



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"  
Campus de São José do Rio Preto

Vinícius Cineli Alves

**A CARACTERIZAÇÃO DOS QUADRINHOS DA *TURMA DA MÔNICA*  
A PARTIR DO ESTUDO DAS COLOCAÇÕES**

São José do Rio Preto  
2022

Vinícius Cineli Alves

**A CARACTERIZAÇÃO DOS QUADRINHOS DA *TURMA DA MÔNICA*  
A PARTIR DO ESTUDO DAS COLOCAÇÕES**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de São José do Rio Preto.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriane Orenha-Ottaiano.

Coorientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tanara Zingano Kuhn.

São José do Rio Preto  
2022

A474c	<p>Alves, Vinícius Cineli</p> <p>A caracterização dos Quadrinhos da Turma da Mônica a partir do estudo das colocações. / Vinícius Cineli Alves. -- São José do Rio Preto, 2022</p> <p>125 p. : il., tabs.</p> <p>Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto</p> <p>Orientadora: Adriane Orenha Ottaiano</p> <p>Coorientadora: Tanara Zingano Kuhn</p> <p>1. História em Quadrinhos. 2. Colocações. 3. Colocações Criativas. 4. Linguística de Corpus. I. Título.</p>
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Vinícius Cineli Alves

**A CARACTERIZAÇÃO DOS QUADRINHOS DA *TURMA DA MÔNICA*  
A PARTIR DO ESTUDO DAS COLOCAÇÕES**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Estudos Linguísticos, junto ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de São José do Rio Preto.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriane Orenha-Ottaiano  
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto  
Orientadora

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tanara Zingano Kuhn  
Universidade de Coimbra  
Coorientadora

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Regiani Aparecida Santos Zacarias  
UNESP – Câmpus de Assis

Prof. Dr. Maurizio Babini  
UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

São José do Rio Preto  
20 de junho de 2022

Dedico este trabalho aos meus amados pais João e Maria. Chegamos até aqui juntos.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que foi luz no meu caminho quando tudo era escuridão. A Ele toda minha gratidão por ter acalmado meu espírito todas as vezes que pensei em desistir e por ter renovado a minha fé em um momento tão difícil como foi esta pandemia.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriane Orenha-Ottaiano, minha orientadora, por ter aceitado esta jornada de quadrinhos e colocações comigo, ter compartilhado seus conhecimentos e, sobretudo, pela compreensão e paciência que me ofereceu no momento mais crítico desta dissertação.

À minha coorientadora, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tanara Zingano Kuhn por ter sido tantas vezes luz. A forma como acolheu a mim e ao trabalho jamais será esquecida. Muito obrigado por ter dedicado tempo e carinho para que esta pesquisa acontecesse.

Agradeço ao Prof. Dr. Guilherme Fromm, pelas contribuições e gentileza em ler a pesquisa ainda em curso no debate do Selin da Unesp/Ibilce, em 2019.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Regiani Aparecida Santos Zacarias e ao Prof. Dr. Celso Fernando Rocha por terem contribuído imensamente com sugestões e direcionamentos na banca de qualificação e por novamente terem aceito o convite para a banca de defesa.

Agradeço, também, às minhas amigas de jornada Elaine e Laís por todas as risadas, desabafos e ajuda. Existe muito de vocês aqui! Com toda a licença poética para referir-me ao meu objeto de estudo enquanto lhes adjetivo: vocês são as Donas da Rua!

Também sou muito grato à amiga da linha de pesquisa Giseli por toda ajuda na reta final. Reconheço-me na tua determinação e luta! Obrigado por contribuir tanto na finalização desta etapa.

Não poderia deixar de agradecer aos meus amigos e colegas do CEM “Prof. Clary Brandão Bertoncini” por todo o apoio que me deram desde que entrei no programa. Mantive-me firme por nossas crianças, pois vocês me inspiram a ser um professor melhor. Agradeço em especial à minha amiga – e eterna mestra! – Diná Mara Filasi Barbosa. Minha grande irmã, só nós dois sabemos quanto companheirismo está camuflado nestas linhas. Obrigado por apostar em mim e por acreditar que tudo isto seria possível.

Meus agradecimentos aos meus companheiros da InFlux: Caio, Luana, Isa, Amanda Aoki, Amanda Venâncio, Geovana, Márcia, Suelen e Rosângela. Em 2021, vocês foram essenciais para meu reencontro com a felicidade de ser professor novamente.

Aos meus queridos amigos Rafael, Douglas, Kátia, Dione, Isabela, Luciana, Camila, Isaque, Raphael, Renato e Michele por sempre estarem por perto, dando-me bons momentos e risadas. Agradeço, também, pelos ombros amigos, por me levantarem, secarem minhas lágrimas e cuidarem de mim quando precisei. Obrigado por acreditarem que eu não só conseguiria finalizar o trabalho, como também conseguiria me reencontrar no meio da bagunça que virou o meu eu. Estendo também o sentimento de gratidão à Aline e à Carol, não apenas por terem sido grandes amigas, mas por toda ajuda durante o processo de compilação do *corpus*. Muito obrigado por terem dedicado um pouco de suas vidas para que este trabalho fosse possível.

Por último, desejo agradecer especialmente à minha família. Aos meus pais, sou grato por tanto me ajudarem e lutarem pela minha educação desde pequeno. Mãe, obrigado pelo carinho incondicional e apoio que sempre me deu. Se tivesse de reviver esta vida mil vezes, mil vezes pediria para ser teu filho. Obrigado pelos teus ouvidos, pelo teu colo e conforto. Pai, obrigado por ser o melhor modelo de homem que eu poderia ter, por me ensinar que a gente tem de lutar pelo que deseja e dar valor quando se alcança. Enquanto a mãe me ensinava a ter os pés no chão, você me ensinava a voar. Desdobro meus agradecimentos às minhas tias, tios e primos maternos e paternos. Nossas origens mostram como somos batalhadores. Agradeço em especial à minha tia Zélia e à minha prima Ana Clara por terem gentilmente doado os gibis que compuseram meu objeto de estudo.

## RESUMO

Com algumas exceções, a grande maioria dos quadrinhos inclui, além da imagem, elementos linguísticos: balões de fala, pensamento, efeitos sonoros e linguagem usada em segundo plano. Embora os quadrinhos tenham recebido pouca atenção por muito tempo no meio acadêmico, eles oferecem grandes aportes para diversas áreas de pesquisa, inclusive para a área da análise linguística. Dessa forma, este estudo objetiva contribuir para a caracterização dos Quadrinhos da Turma da Mônica a partir da análise do léxico empregado. Mais especificamente, buscamos analisar as colocações presentes nas obras que formam nosso corpus de estudo. Para tanto, foi compilado um corpus de quadrinhos da Turma da Mônica, originalmente publicados entre 2015 e 2017. Os aportes teóricos de referência foram a Fraseologia (Firth, 1957; Fillmore, 1979; Corpas Pastor, 1996; Martelli, 2007; Tagnin, 2010; Monteiro-Plantin, 2014; Orenha-Ottaiano, 2004, 2009, 2017, 2020) e a Linguística de Corpus (Sinclair, 1991; Granger, 1998; VIANA, 2010; Tagnin, 2015). Para a identificação, extração e análise das colocações, utilizamos a ferramenta Sketch Engine (KILGARRIFF et al, 2004). Partindo de uma análise morfo-sintática, os resultados demonstraram que as colocações do tipo verbal e adjetiva são as mais recorrentes no corpus. Assim, defendemos que tais predominâncias podem contribuir para a sequencialidade das ações e a descrição de situações e personagens. Algumas das coocorrências mais frequentes no corpus são classificadas como colocações criativas (HORI, 2004) por serem inerentes ao universo da Turma da Mônica, como por exemplo “dar coelhada” e “plano infalível”, conferindo criatividade, estilo e humor à linguagem presente na obra.

**Palavras-Chave:** História em Quadrinhos. Colocações. Colocações Criativas. Linguística de Corpus.

## ABSTRACT

With a few exceptions, the vast majority of comics include, in addition to the image, linguistic elements: speech balloons, thought, sound effects and language used in the background. Although comics have received little attention for a long time in the academic environment, they offer great contributions to several areas of research, including within the area of linguistic analysis. Thus, this study aims to contribute to the characterization of the *Turma da Mônica* comics based on the analysis of the lexicon used. More specifically, it seeks to analyze the collocations present in the works that integrate the study *corpus*. For this, a *corpus* of *Turma da Mônica* comics, originally published between 2015 and 2017, was compiled. The theoretical contributions of reference were Phraseology (Firth, 1957; Fillmore, 1979; Corpas Pastor, 1996; Martelli, 2007; Tagnin, 2010; Monteiro-Plantin, 2014; Orenha-Ottaiano, 2004, 2009, 2017, 2020) and the *Corpus Linguistics* (Sinclair, 1991; Granger, 1998; VIANA, 2010; Tagnin, 2015). For the identification, extraction and analysis of collocations, we used the *Sketch Engine corpus* tool (KILGARRIFF et al, 2004). Based on a morpho-syntactic analysis, the results showed that verbal and adjectival collocations are the most recurrent in the *corpus*. Thus, we argue that such predominance can contribute to the sequentiality of actions and the description of situations and characters. Some of the most frequent co-occurrences in the *corpus* are classified as creative collocations (HORI, 2004) because they are inherent to the universe of *Turma da Mônica*, such as “dar coelhada” and “plano infalível”, giving creativity, style and humor to the language present in the text.

**Keywords:** Comics. Collocations. Creative Collocations. Corpus Linguistics.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Histoire de Monsieur Vieux Bois</i> .....	18
Figura 2 – <i>The Yellow Kid</i> .....	19
Figura 3 – Variação dialetal em Chico Bento .....	23
Figura 4 – A primeira tira de Maurício .....	26
Figura 5 – Cebolinha .....	27
Figura 6 – Cascão lava as mãos .....	32
Figura 7 – Mônica em “Xeque-mate” .....	35
Figura 8 – “Bater as botas” .....	37
Figura 9 – Níveis de convencionalidade .....	38
Figura 10 – Convencionalidade e Fraseologia .....	39
Figura 11 – Escala de combinações segundo Benson (1989) .....	52
Figura 12 – Anotação dos <i>eBDtheque database</i> .....	60
Figura 13 – Processo de compilação do <i>ComiGS corpus</i> .....	62
Figura 14 – Interface <i>Sketch Engine</i> .....	67
Figura 15 – Extração de palavras com a ferramenta <i>Wordlist</i> .....	68
Figura 16 – <i>Concordance</i> do termo “eis” .....	70
Figura 17 – <i>Word Sketch</i> do termo “casa” .....	72
Figura 18 – <i>Word Sketch</i> da palavra “história” .....	75
Figura 19 – <i>Word Sketch</i> da palavra “banho” .....	76
Figura 20 – <i>Word Sketch</i> da palavra “amigo” .....	78
Figura 21 – <i>Concordance</i> de “amigo amante” .....	78
Figura 22 – Gato risonho .....	79
Figura 23 – <i>Word Sketch</i> – “cachorro” .....	80
Figura 24 – “Brutus, o cão mais brabo da rua” .....	81
Figura 25 – <i>Concordance</i> – “brabo” e “bravo” .....	81
Figura 26 – “Cachorro azul” .....	82
Figura 27 – <i>Concordance</i> – “levar coelhada” .....	84
Figura 28 – “Levar coelhada” .....	85
Figura 29 – <i>Concordance</i> – “plano infalível” .....	86
Figura 30 – <i>Word Sketch</i> – “plano” .....	87
Figura 31 – “Vendedor de planos” .....	88
Figura 32 – “Dono da ‘lua” .....	89
Figura 33 – “Sabre de Sujeira” .....	91
Figura 34 – <i>Concordance</i> – “Sabre” .....	91
Figura 35 – “Fazer a tumba” .....	92
Figura 36 – <i>Concordance</i> – “Dar uma olhada” .....	94
Figura 37 – “Dar uma olhada” .....	94
Figura 38 – <i>Concordance</i> – “Dar um pulo” .....	95
Figura 39 – “Dar um pulo” (trecho 1) .....	95
Figura 40 – “Dar um pulo” (trecho 2) .....	96
Figura 41 – <i>Concordance</i> – “Dizer umas verdades” .....	96
Figura 42 – Definição de “lero-lero” .....	97
Figura 43 – <i>Concordance</i> – “Ficar de lero-lero” .....	97
Figura 44 – <i>Concordance</i> – “Ficar de olho” .....	98

## LISTA DE GRÁFICO

<b>Gráfico 1</b> – Tipos de colocações mais frequentes .....	74
--	----

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Tipos de fraseologismos .....	44
<b>Quadro 2</b> – Tipos de colocações segundo Hori (2004) .....	51
<b>Quadro 3</b> – Tipos de colocação .....	54
<b>Quadro 4</b> – Amostra de reconhecimento automático – <i>Google Keep</i> .....	65
<b>Quadro 5</b> – Colocações verbais rotineiras mais frequentes do CORHQ-TM .....	77
<b>Quadro 6</b> – Colocações adjetivas com “plano” .....	89

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Listas das palavras mais frequentes do <i>corpus</i> .....	69
<b>Tabela 2</b> – Levantamento de colocações – CORHQ-TM .....	73

## LISTA DE ABREVIATURAS

<b>BNCC</b>	Base Nacional Curricular Comum
<b>CORHQ-TM</b>	<i>Corpus</i> de História em Quadrinhos – Turma da Mônica
<b>HQ</b>	História em Quadrinhos
<b>LC</b>	Linguística de <i>Corpus</i>
<b>SkE</b>	<i>Sketch Engine</i>
<b>PCN</b>	Parâmetros Curriculares Nacionais

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....</b>	<b>17</b>
2.1 A Origem das Histórias em Quadrinhos .....	17
2.2 A Linguística e as Histórias em Quadrinhos .....	21
2.3 Maurício de Sousa e uma história que não está no gibi .....	24
2.3.1 A obra de Maurício .....	29
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 Convencionalidade e Fraseologia .....</b>	<b>34</b>
3.1.1 As características e a tipologia das UF .....	43
3.1.2 As colocações .....	45
<b>3.2 A Linguística de <i>Corpus</i> .....</b>	<b>55</b>
<b>4 METODOLOGIA DA PESQUISA .....</b>	<b>63</b>
4.1 A caracterização do <i>corpus</i> .....	63
4.2 A ferramenta <i>Sketch Engine</i> .....	66
4.3 Procedimentos para extração das candidatas a colocações .....	68
4.4 Da extração das colocações .....	71
<b>5 ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>74</b>
<b>5.1 Tipologia das colocações mais frequentes .....</b>	<b>74</b>
<b>5.2 A caracterização do universo da <i>Turma da Mônica</i> a partir das colocações .....</b>	<b>83</b>
5.2.1 As colocações criativas .....	83
5.2.1.1 “Dar/levar coelhada” .....	83
5.2.2 “Plano infalível” .....	85
5.2.3 “Dono(a) da ‘rua’” .....	89
5.2.4 “Sabre de Sujeira” .....	90
5.2.5 “Fazer a tumba” .....	92
5.2.6 Marcas de oralidade nas colocações do CORHQ-TM .....	93
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>99</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>102</b>
<b>APÊNDICE – Colocações extraídas do CORHQ-TM</b>	
<b>ANEXO – “O dia em que queimei os meus gibis”</b>	

# 1 INTRODUÇÃO

Durante o ano de 2020, em plena pandemia, as Histórias em Quadrinhos saltaram de quinto para segundo lugar no *ranking* de gênero mais consumido no Brasil. A pesquisa foi realizada pela empresa alemã GfK, especializada em estudos de mercado. Assim como se constata o aumento do gosto popular pelos quadrinhos, também os vemos ganhando cada vez mais espaço no meio acadêmico.

Em uma matéria<sup>1</sup> veiculada no site do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, Amaral (2022, n.p.) celebra a empreitada de pesquisadores das mais diversas áreas de conhecimentos sobre o tema. Gomes (2022, n.p.) justifica o interesse acadêmico sobre os quadrinhos por eles não serem “uma mera curiosidade anedótica ou uma leitura ‘simples’ dos tempos de criança”.

Eisner (1999), McCloud (1994), Vergueiro (2004) e Ramos (2012), por exemplo, são teóricos renomados do ramo e, por meio de seus estudos, têm esclarecido diversos aspectos da arte sequencial, que compreendem, desde o estudo de seus elementos, até a linguagem empregada nos quadrinhos.

Ainda é válido mencionar que pesquisas acerca do gênero são difundidas inclusive em congressos específicos, como as “Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos”. O evento é promovido pelo *Observatório de Histórias em Quadrinhos* da *Escola de Comunicações e Artes*, da Universidade de São Paulo e, no ano de 2021, realizou sua 7ª edição de modo *on-line* por conta da pandemia da COVID-19.

A respeito do gênero, diante de uma análise superficial dos quadrinhos, descobrimos um objeto bidimensional com imagens estáticas e textos que, a princípio, só parece dar satisfação visual. Todavia, essa estrutura promove um incrível fenômeno sinestésico no cérebro humano, que recebe as mensagens icônico-visuais com todo tipo de transferência de sensações (EISNER, 1999; MCLOUD, 1994; CAGNIN, 2015). Assim, os quadrinhos poderiam ser considerados rica fonte de

---

<sup>1</sup> BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Histórias em Quadrinhos** – trajetória e importância a partir de pesquisas científicas. Brasília, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>. Acesso em: 20 abr. 2022.

informação por conta de sua composição. Nosso interesse, especificamente, repousa sobre as informações linguísticas contidas na linguagem empregada nos balões.

Bramlett (2016) explica que os quadrinhos contam com práticas sociais para ilustrar a vida cotidiana das personagens e, integrada a elas, está o uso da linguagem para compartilhar conhecimentos e construir o universo do gibi. Muito embora reconheçamos que a linguagem empregada seja fictícia e imite as situações vividas pelos falantes, ela obedece às convenções de uma dada língua, permitindo, portanto, a identificação de seus padrões.

Considerando, assim, a validade dos quadrinhos como objeto de estudos linguísticos, propomos uma investigação sob o recorte analítico dos fenômenos fraseológicos – especificamente as colocações – contidos na linguagem expressa nos gibis.

Como explica Monteiro-Plantin (2014), fraseologismos são estruturas léxico-sintáticas consolidadas e intimamente ligadas à cultura de uma sociedade, que possibilitam ao falante se expressar de forma singular e, assim, causar efeitos de sentidos diversos. Também entendidas como unidades fraseológicas (CORPAS-PASTOR, 1996), temos as colocações, estruturas pré-fabricadas, convencionais e recorrentes de dada língua que compõem o repertório dos falantes.

Para nós, o estudo das colocações extraídas dos quadrinhos justifica-se por considerar, além dos aspectos linguísticos compartilhados usualmente por uma dada comunidade, os traços criativos (HORI, 2004) que a linguagem fictícia dos gibis pode conferir a eles. Assim, apontamos o objetivo geral da pesquisa: identificar as colocações nos quadrinhos da Turma da Mônica. Para tal tarefa, são necessários fundamentos que possibilitem à pesquisa o arcabouço teórico-metodológico para estudar e descrever a língua.

Dessa forma, o trabalho encontra respaldo na Linguística de *Corpus*, mais especificamente no que diz respeito à compilação de *corpus* e à descrição da língua (KENNEDY, 1998 *apud* BERBER SARDINHA, 2004, p. 358).

Desse modo, a Linguística de *Corpus* contribui para um dos objetivos específicos deste trabalho: a compilação de um *corpus* formado pela linguagem dos quadrinhos da *Turma da Mônica*, a fim de realizar um estudo das colocações. A coletânea leva em conta 80 gibis originalmente publicados entre 2015 e 2017, e seu

processamento e extração dos dados foram realizados pela ferramenta *on-line Sketch Engine* (KILGARRIFF *et al.*, 2004).

Além disso, a Linguística de *Corpus* traz contribuições para investigações acerca da descrição da natureza, estrutura e uso da linguagem a partir da observação dos fenômenos encontrados na referida compilação, a fim de verificar respostas para duas perguntas específicas:

- a) Qual o tipo mais frequente de colocações?
- b) O que o estudo das colocações encontradas nos quadrinhos da *Turma da Mônica* diz sobre a caracterização da obra?

O trabalho se desenvolve ao longo de 4 capítulos. A introdução deste trabalho apresenta as motivações, justificativa e objetivos para a realização desta pesquisa. Em seguida, discorremos sobre a origem das histórias em quadrinhos, sua configuração como possível objeto de estudo da Linguística, uma sucinta biografia de Maurício de Sousa e as características de sua obra.

A fundamentação teórica da pesquisa encontra-se no segundo capítulo. Iniciando os estudos a partir da Fraseologia, buscamos compreender as noções de Convencionalidade, unidades fraseológicas e colocações sob a perspectiva de diversos autores (Firth, 1957; Fillmore, 1979; Corpas Pastor, 1996; Martelli, 2007; Tagnin, 2013; Monteiro-Plantin, 2014; Orenha-Ottaiano, 2004, 2009, 2016, 2017, 2019, 2020). Discorremos também sobre as colocações criativas (Hori, 2004), coocorrências únicas ou incomuns que caracterizam o uso criativo da linguagem em *Turma da Mônica*. Em seguida, tratamos do arcabouço teórico-metodológico que a Linguística de *Corpus* nos oferece, a fim de asseverar o percurso metodológico, tendo como base outros trabalhos que também compilaram *corpora* de quadrinhos.

Na Metodologia tratamos do processo de compilação de nosso *corpus*, bem como da ferramenta escolhida para o levantamento e a análise de dados obtidos.

Exposto o percurso metodológico, apresentamos nossa análise quanti-qualitativa dos resultados obtidos. Por meio dela, buscamos responder às questões de pesquisa e demonstrar como a obra de Maurício de Sousa se caracteriza a partir do estudo das colocações.

Para encerrar esta pesquisa, trazemos nossas considerações finais, as referências bibliográficas e os apêndices.

## 2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Neste capítulo, discorreremos sobre a origem do gênero histórias em quadrinhos e explicitaremos os elementos que o constituem desde os primórdios. Por meio do estudo do percurso histórico, dissertaremos sobre a evolução das histórias em quadrinhos desde seu início como genuína forma de registro, expressão humana e cultural até o produto de massa. Destacaremos, também, as características que enriquecem a linguagem empregada nos quadrinhos, tornando-os profícua fonte de pesquisas.

Neste capítulo, ainda, narraremos a ascendente trajetória de vida de Maurício de Sousa concomitantemente às adversidades que o gênero enfrentou antes de se popularizar no Brasil. Por fim, descreveremos as particularidades dos títulos da *Turma da Mônica*, ressaltando as características que transformam a linguagem empregada nos gibis em um interessante objeto de estudo das idiossincrasias da língua portuguesa.

### 2.1 A Origem das Histórias em Quadrinhos

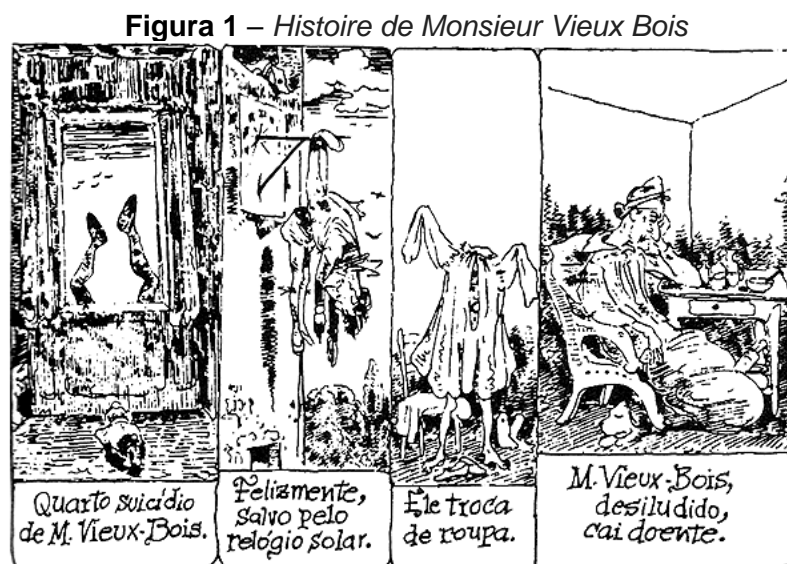
Existe um consenso entre os autores sobre a definição da História em Quadrinhos. McCloud (1994) compreende que a história em quadrinhos é composta por imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta ao expectador. Vergueiro (2004) acrescenta que se trata de um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação, estabelecendo discursos que se somam. Franco (2008) comenta que a unidade entre as histórias em quadrinhos – doravante HQs - é a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

Apesar das definições bastante aceitas pelos estudiosos da área, a origem das Histórias em Quadrinhos ainda é assunto controverso e rende intensos debates entre os pesquisadores. Cagnin (2015), por exemplo, destaca a fascinação que a imagem exerce sobre o homem desde os tempos primitivos. Nas pinturas rupestres

incrustadas nas paredes das cavernas, constatou-se que, até mesmo antes das palavras, o homem já traduzia por meio da imagem suas necessidades. Não era algo apenas decorativo; era sequencial e comportava registros como acontecimentos e mitologias, por exemplo. A sequência de tais pinturas contribuiu muito para o estudo antropológico de certas culturas em termos de sua iconografia.

Também é possível ver traços originais dos quadrinhos modernos no Egito antigo, já que lá, pioneiramente, os hieróglifos foram associados às imagens – já bastante utilizadas para acordos comerciais ou registros religiosos – conjugando, assim, a característica fusão entre o textual e o pictórico.

