3.2 Metodologia da pesquisa

Sabe-se que a pesquisa científica é uma atividade humana, cujo objetivo é conhecer e explicar os fenômenos, fornecendo respostas às questões significativas para a compreensão da natureza. Sendo assim, o pesquisador precisa se utilizar do conhecimento anterior acumulado e, através da manipulação de diferentes métodos e técnicas, tenta obter resultados que deem resposta às suas indagações. (PRODANOV, 2013, 48)

A pesquisa, assim como os métodos e técnicas utilizadas, pode ser classificada em diferentes tipos. Em nosso caso, a pesquisa que resultou nessa dissertação se utilizou de procedimentos qualitativos e está fundamentada metodologicamente numa perspectiva exploratória que permitiu, ora uma busca bibliográfica com intuito de dialogar os teóricos da semiótica, cultura surda e histórias em quadrinhos para delimitar os conceitos que fundamentam o seu objeto de estudo, ora comparativa, que nos impulsiona a analisar e perceber melhor a performance semiótica registrada nas obras em quadrinhos provenientes da cultura surda.

Para alavancar os objetivos previamente definidos, além da discussão teórica, se fez necessário uma análise comparativa entre o acervo de HQs de autores surdos existentes e HQs cujos autores não são surdos, além da análise detalhada e aprofundada das significações e valores culturais contidos no *corpus* especificado aqui. Esse método comparativo ocupa-se da explicação dos fenômenos e permite analisar o dado concreto, deduzindo desse “os elementos constantes, abstratos e gerais” (LAKATOS; MARCONI, 2007, p. 107).

No que se refere ao método de análise que permeia toda a pesquisa, Prodanov (2013, p.24) afirma que todo método é um caminho que nos leva a alcançar determinado fim e, por sua vez, que nos aproxima de um novo conhecimento. No caso dessa dissertação, o método científico que nos leva às respostas da pesquisa e o confronto das hipóteses faz parte de um conjunto de procedimentos herdado da linha semiótica francesa com o propósito de entender os valores culturais expressos na produção cultural do povo surdo.

Portanto, antes de seguir para a análise semiótica propriamente dita, foi examinado o acervo de 184 tirinhas dos Daigles. Dentre estas foram escolhidas 50 (cinquenta) tirinhas que apresentaram os seguintes elementos: 1) Protagonismo do surdo na narrativa; 2) a expressão de um artefato cultural do povo surdo; 3) a tradução para língua portuguesa; 4) a relação com elementos externos à cultura surda; 5) a intenção de uso da língua de sinais; Dados os critérios chegou-se ao *corpus* de 04 (quatro) tirinhas para que fossem analisados os percursos gerativos da significação. A Coletânea “*Aquele cara surdo*” foi escolhida devido ao engajamento do público em relação às tirinhas na versão postada nas redes sociais, além de aspectos como protagonismo do surdo na narrativa e a tematização focalizada em características culturais se afastando da temática acessibilidade e/ou deficiência física.

Para melhor compreensão das análises semiótica realizadas no próximo capítulo e para a compreensão clara dos resultados, é dada, a seguir, a delimitação do *corpus* da pesquisa

3.3 Aquele cara surdo: as aventuras de Desmond e sua família

De autoria dos americanos Matt e Kay Daigle, “*That Deaf Guy: A wild ride!*”¹³ foi lançada originalmente como tirinha na internet e, devido à grande aceitação por parte da comunidade surda, resultou na coletânea impressa com os melhores momentos de Desmond (*the deaf guy*¹⁴) e sua família.

Matt e Kay Daigle são artistas, escritores e ilustradores atuantes na comunidade surda americana. A formação acadêmica dos autores da obra ocorreu em *Gallaudet University*, mesmo local onde a cultura surda e a língua de sinais passaram a ser um emblema para a expressão artística dos autores.

A coletânea “*That Deaf Guy: A wild a ride!*”, publicada em 2002, é especial por apresentar particularidades da cultura e identidade surda a partir da perspectiva cultural do

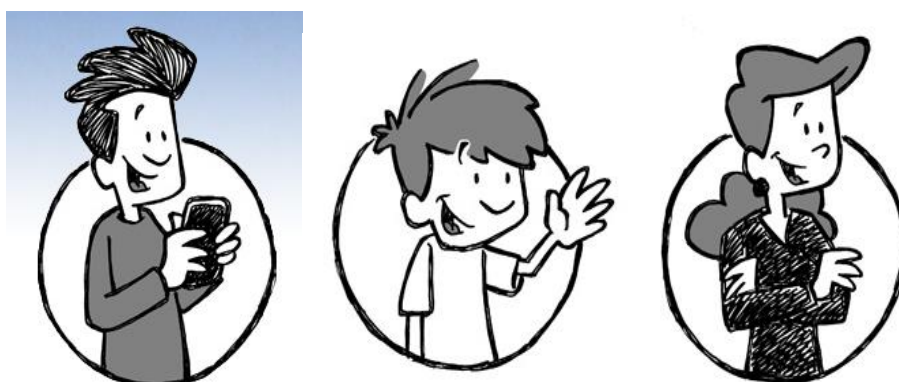
¹³ Tradução livre: “Aquele cara surdo: Altas aventuras”

¹⁴ Tradução livre: o cara surdo

povo surdo. O conteúdo foge do viés assistencialista, que somente aponta o surdo como um sujeito deficiente. Tal expressividade cultural é a marca das histórias registradas nos quadrinhos dessa coleção.

Curiosidades sobre a língua de sinais, das relações culturais entre surdos e ouvintes e das relações dos surdos com os artefatos de sua cultura colocam essa obra como um exemplar literário no qual o surdo assume seu lugar no discurso e apresenta o seu jeito de ser para o leitor. Acrescenta-se ainda que, por se tratar de uma história em quadrinhos, as expressões visuais e a composição da narrativa constroem um sentido que vai além do código escrito, pois ali se põe, em seu apogeu, toda a expressão visual e a manifestação de elementos semióticos específicos produzidos na cultura surda.

Em sua origem, os quadrinhos de Matt e Kay Daigle foram divulgados numa página do Facebook¹⁵ no auge das comunidades dessa rede social. O advento da internet agiu como impulso para a produção cultural do povo surdo espalhada pelo mundo. No caso das obras dos Daigle, a página “*The Deaf Guy Comic*”¹⁶ serviu como uma vitrine onde as tirinhas foram sendo arquivadas. Com a difusão através das curtidas, compartilhamento e comentários na página, a obra dos Daigle chegou ao Brasil numa versão traduzida e difundida pela comunidade surda brasileira.¹⁷ Sendo assim, apresenta-se aqui o contexto em que se dão as aventuras de Cedric, Desmond e Helen na coletânea “*That Deaf Guy*” que é o *corpus* da pesquisa.



FONTE: DAIGLE (2014)

¹⁵ Grupos de interação da comunidade surda no Facebook e ações individuais de tradução das tirinhas foram os meios por onde a obra se espalhou na rede.

¹⁶ Vitrine virtual da obra “*That deaf guy*”: <https://www.facebook.com/thatdeafguycomic/>

¹⁷ Muitas das tirinhas foram traduzidas em ações individuais e expostas em diversos espaços sobre a temática da cultura surda na internet, entre eles o site cultura surda.net

Para iniciar, temos Desmond, o cara surdo, o personagem em torno do qual se constrói todas as narrativas nas tirinhas analisadas. A partir dele, os sentidos são postos e através das interações com os demais personagens, Desmond e o meio onde ele vive vão sendo transformados. Desmond é a fonte das evidências culturais deixadas nas páginas da coletânea. Ele é casado com Helen, TILS - tradutora e intérprete de língua de sinais, pais de Cedric (DAIGLE, 2014, p.04)

Nas tirinhas, somos apresentados a Cedric, o filho esperto de Desmond. Ele é ouvinte e, por ser filho de pai surdo, é chamado de CODA – *Children of deaf adults*. CODA é um acrônimo para “filhos de pais surdos”. São crianças que compartilham no seio familiar a experiência cultural dos surdos, mesmo sendo ouvintes. No caso de Cedric, ele vive uma experiência bicultural, pois vivencia o mundo do pai surdo e o seu mundo como ouvinte. (DAIGLE, 2014, p.04)

Helen é a esposa de Desmond e mãe de Cedric. Ela é ouvinte e trabalha como tradutora e Intérprete de língua de sinais. Dentro de casa, ela compartilha a experiência familiar de forma bicultural assim como seu filho. Em suas aparições, Helen mostra como é ser esposa de um surdo e quais os desafios enfrentados na sua profissão. Helen tem um guarda-roupa cheio de camisa preta. Os amiguinhos de Cedric já até pensaram que ela era uma bruxa. (DAIGLE, 2014, p.04)

Esses três personagens se encontram em diversas aventuras entre as páginas e quadrinhos da obra de Matt e Kay Daigle. As evidências culturais são postas nessas páginas de forma leve e divertida, características que fizeram essa família conquistar o público leitor.

Vale salientar que não é a primeira vez que as histórias em quadrinhos são vistas como produto cultural da comunidade surda. Tais histórias já foram utilizadas como *corpus* em abordagens de pesquisas distintas e aplicadas a outras áreas de conhecimento. Mesmo no campo da semiótica, as pesquisas anteriores aqui apresentadas buscaram aspectos formais das HQs e, quando se tratou de obra com sujeitos surdos, a ênfase foi em como o ouvinte registra a imagem do surdo.

Na obra dos Daigles vemos um mundo construído exclusivamente pela perspectiva da cultura surda, vemos os aspectos da identidade surda sendo postos como diferenças e não como defeitos, vemos uma aclamação à empatia entre surdos e ouvintes. Dessa forma, o acervo produzido pelos autores sintetiza em traços, formas e cores a memória das lutas de um povo, os desafios enfrentados no cotidiano por eles e o orgulho de ser surdo e pertencerem à uma cultura única.

Os Daigles ressignificam o mundo através de suas tirinhas, representam as nuances da cultura surda como uma experiência que pode ser abraçada por todos. Podemos observar seus os anseios dos autores por um mundo que disponha de materiais que aproximem ouvintes e surdos na sessão “Estranhas invenções surdas”. Também observamos a forma cautelosa na qual os autores apresentam as normas de condutas, mitos e verdades sobre como é ser surdo. Isso faz do acervo “Aquele cara surdo” um instrumento pedagógico e social que pode promover a fraternidade nas relações sociais entre surdos e ouvintes.

Os aspectos de empoderamento e resistência percebido na obra podem ser consideradas evidências do período temporal no qual os autores realizaram as suas produções, entre 2003 e 2014, período onde as ondas de manifestações da comunidade surda em busca de seus direitos tomaram as ruas de várias cidades do mundo.

No Brasil, a obra ganhou força pois é contemporânea à aprovação da Lei 10.436/2002 – Lei de LIBRAS e serviu como instrumento de conscientização da importância do respeito a singularidade linguística das pessoas surdas, da importância da presença de recursos de acessibilidade nos espaços de uso comum e da possibilidade de harmonia entre surdos e ouvintes com respeito às diferenças.

Podemos perceber também que o acervo dos Daigles apresenta ao público leitor diversas curiosidades sobre a atuação profissional do Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS) quando narra situações vividas pela personagem Hellen. Nas tirinhas, Hellen é ouvinte, casada com Cédric e trabalha como TILS. Essa constatação também coincide com a aprovação da Lei 12.319/2010 - Lei do Intérprete de LIBRAS que regulamente a atuação dessa categoria profissional. Além da valorização da categoria profissional, as tirinhas vêm dar a visibilidade e destacar a importância da acessibilidade comunicacional e informacional para surdos.

Outro aspecto que precisa ser comentado aqui se refere ao estilo dos autores/artistas da obra “Aquele cara surdo”. A produção dos quadrinhos e tirinhas dos Daigles, diferentemente da produção de autores ouvintes, colocam os personagens surdos e seus pares da comunidade surda como protagonistas de suas próprias histórias. Sendo assim, autores surdos se projetam nos personagens para relatarem suas experiências de vida surda. Apresenta também a presença da língua de sinais desenhada acompanhada a língua oral escrita entre outros detalhes que fazem da obra dos Daigles um encantador cenário semiótico a ser analisado.

4 ANÁLISES SEMIÓTICA DO CORPUS

4.1 Apresentação

Selecionamos entre os quadrinhos dos *Daigles* uma amostragem constituída de quatro tirinhas para serem analisadas. Para tal, decidimos selecionar exemplares que apresentam em sua essência algum artefato cultural do povo surdo como temática central. Além disso, aqueles que buscam enfatizar a identidade surda e o protagonismo da língua de sinais. As produções culturais do *Daigles* ficaram amplamente conhecidas entre os que compõem a comunidade surda, principalmente, por se tratar da expressão e manifestação das ideias de luta do povo surdo. Ideais defendidos por movimentos sociais entre os anos 2002 e 2010 por todo o mundo. Essa marca temporal aponta para o contexto histórico, social, político e cultural da obra analisada e justifica a relevância do *corpus* dessa pesquisa.

As tirinhas foram extraídas da coletânea “*That Deaf Guy: A wide a ride!*” publicada em 2014, entretanto, a origem das tirinhas vem da internet, da *fanpage* homônima à coletânea, cujas publicações semanais caíram no gosto popular da comunidade surda e, rapidamente, foram traduzidas para diversos idiomas, entre eles: a língua portuguesa. “Aquele cara surdo” (tradução livre) faz parte do imaginário popular dos surdos. As aventuras de Desmond e sua turma narram curiosidades da vivência surda com humor, ironia e crítica social.

Matt Daigle, desde muito jovem, foi incentivado pela mãe ao contato com as artes visuais. Ele conta em seu livro que nunca poderia imaginar que desenhos seriam capazes de fazer as pessoas felizes e tornar a vida mais divertida. Através dos desenhos, Matt Daigle pode imaginar um mundo novo narrado através das formas, trações e cores das histórias em quadrinhos. Muito cedo começou seus primeiros rabiscos e entendeu o poder que eles tinham para narrar a sua experiência como pessoa surda.

As primeiras tentativas foram como os quadrinhos registravam invenções malucas fruto da imaginação de Math. A coletânea “*Wacky Deaf Inventios*” (Estranhas invenções surdas) traziam ferramentas tecnológicas que faziam parte do imaginário do artista fundamentado na seguinte hipótese: e se o mundo inteiro fosse surdo, como as coisas seriam? Nessa época, em 2008, nasceu a obra “Estranhas invenções surdas”, onde o artista mostra invenções numa perspectiva surda. O processo de criação dos personagens Cedric, Desmond e seus companheiros ocorreu de forma descompromissada (mas) e foi, a partir da experiência

criativa em “Estranhas invenções surdas,” que o artista passou por um amadurecimento que ficou evidente na obra “Aquele cara surdo”.

Foi assim que, em 2009, com os personagens ganhando cada vez mais personalidade e a chegada da esposa do Math nas historinhas (Hellen), o artista passou a produzir suas obras com o intuito de conscientizar o público leitor sobre a cultura surda. Foi através do registro da sua vida de forma bem-humorada e com um toque de ironia que Math Daigle achou o tom necessário para a coletânea “Aquele cara surdo”.