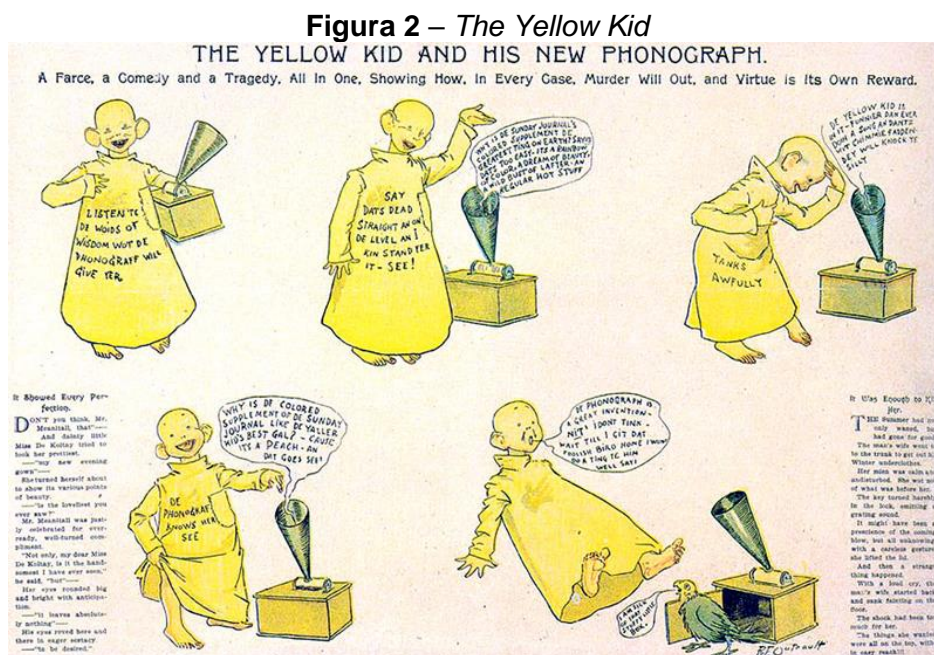
O suíço Töpffer (1846 *apud* ROSA, 2014, p.40) foi o primeiro artista anterior à imprensa que usou elementos que posteriormente se consagrariam nas histórias em quadrinhos. Sua obra *Histoire de Monsieur Vieux Bois* contava, por meio de estampas em sequências, a tragicômica história de Vieux Bois, um senhor que sonhava em se casar, mas sempre era surpreendido por algum infortúnio, desde duelos de espadas a tentativas de suicídio, para citar alguns. Vários traços originais das HQ's podem ser encontrados na obra de Töpffer (figura 1): a disposição em sequência das estampas emolduradas dentro de um quadrinho, um pequeno texto debaixo de cada desenho e a presença de um protagonista.



Fonte: Cruz, 2011.

Conforme explica Piccinin (2015), as histórias em quadrinhos tais como conhecemos atualmente são datadas do final do século XIX e início do século XX. Com a expansão da imprensa, suplementos dominicais foram criados com a finalidade

de abranger um público cada vez maior. Esses suplementos eram direcionados aos semianalfabetos e aos imigrantes e, por isso, grande parte desse material era formada por narrativas figuradas. A intensa concorrência impulsionou transformações e inovações e, em 1895, há a publicação de *The Yellow Kid*, de Richard Outcalt, a primeira tira a integrar legendas e, logo depois, balões com as falas e pensamentos dos personagens.



Fonte: Wikipédia, 2005.

O personagem era uma criança sorridente, careca e dentuça que habitava uma vila cheia de criaturas estranhas. Vemos nesta obra a introdução dos balões em detrimento do texto explicativo abaixo das imagens. A linguagem empregada era marcada por gírias, aludindo ao modo de se falar dos guetos.

Apenas em 1897 temos o primeiro exemplar de uma história em quadrinhos completa. Como explica Melo (2010 *apud* Piccinin, 2015, p.14), a obra de Rudolf Dirks retoma a fórmula de Outcalt em *The Captain and the kids*. Nela, encontramos alguns elementos clássicos que definitivamente constituem as HQ's: o discurso é direto, em balões, auxiliado por legendas e recursos linguísticos (palavras onomatopeicas, sinais de pontuação), paralinguísticos (intensidade de sons, velocidade de pronúncia e expressão de emoções) e visuais (figuração pictórica das emoções nos personagens, nos balões e nas letras).

Os traços característicos do gênero foram se consolidando nos anos seguintes

em obras como *Little Nemo* (Winsor McCay), *Mutt & Jeff* (Bud Fisher), *Popeye* (E.C. Segar) e *Krazy Kat* (Georges Herriman), para citar algumas. As histórias, inicialmente, eram de cunho humorístico – daí advindo o termo *comics*, que designa o gênero na língua inglesa.

Já consagradas como produto de massa, durante o século XX as histórias em quadrinhos tiveram grande ascensão. Em 1930, por exemplo, impulsionado pela quebra da Bolsa de Valores de Nova Iorque, o gênero cresceu em temas e estética, alcançando seu auge, denominado “Era de Ouro”. Durante a década de 1930, as histórias de ficção, fantasia e aventura eram as mais apreciadas dentre os leitores. Títulos e personagens importantes como Tarzan (adaptação de Hal Foster para o clássico de E. R. Burroughs), Dicky Tracy (de Chester Gould), Flash Gordon (criado por Alex Raymond), o Fantasma (escrito por Lee Falk e desenhado por Ray Moore) e, até mesmo, o próprio Superman (de Siegel and Shuster) surgiram nesta época.

De 1940 a 1945, foram criados aproximadamente quatrocentos super-heróis. Batman (Bob Kane), Capitão Marvel (C.C.Beck) e Capitão América (Jack Kirby e Joe Simon) são alguns dos mais importantes. Entretanto, nos anos 50 o gênero passou por um período bastante delicado devido à estigmatização de suas características. Como esclarece Eisner (1999, p. 9), “por motivos relacionados principalmente ao uso, à temática e ao público-alvo presumido, a arte sequencial foi ignorada por muitas décadas como forma digna de discussão acadêmica”. Principalmente na década de 1950, os quadrinhos foram execrados pelos postulados de Fredric Wertham (1895), que transformou a arte sequencial em leitura marginalizada.

Como explica Ramos (2015), o psiquiatra alemão defendia que o gênero poderia trazer mal à formação da criança, inclusive levando-a à marginalidade e a ter comportamentos homossexuais. Em mais de 400 páginas de sua obra, Wertham discorreu sobre o intento subversivo dos quadrinhos, criando hipóteses sobre ideias sadomasoquistas representadas na Mulher Maravilha e da homossexualidade da dupla Batman & Robin.

A década de 1960 também ficou conhecida como “A Era de Prata” por conta da renovação dos quadrinhos de super-heróis. Dessa época, data o êxito de novos personagens da DC, como o Flash, e o retorno de Mulher Maravilha, Batman, Superman, Aquaman, além da criação do Quarteto Fantástico na editora que mais tarde se tornaria a Marvel Comics.

Os anos 70 trouxeram destaque aos quadrinhos *underground*. Comumente encontrados nas tabacarias daquela época ou, até mesmo, vendidos de mão em mão, artistas como Milo Manara, Moebius e Hugo Pratt despontaram dentro do gênero, criando histórias cheias de fantasia, ficção científica, nudismo e viagens psicodélicas. Piccinin (2015) explica que tais quadrinhos contribuíram para uma

Mudança de temas, agora muito mais filosóficos e psicológicos, passando pelo enfrentamento de problemas de ordem ética e moral, tornando as histórias mais densas e sombrias e levando a um amadurecimento dos super-heróis, como se tem exemplo em *Watchmen*, de Alan Moore e no ressurgimento de Batman em *The Dark Knight*. (PICCININ, 2015, p. 17-18).

Os anos 80 são o marco do termo *graphic novel*. Will Eisner, também um dos primeiros teóricos sobre do gênero História em Quadrinhos, desponta com um trabalho artístico primoroso e a proposta de abordar em suas obras “temas de maior importância” e “com um exame intelectual mais sério”. (EISNER, 1999, p. 5)

Já na década de 1990, os quadrinhos passaram a ser influenciados pela estética dos mangás, os quadrinhos japoneses, assim como tiveram personagens e conceitos resgatados das eras de Ouro e Prata.

Em suma, a origem das HQs remonta os primórdios da civilização humana. Por meio da articulação texto-imagem, podemos evidenciar traços que delimitam o gênero socioculturalmente. Conforme explica Chartier (2002), ao tomar por objeto as representações do mundo social, é possível observar nos quadrinhos a manifestação de posições e interesses que “descrevem a sociedade tal como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse” (CHARTIER, 2002, p. 19). Tal afirmação desperta, assim, nosso interesse pelo aspecto linguístico idiossincrático presente no gênero.

## 2.2 A Linguística e as Histórias em Quadrinhos

Como pontuamos anteriormente, por muito tempo os quadrinhos não foram valorizados dentro do meio acadêmico. Cirne (1975) atribui o preconceito à desarticulação dos planos que compõem as HQs. O autor explica que ainda existe certa polarização entre a leitura do texto e das imagens: ora tal leitura é superficial, dissociada dos recursos de paginação, o que faz com que a imagem desempenhe um

papel secundário; ora o desenho ou os elementos composicionais são privilegiados – por um artista, por exemplo – em detrimento do contexto narrativo. Tais observações aliadas a características como público alvo e outros estereótipos (linguagem simples, para citar um) são os principais motivos que Cirne (1975) aponta para a resistência da academia.

É fato que, desde que os quadrinhos foram reconhecidos como gênero pertinente pelos PCNs (2000) e pela BNCC (2017), cada vez mais áreas têm adotado a arte sequencial como objeto de estudos. Uma delas é a Linguística.

Bramlett (2016) elenca em seu artigo *Comics and Linguistics* uma série de aplicações dos estudos linguísticos às HQs, destacando pontos interessantes para análises.

O primeiro deles seria o estudo de sistemas de troca de fala, por exemplo, por meio de análise de conversação. Conforme Bramlett (2016):

Na conversação cotidiana, os falantes geralmente se orientam para um sistema de troca de turnos no qual as alocações de turnos são acordadas pelos participantes no momento da conversa. Em outras palavras, dependendo de suas necessidades e desejos, os falantes farão turnos mais longos ou mais curtos e, às vezes, interromperão uns aos outros<sup>2</sup>. (BRAMLETT, 2016, p. 4-5, tradução nossa)

Esse fato pode ser constatado também nos gibis, haja vista que os balões marcam turnos conversacionais. Sendo assim, de acordo com o pesquisador, características como identidade dos personagens, intenções, sarcasmo e humor seriam marcadas pela linguagem presente nos balões de fala.

Outro estudo linguístico que poderia ser feito a partir das Histórias em Quadrinhos seria relacionado ao dialeto ou a outra escolha de código. Bramlett (2016) argumenta por meio de diversos exemplos que o uso de códigos linguísticos demonstra muita informação sobre estados de espírito e identidade dos falantes.

Ao tomarmos como exemplo nosso *corpus*, é comum a personagem Denise usar gírias e expressões como “pão com ovo”, “babado forte”, “bate cabelo” e “uó”, também bastante difundidas na comunidade gay. Já Tina e sua turma têm incorporado o modo de falar da juventude de cada tempo desde sua origem na década de 1960.

---

<sup>2</sup> Do original: In everyday conversation, speakers usually orient to a system of turn taking in which turn allocations are agreed upon by the participants in the moment of the conversation. In other words, depending on their needs and desires, speakers will take longer or shorter turns, and will sometimes interrupt each other. (BRAMLETT, 2016, p. 4-5)

No entanto, um exemplo clássico de estudos dialetais na *Turma da Mônica* é o modo de falar do Chico Bento. A linguagem empregada pela maioria dos moradores da Vila Abobrinha é regionalmente marcada, aludindo ao modo – ainda que exagerado – de se falar no interior.

**Figura 3** – Variação dialetal em Chico Bento



Fonte: Blog do Toninho, 2014.

Na figura 3, podemos perceber marcas do regionalismo pretendido, como “ocê”, “pru que” e “drumindo”. Essas marcas representam a linguagem falada por meio de um sistema de escrita. Sendo assim, torna-se fácil ver as escolhas linguísticas que os escritores fazem quando se trata de representações do dialeto nos quadrinhos.

Bramllet (2016) também sinaliza que estudos diacrônicos podem ser realizados a partir da linguagem das HQs como forma de entender variações, ou seja, como uma linguagem pode mudar ao longo do tempo. O referido autor ainda cita uma pesquisa empreendida por Meesters (2012), que compilou um *corpus* de quadrinhos para estudar a mudança gramatical e lexical na língua holandesa. Embora limitado pelo tamanho do *corpus*, o trabalho demonstra grande potencial para o estudo da variação linguística ao trazer evidências de que o holandês belga e o holandês padrão estão se tornando cada vez mais parecidos.

Muito embora pareça que as pesquisas envolvendo as HQs se resumam apenas a estudos sociolinguísticos, outras possibilidades de aplicações na Linguística refutam quem ouse a pensar assim. Bramllet (2016) menciona campos para investigação de fenômenos dentro da Linguística Cognitiva. De acordo com Cohn (2012 *apud* Bramllet, 2016, p. 11), há o argumento de que “as pessoas que desenham quadrinhos dependem de suas faculdades mentais para criar a linguagem visual e transmitir as formas visuais dos quadrinhos”, ou seja, os quadrinhistas valem-se de um sistema cognitivo interno que fornece formas e regras a partir de noções

linguísticas tradicionais (como fonologia, morfologia e sintaxe) para a criação e uso da linguagem visual. Tal capacidade explicaria as maneiras pelas quais os leitores de quadrinhos podem reconhecer pensamentos e emoções manifestados no desenho.

Para encerrar as sugestões de articulação entre arte sequencial e Linguística, Bramlett discorre sobre aquisição da linguagem e noções de apropriação. Segundo o autor, por apresentar grande variedade lexical, a leitura de quadrinhos possibilita a seu público a compreensão de características linguísticas como aliteração, prosódia e humor; ortografia que simula oralidade (“tô” em vez de “estou”); efeitos sonoros depreendidos pelas onomatopeias; figuras de linguagem; gírias, para citar alguns. Em consonância com o pensamento do referido autor, Barbosa e Vergueiro (2004) destacam de maneira similar o enriquecimento das possibilidades de comunicação pela familiaridade com as histórias em quadrinhos:

Devido aos variados recursos da linguagem quadrinhística – como o balão, a onomatopeia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas-, os estudantes têm acesso a outras possibilidades de comunicação que colaboram para seu relacionamento familiar e coletivo. (BARBOSA; VERGUEIRO, 2004, p. 22).

Compreende-se, aqui, a existência de um exponencial aparato no gênero que permite ao aprendiz incorporar elementos gráficos às linguagens oral e escrita, conferindo amplitude a seu aspecto comunicacional.

Obviamente, não buscamos esgotar as possibilidades de investigação entre Quadrinhos e Linguística, mas sim demonstrar que tais propostas podem ser profícuas para ambas as áreas.

### **2.3 Maurício de Sousa e uma história que não está no gibi**

Maurício de Sousa nasceu em Santa Isabel, no interior paulista, em 1935, contudo passou a maior parte da infância na cidade vizinha, Mogi das Cruzes. Desde pequeno, já recebera fortes influências artísticas de seus pais – Antônio Maurício de Sousa e Petrolina Araújo de Sousa. O patriarca da casa era poeta, escritor, radialista, pintor, compositor e cronista de jornal, mas era com a profissão de barbeiro que ele trazia o sustento para a casa. Já Petrolina era poetisa e letrista de música.

Foi ainda criança que Maurício teve seu primeiro contato com a arte sequencial. O próprio autor relembra em sua biografia *Maurício: a história que não está no gibi* (2017) que começou a se interessar pelo gênero por meio de títulos populares nos anos 40, como *O Guri*, *Tico-Tico* e pelas páginas do suplemento infantil do jornal *O Globo*<sup>3</sup>.

Todavia, em 1948 os postulados de Fredric Wertham (1895) motivaram certa repulsa contra as revistas em quadrinhos infantis e juvenis. Sua obra argumentava de maneira categórica sobre possíveis prejuízos que os quadrinhos poderiam trazer a seu público, veiculando a concepção de que histórias com imagens afastariam a criança da “boa leitura” e que os quadrinhos tornariam a juventude com “preguiça mental”.

No álbum *Memórias do Maurício* (2016), a artista Lu Caffagi ilustra a passagem que alude ao repúdio pelo gênero (cf. Anexo). Nas imagens, Maurício precisa queimar todas suas histórias em quadrinhos por imposição da escola. O episódio marcou de forma profunda a vida de Maurício, porém não foi o suficiente para afastá-lo das artes.

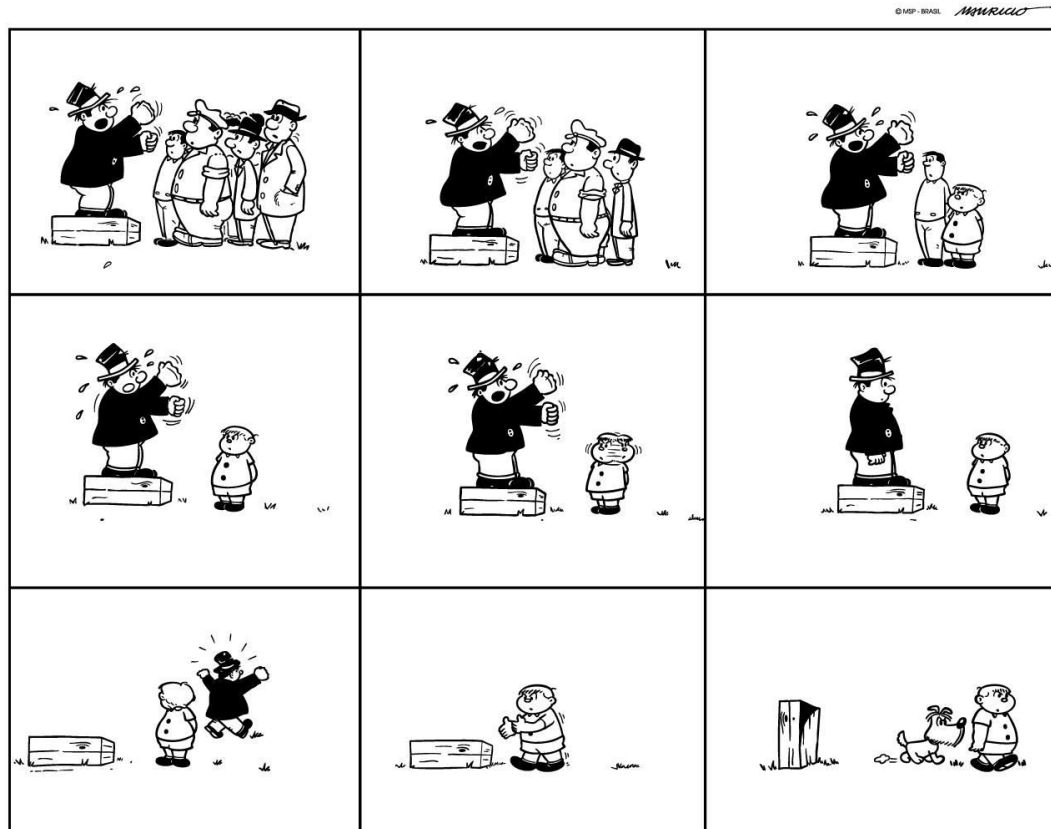
Durante o tempo em que se viu parcialmente restrito dos gibis, o menino inclinou-se para os desenhos. Já admirado entre familiares e amigos desde os 12 anos por seu talento no desenho, Maurício começou a ilustrar cartazes para empresários e jornais locais. Após atingir a maioridade, mudou-se para a capital em busca de trabalho como cartunista que, de início, não aconteceu. Tornou-se repórter policial do jornal *Folha da Manhã* e atuou como redator, desenvolvendo a linguagem objetiva do jornalismo, também necessária para os quadrinhos.

Apenas em 1959, cinco anos após ingressar no jornal, seus desenhos finalmente chamaram a atenção dos chefes de redação e renderam-lhe uma oportunidade. Uma tirinha dos personagens Bidu e Franjinha foi publicada pela primeira vez (Figura 4):

---

<sup>3</sup> Aproveitando para inserir um paralelo à vida do autor, até a primeira metade do século XX as HQs dialogavam em harmonia com a sociedade, atraindo a atenção dos leitores jovens, algo que não ocorria até então no Brasil.

Figura 4 – A primeira tira de Maurício



Fonte: Prado, 2019.

Percebemos de imediato que os personagens nada se parecem com os que estamos habituados, além de a tira sugerir um viés crítico. Contudo, as tiras que vieram a seguir nada corroboraram para insinuar que as personagens agiriam do mesmo modo que a primeira, revelando, sobretudo, o caráter lúdico e desprezioso das composições.

Depois de Bidu e Franjinha, o leque de personagens cresceu, com Horácio, Piteco, Titi e Jeremias. Em 1960, Maurício deixou de ser desenhista na revista *Zaz Traz* (um mostruário para desenhistas brasileiros) para ter sua própria publicação, a revista *Bidu*. Nesse ano também nasceu o Cebolinha, inspirado em um garotinho da infância de Maurício, em Mogi das Cruzes, que também trocava as letras.

Figura 5 – Cebolinha



Fonte: Ribeiro e Rodrigues, 2010.

Embora Cebolinha seja uma das estrelas da turma, a personagem mais famosa surgiu apenas em 1963. Inspirada em sua filha Mônica, a homônima e famigerada garotinha baixinha, gorducha e dentuça fez sua estreia nas tiras do Cebolinha que eram publicadas no jornal *Folha de São Paulo*.

Ainda na década de 1960, surgiram Cascão e Magali. Cascão é o menino que tem pavor de água, e “banho” é uma palavra temida. Melhor amigo do Cebolinha, geralmente é ele quem estraga os planos infalíveis para derrotar Mônica. Já a meiga e delicada Magali tem um apetite absolutamente incontrolável. É a melhor amiga da Mônica. Tanto Cascão quanto Magali foram inspirados em pessoas próximas a Maurício. O primeiro fora baseado em outro garoto que o autor conheceu durante a infância em Mogi das Cruzes; a segunda, na própria filha.

Data deste período a criação de outros personagens, como o cão Floquinho, o *Ihasa apsu* verde do Cebolinha, o Rolo, a Tina, o Chico Bento e alguns outros moradores da Vila Abobrinha. Também nesta década os personagens se popularizaram nacionalmente, devendo boa parte da fama à propaganda do extrato de tomate Cica, cujas estrelas principais eram Mônica e Jotalhão, o elefante verde bonachão.

Em 1970, Mônica ganhou revista própria pela Editora Abril. É nesta época que os quadrinhos vislumbram a mudança de paradigma e recebem trégua em relação às concepções limitantes que outrora lhes foram atribuídas. Como explica Mendonça (2002 *apud* Ramos, 2015), os quadrinhos passaram de leitura clandestina ou tolerada para leitura recomendada, ensinada/didatizada.

Feitas as pazes entre sociedade e quadrinhos, Maurício obteve grande êxito para a época. Com uma tiragem de 200 mil exemplares impressos – o maior número de impressões para um personagem nacional –, a revista *Mônica* e o trabalho com as

tiras – publicadas diariamente em 150 periódicos – levaram o inventivo desenhista a montar um miniestúdio na sala da própria casa para suprir a necessidade da produção.

Em 1971, a premiação na 7ª edição do Festival Internacional de Quadrinhos conferiu *status* de celebridade ao criador da *Turma da Mônica*. Além do troféu *Yellow Kid*<sup>4</sup>, Maurício viu sua obra aclamada pelo júri europeu, que apontava como traços marcantes dela a originalidade e a representatividade do universo infantil. Como o próprio autor relata:

A primeira experiência internacional demonstrou uma coisa muito importante, algo que eu intuía, mas que ainda não tivera a oportunidade de comprovar na realidade: que eu falava uma língua universal e de caráter global, uma vez que a criança é criança em qualquer lugar do mundo, se comportando de maneira parecida e gostando das mesmas coisas. (SOUSA, 2017, p. 157).

O que lhe ficou evidente também é um dos fatos que interessa a este trabalho: o caráter universal de suas obras. Manifestado também na linguagem escrita do gibi, esse traço globalizante foi um dos aspectos que despertou nossa empreitada analítica.

Entre as décadas de 1980 e 1990, a baixinha invocada já não era mais a “dona da rua”. Era a “dona do mundo”! Maurício fez de seus personagens uma marca e tornou-se também um empresário de sucesso. Além dos produtos licenciados, a turminha também contava com parques de diversão, lojas temáticas, filmes animados para cinema e VHS e gibis que chegavam a mais de 30 países sem qualquer adaptação senão pela tradução.

Ainda que o momento fosse marcado por êxitos, as histórias em quadrinhos ainda eram vistas nesta data como “acessórios”, como explica Ramos (2015).

Na década de 1980 e em meados da de 90, houve nos livros didáticos uma ênfase maior nos processos de leitura e compreensão de textos, pondo em segundo plano o predomínio do ensino gramatical. Nesse novo momento, os quadrinhos foram usados uma vez mais de forma acessória, ora como introdução ao tema da unidade, ora como epígrafe, ora apresentando conteúdo temático ou sendo usado como texto principal do capítulo. (RAMOS, 2015, p. 436).

---

<sup>4</sup> O troféu faz referência ao personagem criado por Richard Outcault (1895), que é considerado o pioneiro das histórias em quadrinhos modernas.

Tal como ressalta a citação, o potencial do gênero era superficialmente explorado. Todavia, com a virada do século, correu uma associação dos quadrinhos ao conceito de gênero, muito influenciado pelos escritos de Bakhtin (2000). A eles foi conferida a ideia de gênero e, a partir disso, rendeu-lhes a merecida notoriedade dentro do contexto educacional.

Criados em 1995, os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) abarcaram os conceitos de gênero e texto no parâmetro dedicado à Linguagem, Códigos e suas Tecnologias e passaram a recomendar explicitamente os quadrinhos para a realidade pedagógica brasileira. Dessa forma, encerrou-se oficialmente o momento que subjugava o gênero em solo nacional.

Embora nossa proposta não aborde o ensino, reconhecemos grande potencialidade no gênero para aplicação em sala de aula, uma vez que ele pode favorecer uma série de atividades com as quais é possível exercitar a observação, a percepção, a memória, a atenção e a capacidade de programar e controlar o progresso durante a aprendizagem de um idioma (EISNER, 1999; McLOUD, 1994; VERGUEIRO, 2004; RAMOS, 2012).

### 2.3.1 A obra de Maurício

Coutinho (1978 *apud* Silvério, 2012) afirma que a literatura possui um caráter de aquisição de informações, por meio da dinamicidade cultural que ela acompanha, possibilitando ao ser humano a construção do conhecimento, bem como sua ampliação e aprimoramento. Relacionando o postulado ao gênero HQ, é possível observar os contornos de tal afirmação: a leitura de história em quadrinhos tem conduzido seus leitores através do tempo, acompanhando a evolução dos acontecimentos sociais, renovando as percepções e apresentando-os aos mais diversos assuntos. Na obra de Maurício de Sousa, todos esses traços também são observáveis.

O universo criado pelo quadrinista brasileiro é repleto de referências que permeiam diversos campos da cultura humana. O autor tem demonstrado interesse e envolvimento com a sociedade, expressando em sua arte costumes, ideologias e gostos. Suas personagens trazem forte apelo humano, visando à identificação entre

o público leitor e as vivências de suas criações. Dessa forma, todo o universo mauriciano se ajusta às tendências da sociedade, seja por meio de suas representações sociais (diversidade étnica e valores), seja por sua produção (literatura e cultura). Sendo assim, sua obra dispõe de um inquestionável caráter universal, dialógico e social, os quais serão abordados nos próximos parágrafos.

Tomando como primeiro aspecto os traços globais presentes nos quadrinhos da *Turma da Mônica*, destacamos o universo infantil e toda sua riqueza como fator predominante. É no fictício Bairro do Limoeiro o principal cenário em que a maioria das aventuras da turma ocorre.

O característico lugar tem em sua paisagem muitas árvores, arbustos, pedras e várias casinhas espalhadas. Algumas histórias também mostram ruas asfaltadas e grandes prédios no bairro, mas é o apelo ao bucólico que predomina. A aparência amistosa do lugar é um recurso visual que objetiva conectar os leitores às próprias vivências, sobretudo as da infância. Arriscamo-nos a afirmar que a identificação é maior para aquelas pessoas que moram ou moraram em pequenas cidades do interior, haja vista tantos lugares familiares: o campinho de futebol, a padaria que vende quitutes deliciosos, a rua de baixo – onde moram os “rivais” da Turma –, etc.

Levando em conta alguns de seus locais e moradores, podemos afirmar, inclusive, que o bairro reúne características fantásticas. Para citar alguns, começamos pelo inusitado Laboratório do Franjinha, instalação dotada de tecnologia de ponta com um imenso telescópio saindo por uma claraboia. O lugar é capaz de ganhar pernas e deslocar-se livremente, a fim de ajudar o garoto gênio em suas pesquisas.

Outro endereço incomum do bairro é a casa da Bruxa Xanda, um enorme casarão esverdeado para o qual a bruxa homônima se mudou por causa das despesas caras com castelos assombrados. Também podemos mencionar o Morro da Coruja, lugar no qual se praticam esportes radicais, além de ser a morada da gigantesca coruja Benevides, que, apesar do tamanho, é um dócil animal.

Para somar ao pictórico Bairro do Limoeiro, o universo de Maurício de Sousa expande-se em todos os cenários possíveis e imagináveis. Temos a Vila Abobrinha, cenário da turma do Chico Bento. A pacata vila é supostamente afastada da cidade e particulariza as aventuras de seus personagens à lida com a vida no campo, cuidados com a natureza e os animais. Há, também, a aldeia de Lem, civilização pré-histórica habitada por Piteco (o homem das cavernas) e outros moradores; o Cemitério da

turma do Penadinho; Sococó da Ema, um lugar interiorano famoso por suas lendas; e literalmente as estrelas, nas quais o Astronauta desenvolve seus enredos.

Em relação aos personagens, em sua maior parte crianças, Maurício explora situações cotidianas, tal como nos explica Silvério (2012)

Nas HQs produzidas por Maurício, os personagens são baseados em indivíduos comuns, com qualidades, defeitos, problemas, dificuldades. As histórias chegam até o leitor mostrando a realidade das pessoas de maneira criativa, dinâmica e surpreendente. As crianças apresentadas por ele possuem características humanas, nascidas e criadas em uma família, que brincam, brigam, divertem-se, festejam datas comemorativas, estudam, passeiam, fazem novos amigos e aceitam em seu convívio aqueles que às vezes são considerados diferentes. (SILVÉRIO, 2012, p. 69).

Os dizeres da autora sugerem que a personalidade de cada criação também estabelece relações com pessoas reais, retratando vivências possíveis de acontecerem com outros indivíduos. Isso porque “elas conduzem o leitor à interpretação e reflexão de acontecimentos que perpassam a vida humana e, assim, muitas são as releituras possíveis por meio de histórias que dialogam com diferentes artes” (SILVÉRIO, 2012, p. 68). Sendo assim, pautando-se nessas observações e analogias, é possível considerar a obra, pois, como alegoria de memórias afetivas, situações vividas, da curiosidade, criatividade e exploração – sobretudo inerentes à figura infantil –, tanto dos leitores como assumidamente de seu criador.

A análise do caráter dialógico das HQs permite a identificação de inúmeras referências ao cinema, teatro, TV e cultura popular. Ao abordar desde os mais antigos mitos da humanidade até o último *blockbuster* do cinema, os quadrinhos fornecem ao leitor múltiplas mensagens e sinais da cultura dos povos. Como salienta Barbosa (2009, p. 163), “com isso, Maurício de Sousa em sua função-autoria promove determinadas condições de leitura que fazem seus sujeitos-leitores interagir com a diversidade cultural, com a memória histórica, tornando-os leitores plurais”.

A abordagem usada é bastante variável. Os recursos mais observados são as sátiras ou paródias. Isso quer dizer que é completamente comum vermos nos gibis alguns personagens da literatura, do folclore, do cinema, alguma celebridade do momento ou alguma figura histórica importante contracenando com o vasto rol de personagens.

Por fim, do ponto de vista social da obra, observamos como a obra de Maurício retrata padrões morais, éticos e/ou políticos da sociedade. Sobretudo quando analisamos a obra em um contínuo, é possível concluir que posturas e temáticas foram alteradas de modo a se ajustarem à sociedade. Um exemplo disso é a ausência de xingamentos gordofóbicos contra a Mônica, as pichações que Cebolinha fazia da rival nos muros do bairro do Limoeiro e as armas de fogo que Nhô Lau empunhava quando flagrava Chico Bento comendo suas goiabas. Os leitores que hoje tem 30 anos ou mais até podem se lembrar destas cenas, todavia a notória preocupação em não perpetuar qualquer vestígio de violência começou na última década e pode ser depreendida nas edições atuais.

Outro fato que também reflete a preocupação da obra em dialogar com a sociedade é a quebra de alguns paradigmas de seu universo, a fim de veicular mensagens importantes a seus leitores. Em 2020, ano marcado pela pandemia da COVID-19, Cascão – o menino que tem aversão à água – lavou as mãos como forma de reiterar as medidas de prevenção contra o vírus. A imagem foi amplamente veiculada na WEB.

**Figura 6 – Cascão lava as mãos**



Fonte: MSP, 2020.

Assim, nos dizeres de Barbosa (2009):

*A Turma da Mônica* oferece ao leitor textos que tecem um novo olhar em relação a um dizer já tecido e internalizado como verdadeiro, recriando, através de retomadas intertextuais, os sentidos que se inscreveram na história e agora são reconduzidos a um outro lugar, a um novo efeito de sentido, que retoma o mesmo, para fundamentar o diferente, por meio da interdiscursividade e intertextualidade, regulando e respaldando os discursos inseridos no texto. (BARBOSA, 2009, p. 94).

Essa afirmação leva-nos a reconhecer a obra como potencial instrumento para análises linguísticas devido à sua riqueza temática, possibilitando, sobretudo, reflexões acerca dos padrões da língua, em específico sobre como a análise das colocações pode contribuir para descrever a obra.

Dessa forma, a fim de nos aprofundar cada vez mais nos aspectos linguísticos da *Turma da Mônica*, as próximas etapas do trabalho levarão em conta a Fundamentação Teórica pautada nos estudos acerca da Fraseologia e Linguística de *Corpus* para fornecer subsídios que serão aproveitados durante o percurso metodológico em busca das colocações.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo propõe-se a apresentar os pressupostos teóricos que embasam a pesquisa. Dividido em duas seções, a primeira será voltada para a Fraseologia (Firth, 1957; Corpas Pastor, 1986; Hausmann, 1985; Halliday, 1961; Hori, 2004; Tagnin, 2013; Monteiro-Plantin, 2014; Orenha-Ottaiano, 2004, 2009, 2012, 2015, 2017, 2020), área da Linguística que nos oferecerá os subsídios necessários para conceituação e classificação de fraseologismos, mais especificamente das colocações.

A segunda seção abordará os postulados de McEnery e Wilson (1996), Sinclair (1997), Biber *et al.* (1998), Viana e Tagnin (2008) e Berber Sardinha (2004, 2011) para esmiuçar o arcabouço teórico-metodológico que dará suporte ao trabalho com nosso *corpus*.

#### 3.1 Convencionalidade e Fraseologia

Talvez a metáfora mais conhecida do *Curso de Linguística Geral*, de Saussure (1975), é aquela que compara a linguagem com um jogo de xadrez. Por meio dessa analogia, o pesquisador considerado o pai da Linguística Moderna desenvolveu a concepção de língua (*langue*) como um sistema de regras e valores, ao passo que o desempenho de cada um diante desse sistema seria a fala (*parole*). Saussure destaca que, tal como o xadrez, a língua comporta uma série de regras e convenções, além de uma quantidade de peças definidas (que equivalem ao léxico). Para ilustrar essa metáfora, recorro à tirinha a seguir para retomar ludicamente a metáfora do linguista genebrino, conforme mostra a figura abaixo:

Figura 7 – Mônica em “Xeque-mate”



Fonte: Sousa, 2016, p.31.

Nessa figura, observamos os personagens da *Turma da Mônica* fantasiados como peças de xadrez, cada um assumindo o valor da peça que representa. Cabe lembrar que, no jogo, o valor respectivo das peças depende de sua posição no tabuleiro, do mesmo modo que na língua cada signo tem seu valor por sua oposição com todos os outros signos. Isso quer dizer que um cavalo colocado em uma casa do tabuleiro por si só não vale nada, senão tomado juntamente com as outras peças do jogo e, inclusive, o momento preciso do jogo em que se encontram os jogadores.

Cada peça deve ser enxergada em uma perspectiva sincrônica, o que poderia nos levar a compreender os aspectos combinatórios da língua. Entretanto, existe uma estabilidade a ser mantida: as regras do jogo. Os jogadores – os falantes – têm de se adequar a tais preceitos e jogar de acordo com eles. Aquele que não se pautar pelas regras ou se valer das que ainda não foram aceitas pelos outros jogadores impossibilita o jogo. É essa violação das regras do jogo que depreendemos da fala inconformada do personagem Cebolinha “Neste jogo não tem coelho, tá?!”. Houve uma quebra de convenção justamente pela inclusão do coelho, já que é sabido que o cavalo é o único animal representado por uma peça no jogo de xadrez.

O termo “convencionalidade”, em uma de suas acepções do dicionário, abrange tudo o que é convencional, que é de uso ou de praxe; consolidado pelo uso ou a prática ou que obedece a padrões aceitos. Fillmore (1979) usa o termo convencionalidade para designar o conjunto de elementos linguísticos cuja coocorrência não é explicada sintática ou semanticamente, mas sim pelo uso.

Orenha-Ottaiano (2015), ao tratar do aspecto convencionalidade na língua, explica que, na língua, há uma série de convenções, as quais estão relacionadas ao uso que fazemos ao interagir por meio de expressões e blocos de palavras já preestabelecidos e consagrados em nossa comunidade. Dessa forma, podemos concluir que convencionalidade é o aspecto que caracteriza o modo peculiar de se expressar numa dada língua ou comunidade linguística. Tais noções de convenção podem se aplicar à língua em dois níveis: o social e linguístico.

Compreende-se por convenção no nível social aquelas expressões que estão intimamente ligadas a um fato social. Tagnin (2013) exemplifica como uma expressão convencional social *Feliz Natal*, uma vez que essa combinatória está ligada à comemoração do Natal. Assim como o exemplo de Tagnin, podemos citar *bom dia*, *desculpe-me*, *meus pêsames*, *feliz aniversário*, entre outras, como expressões sociais convencionadas às mais diversas situações consagradas em nosso uso da linguagem. Orenha-Ottaiano (2015) alerta que não fazer uso delas, em tal situação, pode implicar falta de educação, dadas as regras de convenções sociais já estabelecidas.

O nível linguístico está ligado ao aspecto da arbitrariedade da língua, ou seja, à forma que escolhemos ao dizer algo. Para discorrermos melhor sobre ele, observemos os quadrinhos a seguir:

Figura 8 – “Bater as botas”



Fonte: Sousa, 2016a, p. 75.

No segundo quadrinho, a personagem Mônica usa “bater as botas” no lugar de “morrer”, “falecer”. Uma pessoa cuja socialização inicial se deu em português brasileiro jamais recorreria à imagem literal de alguém batendo botas, uma vez que seu significado metafórico está cristalizado em nossa língua. Contudo, vale ressaltar que, para evocar o sentido convencional, o aspecto formal da expressão precisa ser mantido. Isso quer dizer que qualquer alteração dos termos ou da ordem que a compõem causaria estranhamento em outro interlocutor do português brasileiro.

De acordo com Tagnin (2013), a convencionalidade se divide em níveis. Dentre os níveis relevantes às expressões convencionais e idiomáticas, a autora aponta-nos os níveis sintático, semântico e pragmático. Para entender a maneira como cada nível se compreende dentro da convencionalidade, explanaremos os elementos que os compõem conforme elucidada a autora.

Compõem o nível sintático a combinabilidade dos elementos linguísticos, sua ordem e sua gramaticalidade. Combinabilidade é a maneira que os elementos linguísticos têm de se combinar. Há associações tão consagradas em nossa língua que qualquer substituição de vocábulo por outro de significado semelhante será imediatamente rechaçada pelos falantes. É o caso de “velha coroca”. O substantivo “coroca” coocorre preferencialmente com “velha”, sendo esta combinação arbitrária e convencional em nosso idioma.

Por ordem entendemos a sequência em que os vocábulos aparecem. Na frase “Eu vos declaro marido e mulher”, o termo em destaque está convencionalmente

consolidado em um contexto religioso da igreja católica, visto que é incomum ver a troca da sequência desses sintagmas.

O conceito de gramaticalidade está intrinsicamente ligado ao grau de aceitação das estruturas, ou seja, pelo uso já cristalizado de expressões entre os nativos de uma comunidade linguística. Podemos citar como exemplo “Era uma vez”.

O próximo nível que Tagnin (2013) explica é o semântico. É nele que observamos as relações entre as expressões e seus significados. Retomemos o exemplo extraído dos quadrinhos: “bater as botas”, cuja expressão distancia-se de seu significado literal, ao passo que, metaforicamente, é aceita entre os falantes de português brasileiro como sinônimo de “morrer”. Nesse nível, o significado de uma imagem pode ser convencionalizado. É o caso da conotação eufórica criada pelo termo “alto” – alto astral; altos feitos - e disfórica, pelo termo “baixo” – baixo calão.

Por fim, a autora explica que o nível pragmático “abrange o uso da língua em situações de interação entre falantes” (TAGNIN, 2013, p. 27). Esse nível subdivide-se em situação (contexto social) e expressão verbal (discurso a ser empregado na ocasião). Para exemplificar, o comportamento que se espera em uma situação de aniversário é felicitar o aniversariante com as expressões do tipo “Parabéns!” ou “Feliz Aniversário”. No entanto, nem toda situação depreende um comportamento social expresso de forma verbal. Em velórios, por exemplo, um aperto de mão ou um abraço podem expressar pêsames ou solidariedade, dispensando palavras.

Assim, podem-se resumir os níveis de convencionalidade que Tagnin (2013) nos apresenta por meio da seguinte figura:



Fonte: Tagnin, 2013. p. 27.

A explanação sobre convencionalidade e sua relação com a fluência em um idioma está intrinsicamente ligada à competência discursiva dos falantes, aos usos e

costumes sociais já preestabelecidos e consagrados pela comunidade, às normas de procedimento em determinadas situações e à linguagem dentro dessa mesma comunidade. É nesse contexto que se insere a Fraseologia, conforme ilustra Orenha-Ottaiano (2004) por meio da figura abaixo:

**Figura 10** – Convencionalidade e Fraseologia



Fonte: Orenha-Ottaiano, 2004, p. 13

Segundo a pesquisadora, a Fraseologia está inserida dentro dos pressupostos convencionais da língua, “posto que trata das combinações estáveis na língua” (ORENHA-OTTAIANO, 2004, p.13) ao mesmo tempo que faz parte da memória compartilhada de falantes de dada língua. Ainda segundo a pesquisadora, a Fraseologia é uma área de pesquisa situada dentro da Linguística, voltada à investigação de combinações lexicais recorrentes.

A seguir, apresentamos como as contribuições de Casares (1992), Bally (1951), Saussure (1975), Coseriu (1977), Zuluaga (1980) e Corpas Pastor (1980) tiveram grande relevância para delimitar a disciplina e seu objeto de estudo.

A Fraseologia oferece terreno fértil para estudos que se interessam em conhecer mais sobre as combinações fixas de palavras. Apesar de saber que, desde a antiguidade, o homem tem se dedicado ao estudo dessas construções, não existe um consenso por parte dos teóricos que marque oficialmente esse início.

Salvador e Razky (2017) citam Montoro del Arco (2006) para argumentarem as duas possibilidades de entendimento para a Fraseologia: de modo mais amplo, como corrente ou ramo de estudo dentro da Linguística ou como uma disciplina autônoma que estuda as unidades fraseológicas. As unidades fraseológicas (doravante UF), como explica Corpas Pastor (1996), são expressões linguísticas que transmitem

conhecimentos e informações diversas. Essas expressões ou fórmulas têm recebido diferentes denominações: expressões fixas, unidades fraseológicas, expressões institucionalizadas, unidades poliléxicas, entre outras.

Para esta pesquisa, a definição apresentada por Monteiro-Plantin (2014) traduz nosso entendimento sobre Fraseologia. A autora esclarece que Fraseologia é

[...] uma disciplina independente, relacionada a todos os níveis de análise linguística (do fonético ao discursivo-pragmático), cujo objetivo é o estudo das combinações de unidades léxicas, relativamente estáveis, com certo grau de idiomaticidade, formadas por duas ou mais palavras, que constituem a competência discursiva dos falantes, em língua materna, segunda ou estrangeira, utilizadas convencionalmente em contextos precisos, com objetivos específicos, ainda que, muitas vezes, de forma inconsciente. (MONTEIRO-PLANTIN, 2014, p. 33).

Tal conceituação parece bastante eficiente ao delimitar o objeto de estudo adotado pela disciplina, entretanto, antes de compreender a importância do conhecimento de tais fraseologismos, faz-se necessário compreender a origem da disciplina e a maneira como ela classifica e delimita seu escopo.

Sua origem remonta à antiga União Soviética, com o linguista russo Vinogradov que, em 1958, traduziu o manual do linguista espanhol Júlio Casares (1950), *Introdução à Linguística Moderna*. Graças ao pioneiro trabalho de Vinogradov, ficaram também conhecidos autores como Casares e Bally (1951), este último considerado o pai e fundador do termo “Fraseologia”. Contudo, antes mesmo de Bally, Saussure já trazia reflexões sobre a combinação de unidades léxicas.

Saussure (1975), em seu centenário *Curso de Linguística Geral*, comentava a respeito da ordenação dos signos em uma determinada maneira, a fim de ocasionar significação específica, ou seja, determinadas palavras juntas ganhavam um significado global específico, diferente da soma do significado de cada palavra isoladamente. O autor também destaca que essas expressões são fornecidas pela tradição. Sendo assim, desprende-se o caráter cultural destas unidades, não admitindo alterações.

Bevilacqua (1996) esclarece que tal preceito também pode ser aplicado a unidades maiores, pois representa, de certa forma, uma restrição para análise dos agrupamentos, porém, discorda do enfoque estruturalista de Saussure quando explica que esses princípios constitutivos dos sintagmas estão apenas subjugados às regras

da língua e desconsideram a liberdade expressiva que ocorre na fala ou em determinado discurso.

Anos depois, os estudos de Bally (1951), discípulo de Saussure, viriam para contribuir com os postulados presentes no *Curso de Linguística Geral*. Em *Traité de Stylistique Française* (1951), Bally (1951 *apud* Bevilacqua, 2004) afirma que “a assimilação dos fatos da língua ocorre, principalmente, pelas associações e agrupamentos, que podem ser passageiros, ou passar a ter um caráter usual e formar unidades indissolúveis” (p. 77). Conforme explica Bevilacqua (2004), os agrupamentos podem ser passageiros ou, por conta da repetição, podem ter mais fixidez, receber um caráter usual e formar unidades indissolúveis, tornando-se mais estáveis.

Bally avança na compreensão das combinações lexicais quando aponta características dessas unidades fraseológicas. Conforme sua estruturação, há dois índices que as determinam: exteriores, isto é, aqueles relacionados à forma dos agrupamentos (estabilidade e não-substituição de seus elementos); e os interiores, relacionados ao modo como os falantes entendem os agrupamentos. Desse modo, ao considerar os índices interiores, Bally diferencia-se de seu mestre por conceber a participação ativa do falante neste processo.

A partir das percepções de Bally, exponenciais estudos contribuíram para conferirem autonomia à disciplina. Dentre eles, podemos citar os trabalhos de Casares (1950), um dos primeiros linguistas a adotar uma classificação para as unidades fraseológicas, que estabeleceu a distinção entre as locuções (elementos oracionais cujo sentido unitário não se justifica) e fórmulas pluriverbais (entidade léxica autônoma).

Coseriu (1979) reflete sobre Fraseologia ao propor a tríade sistema, norma e fala, atribui à norma<sup>5</sup> a possibilidade de realização dos fraseologismos. Por meio dessa reflexão, o linguista romeno explicou os fenômenos fraseológicos a partir da distinção entre *técnica do discurso* e *discurso repetido*. Enquanto o primeiro abarca as unidades léxicas e gramaticais, as regras para sua modificação e a combinação na oração, o segundo trata de tudo o que está tradicionalmente fixado como expressão,

---

<sup>5</sup> “A norma é, com efeito, um sistema de realizações obrigadas, de imposições sociais e culturais, e varia segundo a comunidade”. (COSERIU, 1979. p.74)

modismo, frase, cujos elementos constitutivos não são reempregáveis ou combináveis segundo as regras atuais da língua.

Zuluaga (1980) também corroborou com a expansão das pesquisas na área de Fraseologia. Ele foi o primeiro pesquisador a empregar um critério claro para diferenciar as distintas unidades fraseológicas do espanhol, haja vista que a classificação elaborada por Coseriu (1977) não era suficientemente rigorosa. Por meio de uma dupla classificação, o espanhol explora os conceitos das UF. Para ele, elas se distinguem segundo: a) os traços de sua estrutura interna (fixação e idiomaticidade); e b) seu valor semântico funcional ao ser empregadas como unidades do discurso (funções sintáticas, possíveis combinações e oposições que as unidades fraseológicas podem assumir no discurso).

Apesar de os estudos supracitados terem fundamental grau de importância e representarem avanços da Fraseologia, nenhuma classificação englobava as colocações. Desta forma, Corpas Pastor (1996) surge com uma nova proposta de classificação das unidades fraseológicas, uma vez que ela considerava as classificações passadas “incompletas e, inclusive, esquemáticas” (p. 50).

A pesquisadora explica os critérios que adotou para sua classificação global dos fraseologismos da língua espanhola:

- 1) Elemento oracional ou oração completa;
- 2) Fixação no sistema, na norma ou na fala;
- 3) Fragmento de enunciado ou enunciado completo;
- 4) Restrição combinatória limitada ou total;
- 5) Grau de motivação semântica.

Dos critérios apontados, Corpas Pastor (1996) sugere combinar o critério de enunciado<sup>6</sup> – e, por conseguinte, de ato de fala –, com o de fixação (na norma, no sistema ou na fala). Em um primeiro nível de estruturação, a autora nos apresenta três esferas distintas:

- Esfera 1: Colocações
- Esfera 2: Locuções
- Esfera 3: Enunciados fraseológicos

---

<sup>6</sup> Entendemos por enunciado uma unidade de comunicação mínima, produto de um ato de fala, que corresponde geralmente a uma oração simples ou composta, mas que também pode constar de um sintagma ou uma palavra. (Zuluaga, 1980 *apud* Corpas Pastor, 1996 p.191)

A taxonomia de Corpas Pastor (1996), assim como as outras tentativas de classificação e terminologia dos fraseologismos, mostra-se tão ampla quanto as propostas de Casares e Zuluaga. Orenha-Ottaiano (2004) também elenca uma série de autores (VINOGRADOV, 1947; AMOSOVA, 1963; LYONS, 1979; PAWLEY; SYDER, 1983; COWIE, 1998; LEWIS, 2000;; entre outros) para nos mostrar a grande variedade terminológica. Todavia, consideremos, sobretudo, as várias percepções teóricas que sustentam os fraseologismos em consonância com a norma, conferindo a esses os princípios sintáticos, semânticos e pragmáticos provenientes da convencionalidade da língua.

### 3.1.1 As características e a tipologia das UF

De acordo com Corpas Pastor (1996, p.18-31), embora existam inúmeras denominações propostas, todas são suficientemente genéricas para abarcar os distintos tipos de unidades e, ao mesmo tempo, concretas para indicar o caráter unitário. As características mais sobressalentes dessas unidades são:

- 1) Frequência: uma das características mais sobressalentes das unidades fraseológicas. Divide-se em duas vertentes: a) Frequência de coocorrência (está relacionada à aparição conjunta dos elementos constituintes de uma UF que é superior ao que se poderia esperar conforme a frequência individual de cada palavra isoladamente na língua); e b) Frequência de uso (quanto mais frequente seja usada a combinação, mais oportunidades terá para consolidar-se como expressão fixa).
- 2) Institucionalização: o uso frequente de uma UF pode culminar em sua institucionalização, ou seja, tornar-se-á convencional.
- 3) Fixação: quando se consolida o uso e o significado não requer análise.
- 4) Idiomaticidade: refere-se à transparência do significado, isto é, quando o significado da expressão toda não corresponde à somatória do significado de cada um de seus elementos.
- 5) Variação: um dos elementos da UF pode ser mudado por uma variante sem afetar o significado global da unidade. Ex: alçar/levantar voo.

- 6) Gradação: se refere ao fato de que nem todas as unidades fraseológicas são estritamente fixas em sua estrutura. Sendo assim, uma escala gradual pode ser observada não apenas em sua estrutura semântica, como também em suas outras características acima citadas.

Considerando os postulados de Xatara (1998); Orenha-Ottaiano (2004, 2012), Tagnin (2013) e Monteio-Plantin (2014), elaboramos um quadro, a fim de esquematizar tipos de unidades fraseológicas observados na língua portuguesa.