Por outro lado, a experiência de Kay Daigle, escritora e coautora com Math Daigle, deu-se desde muito cedo quando passou a ter contato com a comunidade surda. Ela conta que sempre foi apaixonada pela cultura surda e tudo que envolvia produções surdas. Quando ela era adolescente, a maioria de seus amigos eram surdos e tal fato proporcionou a aquisição da língua de sinais, mais tarde, decidiu que se tornaria Intérprete de Língua de Sinais. Assim, ela se formou na faculdade e se pós-graduou em nível de mestrado na *Gallaudet University*. Hoje ela é professora e mentora na esfera artística e cultural dos surdos.

O desenvolver das tramas nas tirinhas aqui apresentadas nos mostram as relações de sujeitos surdos e seus pares no meio social e como esses sujeitos enfrentam as barreiras culturais e ainda como as vencem.

Os percursos foram analisados de acordo com Greimas (1975), considerando as estruturas: fundamental, narrativa e discursiva. Por se tratar de uma obra cuja autoria é remetida a artistas de dentro da comunidade surda, espera-se que a leitura seja feita numa perspectiva, na qual o surdo e a sua cultura sejam representados de forma humanizada, enfatizando aspectos que nos ajudem a construir a imagem do surdo como um sujeito empoderado.

As tirinhas estão identificadas pelo nome da coletânea e seguem numeradas de 01 a 05 sem relação de prioridade. As etapas das análises são aquelas propostas por Greimas (1975), entretanto, partimos da estrutura narrativa, seguimos para a estrutura discursiva e finalizamos na estrutura fundamental como está disponível a seguir.

4.2 Aquele cara surdo nº 01



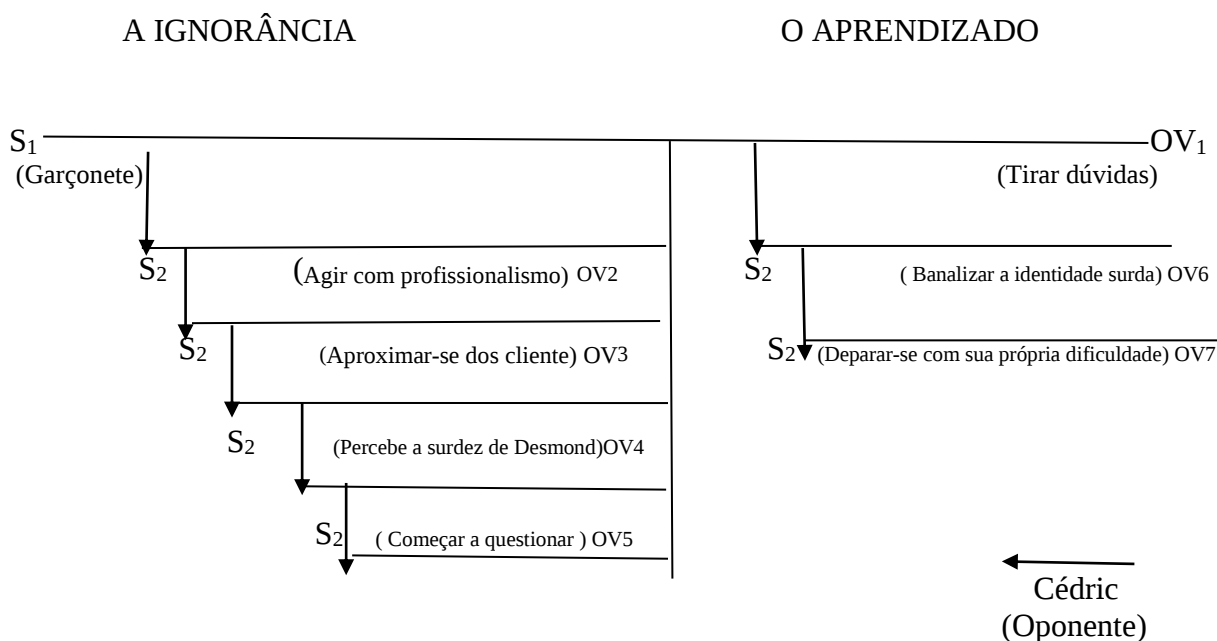
4.2.1 Nível narrativo

A tirinha número 01 trata sobre a importância da língua de sinais como instrumento de inclusão social. Ela é composta por três quadrinhos onde são registradas as interações entre três sujeitos semióticos. O sujeito semiótico 1 (S_1), figurativizado pela garçonete, tem como principal objeto de valor o *tirar as suas dúvidas* (OV_1). Para alcançar o objeto de valor, o S_1 realiza um percurso curto composto por dois momentos denominados aqui como: a ignorância e o aprendizado

No primeiro momento, o S_1 é movido por seu desejo para agir com profissionalismo (OV_2) e, por isso, se aproxima dos clientes na mesa (OV_3). Ao chegar próximo dos clientes, ele percebe a surdez de Desmond (OV_4) e logo começa a questionar (OV_5). Trata-se de um sujeito que foi destinado pela presença de Desmond, já que S_1 expressa interesse em querer saber o que faz de Desmond um cliente diferente. Essa parte da narrativa não nos apresenta adjuvantes ou oponentes, apesar de percebemos a presença de Cédric (S_2) que acompanha a ação da garçonete (S_1)

O segundo momento, como está explicitado na tirinha, instaura-se com a postura desrespeitosa da garçonete (S_1) que banaliza a identidade surda de Desmond (OV_6). Logo, S_1 é confrontado por Cédric (S_2). Nesse momento, S_2 se torna oponente de S_1 , pois, apesar de responder aos questionamentos do S_1 aproximando-o de seu objeto de valor principal, ele age com ironia resultando na manutenção do estado de ignorância da garçonete. A ação do oponente é motivada pela performance adotada pela garçonete (S_1) que questiona a surdez e banaliza sua condição. Então, se instaura o conflito que torna o S_1 disjunto do seu objeto de valor principal, pois seu oponente o impede de ter todas as suas dúvidas sanadas. Tal fato é

evidenciado pela mudança de expressão facial da S₁, a garçonete. Os momentos do percurso do S₁ podem ser visualizados no diagrama abaixo:

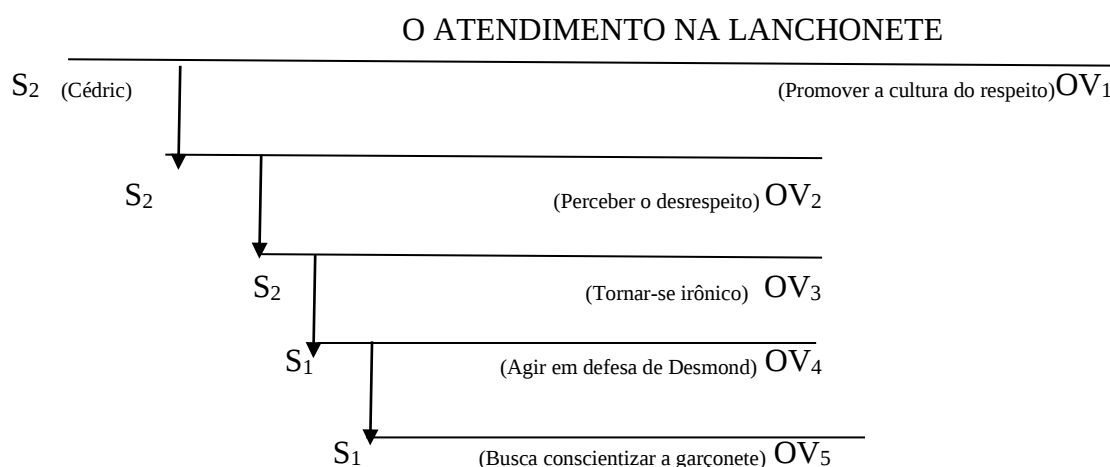


O S₁, a garçonete, se instaura na narrativa no primeiro momento por um *querer-fazer* o seu trabalho de garçonete, no segundo momento, por um *querer-saber*. Sua necessidade em se questionar sobre a condição de Desmond se estende por toda narrativa e é percebido como sendo mais importante do que seu fazer profissional. Temos, então, um *querer-fazer seu trabalho* e o *querer-saber* as respostas de suas questões. Entretanto, a narrativa constrói um plano de fundo que aponta para o *desrespeito* figurativizado na forma como a garçonete questiona. A busca pelo respeito está figurativizada nas ações do S₂ e S₃ quando a garçonete (S₁) demonstra total desconhecimento da condição surda de seu cliente. Desse modo, S₁ conclui seu percurso disjunto do seu objeto de valor (tirar dúvidas) embora ele tenha alcançado os demais objetos de valor que o fez iniciar os seus questionamentos.

O sujeito semiótico 2 (S₂), figurativizado por Cédrac, tem como principal objeto de valor promover a cultura do respeito (OV₁). Para alcançar o objeto de valor, o S₂ realiza um percurso composto por apenas um momento: o atendimento na lanchonete.

Esse momento se instaura na narrativa quando Cédrac (S₁) percebe a atitude desrespeitosa da garçonete (OV₂). Ele é autodestinador de sua ação quando compreende que *deve-ser* a pessoa que irá combater o desrespeito e defender a Desmond. Tomado por ironia (OV₃) se instaura como a oposição do S₁. Movido pelo conhecimento da causa, Cédrac age em

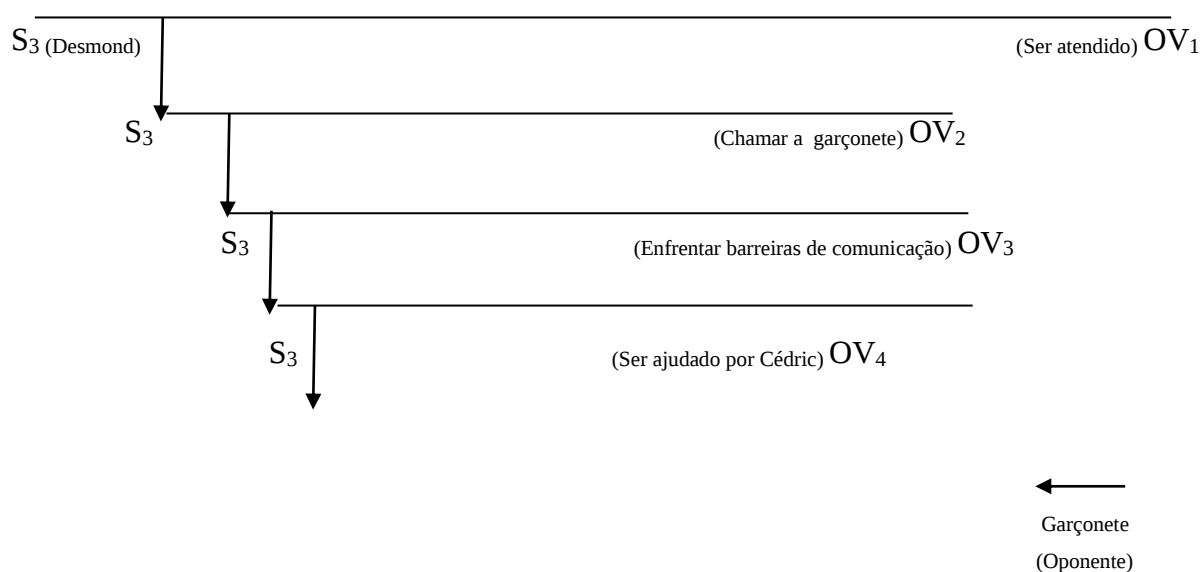
defesa de Desmond (OV₄), busca conscientizar a garçonete sobre a identidade surda de Desmond (OV₅). Cédric deseja evitar que Desmond seja desrespeitado intervindo na postura da garçonete. S₂ termina seu percurso satisfeito e conjunto do objeto de valor principal, promover a cultura do respeito. Tal fato pode ser comprovado nos quadrinhos da tirinha que materializam o momento em que as perguntas inconvenientes da garçonete são refutadas por Cédric, instaurando o conflito da narrativa. Esse percurso pode ser visualizado no diagrama a seguir:



S₂ tem a competência do *fazer-saber* se instaura num *dever-ser* o conscientizador quando se aproxima da garçonete para respondê-la e combater sua atitude desrespeitosa. O discurso do S₁ pode ser classificado como questionador, quando se põe ao *querer-saber* sobre a surdez. S₁ é interceptado por S₃ (Cédric) por um *fazer-saber* que o convence da real condição de Desmond (S₃).

O sujeito semiótico 3 (S₃), figurativizado por Desmond, tem como objeto de valor principal ser atendido (OV₁), compreendido aqui como a busca por acessibilidade e respeito. Para obter o seu objeto de valor, S₃, no momento do atendimento, ele espera a garçonete (OV₂), enfrenta barreiras na comunicação, pois a garçonete não sabe língua de sinais (OV₃), é ajudado por Cédric (OV₄). Entendemos que, pelo fato da garçonete não se comunicar em língua de sinais, ela se instaura como oponente do S₃. Sem comunicação, não há atendimento e, conseqüentemente, não há acessibilidade e respeito. Diante da atitude de desrespeito por parte da garçonete para com o cliente surdo, a reação de Cédric se torna inevitável. Isso torna Cédric o adjuvante do S₃, pois combate o oponente e busca aproximar o sujeito de seu objeto de valor principal. O sujeito termina o percurso disjunto de seu objeto de valor principal. Adiante, o percurso do S₃ poderá ser observado.

O ATENDIMENTO NA LANCHONETE



O S₃ se instaura por um *querer-ter*, quando busca ser atendido pela garçonne na lanchonete, mas é afastado de seu objeto de valor durante todo o percurso, pois a garçonne não se comunica em língua de sinais. Além de demonstrar desrespeito à sua condição surda. Através de respostas irônicas, diante dos questionamentos da garçonne, S₃ se modaliza em *não-poder-ter* quando a garçonne se dá conta de sua inconveniência e ignorância.

No diálogo, é perceptível o valor da língua de sinais como ferramenta de empoderamento social e construção da identidade dos sujeitos em sua cultura. Sobre isso, temos a contribuição de Strobel (2008, p.44) que aponta para a língua de sinais como uma das principais marcas da identidade do povo surdo. É uma forma de comunicação que capta as experiências visuais dos sujeitos surdos, sendo que é esta língua que vai levar o surdo a transmitir e proporcionar a aquisição de conhecimento universal.

Em linhas gerais, entende-se que o surdo é visto pela ouvinte como um ser incapaz devido à comprovação de que ele não pode ouvir. A partir da presença de Desmond (sujeito de ação) com a ação adjuvante de Cédric, é apresentada à garçonne outra realidade sobre o ser surdo. O surdo apresentado a garçonne por Cedric é aquele que é dotado da língua de

sinais e plenamente capaz da vida social, justamente por possuir um artefato linguístico que lhe proporciona essa liberdade e autonomia.