**Quadro 1 – Tipos de fraseologismos**

<b>Coligações</b>	São combinações consagradas de um elemento lexical com uma categoria ou padrão gramatical. Elas dividem-se em coligações de regência (ex: Pode confiar <b>em</b> mim) ou prepositivas ( <b>de</b> acordo com).
<b>Colocações</b>	Colocações são combinações ubíquas, recorrentes, arbitrarias e convencionalizadas, que são lexicalmente e/ou sintaticamente fixas até certo ponto e podem ter um alcance colocacional mais ou menos restrito. São combinações específicas de uma língua e de uma cultura e, como tal, a colocabilidade de seus elementos pode variar significativamente de uma língua para outra, constituindo-se, assim, de sua própria rede colocacional. (ORENHA-OTTAIANO, p. 61, 2020) <sup>7</sup> . As colocações tipificam-se em adjetivas, nominais, verbais e adverbiais, conforme veremos mais à frente nesta pesquisa.
<b>Binômios</b>	São construções formadas por duas palavras pertencentes à mesma categoria gramatical e ligadas por uma conjunção ou preposição (ex: pouco a pouco; cara a cara)
<b>Fórmulas de rotina</b>	São expressões cuja ocorrência é relacionada a situações sociais específicas e altamente previsíveis em determinados discursos. Se não proferidas, implicam a ruptura das convenções sociais (ex: “Bom dia”; “Meus pêsames”)
<b>Marcadores conversacionais</b>	São expressões que indicam a contribuição e intenção do falante no que se refere a sua participação na conversação (ex: “Na minha opinião”...)
<b>Parêmiás</b>	São os provérbios, refrões, ditos, sentenças, aforismos, dialogismos, entre outros. Essas unidades fraseológicas transmitem uma lição, ensinamento ou conselho de forma independente, impessoal e atemporal, sem o comprometimento direto do enunciador. (Ex: “Quem com ferro fere, com ferro será ferido”).
<b>Expressões idiomáticas</b>	Como define Xatara (1998), “é uma lexia complexa indecomponível, conotativa e cristalizada em um idioma pela tradição cultural”. (ex: “Chutar o balde”)

Fonte: Xatara (1998); Orenha-Ottaiano (2004, 2012); Tagnin (2013); Monteio-Plantin (2014).

<sup>7</sup>Collocations are pervasive, recurrent, arbitrary and conventionalized combinations, which are lexically and/or syntactically fixed to a certain degree and may have a more or less restricted collocational range. They are a language and a culture’s specific combinations and, as such, the collocability of their elements may vary significantly from a language to another, being thus made up of their own collocations network. (ORENHA-OTTAIANO, p. 61, 2020)

Monteiro-Plantin (2014) reconhece que definir fraseologismos é tarefa árdua, tendo em vista a dificuldade em estabelecer limites entre o fato da língua, marca do uso coletivo, e o fato da fala, que depende da liberdade individual. Dessa forma, ela recomenda investigar as características essenciais do fenômeno. “Uma vez identificados os traços característicos das unidades analisadas, será possível, então, definir o fenômeno e delimitá-lo.” (MONTEIRO-PLANTIN, 2014, p.64).

Pautando-nos nessa visão, debruçar-nos-emos sobre as características das colocações, discutidas no subcapítulo seguinte.

### 3.1.2 As colocações

Ao longo da pesquisa para esta seção, foi possível observar como a compreensão deste fenômeno fraseológico foi ganhando contornos sólidos por meio de sua descrição. Na busca por explicações e conceitos, deparamo-nos com uma associação de Zuluaga (2002) que compara as colocações com a imagem do crepúsculo. Como ilustra o autor espanhol, “é certo que não podemos estabelecer fronteiras rígidas entre o dia e a noite, menos ainda, entre o crepúsculo e a noite, mas isso não quer dizer que não possamos ter um conceito claro, ou uma intuição precisa, do que são o dia, a noite e o crepúsculo<sup>8</sup>.” (ZULUAGA, 2002, p. 58, tradução nossa).

Imaginemos um contínuo para delimitarmos as fronteiras das colocações. Em um dos extremos, temos as combinações livres, construções cujos sentidos são analisáveis e previsíveis, suscetíveis às escolhas de quem as produz, isto é, são estruturas que são desconhecidas antes do ato de fala. Na outra ponta, alocam-se as estruturas com maior fixidez, tal como os provérbios e frases feitas. Entre os extremos desse contínuo, temos nosso objeto de estudo, as colocações.

Embora tenhamos descrito algumas características fraseológicas gerais, debruçar-nos-emos em marcas que particularizem este fenômeno, a fim de embasar nossa classificação.

Muitos autores ainda buscam uma definição precisa para o termo “colocação”. Linguistas, como o francês Bally (1905) e o alemão Porzig (1950), fizeram referência

---

<sup>8</sup> “Es cierto que no podemos establecer fronteras rígidas entre el día y la noche ni, menos, entre el crepúsculo y la noche, pero ello no quiere decir que no podamos tener un concepto claro, o una intuición precisa, de lo que son el día, la noche y el crepúsculo”. (ZULUAGA, 2002, p. 58)

à coocorrência léxica, classificando, exemplificando e enumerando algumas das características do que hoje conhecemos como colocações. No entanto, a alcunha desse termo comumente é atribuída a Firth (1957), quando, em seu artigo *Modes of meaning*, analisa a frequência da aparição de certas colocações com o fim de catalogar o estilo literário de um autor. Firth distingue dois tipos de colocações: usuais e restritas (ou ocasionais). Para esse autor, o conjunto de todas as palavras com as que se pode combinar uma unidade léxica determina o seu significado.

Halliday (1991) introduz a noção de lexicalidade e propõe realizar o estudo das colocações à margem da gramática. Essa segmentação entre o nível lexical e o nível gramatical não significa que as estruturas lexicais diferem das gramaticais, porém elas devem ser analisadas sob diferentes aspectos conforme o enfoque do estudo, seja lexical ou gramatical.

O referido autor considera que a lexicalidade é complementar à gramática, mas não parte dela. Já Sinclair (1991) insiste no comportamento díspar dos níveis lexicais e gramaticais, ou seja, conforme o estudioso, não se pode abordar o estudo das colocações a partir de uma perspectiva exclusivamente gramatical. Em muitos casos, a combinação de duas unidades lexicais não é uma questão de escolha, mas de probabilidade de ocorrência.

Costa (2018, p. 25) explica que essa ideia mais “restrita” de colocação foi se impondo por meio dos trabalhos de Cruse (1986), Hausmann (1984, 1985), Mel’čuk (1998) e Grossmann e Tutin (2002). Inclusive, estes últimos, em consonância com Sinclair (1991), definem colocações como “a coocorrência lexical privilegiada de dois (ou mais) elementos linguísticos que entre si estabelecem uma relação sintática” (p. 3).

Olave e Sepúlveda (2012) apoiam a teoria de Sinclair (1991) ao declararem que as colocações são combinações frequentes e preferenciais de duas ou mais palavras, cuja particularidade é constituir uma categoria intermediária entre as combinações chamadas “livres” e as combinações “fixas” ou fraseológicas da língua.

Em consonância com as pesquisadoras chilenas, Monteiro-Plantín (2014) define colocações como:

Expressões linguísticas formadas por uma base e um colocado, na qual encontramos coocorrência léxico-sintática, ou seja, as palavras que constituem a expressão frequentemente aparecem juntas, dando,

inclusive, a impressão de que a combinação se deu de forma natural. (MONTEIRO-PLANTIN, 2014, p. 72).

Tal impressão de naturalidade se instaura entre falantes nativos devido às certas combinações lexicais de duas ou mais palavras de conteúdo serem consagradas no idioma, como afirma Tagnin (2013), ou seja, algumas palavras são mais prováveis de se combinarem com itens específicos para formarem combinações que “soam” mais naturais, enquanto que outros tipos de combinações simplesmente não ocorrem, apesar de serem possíveis e compreensíveis.

A título de exemplificação, tomemos os adjetivos “azedo”, “estragado”, “podre” e “embolorado”. É possível afirmar, de modo genérico, que todos descrevem aspectos de alimentos. Todavia, se os combinarmos com a palavra “leite”, observaremos a predileção pelo adjetivo “azedo”, uma vez que as demais combinações não são frequentes no nosso idioma. Uma busca rápida no Google pelas quatro possíveis combinações destaca “leite azedo” como a opção convencionalizada em nosso idioma. Um falante nativo dificilmente tentaria mudar os termos que a compõem e entenderia que o sentido de “azedo” não é o mesmo atribuído ao descrever uma fruta, por exemplo. No entanto, um aprendiz poderia não demonstrar tanta habilidade nesse processo, cometendo equívocos de interpretação ou execução (alterando a combinatória por termos sinônimos ou possíveis).

Pelo exposto, compreendemos as colocações como estruturas pré-fabricadas da língua que constituem parte essencial do equipamento linguístico do falante (tanto na produção oral, como na produção escrita), gerando economia e rapidez no uso da linguagem (KJELLMER, 1991, CORPAS PASTOR, 1996; ORENHA-OTTAIANO, 2015). Costa (2018), inclusive, representa as colocações como “a força mais poderosa na criação e compressão de todo texto de ocorrência natural” (p. 49). Estas estruturas retomam o princípio idiomático definido pelos postulados de Sinclair (1991), já que estão associadas à Convencionalidade.

Orenha-Ottaiano (2017) explica que o usuário da língua tem a seu dispor um grande número de expressões “semi-pré-construídas”, fato que conferiria a ele um conjunto de formas convencionais que exprimem modos preferenciais de se dizer algo. Diferentemente das frases totalmente livres, os elementos não são livremente comutáveis. Isso explicaria o certo grau de fixidez em exemplos como “chuva

torrencial”, “conversa fiada” e “velha coroca”, aos quais o princípio da livre-escolha não se aplicaria.

O conceito de colocações adotado por este trabalho é o de Orenha-Ottaiano (2017, 2020), que as define como “combinações recorrentes, arbitrárias e convencionais, lexicalmente e/ou sintaticamente fixas até certo grau e que podem ter um alcance colocacional mais ou menos restrito” (p. 458). A referida autora também acrescenta que elas são “combinações específicas de uma língua e de uma cultura e, como tal, a colocabilidade de seus elementos pode variar significativamente de uma língua para outra, constituindo-se, assim, de sua própria rede colocacional”. (p.61). Ao esmiuçar cada aspecto dessa definição, é possível estabelecer as linhas de corte que servirão para delimitar, em nosso *corpus*, os candidatos à análise.

O primeiro aspecto citado pela autora – recorrência – evoca os postulados de Lewis (1997), que observa o fenômeno como a coocorrência de palavras em um texto natural com uma frequência maior do que o acaso. Assim como pontuado pelos estudiosos citados, as colocações são “afinidades lexicais” (BÉJOINT, 1994 *apud* Orenha-Ottaiano, 2004), ou seja, são ligações restritas a nível sintagmático e não semântico. Obedecem às regras de combinatórias da convencionalidade de uma língua, afinal, embora cada termo possa estar disseminado de maneira recorrente em um idioma, sua ligação é restrita.

Esse fato implica na compreensão do segundo traço – arbitrariedade -, haja vista que as coocorrências não são lógicas (não podem ser explicadas semanticamente). Para exemplificar, observemos a colocação “tomar um ônibus”. Se depreendermos o sentido literal de cada termo, podemos associar “tomar” com “beber” ou “tirar alguma coisa de alguém”. Entretanto, apenas por compreendermos o sentido de “ônibus”, depreendemos o sentido da combinatória – ser transportado pelo veículo. Logo, as outras possibilidades são imediatamente descartadas. Concluímos, assim, que o significado é construído no uso, não na palavra em seu sentido único.

Quanto ao aspecto convencional das colocações – noção já bastante discutida neste trabalho –, enfatizamos a sua importância por se relacionar diretamente a estruturas consagradas na língua. Corpas Pastor (1996), inclusive, destaca que o grau de restrição combinatória é estabelecido também por intermédio do uso.

Quando Orenha-Ottaiano (2017, 2020) distingue a fixidez das combinatórias como “lexicalmente e/ou sintaticamente fixas até certo grau”, entendemos que cada

combinatória implica em um processo de seleção de componentes, em detrimento de outros, que poderiam igualmente cumprir a função de comunicar o mesmo conteúdo. Por exemplo: *velha coroca/idososa coroca*. Se tomarmos as palavras em destaque como sinônimas, não conseguimos explicar semanticamente porque a opção “velha” é preterida em detrimento à “idososa”. “Isto se deve a um processo histórico-diacrônico e da conversão paulatina de uma construção livre e variável em uma construção fixa, invariável, sólida, graças à insistente repetição”. (MARTINS, 2020, p. 149).

Em relação ao último traço das colocações (alcance colocacional mais ou menos restrito), compreendemos que, em alguns casos, é até possível substituir algum dos elementos (ex: louco/doido varrido) sem causar prejuízos na compreensão da estrutura.

Conforme assumido anteriormente, o conceito apresentado é o mesmo adotado neste trabalho para delimitar os aspectos colocacionais gerais de nossos itens de análise. No entanto, as particularidades do *corpus* nos fizeram buscar, também, aporte nos postulados de Hori (2004), autor que ficou conhecido por estudar o estilo literário de Charles Dickens por meio das colocações.

Em seu livro *Investigating Dicken's Style: A collocational Analysis*, Hori (2004) foca no uso inovador das colocações, oferecendo produtivos meios para a análise da versatilidade linguística das obras pelo romancista inglês. Dentre muitos resultados obtidos, Hori ressalta características únicas de algumas combinatórias que ele chama de “colocações criativas”.

O autor parte das contribuições de Firth (1957) e Halliday (1966) para confrontar Sinclair (1970) e estabelecer seu objeto de estudo. Segundo o autor, Sinclair (1966 *apud* Hori) define colocação como a “coocorrência de dois itens em um texto dentro de um ambiente especificado” (p. 5). Essa definição é endossada pelas pesquisas assistidas por computador. Hori (2004) ressalta que, nessa abordagem, o grau de significância da colocação é testado por meios estatísticos, e a colocação que não é reconhecida como significativa é tratada como casual e, portanto, não examinada.

Tal princípio exclui parte dos estudos de Firth (1957), uma vez que ele também menciona em seu postulado não apenas colocações usuais, mas também colocações únicas ou, em alguns casos, incomuns. Essa possibilidade nos leva aos preceitos de Halliday (1966) que também considera – em seu *Lexis as a Linguistic Level* – tantos

outros estudos de registro por meio das colocações, como de estilo literário e da linguagem infantil, para citar alguns. O linguista britânico ainda ressalta, em particular na área dos estudos literários, que conceitos como a “capacidade de um item lexical ‘predizer’ seu próprio ambiente e o poder coeso das relações lexicais são de potencial interesse” (p. 160).

Essas afirmações dialogam com os dados oferecidos por nosso *corpus*, tendo em vista que as colocações encontradas na obra de Maurício de Sousa revelam predileções por algumas combinatórias em particular, assim como apresentam combinações raras e/ou únicas que as caracterizam.

Com relação à criatividade de colocações incomuns, McIntosh (1966) faz uma problematização à medida que as confrontamos, pois como podem, afinal, estar presentes em um texto natural com a frequência maior que o acaso e, ainda assim, serem totalmente novas? Tal incoerência é explicada pelo autor por meio da alusão de presenciar o nascimento de algo que depois passa para o uso geral e, a partir de então, faz parte do inventário normal de colocações envolvendo as palavras em questão.

Como esclarece Louro (2001), essas combinações totalmente novas têm por objetivo a função referencial, dar um (novo) nome a uma realidade. Caso sejam aceitas e usadas pela comunidade, deixarão de ser totalmente novas e se consagrarão como colocações fixas, isto é, convencionalizadas.

Para exemplificar seus argumentos, a autora nos traz a colocação “vaca louca”, cunhada com a intenção de nomear a doença cujo nome científico em português é “Encefalopatia Espongiforme Bovina”. A colocação tornou-se popular na comunidade em geral, sendo possível afirmar que “vaca louca” é uma colocação consagrada até hoje.

Hori (2004, p. 57-96) categoriza as colocações criativas presentes na obra de Dickens em oito tipos e observa os traços semânticos advindos delas. Para resumir, uma vez que sua composição léxico-sintática não se difere daquela que será exposta mais adiante, elaboramos um quadro que descreve os tipos e os exemplos levantados pelo autor com tradução nossa:

**Quadro 2** – Tipos de colocações, segundo Hori (2004)

Tipo de colocação criativa	Definição
Colocações metafóricas ( <i>metaphorical collocations</i> )	São uma interação de palavras que não são convencionalmente associadas. Ex: “ <i>angelical rattlesnake</i> ” (“cascavel angelical”).
Colocação transferida ( <i>transferred collocations</i> )	Também conhecida como epíteto transferido, ou seja, quando um substantivo, adjetivo ou expressão se associa de maneira única e/ou incomum a um nome para qualificá-lo. Ex: “ <i>honest forehead</i> ” (“testa honesta”).
Colocações oximorônicas ( <i>oxymoronic collocations</i> )	Combinatória de palavras de sentidos opostos que parecem excluir-se mutuamente, mas que, no contexto, reforçam uma expressão. Segundo o autor, muito frequente em <i>corpus</i> poético. Ex: “ <i>silent whistle</i> ” (“assobio silencioso”).
Colocações discrepantes ( <i>disparate collocations</i> )	É descrita como a combinação incongruente de dois itens retirados de campos ou registros semânticos diferentes. Ex: “ <i>delicious tears of joy</i> ” (“deliciosas lágrimas de alegria”).
Colocações não usuais ( <i>unconventional collocations</i> )	Não são um tipo de colocação gerada por incompatibilidade semântica, mas sim por se tratar de um tipo de colocação não natural. Ex: “ <i>bright week</i> ” (“semana brilhante”)⁹.
Colocações idiomáticas modificadas ( <i>modified idiomatic collocations</i> )	Hori (2004, p. 85) explica que as expressões idiomáticas são colocações restritas que não podem ser entendidas a partir do significado literal das palavras que as constituem. Entretanto, Dickens frequentemente modifica elementos de tais expressões, substituindo-os ou abreviando-os de maneira única. Ex: (“ <i>to have cold feet</i> ” => “ <i>frozen feet</i> ” (“ter pé frio” => “pé congelado”).
Colocações parodiadas ( <i>parodied collocations</i> )	São colocações extraídas de várias fontes literárias, como peças teatrais, provérbios e assim por diante. Um exemplo citado por Hori é uma passagem do romance <i>David Copperfield</i> , na qual Dickens substitui a palavra “ <i>ducky</i> ” por “ <i>dilly</i> ”, sendo que “ <i>dilly</i> ” é uma chamada para patos e “ <i>ducky</i> ” significa “patinho”. Essa substituição seria uma forma de aludir às canções infantis cristalizadas na memória dos leitores.
Colocações relexicalizadas ( <i>relexicalized collocations</i> )	Ocorre quando colocações são retiradas de um contexto específico (deslexicalizadas) e, em seguida, revitalizadas com um novo significado. Hori ilustra esse tipo usando a colocação “ <i>sheer off</i> ”, que, no registro naval, significa “afastar-se” e, na obra de Dickens, é ressignificada para “mudar sua forma de pensar”.

Fonte: Hori, 2004.

⁹ Hori explica que colocações com “*bright*” são formadas com palavras que tem a ver com tempo: “*bright day*”; “*bright summer*”. Já a palavra “*week*” algumas vezes compõe colocações com palavras referentes ao clima: “*rainy week*”; “*snowy week*”. (p. 84)

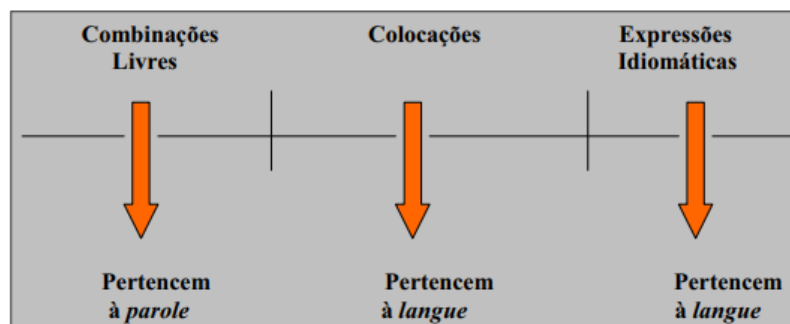
É necessário esclarecer que as colocações criativas não são combinações livres (construídas a cada enunciado), entretanto também não se convencionalizam na comunidade linguística, sendo apenas resultados da criatividade do autor.

Hausmann (1985) traça a diferença entre colocações e combinações livres usando a dicotomia saussuriana de *langue* e *parole*. De acordo com o linguista alemão, as colocações apresentam certa fixidez e algum grau de especialidade semântica. Sendo assim, são uma estrutura da *langue*. Em contrapartida, estruturas como “comprar uma roupa” não são específicas e, como tal, pertencem a *parole*.

Mel’cuk (1998 *apud* Alonso Ramos, 2006) também distingue as colocações das combinatórias livres, fazendo uma análise do comportamento das colocações no eixo sintagmático e paradigmático. Segundo o autor, as colocações distinguem-se dos sintagmas livres porque violam a propriedade paradigmática que diz respeito à seleção, ou seja, um dos constituintes da colocação é selecionado em função do seu sentido, enquanto que o outro é selecionado em função do primeiro.

Orenha-Ottaiano (2009) propõe um esquema com base na teoria de Benson (1989), que pode ser utilizado para ilustrar a distinção entre combinações livres e colocações.

**Figura 11** – Escala de combinações segundo Benson (1989)



Fonte: Orenha-Ottaiano, 2009, p. 37.

Remetendo à introdução dessa seção, é possível observar no contínuo a posição que as colocações ocupam. As intersecções nessa linha são construções entendidas como “transitórias”, uma vez que não apresentam traços classificatórios suficientes. Se acrescentarmos as colocações criativas nessa figura, provavelmente elas estariam entre as combinações livres e as colocações de uma língua, haja vista ainda estarem subjugadas ao processo de convencionalização.

Como bem aponta Orenha-Ottaiano (2009, p. 38), não é tarefa fácil delimitar com exatidão os limites desse espectro de combinações, ou seja, quando uma expressão idiomática é mais ou menos opaca, quando considerar uma colocação mais ou menos fixa, mais ou menos idiomática, principalmente se levarmos em consideração que as colocações possuem diferentes graus de fixidez ou colocabilidade.

Quanto à sua composição, apoiamo-nos nos fundamentos de Hausmann (1989), Orenha-Ottaiano (2004, 2009) e Tagnin (2013), que descrevem o fenômeno colocacional como combinações recorrentes de dois elementos linguísticos que têm uma relação sintática. Um dos elementos da colocação, denominado “base”, mantém o seu significado usual, enquanto o outro, o “colocado”, é dependente e geralmente tem um significado menos transparente, ou seja, apenas pode ser interpretado semanticamente quando inserido na colocação.

Orenha-Ottaiano (2009, p. 41), baseada nos postulados de Hausmann (1989), descritos também em Heid (1991), resume que:

A base é:

- elemento independente;
- semanticamente autônoma;
- traduzível, independentemente de seu uso na colocação;
- determina padrões lexicais que podem combinar com ela.

Enquanto que o colocado:

- funciona como um conceito modificador;
- é semanticamente interpretável somente dentro da colocação;
- tem sua tradução dependente do uso da colocação;
- é escolhido por uma dada base para formar uma colocação.

Essas características podem ser observadas no exemplo “chuva torrencial”. “Chuva” é a base, enquanto “torrencial” atua como colocado, desempenhando um papel modificador, criando um sentido específico e delimitando seu uso.

Buscando descrever os aspectos composicionais das colocações e também constituir um parâmetro para aferimento do tipo mais frequente – um dos objetivos do

trabalho –, utilizaremos a categorização de tais unidades fraseológicas proposta por Hausmann (1985) e ampliada por Orenha-Ottaiano (2004, 2009, 2017, 2020, 2021).

A taxonomia com base na língua portuguesa elenca critérios gramaticais para diferenciar as colocações, classificando-as em quatro tipos: nominais, verbais, adjetivas e adverbiais. Cabe ressaltar que as colocações criativas também obedecem aos padrões léxico-sintáticos, diferindo apenas por seu caráter semântico único.

Para exemplificar a taxonomia das colocações, elaboramos um quadro com exemplos retirados de nosso *corpus*, a seguir:

**Quadro 3 – Tipos de colocação**

<b>Tipo de colocação</b>	<b>Definição</b>	<b>Estrutura</b>	<b>Exemplo</b>
<b>Colocações Nominais</b>	Combinações de substantivo com substantivo	Substantivo <small>colocado</small> + Preposição + Substantivo <small>base</small>	<i>Contos de fada</i>
<b>Colocações adjetivas</b>	Combinações de substantivos e adjetivos	Substantivo <small>base</small> + Adjetivo <small>colocado</small>	<i>Disco voador</i>
		Adjetivo <small>colocado</small> + Substantivo <small>base</small>	<i>Vasto mundo</i>
<b>Colocações Verbais</b>	Combinações de verbos e substantivos, em sua grande maioria, podendo o substantivo ocorrer em função de sujeito ou de objeto.	Verbo <small>colocado</small> + Substantivo <small>base</small>	<i>Bolar um plano</i>
		Substantivo <small>base</small> + Verbo <small>colocado</small>	<i>As ideias pulam</i>
		Verbo <small>colocado</small> + preposição + substantivo <small>base</small>	<i>Ter em mente</i>
<b>Colocações Adverbiais</b>	Ocorrem de duas maneiras na língua portuguesa: com a função de mudar o sentido do adjetivo ou do verbo.	Advérbio <small>colocado</small> + adjetivo <small>base</small>	<i>Mal desenhado</i>
		Adjetivo <small>base</small> + advérbio <small>colocado</small>	<i>Alto demais</i>
		Verbo <small>base</small> + advérbio <small>colocado</small>	<i>Sair sorrateiramente</i>

Fonte: Orenha-Ottaiano (2020).

Uma vez apresentados o conceito geral de colocações, de colocações criativas e a taxonomia adotada para classificar o tipo mais frequente em nosso *corpus*, sintetizaremos, então, os critérios que nos ajudarão na complexa tarefa de identificarmos as colocações. Serão submetidos a nossa análise:

- A coocorrência de elementos que estabeleçam entre si uma relação léxico-sintática fixa até certo grau (um como base e o outro como elemento colocado, determinado pela escolha do primeiro);
- Combinações gerais já convencionalizadas em nosso idioma com alcance colocacional mais ou menos restrito;
- Colocações que, embora não convencionalizadas em nosso idioma, descrevam o aspecto criativo da linguagem empregada na obra;
- Combinatórias que apresentem as estruturas sintáticas regulares apontadas anteriormente, a fim de endossar a parte quantitativa da pesquisa.

Encerramos com essa síntese a revisão sobre nosso objeto de estudo. Na próxima seção, trataremos da Linguística de *Corpus*, da forma pela qual ela nos oferece o suporte necessário para as questões metodológicas envolvidas neste trabalho.

### 3.2 A Linguística de *Corpus*

Com o advento das tecnologias, linguistas ganharam únicas e poderosas ferramentas para apoiar e facilitar suas pesquisas. Os computadores passaram a ganhar um papel cada vez mais importante nos estudos linguísticos.

Conforme Wray et al. (1998 *apud* ASSUNÇÃO; ARAÚJO, 2019, p. 283) esclarecem, a capacidade de processamento de grandes quantidades de material em um tempo curto otimizou o tempo que humanos levariam para realizar o mesmo feito. Além disso, os computadores também se tornaram ferramentas úteis para a extração de informações de textos, de forma a tornar possível a revelação de padrões linguísticos que um leitor humano provavelmente nem perceberia.

A partir dessas funcionalidades, moldou-se a Linguística de *Corpus* (doravante LC), metodologia que nos permite olhar “para fenômenos que não podem ser explicados pelo recurso a regras e a pressupostos gerais”. (TEUBERT, 2005 *apud* ASSUNÇÃO; ARAÚJO, 2019, p. 274).

Leech (1992) ressalta os benefícios da metodologia, que viabiliza a combinação de diferentes técnicas para análise de fenômenos linguísticos. Partindo dessas observações, justifica-se nosso interesse pelo arcabouço teórico-metodológico da LC,

que pode ajudar a descrever as características do nosso *corpus* de quadrinhos da *Turma da Mônica*.

Sinclair (1997, p.31) afirma que “a língua não pode ser inventada; só pode ser capturada”. Essa frase icônica nos chama a atenção para o caráter “analítico e questionador” dessa vertente linguística. Sendo assim, “capturar a linguagem” significa olhar as variantes possíveis de linguagem e identificar quais são as escolhas mais típicas no processo de comunicação. Dessa forma, entendemos LC assim como explicado por Viana e Tagnin (2008): “uma forma de investigação empírica da linguagem a partir da exploração sistemática de um *corpus*”. (p. 31)

O referido autor nos oferece mais insumos para compreender a metodologia quando descreve o objeto necessário para a análise: o *corpus*. De acordo com Viana (2008), um *corpus* é:

Uma compilação eletrônica e criteriosa de (amostras de) textos que ocorrem naturalmente com o objetivo de representar uma dada língua ou algum de seus aspectos mais pontuais de forma a possibilitar uma análise linguística previamente delineada. (VIANA, 2010, p. 31).

A aceção do brasileiro está em consonância com Biber *et al.* (1998), que define *corpus* como uma vasta coleção de textos naturais baseada em princípios. Conforme explica Berber Sardinha (2004), textos naturais são aqueles que existem na linguagem e que não foram criados com o propósito de figurarem no *corpus*. Os três teóricos frisam a necessidade do *corpus* ser constituído de textos naturais, pois “para compreender a questão linguística é necessário basear o estudo em um alicerce empírico no qual os resultados advêm da observação de exemplos reais”. (VIANA, 2010, p. 23)

Sobre os critérios para compilação de um *corpus*, McEnery e Wilson (1996) trazem requisitos bastante específicos. Para os autores, a noção de *corpus* implica características fundamentais. São elas: a) amostragem e representatividade; b) tamanho finito; c) formato eletrônico; e d) referência padrão.<sup>10</sup>

A primeira característica é entendida sob a perspectiva de amostragem linguística. Para os autores, um *corpus* só possibilitará uma rica oferta de dados

---

<sup>10</sup> Respectivamente conceituados em inglês como: *sampling and representativeness; finite size; machine-readable form; standard reference*.

analisáveis se a amostragem da língua ou variedade linguística for suficientemente representativa.

A ideia de representatividade, todavia, é bastante questionada, pois é frequentemente associada à quantidade de textos que compõe o *corpus*. Viana (2008), por exemplo, é categórico ao afirmar que esse assunto é bastante controverso, pois, segundo ele, “não há como estabelecer de forma precisa e segura o que isso exige em termos práticos”. (p. 24). O mesmo argumento também é defendido por Berber Sardinha (2004) quando explica que não há critérios objetivos para a determinação da representatividade.

Bowker e Pearson (2002, p. 45-46), ainda, esclarecem que o maior nem sempre é o melhor. De acordo com as autoras, em um *corpus* pequeno, é possível obter informações mais úteis que em um *corpus* maior e não projetado para atender às necessidades do pesquisador. Pearson (1996) afirma, a favor dos *corpora* de menor dimensão, que o tamanho de um *corpus* pode ser reduzido se nos critérios para sua construção se contemplam a representação de um discurso de uma comunidade científica, um gênero e um tema determinados. Viana (2008) compartilha do mesmo pensamento quando declara:

[...] que a adequação do conteúdo de um *corpus* deve prevalecer sobre questões acerca de seu tamanho. Dessa forma, garante-se que os dados sejam representativos do uso da linguagem que se deseja investigar, ponto fundamental para se realizar uma pesquisa de *corpus*. (VIANA, 2010, p. 26).

A partir da declaração do pesquisador, entendemos, portanto, que extensão do *corpus* é apenas uma salvaguarda para torná-lo representativo. Logo, valemo-nos do critério de adequação de conteúdo para definir nosso *corpus* de quadrinhos como representativo.

Retomando as características apontadas por McEnery e Wilson (1996), deparamos com o segundo tópico que prescreve a finitude de um *corpus*, ou seja, todos têm um tamanho finito, que pode variar entre milhares e milhões de palavras, por exemplo.

O terceiro tópico apresentado relaciona-se diretamente com a combinação entre a tecnologia de processamento de dados e o empirismo da LC. Isso quer dizer que, atualmente, um *corpus* é entendido como uma compilação de textos em formato

eletrônico que possibilita aos pesquisadores acesso e manuseio de maneira rápida. Por último, existe um entendimento tácito de que um *corpus* constitui uma referência padrão para a variedade de língua que ele representa.

Por atuar em diversas frentes disciplinares, a Linguística de *Corpus* abrange métodos variados, usados para se investigarem inúmeros paradigmas e contextos. Aplicações derivadas de investigação em *corpus* são encontradas em várias áreas como, por exemplo, lexicografia, tradução, estilística, gramática, estudos de gênero, linguística forense, linguística computacional e no ensino de línguas (TOGNINI-BONELLI, 2001 *apud* CHENG, 2010).

A seguir, comentaremos algumas destas aplicações, a fim de reiterar o quão versátil a LC pode ser para estudos linguísticos.

McEnery e Wilson (1998) tratam da relação vantajosa entre a Linguística de *Corpus* e os estudos do léxico, especificamente para produção de dicionários e gramáticas. Os autores explicam, por exemplo, que alguns dicionários se baseiam em dados retirados de corpora desde os anos 90, como *Cobuild* (1995) e *Longman* (1995). Nesses dois casos, inclusive, é possível encontrar os exemplos mais frequentes de colocações a partir de um vocábulo.

A respeito das gramáticas, eles apontam a *Longman Grammar of Spoken and Written English* (1999), gramática que oferece uma descrição detalhada da língua inglesa com base em um corpus de 40 milhões de palavras. O destaque da empreitada foi a capacidade de oferecer exemplos reais da forma como falantes e escritores usam os recursos linguísticos.

Na área de ensino, também é possível apontar grandes avanços por meio das pesquisas com *corpora*. Conforme explica Bernardini (2004 *apud* CHENG, 2010, p. 319) os “corpora linguísticos fornecem acesso sistemático à linguagem natural, e métodos linguísticos de corpus apoiam a aprendizagem exploratória e de descoberta”. Isso quer dizer que o professor/pesquisador de línguas encontra um suporte pedagógico eficiente, que possibilita ao aluno ter acesso ao uso real da língua, em vez de somente recorrer aos exemplos de dicionários e gramáticas, que muitas vezes, ou são inventados, ou são retirados de obras literárias canônicas, que não refletem o uso cotidiano da língua.

Essa contribuição para o ensino, como esclarece Viana (2008), permitiria ao aprendiz ter acesso às combinações ou padrões mais prováveis de ocorrerem. “É isso,

de forma resumida, que corresponde à compreensão de linguagem como probabilidade” (HALLIDAY, 1992 *apud* VIANA, 2010, p.36)

Além da lexicografia e do ensino, é possível também ver a aplicação da LC em trabalhos que estudam a variação de registro e análise de gêneros, uma vez que a referida metodologia ajuda na reconceitualização das unidades de descrição linguística, ou seja, como padrões de uma língua podem ser identificados a partir da análise da frequência de formas específicas (KENNEDY, 1998). Em consonância com o pensamento de Kennedy, Berber Sardinha (2000) postula que:

A padronização se evidencia pela recorrência, isto é, uma colocação, coligação ou estrutura, que se repete significativamente, mostra sinais de ser na verdade um padrão lexical ou léxico-gramatical. A linguagem forma padrões que apresentam regularidade (se mostram estáveis em momentos distintos, isto é, tem frequência comparável em *corpora* distintos) e variação sistemática (correlacionam-se com variedades textuais, genéricas, dialetais, etc). (BERBER SARDINHA, 2000, p. 351).

A partir de tal citação, é possível depreender como a LC oferece insumos para a investigação de padrões da língua, auxiliando na descrição da linguagem. A metodologia será deveras útil para este trabalho, uma vez que nosso foco está na descrição da obra da *Turma da Mônica* por meio das colocações. Todavia, é possível aplicar esse arcabouço metodológico em um *corpus* composto por histórias em quadrinhos? Felizmente, sim.

É interessante observar que inúmeras experiências relacionadas à compilação de *corpora* bem como seus resultados são difundidos na literatura da LC. Porém, pesquisas que envolvem *corpora* e quadrinhos ainda são raras. Dentre as possíveis conclusões para constatação, podemos apontar a complexidade em se compilar esse gênero. Destacamos três estudos que nos balizaram nas reflexões metodológicas deste trabalho.

O primeiro deles foi encabeçado por Guérin et al. (2013), da Universidade de La Rochelle. Liderada pelo referido autor e também cientista computacional, uma junta de pesquisadores franceses idealizaram o “eBDtheque database” (100 COMIC BOOK IMAGES..., 2022), um banco de dados que consiste em uma centena de páginas de vários álbuns de quadrinhos franco-belga, quadrinhos americanos e mangás.

Os autores explicam que as páginas não possuem qualquer hierarquia e, por conta de direitos autorais, não obtiveram acesso a obras completas. Das 100 páginas

que compõem o *corpus*, foram anotados 848 painéis, 1.091 balões e 4.667 linhas de textos. A fim de cobrir uma ampla gama de possíveis questões de pesquisa, o *corpus* oferece mecanismo de busca que leva em conta três tipos diferentes de objetos: linhas de texto, balões e painéis. A figura abaixo demonstra tais anotações:

**Figura 12** – Anotação dos *eBDtheque database*



Fonte: Guérin *et al.*, 2013, p. 3.

Esses elementos são independentes uns dos outros. Um balão não precisa necessariamente estar contido em um painel, bem como uma linha de texto pode ocorrer em outros balões também. O curioso e trabalhoso processo de anotação só foi possível por meio da utilização de gráficos de vetores escalonáveis, uma tecnologia capaz de entender cada objeto como uma camada da página. Além do protocolo de segmentação visual, a base de dados também conta com anotação semântica, o que, conforme o autor, “oferece a vantagem de tornar esse banco um terreno relevante para avaliação de análise de imagem e recuperação semântica.” (GUÉRIN *et al.*, 2013, p. 3)

Unser-Schutz (2011) também apresenta um trabalho que trata da compilação de um *corpus* de língua baseado nos mangás (quadrinhos japoneses). O trabalho final resultou em um *corpus* de 687.654 caracteres (= 55.415 ocorrências) de texto extraído das linhas (balões de fala) e onomatopeias.

A autora nos apresenta estudos interessantes sobre como os quadrinhos influenciam, sobretudo, o modo de falar dos jovens japoneses e revelam padrões linguísticos de gênero estereotipados para construção de personagens. Reiterando o foco de seu artigo sobre o aspecto linguístico que os mangás têm para oferecer, Schutz justifica que a pesquisa é relevante por abarcar a perspectiva de texto

multimodal quando propõe um *corpus* em que o visual e o linguístico estão naturalmente ligados.

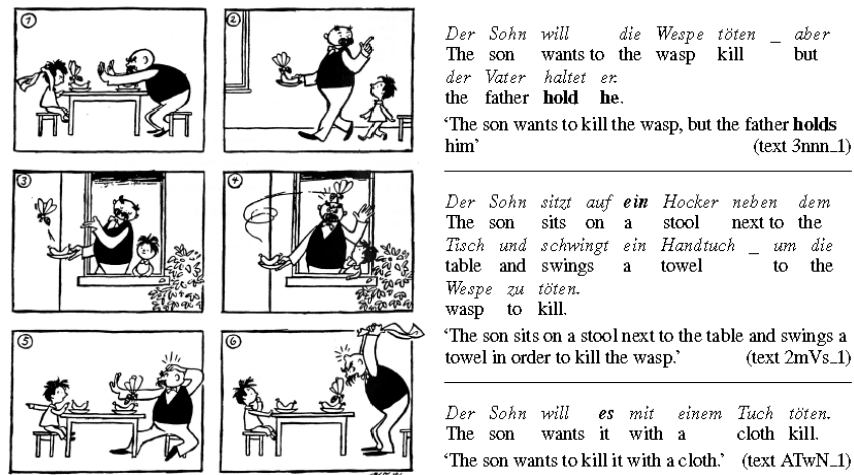
O processo consistiu em compilar as obras mais populares entre os jovens, publicadas entre 2007 e 2008. Dez obras foram selecionadas, totalizando aproximadamente 5.289 páginas de quadrinhos transpostas para texto, respeitando oito categorias: linhas de fala, pensamentos, narração, onomatopeia, textos em segundo plano, falas/pensamentos de segundo plano, comentários e títulos.

A referida autora não nos apresenta conclusões, já que seu objetivo residia em compilar uma base de dados linguística, mas sim possíveis questões de pesquisas. Ela destaca como aspectos de potencial interesse acadêmico o sistema de etiquetagem do *corpus* (pois permite anotações adicionais), o volume de dados especializado (apontando campo profícuo de estudo a partir da análise de quadrinhos e onomatopeias) e, por fim, a possível comparação de padrões em diferentes contextos linguísticos.

O trabalho de Khön e Khön (2018), o terceiro de nossa lista, também é notório, pois o *corpus* das pesquisadoras mescla tirinhas de quadrinhos e de aprendizes. As autoras desenvolveram uma tarefa em que 31 aprendizes de alemão recontaram tirinhas de quadrinhos e, com base nesses ensaios, idealizaram o *corpus* – o ComiGS corpus (THE COMIGS CORPUS..., 2022) (*Comic Strips Retold by Learners of German*).

As tirinhas não eram dotadas de texto, apresentando forte contexto visual que permitiu aos anotadores encontrarem hipóteses claras do desenvolvimento dos estudantes (níveis de acordo com o Quadro Comum Europeu), uma vez que capturava o uso real da linguagem sem direcionar ou influenciar os resultados. Cada um descreveu de duas a três tirinhas, resultando em setenta textos com quase 1,5 mil frases (18 mil *tokens*) no total.

Figura 13 – Processo de compilação do *ComiGS corpus*



Fonte: Khön e Khön, 2018, p. 2.

Conforme explicam as autoras, os exercícios encorajavam a produção de enunciados complexos e, apesar disso, as intenções dos enunciados podem ser recuperadas muito bem por anotadores devido ao contexto visual. Elas reforçam que o contexto visual não é apenas útil para anotações consistentes, mas também pode ser usado como uma entrada adicional para detecção e correção automática de erros gramaticais. Como exemplo, Khön e Khön (2018) citam a capacidade do aprendiz de codificar as informações das tirinhas em uma base de conhecimento.

Finalizando nossas bases teóricas, o próximo capítulo detalhará o percurso de compilação, processamento e extração dos dados desta pesquisa.

## 4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Neste capítulo, apresentamos os procedimentos metodológicos desta pesquisa: como se deu a fase de compilação do *corpus*, a extração dos dados que originaram candidatos à colocação e os recursos utilizados da ferramenta *Sketch Engine* (KILGARRIFF *et al.*, 2014) para a validação das colocações de fato. Ao final, apresentamos os números do levantamento realizado por este estudo.

### 4.1 A caracterização do *corpus*

Como relatado ao longo da pesquisa, compilar um *corpus* de quadrinhos não é feito inédito para a Linguística de *Corpus*. Todavia, com exceção do trabalho de Unser-Schutz (2011), as demais investigações citadas foram conduzidas por profissionais da Ciência da Computação e exploraram a multimodalidade do gênero. Dos trabalhos citados no capítulo sobre Linguística de *Corpus*, apenas o da pesquisadora canadense fora idealizado para estudos linguísticos. Sendo assim, o percurso para a compilação daquele *corpus* apresenta bastante similaridades com o desta pesquisa.

Nosso *corpus* de estudo levou em conta 80 edições das revistas mensais da *Turma da Mônica*, publicadas entre 2015 a 2017. Esse recorte deve-se ao fato de os gibis serem doações, portanto, o número de exemplares variava de acordo com o personagem estrela do título. Os personagens que contavam com maior número de edições foram Cascão e Magali, seguidos de Cebolinha e Mônica. Os gibis do Chico Bento foram minoria (cerca de 5 edições apenas).

Como resultado, quaisquer hipóteses auferidas sobre possíveis traços distintivos da linguagem individual de cada personagem não conseguiram ser levantadas com precisão, dada a falta de uma amostragem balanceada de exemplares de cada um. Entretanto, ressaltamos que a curiosidade em observar as combinações de palavras mais usuais nos gibis da Mônica, do Cascão, do Cebolinha, da Magali e do Chico Bento é uma interessante questão de pesquisa, pois, além de contribuir com a descrição da obra *Turma da Mônica*, também denotaria a criação de um universo lexical próprio para cada personagem.

A compilação foi feita de maneira manual, digitando o título da história e o texto dos balões dos gibis, desconsiderando as onomatopeias e os anúncios de seu miolo. A quantidade de páginas por gibi era variável: os títulos *Mônica* e *Cebolinha* eram mais volumosos, com cerca de 80 páginas, enquanto os títulos dos demais personagens tinham, em média, 60 páginas. Não consideramos almanaques na compilação.

Transpor o texto do gibi para o arquivo *.txt* foi o processo mais longo desta pesquisa. Nenhum *software*, aplicativo ou ferramenta de reconhecimento de caracteres óticos mostrou-se eficiente na conversão do texto impresso em texto digital. Dentre os testados (*Google Keep*, *Google Lens*, *CamScanner*, *ABBYY FineReader*), o que mais se aproximou de um resultado esperado foi o *Google Keep*. Entretanto, a morosidade no processamento da imagem e os problemas com a conversão causaram o descarte da ferramenta.

No quadro abaixo, exemplificamos a dificuldade de reconhecimento automático descrito:

**Quadro 4** – Amostra de reconhecimento automático – *Google Keep*

Página da HQ	Resultado do reconhecimento automático de caracteres – <i>GOOGLE KEEP</i>
	<p>                     ESSA, NAO!                      A BOLA FICOU                      PLESA NAQUELA                      ANTENA!                      VAI SER                      DIFÍCIL PEGAR                      DE VOLTA!                      vocês NAO VAO                      ACLEDITAR!                      JA SEI! ISOLOLU                      A BOLA! GRANDE                      NOVIDADE!                      É POR ISSO QUE NOS                      SEMPRE TRAZEMOS UMA                      BOLA DE RESERVA                      Tô COM UM                      PLESSSENTIMENTO                      QUE ESSA NAO É A ÚNICA                      NOVIDADE QUE VEM                      POR A1!                      COMECAR                      ESSA HISTOLIA                      PLA SABER                      MELHOR!                 </p>

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Sousa, 2015c, p.3.

Como se observa, o resultado do escaneamento tem consideráveis inadequações, como alterações entre letras maiúsculas e minúsculas, erros ortográficos (“isololu” em vez de “isolou”) e imprecisão no reconhecimento (“[...] essa não é a única novidade que vem por aí!”/“[...] essa não é a única novidade que vem por a1!”). Nota-se, também, que a conversão do texto segue as linhas do balão, impossibilitando a análise de dados por linha de concordância, por exemplo.

Além do que foi exemplificado, era comum perceber que o aplicativo confundia o texto do balão com onomatopeias ou outros textos do quadrinho. Por conta de tantas imprecisões, a estratégia adotada, portanto, foi a digitação manual.

Cada exemplar de 60 páginas levava cerca de 2 horas para serem digitados e revisados. Para as publicações de 80 páginas, o tempo aumentava aproximadamente em 1 hora, totalizando 3 horas de dedicação sobre um único gibi. Obviamente, a média de tempo é um aspecto geral e relativo, pois a quantidade de texto de cada HQ variava de uma para a outra, tendo em vista que algumas histórias eram mais curtas ou, até mesmo, eram formadas por algumas edições que apresentavam mais páginas de

histórias mudas. De modo geral, a compilação de uma única revista resultava em uma média de 2.600 a 3.400 palavras.

Após toda digitação e revisão – feita no *Word 2013*, programa do pacote *Microsoft Office 2010* –, o salvamento deu-se em formato simples (.txt) e, ao *corpus*, foi dado o nome de CORHQ – TM (*Corpus* de Histórias em Quadrinhos – *Turma da Mônica*).

Nosso *corpus* conta com 128.828 palavras (total de palavras, levando em conta as repetições) e 13.221 termos lexicais (palavras não repetidas; variedade lexical do *corpus*).

## 4.2 A ferramenta *Sketch Engine*

Para auxiliar na investigação empírica, a ferramenta *Sketch Engine* (KILGARRIFF et al, 2004) foi adotada. Ela existe há 20 anos e é bastante utilizada na lexicografia, linguística computacional, análise do discurso, em pesquisas com tradução e ensino de línguas. Para liberar todos os seus recursos, é necessário pagar o valor de € 6,25 (seis euros e vinte e cinco centavos) mensalmente<sup>11</sup>; contudo, é possível ter acesso a uma versão para teste gratuita por 30 dias.

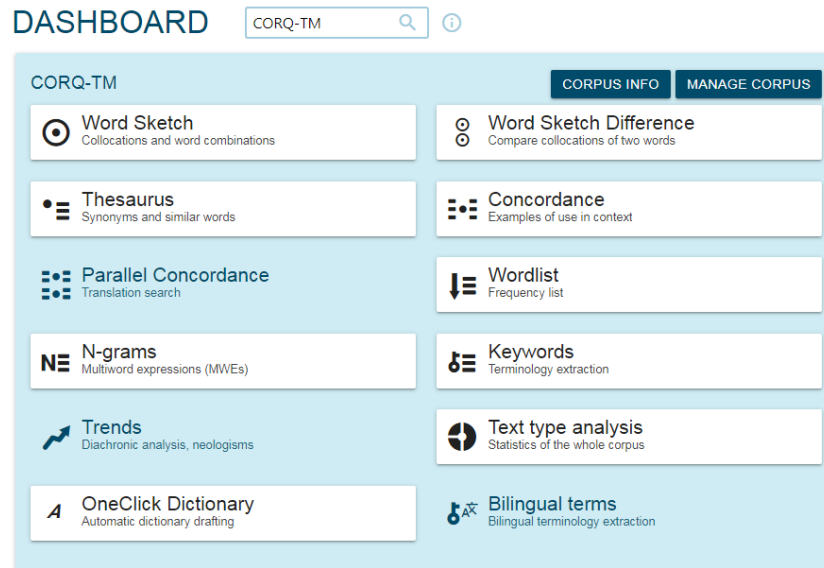
O *Sketch Engine* (doravante SkE) é descrito por seus idealizadores como uma ferramenta de análise de texto *online* que trabalha com grandes amostras de linguagem (*corpora*) para identificar o que é típico e frequente em um idioma. A ferramenta proporciona desde pesquisas simples, como palavras isoladas, até sintagmas, mostrando o comportamento gramatical e colocacional de qualquer palavra.

Na versão paga, temos à disposição 500 *corpora* em mais de 90 línguas, cada um com um tamanho de até 60 bilhões de palavras para fornecer uma amostra verdadeiramente representativa da linguagem. Mesmo na versão de teste, o SkE oferece considerável gama de possibilidades, como a de compilar seu próprio *corpus*, por exemplo. Por tantas funcionalidades observadas, entendemos que a plataforma supre todas as necessidades da nossa pesquisa.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.sketchengine.eu/price-list/#academic>>. Acesso em: 20 jan. 2022. Preço vigente na data de acesso.

Figura 14 – Interface *Sketch Engine*



Fonte: Captura de tela inicial da plataforma *Sketch Engine*.

A interface da plataforma é bastante intuitiva e, apesar das ferramentas, de um modo geral, terem funcionalidades muito relevantes, destacaremos abaixo aquelas que servirão ao nosso propósito:

- *Wordlist*: permite uma primeira apreciação geral do *corpus* em termos dos tipos de palavras mais frequentes, pois essa função interroga o *corpus* e apresenta, como resultado, uma lista de itens organizados por ordem de frequência. É possível fazer listas de palavras (*wordforms*, ou seja, palavras conjugadas/flexionadas), de lemas, de itens pertencentes a determinada classe gramatical (adjetivos, substantivos, etc.), de lemos (lemas com informações da classe gramatical da palavra).
- *Word Sketch*: serve para, de fato, observar o comportamento colocacional das palavras mais frequentes, bem como identificar as colocações que elas possam formar. Podemos escolher uma frequência ou pontuação mínima (*score*<sup>12</sup>) e o valor mínimo de coocorrência.
- *Concordance*: outra funcionalidade disponível no *Sketch Engine* para a extração de candidatos à colocação, pois, por meio desta função, pode-se

<sup>12</sup> A pontuação do *Score* a que nos referimos é entendida como *LogDice*, uma medida estatística pré-definida pelo próprio SkE usada para identificar colocações baseadas na frequência da base e do colocado, além da frequência da colocação completa. Não é afetada pelo tamanho do *corpus*. (Fonte: *The Sketch Engine Glossary*). Disponível em: <https://www.sketchengine.eu/guide/glossary/?letter=L&cat=statistics>

observar o comportamento colocacional de qualquer palavra em suas linhas de concordância.