É possível perceber que, no início da narrativa, a garçonete se encontra em disjunção com a língua de sinais e acredita que o surdo não consegue se comunicar, isto é, está disjunto do falar. A participação de Cedric representa aquelas pessoas que compreendem o surdo como um ser capaz socialmente e culturalmente, pois reconhecem a língua de sinais como meio de comunicação e expressão do surdo. Percebe-se também que Cedric sinaliza enquanto fala, promove a inclusão de Desmond em torno de tudo que é conversado ali. Esses fatos evidenciam que Cedric está em conjunção com a língua de sinais e consequentemente em conjunção com o surdo.

Em relação ao objeto de valor, a comunidade ouvinte é representada pela garçonete que, em primeiro momento, encontra-se em disjunção. Apesar do quadrinho não registrar a garçonete sinalizando ao final da tirinha, percebe-se que o processo de transformação sofrido por ela promoveu um novo olhar sobre a forma com que Desmond se comunica. Isso porque, num primeiro momento, a garçonete, dentro de sua perspectiva cultural, acredita que os surdos não falam, logo não se comunicam. As transformações são ocasionadas pela intervenção de Cedric que, no primeiro momento, demonstra a visão equivocada da garçonete apresentando a língua de sinais como o fator que dá autonomia para o surdo viver em comunidade. No segundo momento, a própria garçonete reconhece seu equivoco, o que indica que a transformação começou a acontecer. Tal estado é percebido pela variação de expressão da garçonete, registrada na sobrancelha. Ela parte da presunção, passa pela surpresa e chega ao constrangimento depois que Cedric intervém.

A garçonete está privada do objeto de valor *atender aos clientes surdos* quando ela se comunica com a fala (língua-oral); Cédric passa a conscientizar a garçonete (sujeito de fazer); A transformação é o conscientizar sobre a língua de sinais; o sujeito de estado que tem sua situação alterada é a garçonete. Dessa forma, o sujeito semiótico 1 em disjunção com seu objeto de valor passa a ser um sujeito em conjunção com seu objeto de valor

$$FT = [(S1UOv) \rightarrow (S1\cap O_v)]$$

Esse percurso fica ainda mais evidente com o distanciamento entre os personagens no espaço. A tirinha mostra a garçonete afastada fisicamente em relação a Desmond (o surdo). As mudanças da expressão facial da garçonete evidenciam o processo de conscientização da

mesma através das artimanhas de Cédric. O fato de a garçonete se dirigir somente a Cedric reforça a ideia de que ela realmente não compreende a manifestação linguística vivida pelas pessoas surdas. A mudança de expressão da garçonete também põe esses sentimentos em evidência.

A função de Cedric é trazer a realidade sobre o que é ser surdo. Cedric age como aquele que causa um choque de realidade na garçonete. É possível perceber pela expressão de Cedric que ele usa ironia para isso. Trazer a língua de sinais como elemento que une ouvintes a surdos faz da tirinha um ótimo exemplar que evidencia o artefato linguístico do povo surdo nessa produção. A expressão final da garçonete demonstra que ela percebe o equívoco e a consciência retoma que ela precisa aceitar as diferenças, afinal ela está ali para servir o surdo e não conseguiria fazer isso sem usar a língua de sinais.

4.2.2 Nível discursivo

Na tirinha nº 01, temos um enunciador embreado internamente com a enunciação no tempo e no espaço, percebido pelo diálogo e as relações que ocorrem entre os três sujeitos da enunciação: a garçonete, Cédric e Desmond. O enunciador é um homem surdo de meia idade, apresenta traços marcantes de uma identidade surda política e que tem uma boa relação intercultural (surdos vs ouvintes).

Os sujeitos da enunciação estão representados nos sujeitos do enunciado. O enunciador-autor coincide com Desmond na condição de surdo e com Cédric, como aquele que conscientiza. O enunciatário-leitor está representado na garçonete.

O espaço da enunciação é a lanchonete dada pelas evidências do mobiliário que aparece na tirinha, o cardápio que é lido pelos actantes, a presença da garçonete e outros elementos que apontam para essa conclusão. A ênfase dada pelos Daigles nessa tirinha está focalizada na subjetividade da fala da garçonete que fica ainda mais evidenciada na mudança das expressões faciais das personagens. A posição dos três atores nas tirinhas aponta para um cenário onde a cultura ouvinte está separada da cultura surda pela desinformação. Tal desinformação é combatida com a presença de Cédric que, ao se posicionar entre os dois extremos, atua como uma ponte intercultural. A assinatura dos autores que surge ao fim da tirinha aponta para um pertencimento ao fato narrado, vai além de uma simples assinatura da obra. Representa que o fato narrado foi vivido pelos autores e tal fato se repete com todo o povo surdo espalhado pelo mundo.

O espaço não é dado como um lugar privado, pelo contrário, é um espaço do coletivo. Uma lanchonete aberta a todo o tipo de público que necessite de atendimento. A narrativa não apresenta variação no espaço. Ela se inicia e se encerra com os atores se relacionando no mesmo local. Em *Cédric*, vemos os ideais de uma sociedade justa e igualitária ser apresentado. No momento do discurso, a sociedade justa e igualitária (espaço utópico) ainda não é real, mas o enunciador aponta para a busca desse ideal em sua obra.

A relação do enunciador com os atores é manifesta na defesa e proteção dos direitos linguísticos do povo surdo instaurada na ação de *Cédric*, o filho CODA de Desmond. A tirinha figurativiza o anseio do povo surdo que busca uma sociedade mais justa e igualitária, onde as pessoas atuem na promoção da inclusão e do respeito às diferenças. A tirinha apresenta uma nítida sensação de proteção e visibilidade da língua de sinais.

No diálogo, percebemos o uso do “então” como interjeição que atua como o mote no diálogo entre os atores:

“**Então...** Seu pai não pode escutar” – A garçonete questiona.

“Não. Ele é surdo!” – *Cédric* afirma.

Oh! Que triste. – A garçonete lamenta.

“**Então...** Você não sabe falar língua de sinais?” – *Cédric* replica.

Não. Não sei. – A garçonete responde.

Oh! Que triste. – *Cédric* ironiza.

Essa retomada de *Cédric* causada pelo uso da interjeição instaura a sensação de virada na narrativa. É o ápice causado por *Cédric*. As expressões dos personagens no momento do diálogo reforça a intenção no uso irônico da interjeição.

O uso da exclamação “Oh! Que triste” se instaura na narrativa em dois sentidos diferente. Quando dito pela garçonete representa desrespeito, ignorância, percepção equivocada sobre as pessoas surdas, ingenuidade. Por outro lado, quando dito por *Cédric*, representa defesa, militância, ironia, a virada de estado de incapacidade que sai do surdo para a ouvinte.

Não há indícios da enunciação que apontem para a datação do tempo na obra. A cor amarela que dá fundo às ilustrações nos leva a entender que o atendimento na lanchonete ocorreu em horário diurno.

Os elementos que surgem no discurso nos fazem visualizar o cenário político, no qual a comunidade surda vivenciou a efervescência política e as movimentações da militância surda em busca das garantias dos direitos linguísticos dos surdos.

No Brasil, a Lei 10.436 – Lei de Libras, e o Decreto 5.696 – Regulamentação da Lei de Libras, foram o resultado das lutas da comunidade surda entre os anos 2000 e 2014. Esse recorte temporal é contemporâneo ao período no qual os Daigles iniciaram as suas produções. As tirinhas dos Daigles foram amplamente utilizadas para exemplificar as circunstâncias enfrentadas pelos surdos em sua rotina. Sabemos que, mesmo com o avanço das pesquisas da linguística que apontavam para a legitimidade do status linguístico da língua de sinais, ainda existia um enorme hiato no que se referia à uma legislação específica que confirmasse para toda a sociedade que a então “linguagem de sinais”, agora deveria ser considerada “língua de sinais”. Tal conquista iniciou um processo de transformação social, daí a língua de sinais foi sendo inserida nos programas de educação, nos projetos de inclusão social e atraiu os olhos da maioria ouvinte para o sujeito surdo que convive ao lado.

O tema “respeito” percebido na narrativa é o valor principal do enunciador. Esse é o desejo de Cédric e Desmond para que toda a sociedade conviva na harmonia e sem incapacitar um ao outro. O tema é figurativizado no agir de Cédric e na presença da língua de sinais como objeto de conexão entre as culturas surda e ouvinte.

Para o enunciador, o respeito representa o acesso aos direitos, o empoderamento da identidade surda, a aceitação da diferença, o fortalecimento das minorias, a inclusão social, a acessibilidade necessária para as pessoas surdas, pois está dada a partir da empatia.

O tema “língua de sinais” aparece paralelamente ao tema “respeito”. É percebido que o conflito se instaura, exatamente, pelo fato de a garçonete questionar a forma de comunicação do personagem surdo. A língua de sinais é dada como um instrumento de comunicação entre surdos e ouvintes. Ela é a expressão do artefato cultural linguístico e é dada como manifestação da identidade cultural e social do povo surdo.

4.2.3 Nível fundamental

Nessa tirinha, a categoria semântica é dada na relação de oposição entre *respeitar* vs *desrespeitar*. Essa base nos traz outras possíveis relações que se opõem na tirinha, tais como: *sinalizar* vs *falar*, *ser surdo* vs *ser ouvinte* e *atender* vs *ignorar*. Essas oposições são constatadas na interação da garçonete ouvinte quando questiona Cedric sobre a surdez de

Desmond. Dessa forma a garçonne é a figurativização do *desrespeitar* (elemento disfórico). Por outro lado, Desmond figurativiza aquele que busca o *respeito* (elemento eufórico). Cédric, por sua vez, transita entre os dois extremos, figurativiza o elo entre as culturas ouvinte e surda. Este conflito está representado no octógono adiante.

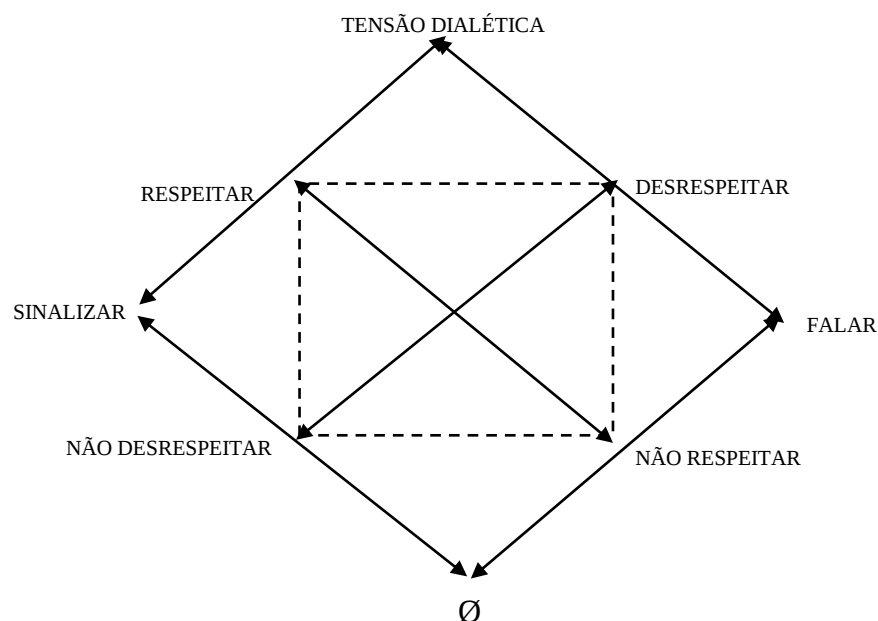
Ao se deparar com a identidade surda de Desmond, a garçonne lamenta porque compara a natureza ouvinte como um estado de capacidade social e natureza surda como defeito e incapacidade. Esse fato indica que a garçonne não compreende que a comunicação dos surdos pode ser feita através do artefato cultural língua de sinais. Tal evidência se comprova quando Cedric se posiciona como defensor de Desmond e questiona se a garçonne colocando a língua de sinais na pauta da conversa. Constatado que a garçonne não sabe sinalizar, Cedric assume a posição de oponente e, ironicamente, devolve para a garçonne a noção de incapacidade que ela atribuiu a Desmond. O quadrinho expressa o valor da língua no que tange à identidade dos sujeitos nas relações culturais.

Tomando a linha de pensamento de Cédric, temos o *respeitar* agindo em condição de euforia em relação ao *desrespeitar*, que aparece em disforia. Em termos gerais, temos as seguintes oposições semânticas:

RESPEITAR ----- NÃO-RESPEITAR----- DESRESPEITAR
(euforia) (disforia)

Sendo assim, a mensagem da tirinha aponta para o artefato cultural linguístico, a língua de sinais, como o aspecto capaz de ligar as pessoas, trazer identidade e demonstrar a capacidade plena nas relações entre ouvintes e surdos, desfazendo, portanto, a conceituação de deficiência.

Por conseguinte, segue-se aqui ao menos um dos conteúdos mínimos fundamentais supracitados, a fim de demonstrar como as relações intersubjetivas desses elementos ocorrem no percurso da tirinha. Surge, então, o octógono semiótico.



Na parte superior, temos a dêixis positiva (respeitar e desrespeitar), onde uma é o contrário da outra. Na parte inferior, a dêixis negativa (não respeitar e não desrespeitar). Nas linhas verticais do quadrado, tem-se o eixo da implicação, onde respeitar implica em não desrespeitar e desrespeitar implica em não respeitar. Cédric figurativiza a tensão dialética entre *respeitar* e *desrespeitar*; A tensão entre respeitar e não desrespeitar constitui outro valor: o sinalizar; e aquela estabelecida entre desrespeitar e não respeitar representa outro valor: o falar. Por outro lado, o *não desrespeitar* e *não respeitar* constituem a inexistência semiótica, simbolizada no octógono com o símbolo matemático Ø (vazio). Na diagonal constituem-se os contraditórios entre *respeitar* e *não respeitar* bem como entre *desrespeitar* e *não desrespeitar*.

4.3 Aquele cara surdo nº 02



A tirinha aqui apresentada põe em evidência outro artefato cultural do povo surdo, a saber: a experiência visual. Tal evidência é manifestada através da interação de Desmond (surdo) com seu amigo (ouvinte sinalizante) que, apesar de sinalizar, ainda demonstra desconhecimento sobre detalhes que compõem a cultura surda. Durante o diálogo, o amigo de Desmond tem uma postura que faz referência o tempo todo ao universo sonoro do ouvinte. O objetivo dele é entender quais barulhos podem incomodar uma pessoa surda.

Em primeiro momento, isso não faz nenhum sentido, mas percebemos que ele está considerando a perspectiva clínica sobre a surdez, na qual um surdo pode apresentar diversos níveis de surdez e é visto como deficiente. O amigo de Desmond vai questionando, enquanto varia a intensidade dos objetos causadores de ruídos, como por exemplo parte do barulho de uma buzina (grau leve de surdez) até a turbina de um avião (grau profundo de surdez).

A surdez, para o surdo, não é uma condição depreciativa, como afirma Strobel (2008) in Sousa e Peixoto (2018, p.22). Os sujeitos surdos, com a sua ausência de audição e do som, percebem o mundo e tudo o que ocorre ao redor dele através dos olhos.