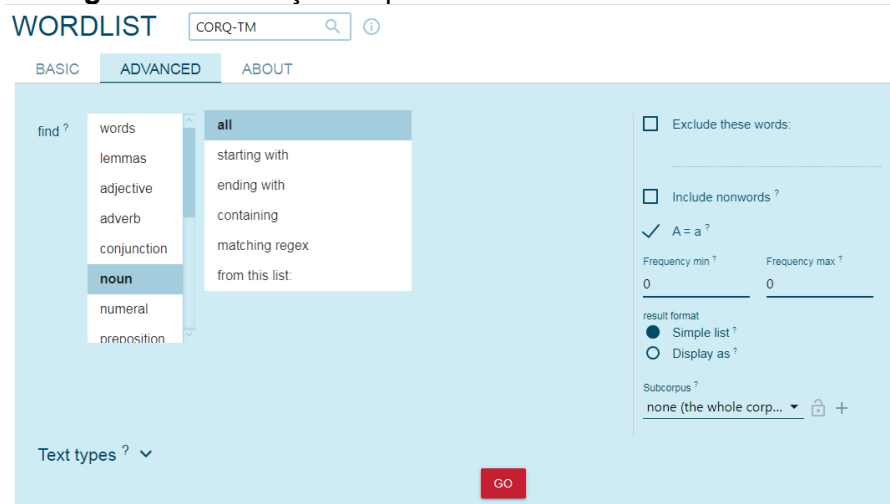
Descritas as ferramentas que nos serão úteis, seguimos, portanto, para a próxima etapa do nosso percurso metodológico, que apresentará os procedimentos para levantamento das candidatas a colocações presentes no CORHQ-TM.

### 4.3 Procedimentos para extração das candidatas a colocações

Para a extração de prováveis candidatas a colocações, delimitamos o recorte das 50 (cinquenta) palavras mais frequentes em nosso *corpus*, levando em conta cada classe gramatical – substantivos, verbos, adjetivos e advérbios –, o que totalizou 200 palavras. Para isso, a ferramenta *Wordlist* foi utilizada após fazermos *upload* do *corpus* na plataforma.

Para ter acesso às palavras mais frequentes de cada classe, escolhemos as opções predefinidas – *noun*, *adjective*, *adverb* e *verb* – da aba *Advanced*, como ilustrado na figura a seguir:

**Figura 15** – Extração de palavras com a ferramenta *Wordlist*



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Ao clicar em “Go” as listas foram automaticamente geradas. Dessa forma, obtivemos os resultados dispostos na tabela abaixo:

**Tabela 1** – Listas das palavras mais frequentes do *corpus*

	<b>Substantivos</b>	<b>Freq.</b>	<b>Verbos</b>	<b>Freq.</b>	<b>Adjetivos</b>	<b>Freq.</b>	<b>Advérbios</b>	<b>Freq.</b>
1	Cascão	495	Ser	4393	Bom	393	Não	3259
2	Coisa	419	Ir	2665	Novo	195	Só	672
3	cebolinha	410	estar	1779	Legal	120	Aqui	647
4	Gente	356	Ter	1479	melhor	105	Mais	640
5	Magali	329	fazer	919	preciso	103	Já	546
6	Mônica	264	saber	787	Pro	88	Agora	523
7	Casa	252	poder	724	Meu	63	Aí	441
8	História	225	querer	681	Feliz	58	Bem	433
9	Dia	193	Ver	623	Cheio	57	Muito	369
10	Monica	192	Ficar	587	Claro	57	Lá	350
11	Amigo	182	Dar	573	grande	55	Mesmo	326
12	Tô	180	achar	472	próximo	53	Assim	285
13	Plano	177	haver	440	Lindo	52	Também	254
14	Veza	176	Falar	365	Seu	51	Então	241
15	Mãe	168	dizer	363	mágico	51	Quando	204
16	Jeito	159	Vir	322	infalível	50	Ainda	194
17	Mundo	148	deixar	320	Só	50	Eis	193
18	Dudu	146	dever	237	último	48	Onde	187
19	Tempo	142	pegar	217	gorducho	47	Nunca	159
20	Menino	141	precisar	212	estranho	45	Hoje	149
21	Hora	140	olhar	207	Ótimo	44	Sempre	146
22	Cara	132	chegar	193	Difícil	44	Tão	145
23	Ideia	120	voltar	192	primeiro	43	Depois	142
24	Pai	115	Sair	191	Baixo	40	Até	112
25	Gato	113	acontecer	186	quieto	38	Ora	95
26	Lugar	112	gostar	186	Sujo	37	Demais	93
27	Claro	110	parecer	179	Fácil	37	Mal	90
28	Criança	109	pensar	167	maior	35	Antes	85
29	Bidu	104	comer	164	rápido	34	Sim	82
30	Garoto	99	esperar	163	pronto	33	Cadê	82
31	Turma	97	passar	160	normal	32	Como	81
32	Volta	94	conseguir	142	Mau	31	Melhor	73
33	Cabeça	93	levar	141	pequeno	30	Fora	73
34	Banho	91	Tirar	130	Feio	29	Logo	72
35	verdade	91	tomar	128	menino	28	Pouco	67
36	Água	85	chamar	127	especial	28	Menos	57
37	Coelho	83	Usar	123	importante	27	Atrás	56
38	Bola	83	Né	122	Igual	27	Enquanto	54
39	problema	83	brincar	117	Certo	27	Dentro	52
40	Ano	82	entender	116	diferente	26	Blá	51
41	Pessoa	81	acabar	115	penado	26	Ali	47
42	Roupa	80	perder	112	bonito	26	Quase	44

43	Hê	79	ajudar	106	Fofa	25	Certo	40
44	Vida	78	Cair	105	tranquilo	24	Tanto	39
45	Dom	77	parar	101	Velho	24	Perto	37
46	cachorro	77	esquecer	98	próprio	23	Hê	35
47	Bairro	76	sentir	96	super	23	Longe	34
48	Cabelo	74	puxar	93	Sério	23	Além	34
49	Festa	73	encontrar	93	bravo	23	Cá	33
50	Filho	72	correr	90	interessante	22	Final	32

Fonte: Elaborado pelo autor.

É interessante notar alguns ruídos no *corpus* em relação à classificação feita pela ferramenta. Por exemplo, as palavras “tô”, “he”, “pro” e “eis” não se enquadram nas classes gramaticais sugeridas pelo SkE. As duas primeiras, classificadas supostamente como substantivos, são, na verdade, a forma coloquial do verbo “estar” conjugada na primeira pessoa do singular (tô = estou) e a onomatopeia que corresponde ao riso dos (He! He! He!). O termo “pro”, apontado como um adjetivo, é a contração de “para + o”, sendo ela, também, bastante associada a aspectos informais da linguagem. Quanto a “eis”, conforme é possível verificar ao se acionar a visualização das etiquetas das palavras, na função *Concordance*, podemos observar que o SkE interpreta “eis” como advérbio (RG, etiqueta adotada pelo FreeLing, etiquetador para fazer a anotação morfossintática usado pela ferramenta), porém o erro está em na classificação da interjeição “ei” como advérbios. Houve apenas um único caso de exemplar legítimo do advérbio. Apesar dessa constatação, a palavra não constitui colocações, de modo que foi descartada de nossa pesquisa.

**Figura 16 – Concordance do termo “eis”**

1	doc#0 uer conquistas todas as galáxias, planetas e bairros do universo.	EI RG	!</s></s>Você quer ir ao encontro?</s></s>Mas tem que se fantasiar!</s></s>
2	doc#0 é uma fantasia?</s></s>Você é um robô, rapaz!</s></s>Um robô!</s></s>	EI RG	, assim não vale!</s></s>Agora eu quero ver quem chega primeiro!</s></s>
3	doc#0 s>Vamos, pelotão!</s></s>Prontos para uma batalha no espaço?</s></s>	EI RG	!</s></s>Aonde vocês vão!</s></s>O cemitério do Penadinho é pra lá!</s></s>
4	doc#0 </s>Aonde vocês vão!</s></s>O cemitério do Penadinho é pra lá!</s></s>	EI RG	!</s></s>Somos nós fantasiados, chefinho!</s></s>De istorme-trupas!</s></s>
5	doc#0 s>></s>Além de ventilador, ele serve pra dispersar raios de sujeira!</s></s>	EI RG	!</s></s>Pare de mexer esse pedaço de papelão!</s></s>Ahá!</s></s>Ent!
6	doc#0 casa... Você acabou com toda a fé que eu tinha na humanidade!</s></s>	EI RG	!</s></s>Já que você não está fazendo nada... Por que não fica comigo e
7	doc#0 evistinha atrasada!</s></s>Então deixa de piti e continua a cena!</s></s>	EI RG	, pode parar!</s></s>Essa cena é minha, meu filho!</s></s>Vá lá descans
8	doc#0 /s></s>Lá vem o Cebolinha querer abusar da minha boa vontade!</s></s>	EI RG	!</s></s>É pro motor ficar ligado!</s></s>Isso aí!</s></s>Pronto, Cascão!</s></s>

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Cabe ressaltar que tais ruídos são normais e não se espera nunca que um etiquetador tenha 100% de precisão.

Retomando os aspectos metodológicos para a extração das colocações,

selecionamos e analisamos, especificamente, palavras de conteúdo, ou seja, palavras de função léxica, que possuem significado independente e que não exercem funções gramaticais, como preposições, conjunções, artigos, etc. A partir dessas palavras, buscamos as candidatas que atendiam à taxonomia preferida pelo trabalho (Hausmann, 1985; Orenha-Ottaiano, 2004, 2009, 2017, 2020, 2021), conforme já apresentada na seção X, tendo em vista as relações gramaticais já fornecidas nas *Word Sketches*.

#### 4.4 Da extração das colocações

Para observar o comportamento colocacional de cada palavra das listas obtidas, recorreremos à função *Word Sketch*. Explicar como a função *Word Sketch* funciona, isto é, que há relações gramaticais pré-definidas, computadas a partir de uma *sketch grammar*, e que as colocações encontradas se restringem a essas relações oferecidas pela ferramenta. Podes aqui citar que a Sketch Grammar usada no teu corpus é a que o SkE oferece por padrão para corpora criados em português, qual seja, a *Sketch Grammar* desenvolvida por Tanara Zingano Kuhn (Kuhn; Kosem, 2016; Kuhn, 2017). A ferramenta é muito útil, pois explicita os padrões e as relações gramaticais entre as partes combinadas. Para exemplificar, tomemos a palavra “casa”. Ao fazermos uma busca por essa palavra no *Word Sketch*, conseguimos observar a maneira como o termo se relaciona com outras palavras dentro do *corpus*.

Um fator importante que levamos em conta foi observar o *LogDice*, uma medida estatística que aponta a força das candidatas à colocação. Como resume Alves (2020), quanto mais alto for o resultado estatístico de uma dada colocação, maior é a probabilidade combinatória das partes envolvidas. Conforme explicado em nota de rodapé na subseção 4.2, o tamanho do *corpus* não influencia neste *score*, pois, como explicam Berber Sardinha; Acunzo; Ferreira (2016 *apud* ALVES, 2020), ele opera segundo as frequências relativas entre as partes da colocação “base” + “colocado”. Para a pesquisa, consideramos o valor de *LogDice*  $\geq 3$  o ponto de corte para extração das candidatas a colocações, uma vez que este resultado é suficiente para definir uma colocação conforme postulam Gablasova, Brezina e McEnery (2017 *apud* Orenha-Ottaiano, 2019).

A figura a seguir ilustra o procedimento e, no recorte, o *LogDice*.

Figura 17 – *Word Sketch* do termo “casa”

sintagma preposicional	
...em casa	30.6%
...de casa	21.8%
casa de substantivo	17.5%
...pra casa	13.9%
...para casa	6.4%
...até casa	2.0%
casa com substantivo	1.6%

verbo + casa		
<b>sair</b>	14	11.4
sair de casa		
<b>voltar</b>	14	11.2
voltar pra casa		
<b>ir</b>	19	10.5
ir pra casa		
<b>dormir</b>	4	10.0
dormir aqui em casa		

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

A partir dos termos lexicais da *Wordlist*, foram extraídos:

- a) 426 candidatas a colocações verbais;
- b) 64 candidatas a colocações nominais;
- c) 200 candidatas a colocações adjetivas;
- d) 160 candidatas a colocações adverbiais;

A ferramenta *Word Sketch* nos ofereceu, no total, 750 candidatos a colocações. Para exemplificar nossos resultados, trazemos, na tabela 2, o balanço final de nosso levantamento, já dividido de acordo com a taxonomia apresentada na seção X e obedecendo aos critérios citados. No final, ficamos com 513 candidatas a colocações.

A lista com todos os exemplos pode ser encontrada no apêndice deste trabalho.

**Tabela 2 – Levantamento de colocações – CORHQ-TM**

Tipo de Colocação	Estrutura	Quantidade
Verbal Total: 205	Verbo <sub>colocado</sub> + Substantivo <sub>base</sub>	153
	Verbo <sub>colocado</sub> + preposição + substantivo <sub>base</sub>	41
	Substantivo <sub>base</sub> + verbo <sub>colocado</sub>	11
Nominais Total: 56	Substantivo <sub>colocado</sub> + Preposição + Substantivo <sub>base</sub>	56
Adjetiva Total: 134	Substantivo <sub>base</sub> + Adjetivo <sub>colocado</sub>	91
	Adjetivo <sub>colocado</sub> + Substantivo <sub>base</sub>	43
Adverbiais Total: 118	Advérbio <sub>colocado</sub> + adjetivo <sub>base</sub>	38
	Adjetivo <sub>base</sub> + advérbio <sub>colocado</sub>	13
	Verbo <sub>base</sub> + advérbio <sub>colocado</sub>	67
		<b>TOTAL: 513 colocações</b>

Fonte: Elaborado pelo autor.

No próximo capítulo, apresentaremos a análise dos dados encontrados, visando a responder as perguntas de pesquisa retomadas abaixo:

- a) Qual o tipo mais frequente de colocações?
- b) O que o estudo das colocações encontradas nos quadrinhos da *Turma da Mônica* diz sobre a caracterização da obra?

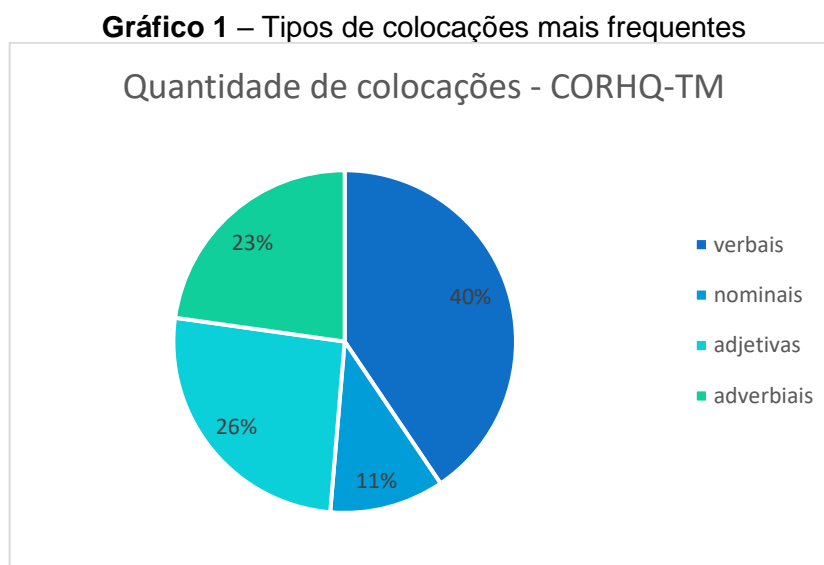
Durante a análise, também daremos enfoque à criatividade composicional das colocações e como a sua descrição acrescenta à obra.

## 5 ANÁLISE DOS DADOS

Abordaremos, neste capítulo, o que o estudo das colocações diz sobre a caracterização da obra. Essa descrição levará em conta a classificação de Orenha-Ottaiano (2020) já apresentada no capítulo sobre colocações.

### 5.1 Tipologia das colocações mais frequente

Para iniciar nossas análises, exibimos, a seguir, o gráfico que resume de modo geral os números de nossos achados:



O gráfico mostra que, das colocações extraídas do *corpus*, o maior número pertence às do tipo verbal (40%), seguido de 26% referente às colocações adjetivas, 23% das adverbais e 11% expressa o número de colocações nominais. Como o objetivo é analisar os tipos mais frequentes, o foco, então, será restrito apenas às colocações verbais e adjetivas por ora.

O primeiro tipo predominante – as colocações verbais – nos faz refletir sobre a maneira como a linguagem descreve as ações e, portanto, a maneira como ela se liga ao próprio gênero, afinal as histórias em quadrinhos também são nomeadas de arte

sequencial. Por isso, entendemos, de modo geral, que a alta frequência das colocações verbais pode estar relacionada com o rol de afazeres que movimenta as historinhas da *Turma da Mônica*, ou seja, é por meio das ações expressas na linguagem que todo o universo dos gibis é articulado, conferindo-lhes a sequencialidade.

Tomemos a palavra “história”, a oitava palavra mais frequente de nossa lista de substantivos para exemplificar a ideia exposta acima. Ela foi escolhida por ser candidata a constituir colocações verbais. A partir dela, pudemos observar colocações como “contar história”, “ouvir história”, “ler história”, como a tela da ferramenta *Word Sketch* nos mostra:

**Figura 18** – *Word Sketch* da palavra “história”

verbo + história			
<b>contar</b>	8	11.2	...
conta uma história			
<b>ouvir</b>	7	10.9	...
ouvir suas histórias			
<b>conhecer</b>	4	10.0	...
conhece a história			
<b>continuar</b>	3	9.9	...
continue a história			
<b>voltar</b>	5	9.8	...
voltar para a historinha			
<b>entrar</b>	3	9.5	...
entrar nas nossas histórias			
<b>participar</b>	2	9.4	...
participar da historinha			
<b>deixar</b>	3	9.2	...
deixar as histórias			
<b>começar</b>	2	9.2	...
começar essa história			
<b>virar</b>	2	9.2	...
virar eu na história			
<b>ler</b>	2	9.1	...
ler uma historinha			

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Algumas colocações apontadas pela ferramenta permitem-nos até mesmo reconhecer certa metalinguagem no gênero, como é o caso de “participar da história” e “entrar na história”.

Observemos outra palavra da mesma lista: “banho”. Submetendo esta base no *Word Sketch*, deparamo-nos com as seguintes candidatas:

**Figura 19** – *Word Sketch* da palavra “banho”



verbo + banho			
<b>tomar</b>	34	12.8	...
tomar banho			
<b>dar</b>	15	10.1	...
me dar banho			
<b>escapar</b>	2	9.8	...
escapar do banho			
<b>precisar</b>	3	9.8	...
precisa mesmo de um banho			
<b>gostar</b>	3	9.4	...
não gosta de banho			
<b>presentear</b>	1	9.0	...
presentear você com um banho			
<b>merecer</b>	1	8.8	...
merecia um banho			
<b>levar</b>	2	8.8	...
leva o banho			
<b>perder</b>	1	8.1	...
perdi o banho			
<b>chamar</b>	1	8.0	...
chamando para o banho			
<b>falar</b>	1	7.4	...
falasse de banho			

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

“Tomar banho” e “dar banho” aparecem como as mais frequentes no *corpus*. Como voltamos a declarar, esses fraseologismos permeiam nosso linguajar cotidiano. Porém, é interessante observar que, dentro das histórias da *Turma da Mônica*, eles movimentam histórias e inclusive podem caracterizar um personagem em específico: o Cascão. Aqueles que leem ou leram os gibis da turma sabem que o menino tem fama de não gostar de banho, evitando a qualquer custo o contato com a água. Em contrapartida, inúmeras vezes seus amigos tentaram lhe dar banho.

A identificação de tais fatos nos suscita a hipótese de que a predileção do gênero por esse tipo de combinatória pode ser entendida como parte do recurso de garantir afinidades entre os leitores e as situações vividas pelos personagens, tendo a maioria delas como palco o próprio cotidiano. Para expor mais exemplos retirados do *corpus*, mostramos no quadro 5 as ocorrências mais frequentes da lista de palavras de substantivos:

**Quadro 5** – Colocações verbais rotineiras mais frequentes do CORHQ-TM

Verbo <small>colocado</small> + Substantivo <small>base</small>	Verbo <small>colocado</small> + preposição + substantivo <small>base</small>	Substantivo <small>base</small> + verbo <small>colocado</small>
Tomar banho Dar banho Invadir a casa Bolar o plano Criar o plano Descobrir o plano Perder tempo Ter tempo Perder a hora Perder a cabeça Confundir a cabeça Emprestar a bola Resolver problema Vestir roupa Recolher a roupa Salvar a vida Curtir a vida Ganhar a vida	Voltar no tempo Mudar de ideia Subir para a cabeça	plano funcionar

Fonte: Elaborado pelo autor.

O segundo tipo de colocação mais detectado no CORHQ-TM foi o das adjetivas. Como previamente citado no percurso metodológico, os adjetivos que funcionam como colocados raramente são específicos. A maioria das colocações extraídas apresentam carácter descritivo ou avaliativo, isto é, caracterizam coisas, pessoas ou objetos e impressões acerca deles. A fim de exemplificar, repetiremos o percurso no *Word Sketch* que fizemos com a palavra “história”, substituindo-a por “amigo”, também retirado de nossa *Wordlist*.

Figura 20 – Word Sketch da palavra “amigo”

amigo + adjetivo			
<b>oculto</b>	1	11.1	...
Amigo oculto			
<b>cônico</b>	1	11.1	...
amiga Cônica			
<b>amante</b>	1	11.1	...
amigo amante			
<b>nosso</b>	1	11.1	...
amigo nosso			
<b>desinteressante</b>	1	11.0	...
amigo tão desinteressante			
<b>japonês</b>	1	11.0	...
amigo japonês			
<b>aventureiro</b>	1	10.9	...
amigos aventureiros			
<b>fiel</b>	1	10.8	...
amigos fiéis			
<b>sincero</b>	1	10.8	...
amiga sincera			
<b>virtual</b>	1	10.7	...
Amigos virtuais			
<b>interessante</b>	1	10.5	...
amigo mais interessante			
<b>bacana</b>	1	10.1	...
amigos bacanas			
<b>seu</b>	1	10.1	...
amiguinho seu			
<b>pro</b>	1	9.6	...
amigos pro			

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Diante das combinações reveladas, entendemos como colocações apenas três (“amigo fiel”, “amigo oculto” e “amigo virtual”). Não são colocações: amigo nosso, amigo seu, amigo pro, porque nosso e seu são pronomes e pro é preposição + artigo. No caso da combinação “amigo amante”, “amante” aqui se trata de uma oração reduzida («amigo que é amante da limpeza»). De qualquer forma, “amante” se relaciona com “amigo”, mas o sentido de amante, aqui, não é de “namorado”, mas de “aquele que aprecia muito alguma coisa”, como vemos no *Concordance*:

Figura 21 – Concordance de “amigo amante”

The screenshot shows a concordance search interface. At the top, it says 'CONCORDANCE' and 'CORQ-TM'. There is a search bar with 'amigo + amante' and a 'SUBSCRIBE' button. Below the search bar, there are statistics: 'CQL amigo + amante • 1' and '6.08 per million tokens • 0.00061%'. The main part of the image shows a concordance entry: '1 doc#0 </s><s> Este momento tem que ser guardado para a posteridadel </s><s> ÁGUA Caro amigo amante da limpeza... este é um momento histórico da nossa luta contra a sujeiral </s></s>'. The word 'amigo amante' is highlighted in red.

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Quando relacionamos as colocações adjetivas com a linguagem do *corpus* e com o gênero, reparamos que elas contribuem para a caracterização de fenômenos e personagens da HQ, conferindo, dentre outras possibilidades, humor, coloquialidade e criatividade à linguagem.

Um exemplo é “gato risonho”. A combinação aparece nos quadrinhos como forma de referenciar o personagem de *Alice no País das Maravilhas*, conhecido também como *Gato de Cheshire* ou *Gato que ri*. Na historinha, Magali se irrita com Mingau por ele tê-la derrubado da cama. Encolerizada, a garota questiona: “com tantos gatos legais nas historinhas por aí... eu tinha que ficar justo com você? Ninguém merece!”. O comentário é suficiente para o bichano entrar em crise de identidade, fazendo referências a vários gatos famosos dos desenhos animados, filmes e quadrinhos. Podemos ver o momento em que a colocação ocorre no gibi por meio da figura abaixo:

**Figura 22** – Gato risonho



Fonte: Sousa, 2015, p. 8.

Na mesma historinha, temos a colocação nominal “Gato de Coturno”, que funciona de maneira criativa ao alterar a tradicional “Gato de Botas”. Essa nova combinação, obviamente, não tem sequer a intenção de ser convencionalizada até mesmo dentro do próprio gibi, demonstrando, apenas, que o rearranjo lexical serve para referenciar a história clássica e, ao mesmo tempo, acrescentar humor ao trocar “botas” por “coturno”. Hori (2004) nomeia esse tipo de combinação como colocação parodiada, conforme tratado no capítulo sobre fraseologismos.

Outro comportamento combinatório incomum também pode ser observado quando analisamos o vocábulo “cachorro”, conforme resultados do *Word Sketch*:

**Figura 23** – *Word Sketch* – “cachorro”

cachorro + adjetivo		
<b>quente</b> cachorro quente	3	11.9 ...
<b>sarnento</b> cachorro sarnento	1	11.3 ...
<b>brabo</b> cachorro mais brabo da rua	2	11.2 ...
<b>traíçoeiro</b> Cachorro traíçoeiro	1	11.2 ...
<b>interplanetário</b> cachorro interplanetário	1	11.0 ...
<b>azul</b> cachorro azul	1	10.7 ...
<b>bravo</b> cachorro bravo	1	10.4 ...
<b>lindo</b> cachorro lindo	1	9.8 ...
<b>mágico</b> cachorros quentes mágicos	1	9.2 ...

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Além do fator descritivo que observamos pelos colocados “sarnento” e “traíçoeiro”, encontram-se combinações incomuns, como “cachorro interplanetário” e “cachorro azul”, ou casos que nos remetem à oralidade: “cachorro brabo”.

O adjetivo “bravo” – que também aparece como colocado algumas posições abaixo – é alterado para “brabo” todas as vezes que Rúfius<sup>13</sup> é mencionado na HQ. Como está sempre estressado, mal-humorado e raivoso, ele é temido por todos, como se vê no excerto a seguir:

<sup>13</sup> A título de informação, Rúfius é um cachorro da raça *pitbull* que aparece aleatoriamente nas histórias da turma, contracenando principalmente com Bidu.

Figura 24 – “Brutus, o cão mais brabo da rua”



Fonte: Sousa, 2015a, p. 53.