4.3.1 Nível narrativo

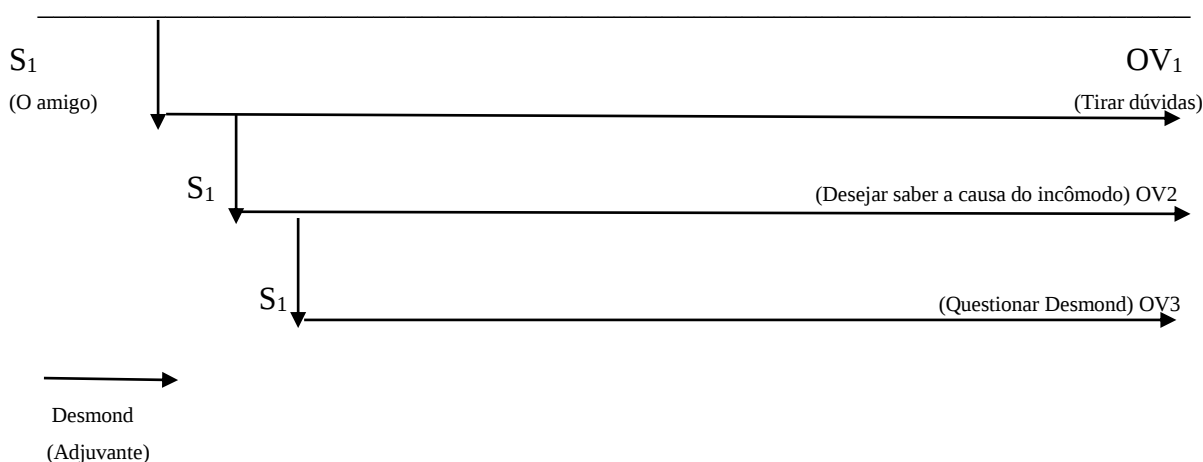
O episódio registrado na tirinha nº 02 apresenta uma narrativização com dois sujeitos semióticos. O sujeito semiótico 1 (S₁), figurativizado pelo amigo de Desmond, representa a cultura ouvinte, e tem como objeto de valor principal tirar dúvidas (OV₁). Para alcançar o seu objeto de valor principal, ele desenvolve o percurso num único momento: a conversa entre amigos.

Nesse momento, S₁ deseja saber o que causa desconforto em Desmond (OV₂) e, para isso, decide questionar seu amigo (OV₃). S₁, então, é destinado pela identidade surda de

Desmond a desejar tirar suas dúvidas. O texto não apresenta um oponente para o S₁, entretanto apresenta Desmond como adjuvante, pois só ele tem as respostas para o questionamento feito pelo S₁ e é capaz de aproximá-lo de seu objeto de valor principal.

O S₁, amigo de Desmond, instaura-se por um *querer-saber* o que provoca incômodo em Desmond. Por causa de seu próprio fazer, ele obtém os valores curiosidade, fazer questionamento, obter respostas, tira dúvidas, se tornando assim um sujeito de um *poder-saber*. De fato, os questionamentos feitos pelo S₁ o levam a terminar o percurso conjunto com seu objeto de valor principal, porém, é mostrado aprender uma lição sobre a condição sensorial visual das pessoas surdas.

A CONVERSA ENTRE AMIGOS

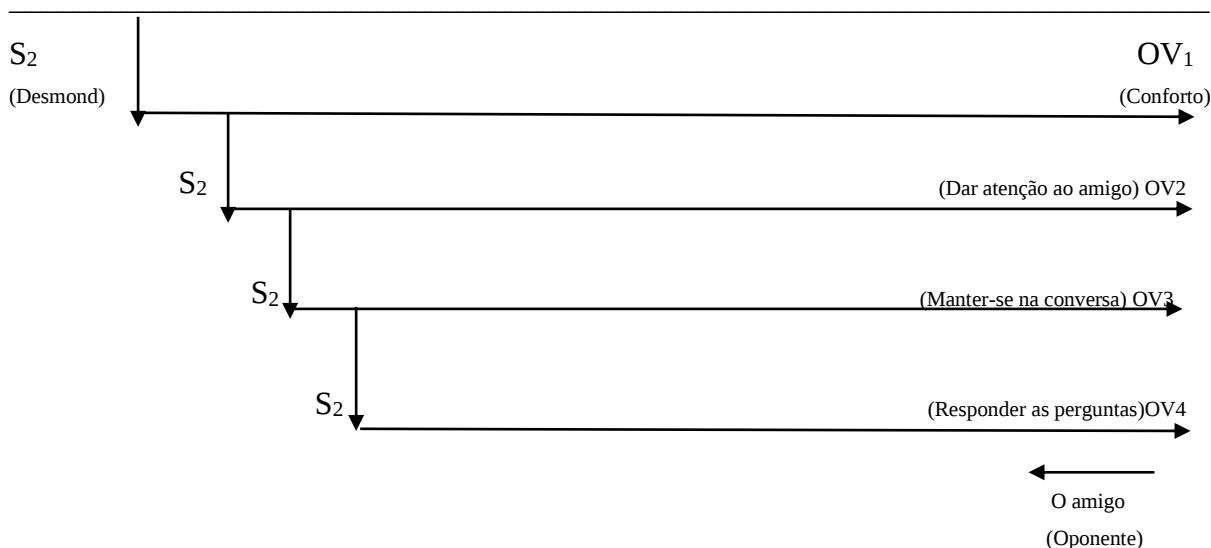


O sujeito semiótico 2 (S₂), figurativizado por Desmond, representa a cultura surda, e tem como objeto de valor principal o conforto (OV₁). Para obter o seu objeto de valor, ele percorre uma trajetória que é dada em apenas um momento: a conversa entre amigos.

Nesse momento, S₂ deseja dar atenção ao amigo (OV₂), por isso, se mantém na conversa (OV₃) e responde todas as perguntas que o amigo faz (OV₄). Trata-se de um sujeito que foi destinado pela ação do outro, já que S₁ é quem motiva as respostas de S₂. O texto aponta para o amigo de Desmond como o oponente do S₂, porque, este, além de incomodar com uma série de perguntas sem fundamento, está usando uma camiseta multicolorida, o aquilo que figurativiza o incômodo visual. Sendo assim, S₂, apesar de responder a todas as perguntas que o estavam incomodando, termina disjunto do seu objeto de valor principal, por se encontrar diante de um elemento que causa o incômodo visual. S₂, Desmond, se instaura na narrativa como um sujeito semiótico de *fazer-saber*, pois responde todos os questionamentos do S₁, seu amigo. Entretanto, também se modaliza por um *não-*

querer-ser incomodado, evidência pela sua expressão facial e corporal registrada nos quadrinhos.

A CONVERSA ENTRE AMIGOS



A tirinha nos mostra as relações intersubjetivas entre Desmond e seu amigo. No primeiro quadrinho é apresentado um sujeito que questiona de forma muito insistente possíveis ruídos sonoros que viriam a causar incômodo em Desmond. A natureza das perguntas marca a personagem como um ouvinte, mas que sabe sinalizar e que conhece pouco sobre as experiências de vida de um surdo. Pode ser que a dúvida da personagem ouvinte seja baseada no conhecimento sobre os diversos níveis de surdez, porém tal informação não está evidente na tirinha. A expressão facial de Desmond diante das perguntas passa a impressão de que não importa a intensidade do barulho, a resposta sempre será “não”. Tal postura nos mostra que Desmond é surdo profundo, isto é, que não percebe nenhum resíduo sonoro. No segundo momento, a expressão de Desmond muda e fica clara a intenção dele de não ser indelicado com o amigo. Ele demonstra que está sendo cauteloso com o que vai falar. É quando no terceiro momento, ele assume o real motivo do incômodo. A gradação da expressão facial de Desmond, que sai de uma expressão de alívio para a expressão de extremo incômodo, comprova que o incômodo do surdo se dá através de poluição visual.

Em linhas gerais, entende-se que o ouvinte não compreende qual é o grau de surdez de Desmond, além de não entender como se dão as experiências culturais dos surdos, que se manifestam, primordialmente, sob um prisma visual. Motivado pela pergunta do amigo,

Desmond se vê na condição de *fazer-saber* sobre aquilo que, na verdade, o incomoda enquanto surdo que é, no caso, a camiseta multicolorida do amigo.

A narrativa é construída de forma que nos dá a impressão de que as muitas perguntas do amigo seriam o fator causador de incômodo, mas, na verdade, o quadrinho que compõe a sequência da tirinha nos revela que a experiência visual poluída é que pode ser o motivo de desconforto.

É possível perceber que a intenção do autor da tirinha foi figurativizar no amigo de Desmond a *persona* do incômodo tanto para ouvintes (quando alguém enche o outro de perguntas) quanto para surdos (quando os ruídos visuais são postos de forma desproporcional).

Percebe-se, na tirinha, que as personagens sinalizam o tempo todo. Isso indica que o amigo de Desmond já tem uma pré-disposição para entender a cultura Surda e como se dão as experiências dos surdos em comunidade. Esses fatos evidenciam que o amigo de Desmond, ao usar camisa multicolorida promove a transformação em Desmond, ou seja, gera nele o incômodo devido à poluição visual.

Em relação ao objeto de valor, o amigo de Desmond, ao encher Desmond de perguntas e ao usar uma camiseta que gera incômodo nos surdos, faz Desmond passar de um estado de *conforto* para um estado de *incômodo*. As transformações são ocasionadas pelo amigo de Desmond no primeiro momento e, no segundo momento por Desmond, que abre os olhos do amigo mostrando que ele está sendo ali a materialização do incômodo. Tal estado é percebido quando, no último quadrinho da tirinha, o amigo de Desmond se olha e sua expressão indica que ele se percebe como a fonte do incômodo em toda a narrativa.

Aqui está registrada a percepção do surdo (figurativizada em Desmond) em relação à comunidade ouvinte que desconhece a Cultura Surda (figurativizado no amigo de Desmond) sobre a experiência visual dos surdos em seu contexto cultural. O aspecto experiência visual, que é um artefato cultural do povo surdo e da cultura surda, é o foco da tirinha.

Desmond é privado pelo amigo do objeto de valor conforto visual quando o amigo usa uma camiseta multicolorida ruidosa visualmente. (sujeito de fazer é o amigo de Desmond, transformação é usar a camisa multicolorida com ruído visual, o sujeito de estado que tem sua situação alterada é Desmond). Dessa forma, o sujeito semiótico 2 em disjunção com seu objeto de valor continua sendo um sujeito em disjunção com seu objeto de valor

$$FT = [(S2 \cap Ov) \rightarrow (S2 \cup Ov)]$$

A função de Desmond é mostrar a diferença entre os surdos e ouvintes em suas relações com o mundo ao redor. Enquanto um tem experiências sonoras oral-auditivas, outro tem suas experiências fundamentadas na percepção visual-espacial. Desmond age em sinceridade, buscando mostrar pra o amigo que os surdos são diferentes dos ouvintes e que os ruídos visuais, sim, podem causar incômodos nos surdos, não os ruídos sonoros.

4.3.2 Nível discursivo

Assim como na tirinha nº 01, na tirinha nº 02, temos um enunciador embreado internamente com a enunciação no tempo e no espaço. A instauração do enunciador na enunciação se dá através de dois sujeitos: Desmond e seu amigo.

O sujeito receptor está representado pelo papel temático do amigo que busca tirar suas dúvidas na conversa com Desmond. O receptor não é identificado por um nome, mas pela forma como este se relaciona com Desmond indica o vínculo de amizade. Por isso, ele é identificado aqui como “o amigo”.

Este receptor é um homem ouvinte. Esse traço se manifesta nos elementos sonoros que o sujeito traz em seus questionamentos: buzina buzinando, sirene apitando, avião decolando. Tais elementos são ancorados na experiência sonora da vida de um ouvinte. Além disso, ele é curioso, questionador e parece não entender o quanto a experiência visual dos surdos é importante nas relações sociais.

O enunciador está embreado na pessoa de Desmond, no tempo e (agora) e no espaço (algum lugar lá). O amigo de Desmond atua no discurso sob o papel temático do ouvinte que olha para o surdo pela perspectiva clínica. Ele é o causador do incomodo visual ao usar uma camiseta multicolorida.

O espaço da enunciação é algum lugar não especificado. Essa incapacidade de especificação se dá pela ausência elementos visuais que nos faça perceber o local onde os actantes discursam. A ênfase nessa tirinha está focalizada na subjetividade da reação de Desmond que aponta para a experiência visual do surdo como artefato cultural.

. O espaço aparenta ser um local a céu aberto, esse fato é evidenciado pela cor azul clara que dá fundo para a tirinha. A narrativa não apresenta variação no espaço. Do começo ao fim do diálogo, os sujeitos continuam no mesmo espaço que é indeterminado no discurso.

A relação do enunciador com os atores é manifesta na apresentação da experiência visual do surdo com artefato cultural. É através dos olhos que os surdos experienciam o

mundo e percebem as significações a seu redor. No diálogo, percebemos a busca do amigo em confirmar se Desmond realmente é incapaz de ouvir qualquer resíduo sonoro, evidência está presente na frase: “Então, você não pode escutar... (buzina, sirene, avião)”. As respostas de Desmond em sequência figurativiza o incômodo causado pelas perguntas sem fundamentos e pela obviedade do incômodo causado pela camiseta. Não há indícios na enunciação que apontem para a datação do tempo na obra.

Os elementos dados no diálogo dos sujeitos nos remetem a uma perspectiva filosófica e social que, por muito tempo, fez parte do imaginário na comunidade ouvinte e reforçaram estigmas sobre os surdos: a perspectiva clínica sobre a surdez e a perspectiva antropológica sobre a identidade surda. O tema “conforto” percebido na narrativa é o valor principal do enunciador. O tema é figurativizado no agir de Desmond quando especifica que a experiência visual dos surdos é o meio por onde ele pode sentir desconforto e conforto visual.

Para o enunciador, o conforto representa a ausência de ruídos visuais. No ponto de vista do enunciatário, é percebido um conflito sobre a identidade de Desmond. Assemelha-se a alguém que busca descobrir o grau de surdez de Desmond. Daí, se instaura uma suspeita de que o amigo de Desmond acredita que ele possa ser deficiente auditivo (aquela pessoa que escuta com dificuldade e ainda percebe resíduos sonoros). Daí, o tema “experiência visual” aparece em equivalência à sonoridade das pessoas ouvintes.

O sujeito receptor é posto, na visão do emissor, como um rapaz curioso, questionador e ingênuo. O enunciador está embreado na pessoa de Desmond, no tempo (agora) e no espaço (aquele lugar lá).

4.3.3 Nível fundamental

Na tirinha acima, a categoria semântica fundamental se apresenta na relação de oposição entre *incômodo* vs *conforto*. Essa oposição é constatada na interação de Desmond com o amigo. No primeiro quadrinho, o amigo ouvinte sinaliza, fazendo perguntas curiosas sobre a relação dos surdos com os ruídos. A forma insistente com que as perguntas são feitas e as respostas curtas de Desmond transmitem uma sensação de velocidade na conversa. Aqui, a quantidade de perguntas sequenciadas e as respostas curtas de Desmond indicam uma situação que poderia causar incômodo ou importunação.

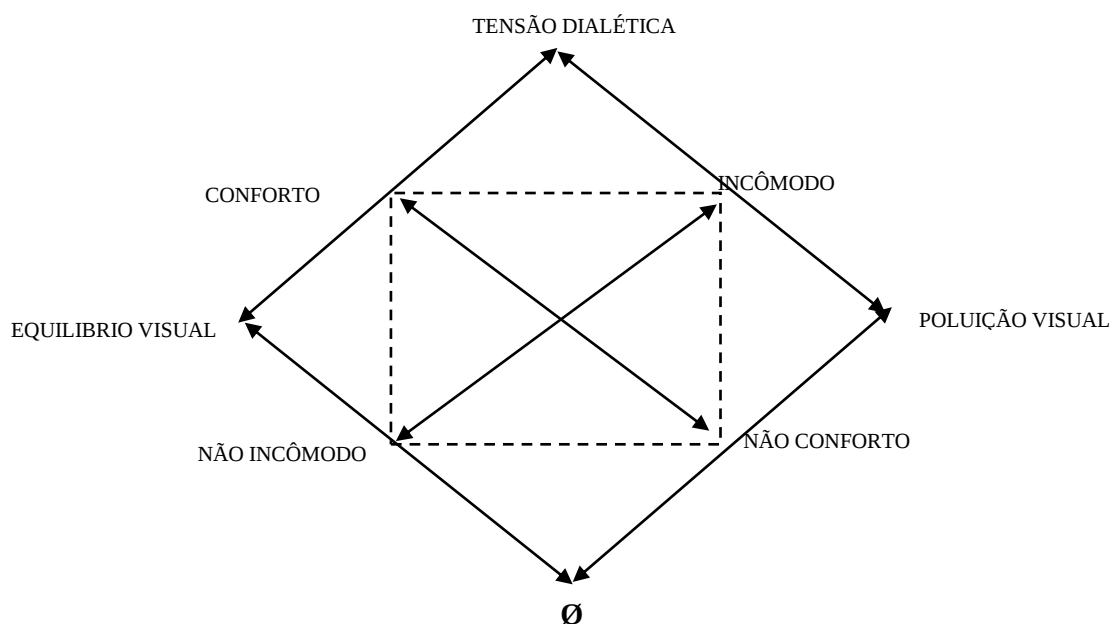
Ademais, também indica que, possivelmente, o amigo de Desmond tem uma visão clínica sobre a condição de Desmond. A narrativa se desenrola até o terceiro quadrinho onde

o plano de visão do quadrinho se expande e mostra o real motivo do incômodo nos surdos: os ruídos visuais causados pela camiseta colorida do amigo de Desmond. Esse episódio apresenta um artefato cultural do povo surdo, que é o meio por onde o surdo reconhece o mundo ao seu redor. Esse artefato é colocado na tirinha como o equivalente à experiência sonora dos ouvintes. Isto é, o ouvinte ouve, o surdo vê. O amigo de Desmond seria a figurativização do ouvinte que sabe sinalizar, mas ainda possui curiosidade sobre como é a vivência cultural do surdo. Diante disso, o incômodo que é dado no primeiro quadrinho, aparentemente pelas muitas perguntas feitas, é substituído no terceiro quadrinho pela camiseta multicolorida que comprova a verdadeira fonte do incômodo.

Nesse caso, o incômodo visual age em condição de disforia em relação ao conforto visual que aparece em euforia. Em termos gerais, temos então:

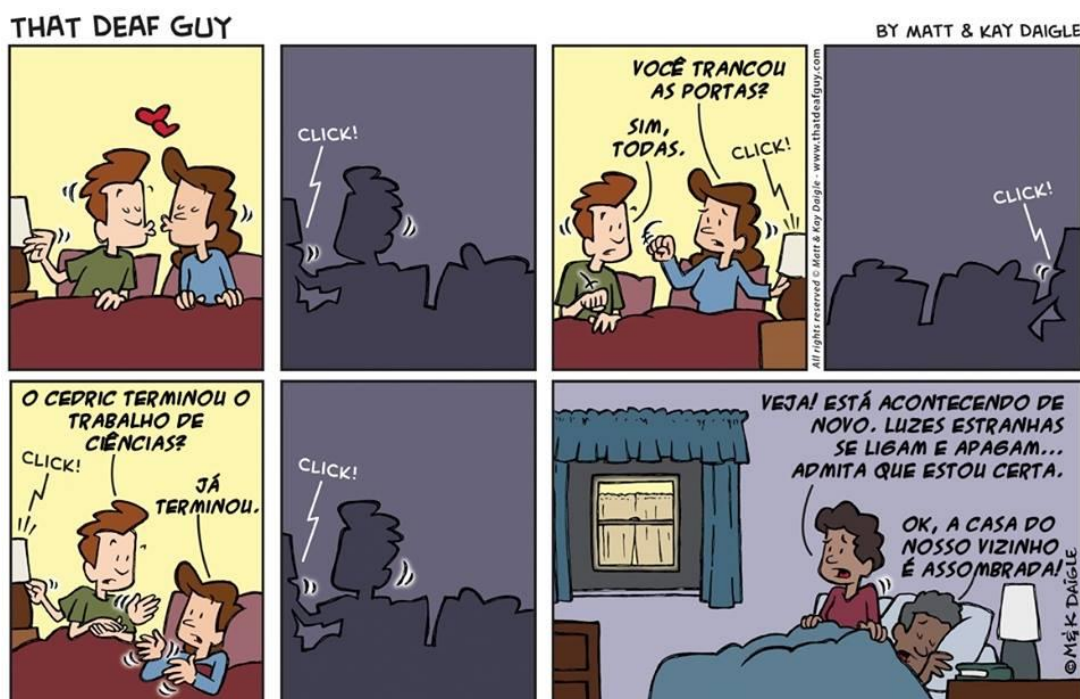
CONFORTO VISUAL -----NÃO CONFORTO-----INCÔMODO VISUAL
(euforia) (disforia)

Sendo assim, a expressão visual para o surdo surge na tirinha em equivalência à expressão sonora. Aponta para o fato de que é, pela visão, que o surdo percebe o mundo e constrói as suas experiências sensíveis. Diante disso, o barulho sonoro está para os ruídos visuais, assim como o som agradável está para as expressões visuais amenas. Assim figurativizamos o incômodo e o conforto.



Dessa forma, os elementos acima no gráfico se relacionam da seguinte forma: o *conforto* e o *incômodo* são as dêixis positivas onde uma é posta como contrário da outra. As dêixis negativas, na parte inferior, são o *não conforto* e o *não incomodo* onde se põe uma relação de contraditoriedade. Nas linhas verticais do quadrado, tem-se o eixo da implicação onde *conforto* implica em *não incômodo* e *incômodo* implica em *não conforto*. Da tensão dialética entre *conforto* e *incomodo*, temos a *camiseta multicolorida* como resultado; a tensão entre *conforto* e *não incomodo* resulta no *equilíbrio visual*, aquela estabelecida entre *incômodo* e *não conforto* representa outro valor: *poluição visual*. *Não conforto* e *não incômodo* constituem a inexistência semiótica, simbolizada no octógono com o símbolo $\emptyset$ (vazio).

4.4 Aquele cara surdo nº 03



O episódio registrado nessa tirinha faz parte da rotina de famílias onde há a presença de pessoas surdas. Especificamente, a história registrada nessa tirinha mostra a situação entre o casal Desmond e Hellen. Destaca-se a forma como as relações culturais entre surdos e ouvintes causam transformações na forma de usar os recursos ao redor do surdo e como a relação com o espaço se transforma. Tais transformações provocam efeitos sociais que vão do seio familiar até a sociedade ao redor da família dos surdos.

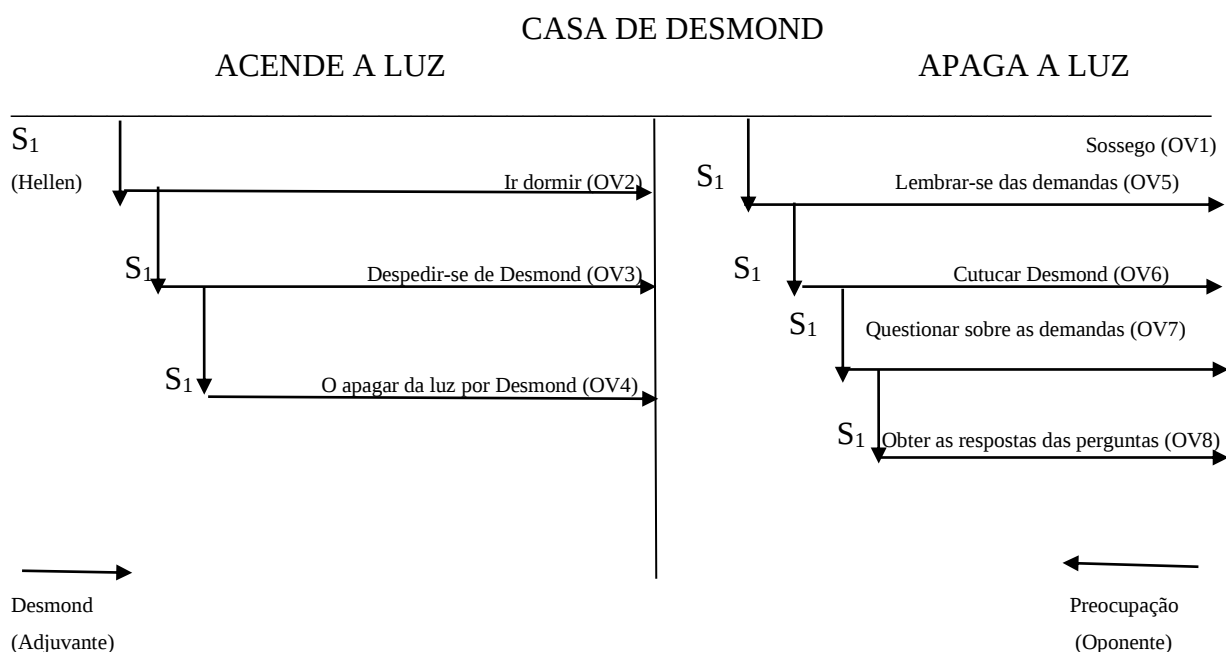
Num acender e apagar das luzes, o diálogo entre Desmond e Hellen se dá em busca de saber se tudo está no seu devido lugar, antes que ambos aproveitem a noite de sono. A evidência do claro e do escuro na tirinha reforça a presença do artefato experiência visual, de modo que o abajur que é utilizado durante o diálogo é uma prova de como os materiais podem ser ressignificados na vivência com o surdo. O efeito do apagar e acender das luzes chega à casa dos vizinhos que, assustados, acreditam que a família é vítima de *malassombros*. Essa tirinha é um exemplar muito bem-humorado do artefato cultural família.

4.4.1 Nível narrativo

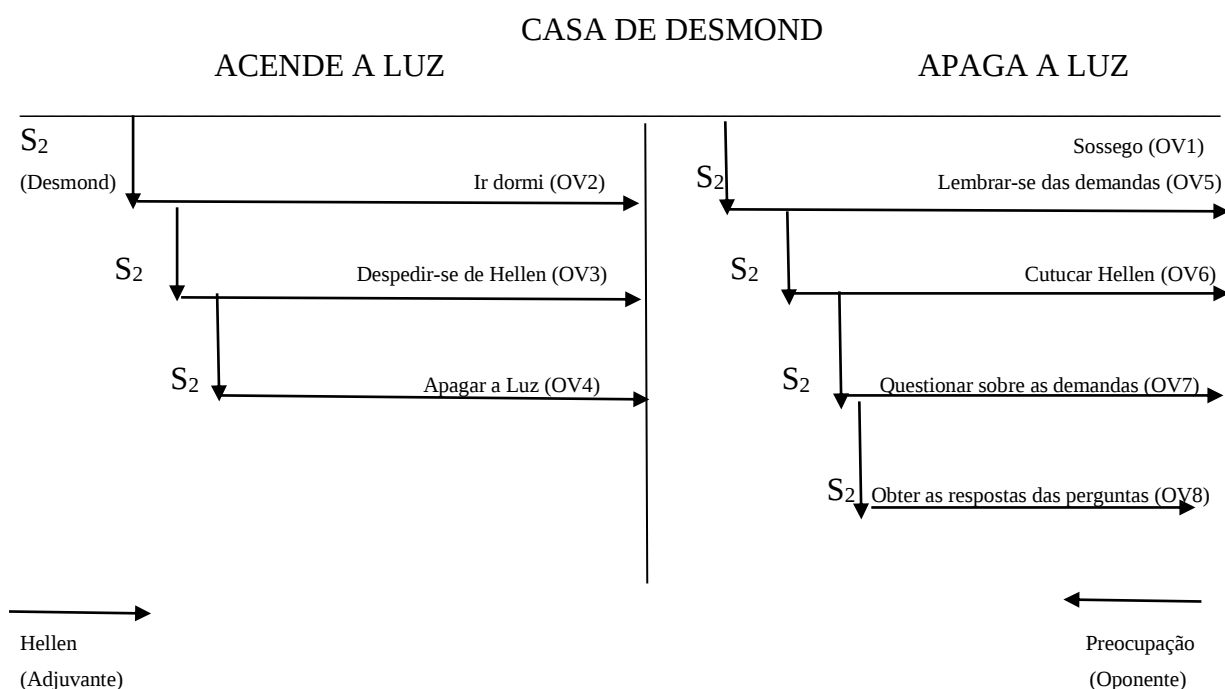
No episódio narrado na tirinha nº3, podemos perceber a interação entre três sujeitos semióticos, a saber: o S₁, figurativizado em Hellen; o S₂, figurativizado em Desmond; o S₃, figurativizado nos vizinhos. Para entendermos os sentidos construídos nessa narrativa, devemos olhar o percurso de cada sujeito instaurado nela. Para tal, dividimos a narrativa em duas partes: a casa de Desmond e a casa do vizinho.

Na casa de Desmond, tomamos, primeiramente, o sujeito semiótico 1(S₁), figurativizado em Hellen, que tem como objeto de valor principal o sossego (OV₁). Para obter seu objeto de valor, Hellen faz um percurso curto que é explicitado em dois momentos: quando acende a luz, quando apaga a luz.

No primeiro momento, S₁ deseja terminar o seu dia tranquilo e ir dormir (OV₂). Para tal, despede-se de Desmond com um beijo (OV₃), que apaga a luz (OV₄). Então se inicia o segundo momento, onde S₁ se lembra das demandas do dia (OV₅), cutuca Desmond (OV₆), questiona sobre as demandas (OV₇). Desmond, por sua vez, responde ao seu questionamento (OV₈) e faz com que S₁ termine seu percurso conjunto ao seu objeto de valor principal. Para S₁, o adjuvante é o Desmond que sempre responde às perguntas e faz Hellen se livrar da preocupação. A preocupação com as demandas da rotina do S₁ se instaura como oponente.