De acordo com o dicionário Houaiss (2022), o adjetivo “brabo” conota uso informal e expressa dentre outros sinônimos” feroz”, “irritadiço” e “tempestuoso”; que tende a se envolver em riças; brigão, valentão. É curioso destacar que, dentro de nosso *corpus*, esta forma coloquial está relacionada apenas com o cão, isto é, caracteriza de maneira exclusiva o personagem. Os quadrinhos ainda nos passam a ideia de que Rúfius ocupa o topo de uma posição hierárquica de ferocidade, o que é reforçado quando comparamos as linhas de concordância das duas formas: “brabo” e “bravo”:

Figura 25 – Concordance – “brabo” e “bravo”

CONCORDANCE CORQ-TM SUBSCRIBE 26 days left

word cachorro • 55 334.38 per million tokens • 0.033% filter [#29739#29727#155234] • 3 19.24 per million tokens • 0.0016%

Details Left context KWIC Right context

- 1  doc#0 >><< Precisamos de um planot </s><s> Fácil </s><s> É só pular o muro! </s><s> E o cachorro bravo que toma conta do quintal? </s><s> O Xaveco não tem cachorro bravo! </s><s>
- 2  doc#0 ol </s><s> E o cachorro bravo que toma conta do quintal? </s><s> O Xaveco não tem cachorro bravo! </s><s> Agora temi </s><s> Por que você fez isso? </s><s> Como nós vamos €
- 3  doc#0 rfius em O cão mais brabo da rua Ih! </s><s> Olhem lá! </s><s> É o Rúfius! </s><s> O cachorro mais brabo da rua! </s><s> É! </s><s> Sou eu sim! </s><s> Estão com medo, é!?

Fonte: Captura de tela do Sketch Engine.

A hipótese acima exposta pode ser reiterada pela construção “o cachorro mais brabo da rua”. O advérbio “mais” intensifica o adjetivo (fato que ocorre todas as vezes em que Rúfius é mencionado na HQ). No caso de “bravo”, temos unicamente a descrição de um comportamento, não tendo relação direta com criação do personagem. Isso nos permite inferir, então, que a forma coloquial “brabo” não evoca somente uma variação de registro, como também é utilizada a fim de construir o estereótipo do cachorro. Ao se deparar apenas uma vez com essa colocação, o leitor depreenderia sua informalidade. Entretanto, diante de um conhecimento mais expandido do universo da HQ, entenderia também que tal combinação se relaciona diretamente a um personagem específico.

Ainda discutindo a relação das colocações adjetivas com a obra e a

caracterização de seus personagens, observemos “cachorro azul”. Como podemos minimamente concluir, a colocação citada está intrinsecamente ligada ao Bidu, o cachorro do Franjinha.

**Figura 26 – “Cachorro azul”**



Fonte: Sousa, 2015b, p. 21.

A própria cena é autoexplicativa: na busca por Bidu, a descrição dada por Fifi é “cachorro azul”. Imediatamente, o cão da raça *foxhound* reconhece o cão de Franjinha. Concluimos que, embora essa colocação pudesse causar estranhamento em qualquer outro contexto, dentro de *Turma da Mônica* ela é decodificada e compreendida sem qualquer dificuldade.

Biderman (2001) explica que:

Através de um processo criativo de organização cognoscitiva desses dados surgem as categorizações linguísticas expressas em sistemas classificatórios [...] Assim, podemos afirmar que o homem desenvolveu uma estratégia engenhosa ao associar palavras a conceitos, que simbolizam os referentes. Portanto, os símbolos, ou signos linguísticos, se reportam ao universo referencial. (BIDERMAN, 2001, p. 13-14)

Ao relacionar a citação da autora com a pesquisa, entendemos que as colocações extraídas do *corpus*, de modo geral, servem tanto para referenciar uma realidade extralinguística quanto para construir referenciais linguísticos exclusivos do universo dos gibis *Turma da Mônica*. Isso quer dizer que, ao mesmo tempo que a linguagem das HQs remete a referentes que se aproximam da realidade do leitor, ela

também se particulariza dentro de um meio próprio. É por conta desse último fato que entendemos as possibilidades criativas da linguagem que discorreremos nesta seção.

## **5.2 A caracterização do universo da *Turma da Mônica* a partir das colocações**

Como dissertado na seção anterior, as colocações extraídas do CORHQ-TM funcionam para referenciar a realidade extralinguística, caracterizar personagens, exprimir marcas de oralidade e/ou gerar humor, dada a forma criativa que seus componentes muitas vezes são empregados.

Nesta seção, explora-se como determinadas colocações contribuem para a caracterização da obra, além de evidenciar esses registros dentro dela.

### 5.2.1 As colocações criativas

O estudo das colocações na *Turma da Mônica* não serve apenas para observarmos padrões linguísticos, como também é possível identificar e caracterizar traços que, por meio da descrição delas, distinguem a obra. Os próximos tópicos abordarão as nuances que conferem estilo à linguagem idealizada por Maurício de Sousa.

#### 5.2.1.1 “Dar/levar coelhada”

Essas colocações verbais remetem diretamente à *Turma da Mônica*, afinal é impossível ler um só gibi sem que essas combinatórias apareçam. Trata-se da colocação referência à famosa punição que Mônica dá a quem ouse ameaçá-la ou a tomar-lhe o Sansão, seu coelho de pelúcia.

Muito embora o CORHQ-HQ apresente bastantes colocações não usuais (HORI, 2004), arriscamo-nos a dizer que essa é a maior das colocações criativas existentes no *corpus*, dada sua alta frequência. Logo, podemos dizer que “dar/levar coelhadas” é convencionalizado dentro e fora da obra, uma vez que remete às HQs da dentuça quase que imediatamente.

“Dar coelhada” ocorre 6 vezes e *LogDice* de 9.1, enquanto “levar coelhada” tem 16 ocorrências e *LogDice* de 12.2. A ação está ligada intrínseca e diretamente à Mônica e sua forte personalidade, que castiga quem se atreva a lhe provocar. Deprendemos essa ideia por meio das linhas de concordância da colocação “levar coelhada”, conforme se vê:

Figura 27 – Concordance – “levar coelhada”

	Left context	KWIC	Right context
1	doc#0 </s><s> Vou acabar falando demais e vai dar tudo errado! </s><s> E, no final, a gente	levar uma coelhada da dentuçal </s><s> Você viu o plano antes? </s><s> Como sabe disc	
2	doc#0 n falar besteira? </s><s> Não, é um dia... Bom dia... Pra se fazer planos infalíveis sem	levar coelhada ! </s><s> É issol </s><s> Uma homenagem as pessoas muito criativas! </s>	
3	doc#0 </s><s> Tudo acabou bem! </s><s> Acabou bem? </s><s> Vai ficar bem, quando você	levar umas coelhadas ! </s><s> Calma, gente! </s><s> Ah, bem que o cebolinha mereceu!	
4	doc#0 !al </s><s> O que pode dar errado? </s><s> O que pode dar errado? </s><s> A gente	levar umas coelhadas ! </s><s> É só você não fazer besteira que ela não vai descobrir. </s>	
5	doc#0 ou nem recebeu lição de moral da Mônica! </s><s> Lição de moral, não! </s><s> Mas	levamos umas boas coelhadas , como sempre! </s><s> Ora, o que eu posso fazer se a Mônica	
6	doc#0 inho novo que você comprou para sua filha! </s><s> Paguei tão baratinho! </s><s> Já	levamos coelhada , podemor ir pra casa? </s><s> Nada disso! </s><s> Temos que mostrar que	
7	doc#0 i viking para a nossa filhinha? </s><s> Hi, hi, hi </s><s> E se eu recusar? </s><s> Vai	levar umas boas coelhadas vikings! </s><s> Glunfl! </s><s> Que desmoralização! </s><s> (	
8	doc#0 ele fugir assim, na boa? </s><s> Voul </s><s> O Cascão sempre encontra um jeito de	levar coelhadas no final! </s><s> Cebolinha, o que você estava falando sobre pijaminha? </s>	
9	doc#0 ia você travado mesmol </s><s> Veja este plano, cascão! </s><s> Nunca mais vamos	levar coelhadas ! </s><s> Porque eu estou tão mal desenhado? </s><s> Eu não desenhei v	
10	doc#0 :enas de perigo em meu lugar! </s><s> É disso que eu preciso! </s><s> Um dublê pra	levar as coelhadas por mim! </s><s> Já sei quem pode me ajudar! </s><s> Ei, Maurício! </s>	
11	doc#0 > Quer levar umas... Espera aí, Mônica! </s><s> Entra, dublê! </s><s> Ele é quem vai	levar coelhadas no meu lugar! </s><s> Ele não me fez nada! </s><s> Por isso, não merece	
12	doc#0 >onderl </s><s> Mas aqui? </s><s> Nos confins do ártico? </s><s> Clarol </s><s> Já	levou uma coelhada da Mônica? </s><s> Você também iria procurar o lugar mais distan	
13	doc#0 :ê não devia falar tão alto! </s><s> Acho que ele escutou! </s><s> Você não cansa de	levar coelhadas ? </s><s> Está doendo? </s><s> Demora muito pra sarar? </s><s> Você v	
14	doc#0 invisível </s><s> O criminoso sempre volta local do crime! </s><s> Esse enxerido vai	levar umas boas coelhadas ! </s><s> Quem está aí? </s><s> Magali? </s><s> Xaveco? </s>	
15	doc#0 > hoje, aprendemos que não se deve maltratar a natureza! </s><s> Por que você pode	levar umas coelhadas e... Eu não estava fazendo nada! </s><s> Todo mundo viu, cebolinha	
16	doc#0 >a bonzinho e desliga, vai! </s><s> O que eu ganho com isso? </s><s> Você deixa de	levar uma coelhada ! </s><s> Se eu fosse você, não diria isso! </s><s> Eu diria: por favor, c	

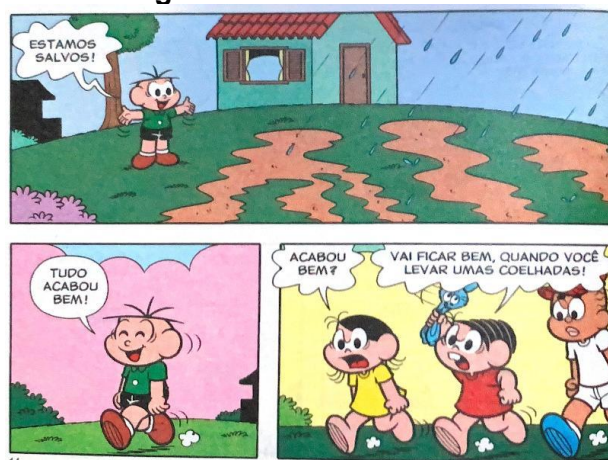
Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Como esclarecido por Hori (2004, p. 57), na pesquisa de Teixeira e Orenha-Ottaiano (2018), as colocações criativas são “únicas ou incomuns”. Corpas Pastor (1996, p. 53) acrescenta que elas são “sintagmas completamente livres, gerados a partir de regras, mas que, ao mesmo tempo, apresentam certo grau de restrição combinatoria determinada pelo uso”, ou seja, são colocações que se restringem a contextos muito específicos, no caso, ao universo da *Turma da Mônica*.

A colocação mencionada parte de um processo criativo que considera as regras morfológicas de nosso vernáculo. O termo é construído a partir da palavra “coelho” mais o sufixo derivacional “-ada”. Usualmente, vem combinado com os verbos “dar” e “levar”, o que gera uma nominalização do vocábulo derivado – “dar coelhada” e “levar coelhada”. Esse processo de sufixação também pode ser notado em “martelada” e “dentada”. Como aponta Scher (2000), a leitura obtida da expressão é sempre a de “agredir X com Y”.

Essa colocação constitui uma ação única da obra. Abaixo, vê-se como ele se aplica na história em quadrinho:

**Figura 28** – “Levar coelhada”



Fonte: Sousa, 2015b, p.14.

Toda a cena acima é resultante de um “plano infalível” que falhou! Sempre em busca do Sansão, Cebolinha prepara biscoitos que viram monstros e espalham o terror pelo Bairro do Limoeiro. Contudo, as criaturas saem do controle e atacam até mesmo seu criador, sendo detidas após uma tempestade, que derrete os bichões. Assim que Mônica descobre o idealizador da confusão, acerta-o com suas dolorosas coelhadas.

### 5.2.2 “Plano infalível”

Esta colocação figura 42 vezes no *corpus* (LogDice 13.8) e, automaticamente, transporta-nos para o universo da *Turma da Mônica*; afinal, é quase impossível não se lembrar do Cebolinha ao se deparar com ela.

Além de ser referência à obra, essa colocação adjetiva contribui significativamente para o efeito de comicidade, pois todo “plano infalível” é falho! Por conta disso, sabemos que qualquer tentativa de roubar o coelho da Mônica ou tomar-lhe o posto de “dona da rua” gerará muita confusão e nunca dará certo, acabando sempre em boas coelhadas.

Das 42 linhas de concordância que contêm a colocação, destacamos quatro delas que revelam o desprestígio quando a questão é a eficácia das tramoias:



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Os quadrinhos oferecem fértil terreno para experimentos e discussões quando o assunto é humor. Mota (2020) explica que esse recurso, em geral, não é um objeto já dado, transparente. Ele é construído por meio da linguagem e sobre ela, revelando um caráter oscilante, paradoxal e contraditório. Isso explica o porquê de “plano infalível” contribuir tanto para a comicidade em *Turma da Mônica*. “Infalível” não atinge a situação almejada que deveria, muito pelo contrário: essa contradição é logo entendida pelos leitores – e até os menos experientes conseguem realizar esse percurso com a mesma agilidade, já que a combinatória é usual dentro da obra.

Apesar de focarmos na construção de humor, essa colocação permite, também, observarmos outras possibilidades de combinação. Direcionaremos nossas reflexões partindo apenas dos dois tipos mais frequentes elencados na seção anterior: as colocações verbais e adjetivas em que “plano infalível” coocorre.

Se observarmos o comportamento colocacional de verbos + “plano” na função *Word Sketch*, temos:

Figura 30 – Word Sketch – “plano”

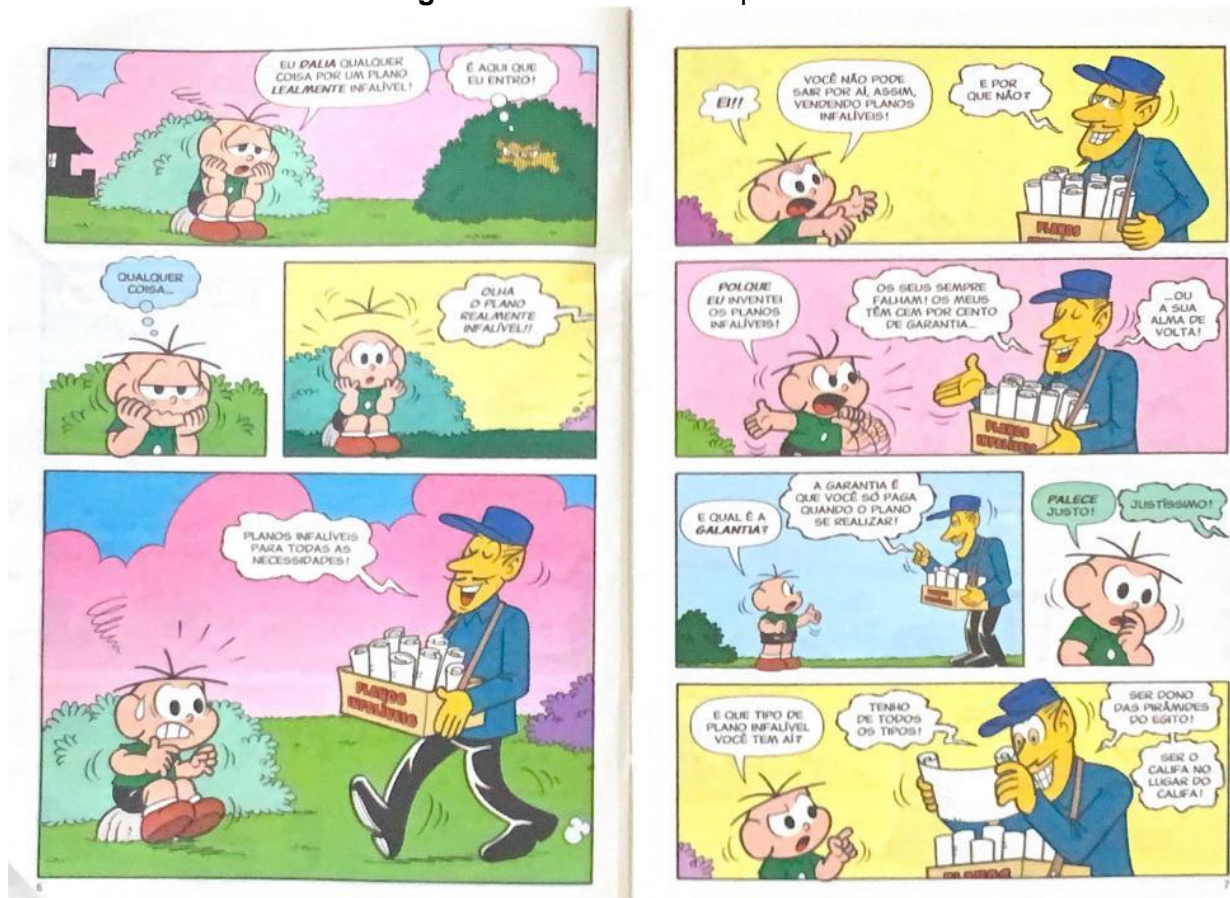


Fonte: Captura de tela do Sketch Engine.

Conforme visto na figura acima, o verbo “bolar” é o que se relaciona com maior frequência com “plano infalível”, exprimindo a predileção colocacional. No mesmo campo semântico, temos “criar”, “armar”, “pensar” “fazer” e “inventar”. Todavia, o corpus oferece a combinação “vender”, verbo que cria uma colocação não usual

(HORI, 2004) e confere um sentido bem diferente à combinação. Compreende-se por essa associação que os “planos infalíveis” sejam produtos físicos, distanciando-se do conceito abstrato de idealizar. É curioso observar a construção contextualmente marcada no gibi que permite combinar a colocação “plano infalível” com um verbo convencionalmente associado a produto. Na ocasião em que ela aparece, um demônio perambula pelo bairro vendendo “planos infalíveis” para derrotar a Mônica e é claro que Cebolinha fica tentado:

Figura 31 – “Vendedor de planos”



Fonte: Sousa, 2015c, p. 6-7.

As colocações adjetivas com “plano” funcionam como descrito na seção anterior, ou seja, os adjetivos colocados não caracterizam de maneira muito elaborada a base (com exceção de “infalível”, cujas peculiaridades já foram abordadas). As colocações plano + adjetivo/adjetivo + plano seguem dispostas no quadro a seguir:

**Quadro 6** – Colocações adjetivas com “plano”

Substantivo <small>base</small> + Adjetivo <small>colocado</small>	Adjetivo <small>colocado</small> + Substantivo <small>base</small>
Plano genial Plano infalível Plano infernal Plano maléfico Plano maligno Plano sensacional Plano perfeito	Maravilhoso plano Mirabolante plano Próprios planos Próximo plano Super plano

Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebemos, na primeira coluna, vários adjetivos que depreciam os planos do personagem, como “infernal”, “maléfico” e “maligno”. Contudo, se considerarmos a segunda coluna também, a maioria das combinações colocam o objeto de maneira eufórica, a inferir pelo significado das palavras “genial”, “sensacional”, “infalível”, “maravilhoso” e “super”. Sendo assim, retomando nossa discussão referente ao humor, podemos deduzir que o colocado de “plano” geralmente é o principal modulador da piada.

### 5.2.3 “Dono(a) da ‘rua’”

Essa colocação nominal se destaca por conta de um efeito estilístico empregado no gibi: a troca das letras “r” por “l”, típica da fala do Cebolinha.

**Figura 32** – “Dono da ‘lua’”



Fonte: Sousa, 2015b, p. 14.

Essa colocação coocorre 25 vezes (*LogDice* 13.1), podendo ser considerada uma das descritoras da obra, pois, inicialmente, relaciona-se com a ideia de domínio, prestígio e respeito que a Mônica tem dentro do universo mauriciano – e que o Cebolinha adoraria ter! Todavia, por conta de seu distúrbio fonológico, Cebolinha evoca um novo sentido para a colocação toda vez que a declara, pois troca “rua” por

“lua”, gerando, assim, uma nova colocação com significado completamente diferente da primeira: “dono(a) da ‘lua’”. Enquanto “dono(a) da rua” exprime um referencial local, sua variação “dono (a) da ‘lua’” expande a ideia de magnitude. É válido apontar que essa distinção semântica raramente é percebida pelos personagens. Voltamos, portanto, ao efeito de humor que as colocações podem conferir às historinhas.

Essas brincadeiras com o léxico (motivadas pela troca de letras) geram diversas situações em que o leitor é convidado a buscar dois referentes paradoxais: depreender seu significado e construir o efeito cômico. Entendemos esse exercício na *Turma da Mônica* como um dos primeiros passos para a compreensão das figuras de linguagem como a metáfora e a metonímia, já que o jogo de palavras pode atribuir sentidos figurados à(s) lexia(s) que compõe(m) a colocação.

#### 5.2.4 “Sabre de Sujeira”

Como dito neste trabalho, a obra de Maurício é extremamente dialógica, fazendo referências a filmes, programas de TV, séries, animações, etc. Entretanto, para garantir a autonomia do universo *Turma da Mônica*, as colocações que são consagradas naqueles ganham nova roupagem neste, provocando novos efeitos dentro da obra. A paródia também é um traço das colocações criativas, pois, como explica Hori (2004), algumas delas podem fazer referências a outras obras literárias. “Sabre de sujeira” é uma delas.

A combinação ocorre dentro de uma história do Cascão, grande fã de *Star Wars*<sup>14</sup>. Incontáveis vezes o garoto sujinho do Limoeiro estrelou paródias ou histórias em que a saga de George Lucas é mencionada; lógico, sempre com alterações. Na referida história, Cascão participa do encontro de fãs que irão ao cinema prestigiar a nova película da saga e convida Cebolinha para se juntar a eles. A novidade: a sessão também contará com as estrelas cinematográficas. Ansiosos, fantasiam-se tal como os personagens e seguem para o cinema. No entanto, Capitão Feio atrapalha os planos do garoto e, vestido de Dárt Vesgo – paródia direta do nome Darth Vader – confronta os dois garotos.

---

<sup>14</sup> Nos quadrinhos a saga se chama “Tauó”.



primeiro homenageia e se apropria de um termo convencionalizado dentro de *Star Wars*; já, o segundo, por meio da paródia, traz um novo sentido para a colocação, referenciando a obra do mundo real e, ao mesmo tempo, particularizando o próprio universo.

### 5.2.5 “Fazer a tumba”

Outra colocação que nos faz notar a abundante criatividade nas obras de Maurício é “fazer a tumba”. Entendendo sob o ponto de vista de Hori (2004), a colocação em questão goza de liberdade criativa quando modifica a usual “fazer a cama” para atribuir-lhe traços de um personagem em específico: Dona Morte.

Na história em que essa colocação está presente, descobrimos que, em vida, Dona Morte trabalhou como camareira em uma pousada de férias bastante peculiar:



Fonte: Sousa, 2015d, p. 64-65.

A troca da lexia convencional “cama” gera uma nova colocação, mais adequada à condição da personagem, pois remete diretamente ao lugar preparado para o descanso eterno.

Ambos os câmbios analisados nesta subseção são relevantes para denotar o

fator criativo do gênero. Diante de um conhecimento prévio de mundo e de linguagem, o leitor consegue evocar seus referenciais para compreender tais colocações. Isso sem mencionar que este processo de cognição também contribui para a construção do ambiente fantástico e do efeito cômico na obra logo que os termos parodiados são identificados.

#### 5.2.6 Marcas de oralidade nas colocações do CORHQ-TM

Escrita e oralidade têm peculiaridades que as tornam únicas em suas diferentes modalidades. Assim, fica difícil isolar a escrita se o trabalho for dissociado da prática primária da língua, ou seja, da oralidade. O que se propõe nesta subseção, portanto, é ponderar sobre como certas colocações extraídas de nosso *corpus* podem ser úteis ao descreverem formas de registros e dialetos.

Conforme esclarece Bramlett (2016), a linguagem presente nos quadrinhos tende a conter marcas de práticas de linguagem coloquiais e/ou dialetais. Valendo-nos dessa perspectiva, faz-se interessante discorrer sobre como as marcas do discurso oral podem ser reveladas pelas colocações. Para tal, retiramos alguns exemplos para ilustrar nosso intento, os quais são provenientes do CORHQ-TM e classificam-se como colocações verbais, retomando o tipo mais comum dentro de nosso *corpus*. O critério para a escolha das colocações foi considerar aquelas que surgissem dos 25 verbos de conteúdo mais frequentes da nossa lista. É certo que elas não são as únicas e apenas as escolhemos por lisura metodológica. Destacamos, assim, cinco exemplos:

- 1) “Dar uma olhada”
- 2) “Dar um pulo”
- 3) “Dizer umas verdades”
- 4) “Ficar de lero-lero”
- 5) “Ficar de olho”

Partindo de uma análise mais abrangente, todas têm em comum a origem na oralidade e são manifestadas no gibi, de modo a aproximar a fala dos personagens com a informalidade cotidiana. O motivo também já foi antecipadamente mencionado: promover a identificação dos leitores não somente com as situações vividas, mas

também com o jeito dos personagens se expressarem.

Para observarmos o comportamento colocacional de cada uma, utilizaremos a função *Concordance*.

A primeira colocação aparece 4 vezes em nosso *corpus* e tem o *LogDice* de 8.4. Informalmente significa olhar de relance, rapidamente. O mesmo sentido é depreendido da análise das linhas de concordância:



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Se buscássemos uma palavra com a mesma carga semântica dessa colocação, poderíamos sugerir “verificar” ou “checar”, entretanto tais escolhas não seriam muito adequadas para simular um registro mais informal, especialmente se considerarmos a idade e o contexto em que estão inseridos das personagens da *Turma da Mônica*. Para comprovar que essa substituição seria incongruente, apresentamos o excerto da HQ em que “dar uma olhada” ocorreu:



Fonte: Sousa, 2016c, p.12.

A segunda colocação sobre a qual discorreremos é “dar um pulo”. Essa combinatória coocorre 3 vezes e tem um *LogDice* de 8.4. Seu sentido informal difere do que inicialmente se pode depreender: saltar, pular. As linhas de concordância reiteram a afirmação, pois ela traz outros dois significados distintos para a colocação.