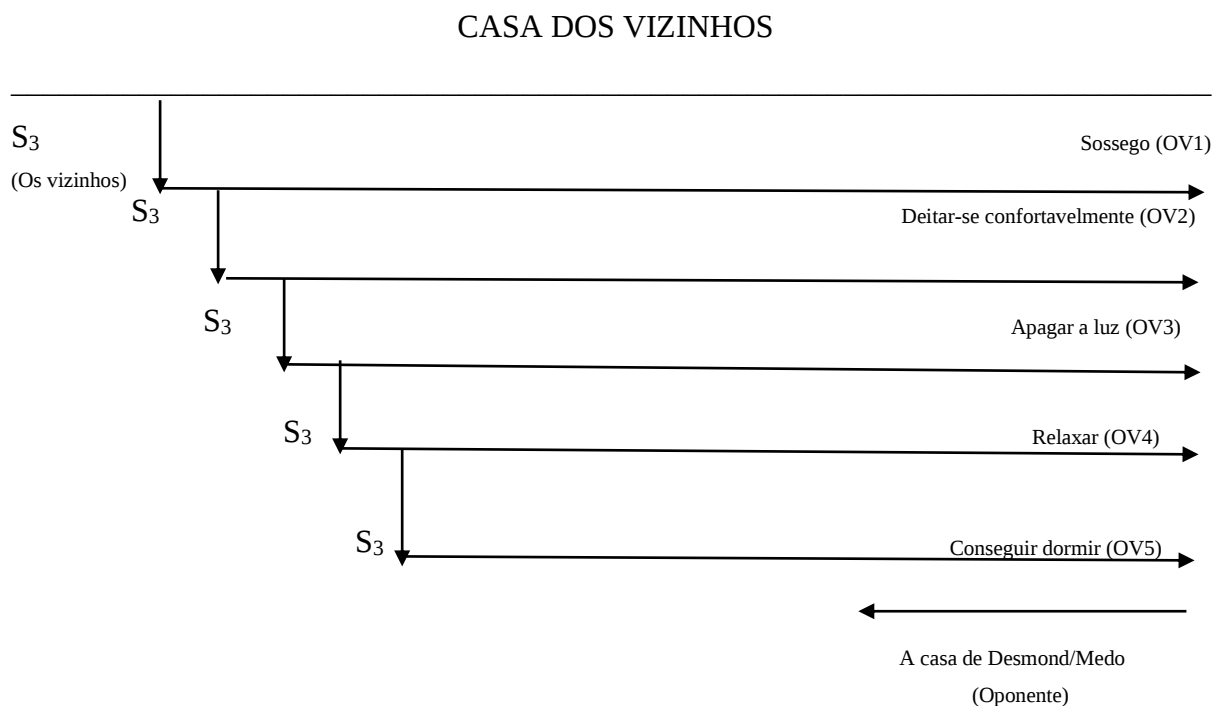
O mesmo percurso se repete com Desmond, que figurativiza o sujeito semiótico 2 (S₂) cujo ele deseja o mesmo objeto de valor principal expresso pelo S₁, o sossego. Ambos os sujeitos são interceptados pelo mesmo oponente, a preocupação, que surge figurativizada nas questões familiares da rotina do casal. S₁ e S₂ alternam na posição de adjuvantes, ora Hellen responde as questões de Desmond, ora Desmond responde as questões de Hellen, fazendo que um ajude o outro a se aproximar do objeto de valor principal, o sossego. O apagar da luz figurativiza o estado de sossego, o acender da luz figurativiza o estado de preocupação.



Nesse exemplar da obra dos Daigle, percebemos as relações intersubjetivas entre a família de Desmond (representando a perspectiva cultural dos surdos) e a família de vizinhos (representando a perspectiva cultural dos ouvintes). A tirinha tem sua narrativa dividida em dois momentos, de modo que o primeiro se limita à preocupação sentida no seio familiar de Desmond em torno do bem estar e à segurança de sua família. No outro momento, é inserida na narrativa a família de vizinhos ouvintes e nos é apresentada a reação deles quanto aos acontecimentos em torno da família de Desmond.

Na casa dos vizinhos, podemos analisar o percurso do casal de ouvintes que observa os efeitos luminosos que ocorrem na casa de Desmond. Nessa perspectiva, podemos tomar o sujeito semiótico 3(S₃), figurativizado nos vizinhos, que tem como objeto de valor principal o sossego (OV₁). Pressupomos que, para alcançar tal objeto de valor, S₃ busca deitar-se confortavelmente (OV₂), apagar a luz (OV₃), relaxar (OV₄) até conseguir dormir (OV₅).

Entretanto, S₃ não alcança o seu objeto de valor, pois sofre a interferência da casa de Desmond que, ao acender e apagar as luzes, causando medo em S₃. Os vizinhos terminam o percurso disjuntos do objeto de valor. Esse percurso pode ser visualizado no diagrama a seguir.



Esses dois contextos deixam evidente que as relações de famílias compostas por surdos e composta por ouvintes passam por construções distintas que se justificam pelo viés cultural do povo surdo. O acender e apagar das luzes são fatores evidenciados nos quadrinhos. Isso se dá pelo fato de as personagens fazerem uso da língua de sinais, uma língua visual-espacial que, por sua vez, precisa ser vista para gerar interação, compreensão e comunicação. O último quadrinho é marcado pelo efeito de distanciamento da casa de Desmond e nos é apresentado o quarto dos vizinhos ouvintes, onde são percebidos questionamentos sobre o que está acontecendo na casa de Desmond.

A conclusão dos vizinhos é a de que Desmond e sua família são atormentados por fantasmas. Esse estranhamento é comum quando os ouvintes não conhecem a forma mediante a qual o surdo se apropria do ambiente. O acender e o apagar das luzes na comunidade surda pode representar: chamar atenção, aplausos visuais, um código de comunicação familiar e, no caso da tirinha, um meio para que aconteça a comunicação através da sinalização. Em contrapartida, para os vizinhos, as luzes piscando remetem a algo aterrorizante, trazendo o gancho humorístico da tirinha. A vida em família entre surdos e surdos, surdos e ouvintes

também é considerada um artefato cultural do povo surdo, tendo em vista que é na família onde os valores culturais são constituídos durante a vida dos sujeitos e posteriormente ressignificada ou não pelo Estado (a escola).

Podemos montar o panorama geral dessa tirinha partindo do entendimento de que as manifestações do seio familiar dos surdos podem causar estranhamento naqueles ouvintes que não conhecem as diversas manifestações culturais dos surdos, bem como a forma em que o surdo se apropria do espaço onde vive, adaptando o ambiente, os materiais e criando para si formas particulares de comunicação, a exemplo do acender e apagar das luzes para chamar a atenção para algo que será sinalizado. A falta de conhecimento dos ouvintes que moram ao lado fica representada na fala da esposa que expressa que está com medo do que possa estar acontecendo na casa de Desmond.

É possível perceber que os valores fundamentais da tirinha *sossego vs preocupação* se repetem tanto na família de Desmond como na família dos vizinhos. No entanto, as relações entre esses valores se dão no âmbito particular porque o que preocupa Desmond e Hellen não é a mesma coisa que preocupa os vizinhos e vice versa. O efeito de escuro e claro alternado nos quadrinhos dessa tirinha deixa evidente a ligação direta dos valores fundamentais a esse efeito visual que os autores imprimem nessa tirinha.

Em relação ao objeto de valor, o sossego, a família de Desmond ora se apresenta por conjunção, ora por disjunção. A tirinha dá a sensação de continuidade no acender e apagar das luzes, como se isso ocorresse durante toda a noite e os personagens da família de Desmond não alcançassem o sossego. O mesmo parece ocorrer com a família dos vizinhos. Porém, se delimitarmos o último quadrinho como o fim da narrativa pode-se perceber que ambas as famílias estão disjuntas do objeto de valor. Essa evidência se apresenta pela luz acesa na casa de Desmond, vista pela vizinha que está acordada assustada, logo também disjunta do sossego. As transformações são ocasionadas pelo acender e apagar das luzes e seus efeitos são constatados em momentos opostos quando se alterna do claro para o escuro.

Diante disso, apresentam-se os possíveis percursos narrativos na tirinha analisada. Trata-se de uma tentativa de registrar como se dão as relações familiares nos ambientes em que há pessoas surdas. A família é considerada um artefato cultural do povo surdo.

Desmond é privado pela esposa Hellen do objeto de valor sossego quando ela acende a luz para sinalizar uma preocupação sobre a rotina da família. Desmond que estava sossegado passa a ficar preocupado. (sujeito de fazer é a Hellen, transformação é acender a luz, o sujeito de estado que tem sua situação alterada é Desmond). Dessa forma, o sujeito semiótico 1 em

disjunção com seu objeto de valor passa a ser um sujeito em conjunção com seu objeto de valor

$$FT = [(S1UOv) \rightarrow (S1\cap Ov)]$$

Esse percurso é evidente na transição dos quadrinhos 1, 2 e 3, onde percebemos que a primeira pessoa a acender a luz para questionar sobre a rotina familiar é Hellen. A preocupação não é o único fator que a faz acender a luz, mas a necessidade de iluminar aquilo que ela sinaliza. Reforça-se aqui a experiência visual e linguística do povo surdo.

Esse percurso é manifestado entre os quadrinhos 5 e 6, quando é a vez de Desmond acender a luz para questionar sobre a rotina familiar com Hellen. Hellen já estava sossegada porque nos quadrinhos anteriores havia sido aquietada com a informação dada por Desmond sobre a segurança do lar. Agora, Desmond traz uma preocupação para Hellen quando ele acende a luz. O fenômeno de acender a luz volta a se repetir no último quadrinho, mas o leitor não consegue mais identificar quem é a pessoa que acendeu a luz.

4.4.2 Nível discursivo

Na tirinha nº 03 temos um enunciador embreado internamente com a enunciação no tempo e no espaço do começo ao fim do texto, representando o autor da obra. Considerando as relações entre os actantes da casa de Desmond, o enunciador é uma pessoa surda, casado com Hellen, está finalizando o seu dia e preparando-se para descansar. Apresenta traços que indicam ser um pai dedicado, preocupado com o bem-estar da família e a segurança de todos. Essas evidências são percebidas na postura de Desmond que atua como uma projeção de quem o autor é. O enunciador em Desmond projeta o valor da paternidade, da cautela e da proteção.

O enunciatário se apresenta no papel temático de alguém cuja preocupação com o bem-estar da família é compartilhada com seu companheiro. A visão que o emissor tem do receptor é que ela companheira, preocupada, ansiosa e um pouco desatenta. O enunciador está embreado na pessoa de Desmond, no tempo (agora) e no espaço (sua casa própria). Hellen atua no discurso sob o papel temático da esposa que auxilia a Desmond a sanar suas dúvidas.

O espaço da enunciação é dado em dado em dois momentos: o primeiro é o aqui, a casa própria de Desmond dada pelas evidências do mobiliário que aparece na tirinha, especificamente, o quarto do casal. O segundo momento é o lá, a casa dos vizinhos, que

aparece na tirinha num espaço afastado da casa de Desmond. A ênfase dada na tirinha é focalizada nas comparações das especificidades das relações entre famílias cujos membros são surdos e famílias com membros ouvintes. É dada a significação para o acender e apagar de luzes a partir de cada uma dessas perspectivas.

A relação do enunciador com os atores do enunciado é dada pela apresentação das diferenças entre as relações que ocorrem entre as famílias com pessoas surdas e as pessoas que não possuem pessoas surdas. O casal Hellen e Desmond nos introduz às peculiaridades das relações entre familiares que tem parentes surdos. No caso dos personagens da tirinha, temos um casal que compartilham a rotina do lar. A tirinha figurativiza a forma como a vida social e a família é experienciada pelas pessoas surdas.

4.4.3 Nível fundamental

Na tirinha acima, as relações familiares dos surdos são apresentadas no seio do lar e na relação com a vizinhança ao redor da família. A categoria semântica fundamental é dada na relação de oposição entre *sossego vs preocupação*. Essa oposição é constatada em primeiro momento na interação entre o casal Hellen e Desmond e em segundo momento com a percepção dos vizinhos sobre o que acontece na casa de Desmond. O acender e apagar das luzes no quarto do casal representa a preocupação da família sobre a situação do Cedric, o filho.

A mesma preocupação se apresenta no último quadrinho, quando os vizinhos ouvintes, sem entender o motivo das luzes estarem acendendo e apagando, ficam preocupados acreditando ser uma atividade paranormal. A pitada de humor expressa no último quadrinho nos traz um panorama sobre as relações familiares de casais surdos e casais ouvintes. Enquanto o casal Desmond e Helen precisa clarear o ambiente para visualizarem a sinalização (artefato linguístico e experiência visual), os vizinhos que são ouvintes se comunicam mesmo no escuro e até mesmo de olhos fechados, já que a língua usada é oral-auditiva.

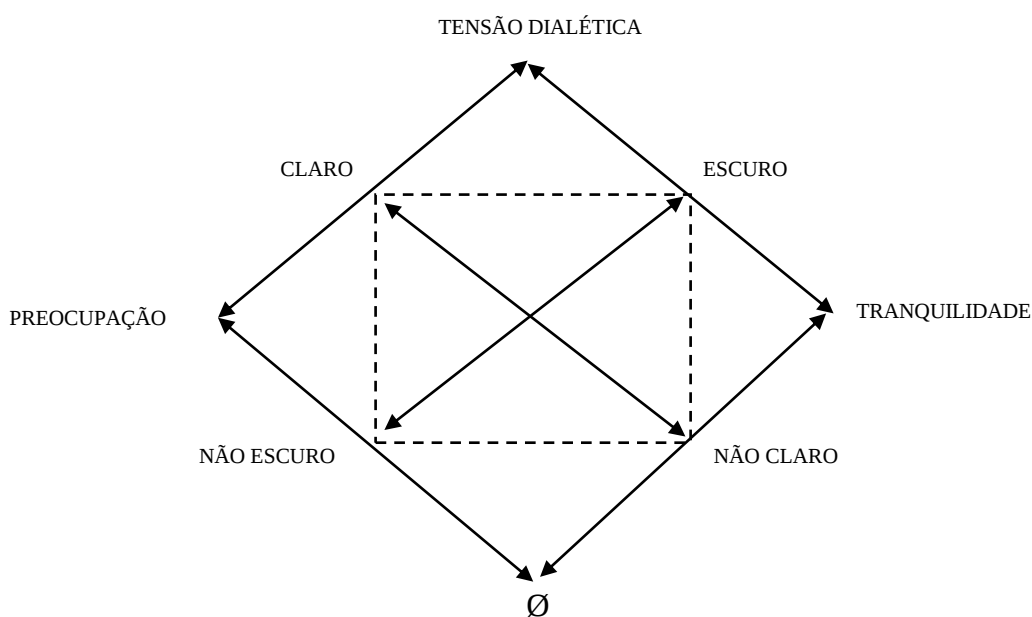
Nesse caso a preocupação age em condição de disforia em relação ao sossego que aparece em euforia. Em termos gerais, temos então:

SOSSEGO	-----	NÃO-SOSSEGO	-----	PREOCUPAÇÃO
(euforia)				(disforia)

Entretanto, outros elementos podem ser percebidos relacionando-se em euforia e disforia, por exemplo:

ESCURO -----NÃO-CLARO-----CLARO
 (euforia) (disforia)

Sendo assim, o convívio em família surge como a característica cultural que apresenta especificidades singulares e reflete a forma que o surdo se adapta ao mundo em seu redor. Por conseguinte, temos como conteúdo mínimo fundamental a afirmação da preocupação, a partir do clarear o ambiente para questionar sobre o filho. Semelhantemente, o sossego é refletido no escuro do ambiente, diante da constatação de que não há motivos para se preocupar.



Tendo o octógono, podemos analisar suas relações da seguinte forma: o *claro* e a *escuro* são as dêixis positivas onde uma atua em contrário da outra. As dêixis negativas, na parte inferior, são o *não claro* e o *não escuro* onde se põe uma relação de contrariedade. A implicação se dá no eixo das linhas verticais do quadrado onde *claro* implica em *não escuro* e *escuro* implica em *não claro*. Da tensão dialética entre *claro* e *escuro* temos o acender e apagar do abajur como resultado; a tensão entre *claro* e *não escuro* resulta no sossego; aquela estabelecida entre *escuro* e *não claro* representa outro valor *preocupação*; *Não claro* e *não escuro* constituem a inexistência semiótica, simbolizada no octógono com o símbolo Ø (vazio). O contraditório se dá nas linhas diagonais entre *escuro* e *não escuro*, bem como entre *claro* e *não claro*.

4.5 Aquele cara surdo nº 04



A tirinha, aqui analisada, nos traz a noção do impacto que as tecnologias e os materiais causam no dia a dia das pessoas surdas e seus próximos. Os artefatos materiais são instrumentos de transformação, não apenas do espaço, mas das relações e do ser surdo em sociedade. De acordo com Sousa e Peixoto (2018), os artefatos culturais materiais são resultantes da transformação da natureza pelo trabalho humano e sua utilização é condicionada pelo comportamento cultural dos povos surdos, que auxilia na acessibilidade na vida cotidiana de sujeitos surdos. Strobel (2008) exemplifica: instrumentos luminosos como a campainha em casas e escolas de surdos, despertadores com vibradores, legendas *closed-caption*, babá sinalizadores são artefatos materiais do povo surdo (STROBEL 2008, p. 76).

Podemos perceber como o Cédric tem uma experiência desagradável por passar alguns dias num ambiente onde nada remete à cultura surda compartilhada por seus pais. A postura de Cédric não busca segregar ouvintes dos surdos, mas dar a ênfase ao valor que as características culturais do povo surdo proporcionam para a vida dele.

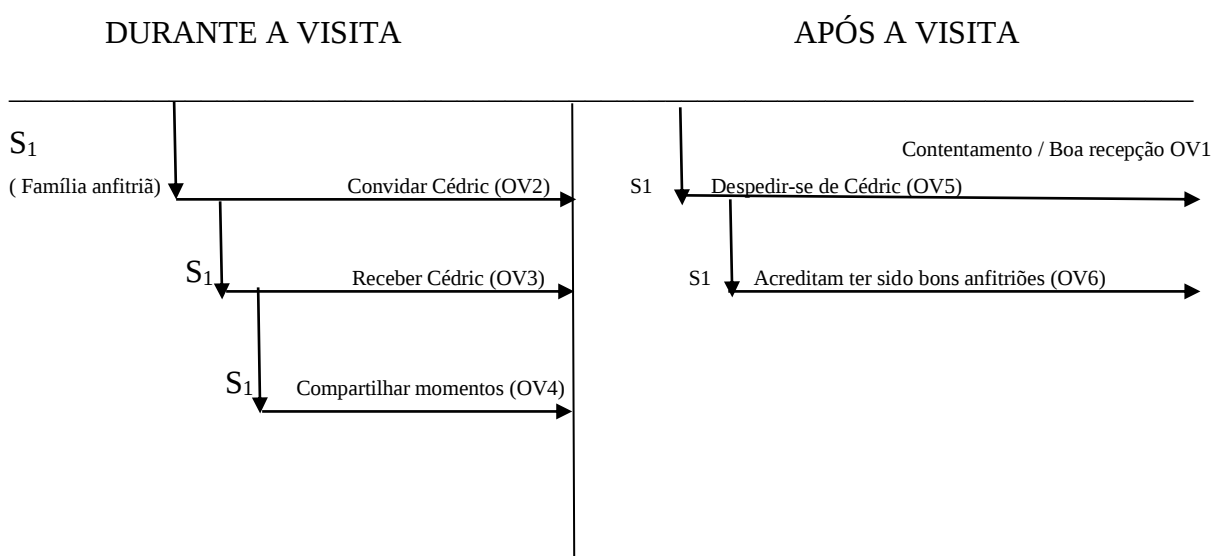
4.5.1 Nível narrativo

A partir da leitura da tirinha percebemos que se trata das relações entre três sujeitos semióticos. O sujeito semiótico 1 (S₁), figurativizado na família de amigos ouvintes, tem como objeto de valor principal o contentamento (OV1) figurativizado numa estadia agradável

em sua casa. Para obter o seu objeto de valor, S1 se instaura na narrativa em dois momentos: a visita e o após a visita.

No primeiro momento, a família de amigos ouvintes convida Cédric para pousar em sua casa (OV2), recebe Cédric (OV3) e compartilha momentos com ele (OV4). No segundo momento, a família se despede de Cédric (OV5) e acreditam ter sido bons anfitriões (OV6).

S1 termina o percurso conjunto com seu objeto de valor principal. Essa conclusão fica constatado na expressão de satisfação e otimismo da família que acena da porta enquanto se despede de Cédric. O percurso do S1 na narrativa, pode ser visualizado no diagrama a seguir.

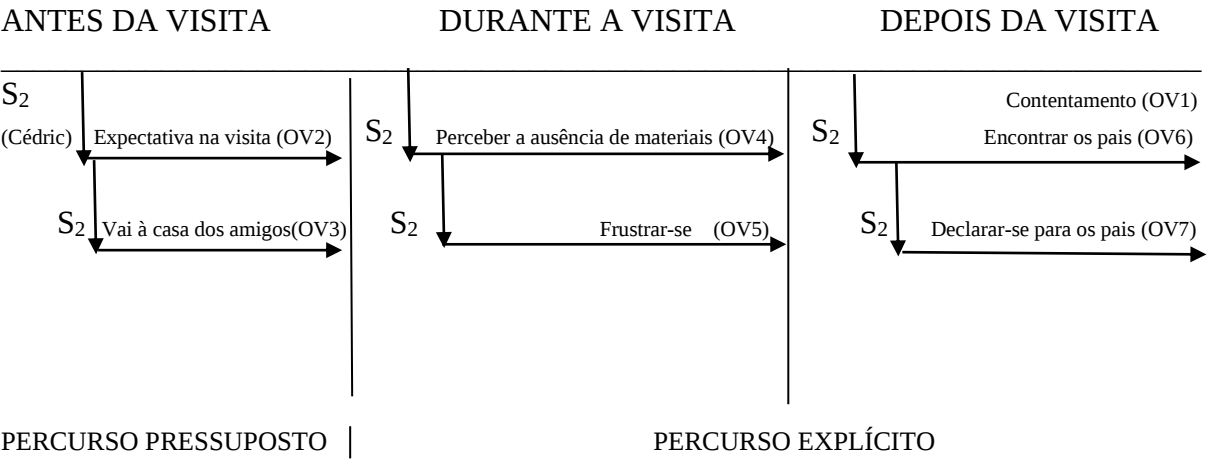


Observamos que o sujeito semiótico 1 atua em autodestinação em busca de seu objeto de valor. Ele é impulsionado por um desejo íntimo de dar uma boa experiência à Cédric durante a passagem dele em casa. Não há adjuvantes ou oponentes explícitos na narrativa. O S1 se instaura por um dever-fazer, pois é um dever receber bem as visitas para manter as boas relações sociais. Também age num querer-fazer, pois deseja que Cédric fique contente com a experiência entre amigos. O sujeito é qualificado para a ação e acredita ter conseguido obter seu objeto de valor principal.

O *sujeito semiótico 2* (S2), figurativizado em Cédric, tem como objeto de valor principal ter uma experiência confortável (OV1) à medida que o espaço dispõe de artefatos materiais do povo surdo. Para tal, o sujeito desenvolve seu percurso em três momentos: antes da visita, durante a visita e depois da visita.

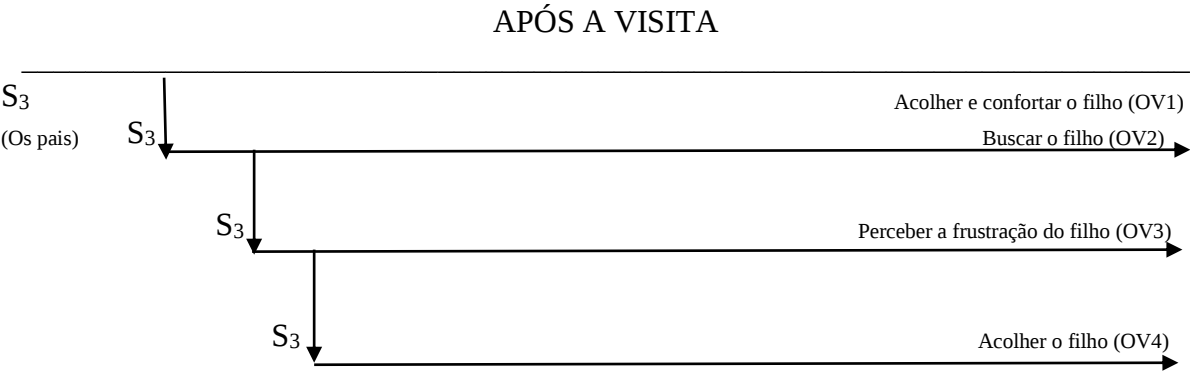
O primeiro momento, antes da visita, é pressuposto na tirinha pelo diálogo entre os sujeitos. Percebemos que Cédric tinha expectativa na visita aos amigos ouvintes (OV2), vai

até a casa dos amigos (OV3). Daí, dá-se o segundo momento, quando S2 percebe a ausência dos artefatos materiais do povo surdo (OV4) e se frustra (OV5). No terceiro momento, Cédric encontra os pais (OV6) e declara que prefere ambientes com recursos matérías dos surdos (OV7). Esse percurso pode ser visualizado no gráfico a diante.



O sujeito semiótico 3 (S₃), figurativizado pelos pais de Cédric, tem como objeto de valor principal acolher e confortar o filho (OV1). Para tal, o sujeito desenvolve seu percurso num único momento: depois da visita.

Nesse momento, o S₃, para cumprir o seu percurso, atua como autodestinador e, para alcançar seu objeto de valor principal, vai buscar o filho (OV2), percebe sua frustração (OV3) e, por fim, acolhe o filho (OV4). O percurso não apresenta adjuvantes e oponentes na narrativa. Esse percurso pode ser visto no diagrama a seguir.



Percebe-se que o sujeito semiótico 3 tem um percurso breve em busca de seu objeto de valor. S₃ se instaura na narrativa por um poder-fazer, pois este representa a cultura surda e figurativiza a conjunção do S₂ dos artefatos materiais dos surdos. Além disso, tem sua ação motivada por um dever-fazer, pois os pais são responsáveis pelos cuidados do filho. S₃ encerra o seu percurso conjunto ao objeto de valor acolher e confortar o filho.

4.5.2 Nível discursivo

A tirinha nos apresenta um enunciador debreado internamente no tempo e espaço da enunciação, pois, se trata de um texto onde ocorre o diálogo entre os sujeitos. O enunciador está representado em Cédric que se põe a narrar a sua experiência de férias na casa de amigos ouvintes. Ele é uma criança, CODA, esperto e costuma se identificar muito com a cultura surda devido sua relação com o pai surdo. Apresenta traços marcantes que apontam para conflitos interculturais (ouvintes e surdos).

Passar alguns dias de férias na casa de familiares e amigos é algo muito comum na cultura ocidental, geralmente, isso ocorre com familiares cujos membros têm maior afinidade. Nesses momentos ocorrem: festa de pijamas, noite de jogos e outras brincadeiras que divertem as crianças nas férias. O texto analisado aqui aponta para o período de “férias de verão”, tradicionalmente conhecido nos Estados Unidos, terra natal do autor da obra.

A relação do enunciador com os atores do texto é de alguém que se preocupa com o bem-estar, a felicidade, o contentamento do filho. É de se estranhar que após um período que deveria ser divertido, o filho esteja desanimado. Esse contraste entre as expressões faciais dos anfitriões e as expressões faciais de Cédric atuam como um indicador do conflito semiótico do texto.

O espaço da enunciação é o aqui e o lá, sendo representado respectivamente pelo local de encontro com os pais (aqui) e a casa dos amigos e a casa dos pais (lá). Estes espaços se referem a espaços privativos, onde Cédric pode experienciar, de forma única, o jeito de cada família se relacionar com os artefatos materiais.

Sobre o tempo da enunciação, temos apenas a indicação visual de que se trata de um momento diurno, dada as cores que dão plano de fundo para a tirinha. Também, temos a sensação do antes e depois, expectativa e realidade, que vêm de todas as direções: da família amigos – quando anseiam ser bons anfitriões e depois acreditam terem sido; da família de Cédric – que acreditavam encontrar um filho contente, mas encontram o filho descontente; de

Cédric – que esperava encontrar os mesmos equipamentos materiais de surdos na casa dos amigos ouvintes e se frustrou.

O tema “contentamento” aparece no discurso figurativizado pelos artefatos materiais do povo surdo. Os materiais citados na enunciação são: produtos em línguas de sinais, televisão com legenda automática, cama que desperta vibrando.

A tirinha também evoca o tema “acessibilidade” que reforça as conexões feitas entre a identidade e a sociedade. A presença de recursos que adaptam os espaços e tornam os ambientes mais acessíveis é um indicador de respeito à identidade e às necessidades específicas de todos que estão ao redor.

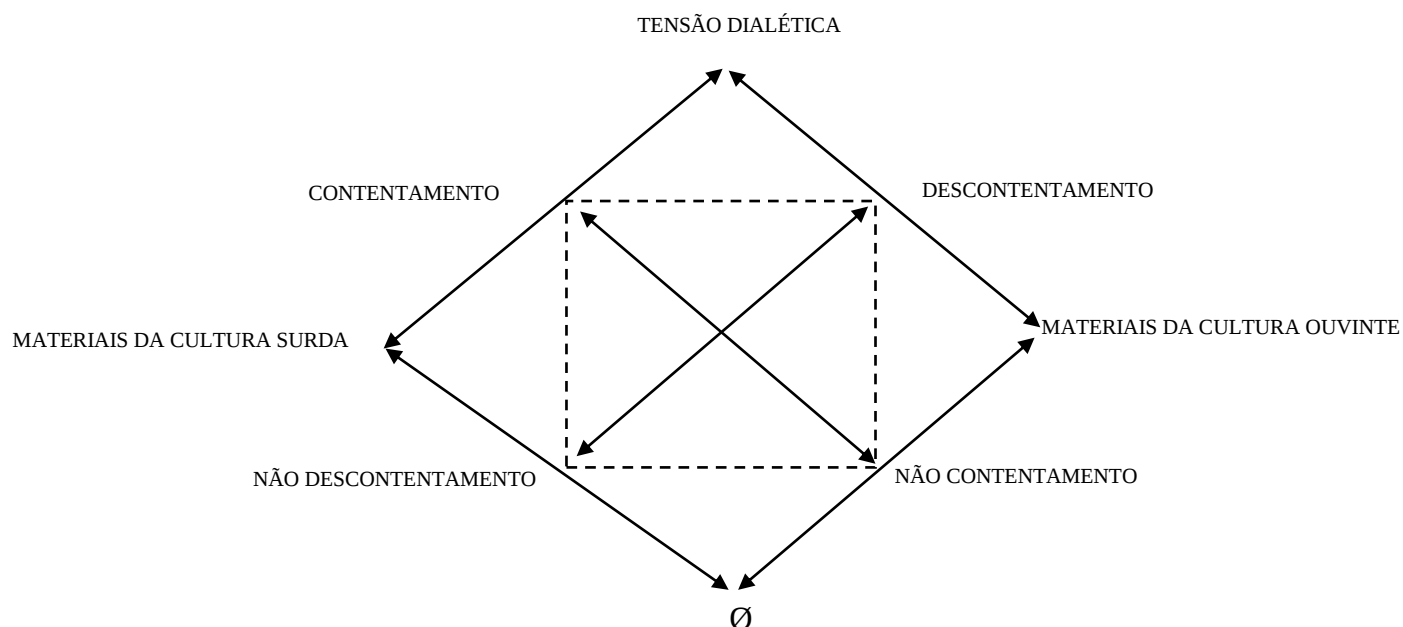
4.5.3 Nível fundamental

Na tirinha apresentada aqui, a categoria semântica fundamental se apresenta na relação de oposição entre *contentamento* vs *descontentamento*. Essa oposição é constatada na interação de Desmond com a família de amigos ouvintes e no reencontro de Cédric com seus pais.

O artefato cultural colocado aqui é o artefato material enfatizado pelo discurso de Cédric que elenca todos os equipamentos que fazem da experiência do surdo no mundo se acessível. Nesse caso, o descontentamento age em condição de disforia em relação ao contentamento que aparece em euforia. Em termos gerais, temos então:

CONTENTAMENTO-----	NÃO CONTENTAMENTO-----	DESCONTENTAMENTO
(euforia)		(disforia)

Sendo assim, os artefatos culturais materiais do povo surdo surgem como o tema central da tirinha. Aponta para o fato de que é através desses equipamentos que o surdo adapta o espaço e transforma o meio. As relações desses elementos são dadas no octógono a seguir.



De acordo com gráfico acima, podemos observar os elementos que estão dispostos e se relacionam de forma bastante específica. Na parte superior, temos o *contentamento* e o *descontentamento* no eixo dos contrários. Ambos representam a dêixis positiva. Na parte inferior, a dêixis negativa é composta por *não contentamento* e o *não descontentamento* onde uma constitui o contrário do outro, respectivamente. Nas linhas verticais do quadrado, tem-se o eixo da implicação onde *contentamento* implica em *não descontentamento* e *descontentamento* implica em *não descontentamento*. Da tensão dialética entre *contentamento* e *descontentamento*, resulta um valor representado pela visita à casa dos amigos ouvintes; a tensão entre *contentamento* e *não descontentamento* constitui outro valor, os *materiais da cultura surda* e aquela estabelecida entre *descontentamento* e *não contentamento* representa outro valor: os *materiais da cultura ouvinte*; *Não contentamento* e *não descontentamento* constituem a inexistência semiótica, simbolizada no octógono com o símbolo Ø (vazio). O contraditório é dado pelas linhas diagonais na relação entre *contentamento* e *não contentamento*, bem como entre *descontentamento* e *não descontentamento*.

5 CONCLUSÃO

A análise das quatro tirinhas que compõem a coletânea “*That Deaf Guy*”, apresentadas nessa pesquisa, revela aspectos semióticos muito particulares ao universo cultural das pessoas surdas e as expressas de forma sincrética como as mãos sinalizando durante os diálogos, atuam como elemento que reforça por um ou mais sinais aquilo que está sendo dito. A surdez é colocada como um fator predominante para a construção da identidade cultural de Desmond e sua família, de forma que as temáticas levantadas de cunho social, político e cultural são defendidas e enfatizadas pelas personagens em mesmo nível de importância.

As personagens podem ser agrupadas em três nichos: o individual – quando Desmond se relaciona com si próprio e suas verdades; o familiar – quando Desmond se relaciona com os demais membros de sua família, Helen e Cedric; o coletivo – quando Desmond se relaciona com personagens externos à sua rotina familiar; Em todos os nichos, Desmond se apresenta ora enunciador do seu discurso (objeto tratado no discurso), ora como sobre quem o discurso é dado (quando outro personagem toma para si o discurso de valorização da cultura de Desmond).

O surdo presente em todas as tirinhas tem sua trajetória marcada pela ênfase da conscientização, pelo protesto em prol da cultura surda e o empoderamento da identidade surda. No que se refere à conscientização, podemos perceber o foco redobrado em defender a língua de sinais como artefato fundamental para a construção do ser surdo, a experiência visual como meio de recepção da informação do mundo e a necessidade de que ambientes sejam preparados para receber bem a diversidade social, nesse caso, acessibilidade para pessoas surdas. No que se refere ao protesto, podemos perceber o foco voltado para o combate a atitudes preconceituosas sobre a incapacidade do surdo mediante a constatação da surdez e luta pelo direito de ter sua identidade respeitada através do acolhimento da comunidade em todos os setores sociais. No que se refere a características culturais, podemos perceber em todas as tirinhas os artefatos culturais cruzando-se e, de forma entrelaçada, manifestando a forma de viver dos surdos e seus pares sociais.

A expressão da cultura surda pode ser justificada pela surdez dos autores da obra que registraram em desenhos, palavras e sinais as tramas, desejos, encontros e desencontros, sonhos e frustrações que os surdos partilham no dia-a-dia. A obra “*That deaf Guy*” se coloca aos nossos olhos como mediadora entre a cultura surda e a cultura ouvinte, haja vista que essa

última tem o potencial natural às histórias em quadrinhos para educar e divertir, conscientizar e fazer rir, estimular a reflexão e o lúdico, ao mesmo tempo em que registra a história do povo surdo e de seus ideais no contexto social em que ela foi escrita. A obra deixa materializada para a posteridade o potencial artístico dos cartoonistas e ilustradores surdos que emergiram na era da internet, marcando nessa geração um movimento artístico em que o surdo se faz ouvir através dos traços, pontos e cores dos quadrinhos. A partir disso, constata-se a relevância da produção quadrinista para essa pesquisa e para futuras pesquisas acadêmicas.

Os aspectos formais e visuais presentes nas ilustrações evidenciam o olhar do surdo sobre o mundo, as cores, os padrões de expressões, os balões de diálogos, a presença de elementos que trazem a velocidade para a narrativa, registrando toda a movimentação presente na cultura surda desde o ato de sinalizar até o movimento presente numa microexpressão facial.

Podemos ressaltar também que, durante a constituição da fundamentação teórica da semiótica, o olhar do pesquisador foi levado a entender que, assim como nas obras em quadrinhos, as demais produções literárias e artísticas do povo surdo carregam elementos semióticos que apontam para um sistema de signos próprios de acordo com a identidade do surdo que interage com o texto. Essa observação visa apontar para a constituição do que poderá ser chamado de semiótica da cultura surda, que é o fenômeno da significação manifestado por signos específicos expressos na produção cultural e nas relações dos sujeitos surdos com o mundo.

Por fim, esse trabalho responde a pergunta que o motivou: Como os autores surdos representam sua cultura nas HQs e em que se diferenciam dos autores ouvintes que publicam sobre a cultura surda?

Os autores surdos se autorrepresentam num lugar de fala que nunca será sublimado por autores ouvintes. É um olhar representativo de dentro – sobre dentro – para dentro – para fora com elementos cíclicos que constroem, em seus receptores, uma noção do que é ser surdo e pertencer a uma cultura. Diferentemente, os autores ouvintes buscam representar o surdo de fora – sobre dentro – para fora correndo o risco de representações equivocadas nas quais não há legitimação cultural entre as pessoas surdas. A construção do ouvinte sobre o surdo é, por sua vez, ancorada na patologia, no viés clínico reabilitador. Em contrapartida, o autor surdo fala sobre si com um discurso político legitimado em garantias legais, protestando pelo seu espaço ancorado no viés antropológico social, que vê a identidade surda como uma manifestação social plena, autônoma e independente.

REFERÊNCIAS

ALT, J. C. M. **Semiótica e quadrinhos**: modulações do sentido nas HQs canônicas e abstratas. Tese de doutorado, Programa de Pós-graduação em estudos da linguagem, Universidade Federal Fluminense. Niterói/RJ, 2015.

AMORIM, G. **Hum-hum**: representação de personagem surdo em histórias em quadrinhos. I Jornada Científica e Tecnológica de Língua Brasileira de Sinais: produzindo conhecimento e integrando saberes. Universidade federal Fluminense. Niterói/RJ, 2017.

BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria do discurso** – Fundamentos semióticos. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 2002.

BARROS, D. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo. Ed. Parma, 2005.

BATISTA, M. F. B. M. B. **Semiótica**: caminhar histórico e perspectivas atuais. Revista de letras. Nº 25, Vol. 1. 2003

BATISTA, M. F. B. M. B. **Semiótica e cultura**: valores em circulação na literatura popular. Universidade Federal da Paraíba. Programa de Pós-graduação em Letras. 61ª Reunião anual da SBPC. Manual/AM - julho, 2009.

BATISTA, M. F. B. M. B. **O romanceiro tradicional no nordeste do Brasil**: uma abordagem semiótica. Tese de doutorado. São Paulo – USP, 1999.

BATISTA, M. F. B. M. B. **A produção do saber pelo fazer**: literatura popular, 2013

BATISTA, M. F. B. M. B. **Cultura e tradição no romanceiro popular do Nordeste**. João Pessoa – PB, UFPB, 2003.

BATISTA, M. F. B. M. B. **Modelos pancrônicos de descrição linguística**: percursos de sentido. [Editorial] Acta semiótica et linguística, v.19, nº 1, p. 114-126, 2014.

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975.

CAMPELLO, Ana Regina. **Pedagogia visual na educação dos surdos-mudos**. 169 f. Tese (Doutorado) - Programa Pós-graduação de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

CIRNE, M. **Bum! a explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Vozes, 1975

COURTÉS, J. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Coimbra: Almedina, 1979

DIAS, A. T. B. B. **Semiótica Pierciana: método de análise em pesquisa qualitativa**. Santa Catarina, UESC, 2013.

ESTÚDIOS TURMA DA MÔNICA, **Aprendendo a falar com as mãos**. Turma da Mônica, Ed. Globo, N.239. 2006

FERNANDES, J. D. C. **Introdução à Semiótica**. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa/PB, 2019.

FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Ática, 1989.

FIORIN, J. L. **A noção de texto em semiótica**. *Organon*, v.9, p.163-73, 1995.

GREIMAS, A. J. **Semântica Estrutural**. Paris: Larousse 1966.

GREIMAS, Algirdas Julien, COURTÉS, Joseph; tradução Alceu Dias Lima... [et al.]. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, c1979.

GREIMAS, A. J. **Sobre o sentido**: Ensaio semióticos. Tradução de Ana Cristina Cruz Cezar [e outros]. Revisão de Milton José Pinto. Petrópolis, Vozes, 1975.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. 5. reimp. São Paulo: Atlas, 2007.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura:** um conceito antropológico. 21. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

LIMA, N. G. **O surdo no ciberespaço: uma análise dos ambientes virtuais da comunidade surda.** Artigo. Pós-graduação em Tradução e Interpretação em Libras. CINTEP, Campina Grande/PB, 2017.

LIMA, Nemuel. **O sujeito surdo na Turma da Mônica:** Uma leitura semiótica das relações intersubjetivas. UFPB. 2019

LIMA, K. N. S.; SENNA, N. C. **A cultura surda a partir da linguagem dos quadrinhos.** Relacult – Revista Latino-americana de estudos em cultura e sociedade. V. 05, Ed. Especial, abril, 2019.

LIMA, S. M. M. RODRIGUES, B.G. **Leitura de tirinhas e estratégias metacognitivas:** uma análise nas atividades em livros didáticos de inglês. Teresina, UFPI, 2MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995

NÖTH, Winfried. **A semiótica no século XX** - São Paulo:ANNABLUME,1996.

PADDEN, Carol; HUMPHRIES, Tom. **Deaf in américa:** voices from a culture. Cambridge: Harvard university Press, 2000.

PAIS, Cidmar Teodoro. **Texto, discurso e universo de discurso:** aspectos das relações entre enunciação e enunciado In Revista Brasileira de Linguística, Vol 14, Nº 1. São Paulo: Universidade Braz Cubas: Terceira Margem, 2007

PAIS, Cidmar Teodoro; **Elementos para uma tipologia dos sistemas semióticos.** In: *Revista Brasileira de Lingüística.* São Paulo, v. 6, n.º 1 p.45-60, 1982.

PEIXOTO, J. A; VIEIRA, M. R. **Artefatos culturais do povo surdo:** discussões e reflexões. Editora Sal da Terra. João Pessoa/PB, 2018

PEIXOTO, J. A; SOUSA, L. J. **Mergulhando na cultura surda: uma vivência de mundo baseada experiências visuais.** In: Artefatos culturais do povo surdo: discussões e reflexões. Editora Sal da Terra. João Pessoa/PB, 2018.

PERLIN, G. **Identidades surdas.** In: SKLIAR, C. (Org.). A surdez: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998

PEIRCE, C. S. **Semiótica.** 2 ed., São Paulo: Perpsectiva, 1990.

PIETROFORTE, Antônio Vicente. **Semiótica visual:** os percursos do olhar. Editora Contexto. São Paulo, 2004.

PRODANOV, C. C. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]:** métodos e técnicas do trabalho acadêmico. 2ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, A. P. T. A; SANTOS, V. **Interface metacognição e semiótica para a leitura de textos sincréticos.** Revista Exitus. Santarém/PA, Vol. 7, nº3, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. Coordenação Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003.

SAUSSURE, L. F. **Curso de linguística geral.** São Paulo: Edusp, 1990.

SILVA, B.V.C. ATAIDE, M.C.E.S. VENCESLAU, T.K.O.S. **Tirinhas em sala de aula:** o que sabem os futuros professores. Teresina, UFPI, 2015

STROBEL, K. **As Imagens do outro sobre a Cultura Surda.** Florianópolis, Ed. Da UFSC, 2008.