**Figura 38 – Concordance – “Dar um pulo”**

CONCORDANCE CORQ-TM SUBSCRIBE 26 days left

OQL dar + pulo • 3  
18.24 per million tokens • 0.0019%

Left context KWIC Right context

1	doc#0 ãot </s><s> Quem passou será nesse piso? </s><s> Ainda sobrou um pouquinho! </s><s> Você vai	dar	outros pulos pra arranjar esse ingrediente para mim! </s><s> A água usada do primeiro banho de u
2	doc#0 juda arrumar a mesa pro jantar? </s><s> Claro! </s><s> Cadê a Carmen da esquina? </s><s> Ah...	Deu	um pulo lá na casa dela para pegar uns temperos e... Na casa dela?! </s><s> Aonde você vai? </s>
3	doc#0 ter parte da equipe de criação dos pianos! </s><s> cebolinha em 15 minutos Cebolinha, vou ter que	dar	um pulo no Armazém do seu jura, mas em 15 minutos eu estou de volta! </s><s> Posso contar com

Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Logo na primeira linha, a ocorrência de “dar outros pulos” significa “encontrar um jeito de resolver um problema” na linguagem informal. Em seu contexto original, a colocação aparece na fala da bruxa Viviane, na cena em que ela repreende seu laçao felino Bóris por ter destruído um vidro de poção cujos ingredientes renderam-lhe um trabalho exaustivo. Enfurecida, a vilã ordena que o felino encontre outro modo de reuni-los novamente. Porém, os outros dois casos denotam um sentido diferente do primeiro: “fazer uma visita rápida”. Por meio desse contraste, é possível perceber que, embora comunguem das mesmas lexias, seus sentidos podem variar de acordo com o emprego. Vejamos os trechos dos quadrinhos que ilustram os sentidos coloquiais dessa colocação:

**Figura 39 – “Dar um pulo” (trecho 1)**



Fonte: Sousa, 2015e, p. 61.

Figura 40 – “Dar um pulo” (trecho 2)

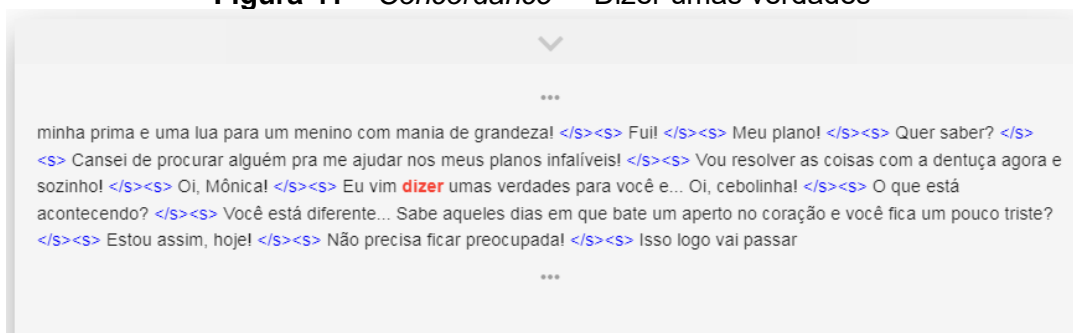


Fonte: Sousa, 2016d, p. 31.

No terceiro exemplo, temos a colocação “dizer umas verdades”. Cotidianamente, essa combinatória é utilizada em situações nas quais dizemos tudo de desagradável que pensamos sobre a outra pessoa, sem atentarmos para a cortesia ou o bom senso, e, às vezes, sem considerar os riscos. Logo, “dizer umas verdades” expande a ideia de relatar fatos verdadeiros.

Ela ocorre uma única vez no *corpus*, porém seu *score* é de 9.1, o que atesta a força dessa colocação. Considerando a baixa frequência, supomos que a combinatória não pertença usualmente ao universo infantil; dessa forma, sua aplicação seria bastante restrita nessas condições. Inferimos isso após observação da coocorrência no CORHQ-TM:

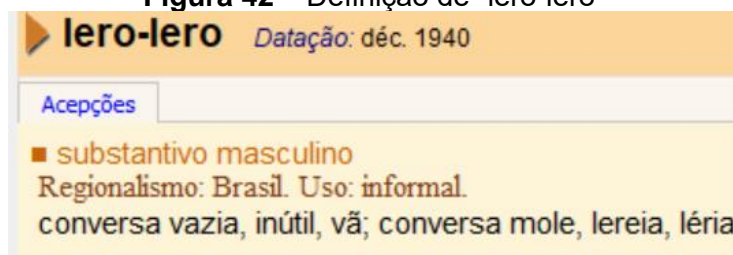
Figura 41 – Concordance – “Dizer umas verdades”



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

“Ficar de lero-lero” é nosso quarto exemplo de como as colocações podem refletir padrões da oralidade. Ela também não é muito frequente – age como termo colocado de “ficar” apenas uma vez (*LogDice* 10.1). O dicionário Houaiss (2022) traz a seguinte definição sobre “lero-lero”:

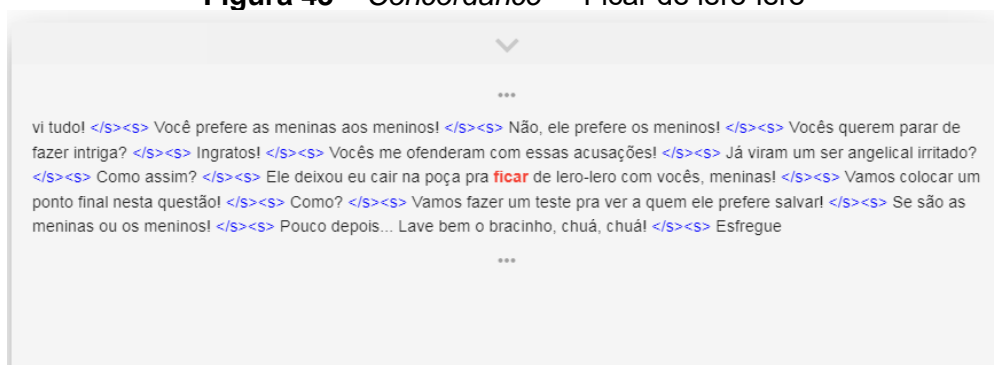
**Figura 42** – Definição de “lero-lero”



Fonte: Houaiss (2022).

Levando em conta a definição dicionarizada, “ficar de lero-lero” significa que os sujeitos estão envolvidos em uma conversa muito informal, sem utilidade ou propósito; estão em um papo. As linhas de concordância apontam exatamente para o mesmo sentido:

**Figura 43** – Concordance – “Ficar de lero-lero”



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

É interessante mencionar que “lero-lero” não apresenta fortes relações de dependência com o verbo “ficar”, podendo ser combinado com outros verbos de ligação de sentido semelhante, como “estar” ou “permanecer”. Porém, fazendo uma rápida pesquisa no buscador Google pelas três possíveis combinatórias (“ficar de lero-lero”, “estar de lero-lero” e “permanecer de lero-lero”), encontramos com maior frequência registros da primeira situação, fazendo-nos inferir que, popularmente, é a forma mais aceita na comunidade linguística<sup>15</sup>.

Por fim, temos o último exemplo: “ficar de olho”. No linguajar informal, essa colocação representa “tomar conta”, “vigiar”. Ela ocorre 6 vezes e tem *LogDice* de

<sup>15</sup> A busca foi feita com aspas, objetivando a exata construção. Abaixo, os resultados:  
“ficar de lero-lero”: 3.430 resultados encontrados;  
“estar de lero-lero”: 2 resultados encontrados;  
“permanecer de lero-lero”: nenhum resultado encontrado.

12.3. No entanto, pelas linhas de concordância, é possível notar que nem sempre a colocação se relaciona com seu sentido coloquial.



Fonte: Captura de tela do *Sketch Engine*.

Na terceira e na sexta linha, percebemos que o sentido é alterado por conta de outra palavra – abertos –, que funciona como colocado de “olhos”. Isso modifica o sentido da combinação, que passa de “tomar conta” para “prestar atenção”. É possível que essa variação de sentidos exista justamente por conta de serem lexical ou sintaticamente fixas até certo ponto. Diante de casos que apresentem variações como esse, o contraste é fundamental para revelar o sentido que se deseja.

É possível concluir, portanto, que a manifestação das variações dialetais e/ou de registro aproximam a linguagem fictícia da obra ao modo popular de se comunicar, atuando como elo entre o universo criado por Maurício de Sousa e a linguagem cotidiana.

Concluindo, conforme explicitado em nosso percurso analítico, as colocações extraídas do CORHQ-TM muitas vezes revelaram estreita relação entre linguagem e obra. Por meio da descrição das colocações, foi possível compreender como o criativo da linguagem caracteriza a obra, seja para descrever ações típicas dela, como foi o caso de “dar/levar coelhada”, seja para a criação de humor (“plano infalível” e “dona da rua/lua”) ou seja pela engenhosa capacidade criativa de combinar ou rearranjar o léxico e obter novos significados (como vimos nas colocações não usuais, para citar um exemplo).

Por meio do convencional, somos convidados a observar as relações semânticas que depreendem do novo termo colocado, tendo a chance de refletir sobre os níveis de convencionalidade que permeia a linguagem.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do arcabouço teórico da Fraseologia e da Linguística de *Corpus*, este trabalho objetivou contribuir para a caracterização da obra *Turma da Mônica* a partir da análise das suas colocações. Para isso, foi compilado um *corpus* formado pelos quadrinhos da *Turma da Mônica*.

Ao entendermos como o gênero se articula em suas bases narrativa-pictóricas (EISNER, 1999; MCLOUD, 1994; VERGUEIRO, 2004; RAMOS, 2012; PICCININ, 2015), discorreremos sobre seu valor para possíveis investigações dentro da Linguística (BRAMLETT, 2016). Foi destacado que os quadrinhos, em geral, conseguem trazer informações bastante contemporâneas, particulares da cultura ou contexto em que estão inseridas. Na *Turma da Mônica*, por exemplo, isso é percebido pelas inúmeras referências – diretas ou indiretas – que o gibi faz à cultura nacional e mundial.

Quando abordamos a disciplina da Fraseologia, buscamos referências nos postulados de Corpas Pastor (1996), Tagnin (2013) e Monteiro-Plantin (2014), para citar alguns, a fim de conceituá-la e evidenciar seu objeto de estudo: as unidades fraseológicas. Dentro delas, destacamos as colocações, UFs, definidas pelos trabalhos de Firth (1957), Martelli (2007) e Orenha-Ottaiano (2004, 2009, 2017, 2020). Além de descrever as principais características delas, incluímos, também, nessa descrição, as colocações criativas (HORI, 2004), tendo em vista que a existência dessas combinações é frequente no *corpus*.

Na seção dedicada à Linguística de *Corpus*, buscamos dissertar sobre a eficácia em aliar a tecnologia advinda das ferramentas de processamento de *corpora* com investigações linguísticas. Nela, relatamos três experiências de compilação de *corpus* de quadrinhos, uma vez que encararíamos os mesmos desafios que os autores. Tais conhecimentos resultantes das pesquisas de autores como McEnery e Wilson (1996), Sinclair (1997), Biber (1998), Berber Sardinha (2004, 2011) e Viana (2008) serviram para nos guiar durante o processo metodológico de compilação do CORHQ-TM.

Na Metodologia, explicamos sobre os desafios de trabalhar com um *corpus* de História em Quadrinhos, bem como discorreremos sobre a ferramenta utilizada para o

levantamento dos dados – *Sketch Engine* (KILGARRIFF et al, 2004). Ao final do capítulo, mostramos nosso levantamento.

Tivemos um total de 513 colocações extraídas do CORHQ-TM. Esse valor engloba as colocações de língua geral e as criativas. Duzentas e cinco delas enquadram-se na tipologia verbal, cinquenta e seis nas nominais, cento e trinta e quatro nas adjetivas e cento e dezoito nas adverbiais. Como um de nossos objetivos específicos era a descrição da obra por meio do tipo mais frequente de combinatória, foi possível observar que as colocações verbais estão ligadas à ideia de sequencialidade dos quadrinhos, ou seja, são elas que denotam atos cotidianos dos personagens, como “tomar banho”, “bolar um plano” e “contar história”; já as colocações adjetivas, o segundo tipo mais frequente, apresenta-nos estreita relação com a descrição de pessoas, objetos e situações presentes na obra.

Ademais, o *corpus* apresentou colocações de cunho criativo (Hori, 2004), que servem para caracterizar o universo mauriciano, como é o caso de “dar/levar coelhada”. A referida construção morfossintática é recorrente e expressa uma ação típica da obra.

Além dela, exploramos outras colocações que podem ser entendidas como caracterizadoras da obra de Mauricio de Sousa. Em adição a “dar/levar coelhada”, consideramos também “plano infalível” e “dona da rua” como exemplares que caracterizam a obra. Ambas as colocações são muito corriqueiras nos gibis e, inclusive, contribuem com o efeito de humor das histórias. A primeira delas, “plano infalível”, deve-se ao fato de que nenhum plano do Cebolinha realmente é infalível; a segunda, “dona da rua”, torna-se piada toda vez que o menino de cinco fios de cabelo a menciona, já que troca o “r” pelo “l” e altera o significado da colocação. O rearranjo lexical é um dos fatores que confere criatividade à linguagem empregada nos quadrinhos da *Turma da Mônica*.

O viés dialógico da *Turma da Mônica* também é expresso em algumas colocações criativas. Por meio de combinatórias como “gato risonho” e “sabre de sujeira”, os quadrinhos fazem referências a outras obras conhecidas pelos leitores, especificamente nesses casos “Alice no País das Maravilhas” e “*Star Wars*”. É possível presumir por elas que a linguagem dos quadrinhos almeja não apenas estabelecer identificação com o público por meio de referências que lhe são familiares, mas também contribuir para a construção de um universo particular, uma vez que

essas colocações criativas são parodiadas das originais. Assim como “plano infalível”, tais combinatórias causam efeito de humor pelo modo inusitado como aparecem nos quadrinhos.

Levantamos, durante a análise, algumas colocações que apresentam marcas de oralidade – como “dar um pulo” e “ficar de lero-lero”. Tais constatações nos permitiram conjecturar sobre como a linguagem do gibi também busca um referente que se aproxime da linguagem utilizada nas práticas cotidianas, a fim de almejar a identificação dos leitores com jeito de expressar das personagens.

A obra *Turma da Mônica* foi escolhida por ser produzida genuinamente em Língua Portuguesa e apresentar possibilidades de investigações linguísticas como variações dialetais e estudo das colocações, contribuindo com a linha de pesquisa “Pedagogia do Léxico e da Tradução baseada em *Corpora*”, além de fornecer subsídios para a ampliação desta pesquisa.

A análise desse *corpus* nos permitiu descobrir grande afinidade entre o gênero e o ensino, especificamente dos fraseologismos. Isso porque, tal como explica Barbosa e Vergueiro (2004):

Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente – a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir. (BARBOSA; VERGUEIRO, 2004, p. 22).

Sendo assim, para encaminhamentos futuros, o próximo passo a ser dado é explorar as potencialidades que o gênero pode oferecer para o ensino das colocações e o desenvolvimento da competência colocacional, uma vez que tanto os documentos oficiais (PCN, 1998; BNCC, 2017) quanto pesquisadores da área de quadrinhos (EISNER, 1995; BARBOSA; VERGUEIRO, 2004; PESSOA, 2016) reconhecem o gênero como ferramenta de ensino.

## REFERÊNCIAS

- 100 COMIC BOOK IMAGES with panel, balloon and text line annotations. **eBDtheque**: a representative database of comics. University of La Rochelle, France. Disponível em: <http://ebdtheque.univ-lr.fr/>. Acesso em: 20 jan. 2022.
- ALONSO RAMOS, M. Towards a Dynamic Way of Learning Collocations in a Second Language. In E. Corino, C. Marelllo, C. Onesti. **Proceedings of XII EURALEX International Congress**. Torino, Italia, 2006. Alexandria: Edizioni Dell'Orso: 909-921.
- ALVES, E. H. **Uma investigação da tradução de colocações a partir de um corpus paralelo de textos jornalísticos de cunho político**. Tese de doutorado em Linguística Aplicada. São José do Rio Preto: IBILCE/UNESP, 2020. 158 f.
- AMARAL, A. R. : Histórias em Quadrinhos: trajetória e importância a partir de pesquisas científicas. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>. Acesso em: 20 abr. 2022.
- AMOSOVA, N. N. **Osnovui anglijskoy frazeologii**. Leningrad: University Press, 1963.
- ASSUNÇÃO, C.; ARAÚJO, C. Linguística de corpus: teoria, perspectivas metodológicas e ensino das línguas. *Filologia E Linguística Portuguesa*, 21(2). 2009, p. 271-288. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/163496>. Acesso em: 20 mar. 2022.
- BAKHTIN, M. (2000). Os gêneros do discurso. In M. Bakhtin, **Estética da criação verbal** (pp. 277-326). São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BALLY, C. **Traité de stylistique française**. v. 2. Paris: Klincksieck, 1951.
- BALLY, C. **Précis de stylistique**. Genève: Eggiman, 1905
- BARBOSA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BARBOSA, R. E. **Da memória social à memória discursiva**: marcas identitárias na revista A Turma da Mônica. 2009. 171 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2009. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/posletras/images/teses2008/Rosemary.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2021.
- BÉJOINT, H. Dictionaries and the dictionary. In: **Tradition and innovation in modern English dictionaries**. p. 6-14, 1994.
- BENSON, M. Lexical Combinability. **Papers in Linguistics**. 18:1. P.3-15, 1989.

BERBER SARDINHA, T.; ACUNZO, C. M.; FERREIRA, T. L. S. B. Metáforas da economia no dicionário de colocações do português brasileiro: Uma análise multidimensional baseada em corpus. **Filologia e Linguística Portuguesa**, São Paulo, v. 18, p. 175-198, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/107209>. Acesso em: 21 mar. 2022.

BERBER SARDINHA, T. Como usar a Linguística de Corpus no ensino de Línguas Estrangeiras. Por uma linguística de corpus educacional brasileira. In: VIANA, V.; TAGNIN, S. E. O. **Corpora no ensino de línguas estrangeiras**. São Paulo: Hub Editorial Ltda., 2011, p. 301-356.

BERBER SARDINHA, T. **Linguística de Corpus**. São Paulo: Manole, 2004.

BERNARDINI, S. “Corpora in the classroom: an overview and some reflections on future developments”. In: SINCLAIR, John (Ed.) **How to use corpora in language teaching**. Amsterdam and Philadelphia: Routledge, 2004.

BEVILACQUA, C. R. **Unidades fraseológicas especializadas eventivas: descripción y reglas de formación en el ámbito de la energía solar**. 2004. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada – Léxico). Institut Universitari de Lingüística Aplicada, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2004.

BEVILACQUA, C. R. **A fraseologia jurídico-ambiental**. 1996. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Instituto de Letras, UFRGS, Porto Alegre, 1996.

BIBER, D.; CONRAD, S.; REPPEN, R. **Corpus linguistics: investigating language structure and use**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

BIDERMAN, M. T. C. **Teoria linguística**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BLOG DO TONINHO. Tirinhas do Chico Bento. 11 abr. 2014. Disponível em: <http://toninho05.blogspot.com/2014/04/tirinhas-do-chico-bento.html>. Acesso em: 30 abr. 2022.

BRAMLETT, F. Comics and Linguistics. In. BRAMLETT, F; COOK, R.; MESKIN, A. **The Routledge Companion to Comics**. New York: Routledge, 2016. P. 380-389.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Terceira Versão. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://www.basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: abr. 2020.

CAFFAGI, L. **O dia em que eu queimei os meus gibis**. In. SOUSA, Mauricio de. Memórias do Maurício. Barueri: Panini Books, 2016. p. 39-45.

CAGNIN, A. **Os quadrinhos**: linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

CASARES SANCHEZ, J. **Introducción a Lexicografía Moderna**. Madrid: CSIC, 1992 [1950])

CHARTIER, R. **A história cultural**: entre práticas e representações. Algés: Difel, 2002.

CHENG, W. The Routledge handbook of corpus linguistics. In. **What can a corpus tell us about language teaching?** London: Routledge, 2010. p.319-332.

CIRNE, M. **A linguagem dos quadrinhos**. O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

COHN, N. Comics, Linguistics, and Visual Language: The Past and Future of a Field. in F. Bramlett (ed.) **Linguistics and the Study of Comics**, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2012. p. 92–118.

CORPAS PASTOR, G. **Manual de fraseología española**. Madrid: Editorial Gredos, 1996.

COSERIU, E. **Princípios de semântica estrutural**. Madrid: Gredos, 1977.

COSTA, A. M. P. **As colocações em corpora de PL2**: identificação, classificação e análise de erros. Lisboa: UFMG, 2018. 265 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade de Nova Lisboa, Lisboa, 2018.

COUTINHO, A. **Notas de teoria literária**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

COWIE, A. P. (ed.) **Phraseology: theory, analysis, and applications**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

CRUSE, D.A. **Lexical Semantics**. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1986.

CRUZ, G. As estampas de Rudolph Topffer. **Blog do Gutemberg**. Salvador. 06 jul 2011. Disponível em: <http://blogdogutemberg.blogspot.com/2011/07/as-estampas-de-rudolph-topffer.html>. Acesso em: 05 abr. 2022.

DICIONÁRIO **Collins Cobuild Intermediate Learner's Dictionary**. Glasgow: HarperCollins, 1995.

DICIONÁRIO **Longman Dictionary of Contemporary English**. Longman, 1995.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FILLMORE, C. **Inocence**: a second idealization for linguistics. Proceedings of the Fifth Berkeley Linguistics Society, 1979.

FIRTH, J. R. **Papers in linguistics** 1934-1951. Londres: Oxford University Press, 1957.

FRANCO, E.S. **Hqtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GABLASOVA, D.; BREZINA, V.; MCENERY, T. **Collocations in corpus-based language learning research**: Identifying, comparing and interpreting the evidence. *Language Learning*, Michigan, v. 67, n. 1, p. 155–179, 2017.

GOMES, I. L.: Histórias em Quadrinhos: trajetória e importância a partir de pesquisas científicas. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>. Acesso em: 20 abr. 2022.

GROSSMANN, F.; TUTIN, A. Collocations régulières et irrégulières: esquisse de typologie du phénomène collocatif. *Revue Française de Linguistique Appliquée*, vol. VII, 2002. p 7-25.

GUÉRIN, C.; RIGAUD, C.; MERCIER, A.; AMMAR-BOUDIELAL, F.; BERTET, K; BOUJU, A.; BURIE, J.; LOUIS, G.; OGIER, J.; REVEL, A. eBDtheque: A Representative Database of Comics. 2013. **12th International Conference on Document Analysis and Recognition**, 2013, p. 1145-1149, DOI: 10.1109/ICDAR.2013.232.

HALLIDAY, M.A.K. Language as system and language as instance: the corpus as a theoretical construct. In: SVARTVIK, J. **Directions in corpus linguistics**. Proceedings of Nobel Symposium 82, Stockholm, 4-8 August 1991. Berlin: De Gruyter, 1992.

Halliday, M.A.K. Lexis as a linguistic level, in C. Bazell et al. (eds) **Categories of the theory of grammar**, Word, Vol. 17, No. 3 In Memory of J.R. Firth, London: Longman, 1966. p. 148–62

HAUSMANN, F. J. Wortschatzlernen ist kollokationslernen: zum lehren und lernen französischer wortverbindungen. **Praxis des neusprachlichen Unterrichts**, Munich, 31, p. 395-406, 1984.

HAUSMANN, F. J. Kollokationen im deutschen wörterbuch: ein beitrag zur theorie des lexikographischen beispiels'. In: BERGENHOLTZ, H.; MUGDAN, J. (Org.). **Lexikographie und Grammatik**. Tübingen: Niemeyer, 1985, p. 118-129.

HEID, U.; MARTIN, W.; POSCH, I. An overview of approaches towards the description of collocations. **Eurotra 7**: feasibility of standards for collocational description of lexical items: report. Stuttgart, 1991.

HORI, M. **Investigating Dickens' Style**: a collocational analysis. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

HOUAISS. “Brabo”; “Lero-lero”. In: **Grande Dicionário Houaiss**, 2022. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 10 fev. 2022.

KENNEDY, G. **An introduction to Corpus Linguistics**. New York: Longman, 1998.

KHÖN. C.; KHÖN. A. **An Annotated Corpus of Picture Stories Retold by Language Learners**. 2018, p.121-132. Disponível em: <https://aclanthology.org/W18-4914/>. Acesso em: 12 jan. 2022.

KILGARRIFF, A.; RYCHLY, P. SMRZ, P.; TUGWELL, D. The Sketch Engine. In G. Williams & S. Vessier (eds.). **Proceedings of the 11th Euralex International Congress**. Lorient: Universite de Bretagne-Sud, 2004. p. 105-116.

KJELLMER, G. A mint of phrases. In: AIJMER, K.; ALTENBERG, B. (eds.), **English Corpus Linguistics. Studies in Honour of Jan Svartvik**. London and New York: Longman, 1991. p. 111-127.

KUHN, T. Z. ; KOSEM, I. Devising a sketch grammar for academic Portuguese. *Slovenščina 2.0*, 4/1: 124-161. 2016.

KUHN, T. Z. **A design proposal of an on-line corpus driven dictionary of Portuguese for university students**. Tese de doutorado. Universidade de Lisboa, 2017. 421 p.

LEECH, G. Corpora and theories of linguistic performance. In: SVARTVIK, J. (Ed.). **Directions in corpus linguistics**. Berlin: Mouton de Cruyter, 1992.

LEWIS, M. **Teaching collocations**. London: Language Teaching Publications, 2000.

LEWIS, M. **Implementing the lexical approach**. London: LTP, 1997.

LOURO, I. C. A. **Enxergando as Colocações: para ajudar a vencer o medo de um texto autêntico**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2001. 152.p. Tese (Doutorado)

LYONS, K. **Introduction to theoretical linguistics**. London: Cambridge, 1979.

MARTELLI, A. **Lexical collocations in learner English: a corpus-based approach**. Alessandria: Edizioni dell’Orso, 2007.

MARTINS, V. P. S. **Guia teórico para estudos da fraseologia portuguesa**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020.

McCLOUD, Scott. **Understanding comics: the invisible art**. New York: Harper Collins, 1994.

MCENERY, T.; WILSON A. **Corpus linguistics**. Edinburgh: Edinburgh University Press; 1996.

McINTOSH, A.; HALLIDAY, M. A. K. Patterns of language: papers in general, descriptive and applied linguistics. (Longmans' Linguistics Library.) xi, 199 pp. London: Longmans, Green and Co. Ltd., 1966. 27s. 6d.

MEESTERS, G. To and Fro Dutch Dutch: Diachronic Language Variation in Flemish Comics. In F. Bramlett (ed.), **Linguistics and the Study of Comics**, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2012. p. 163–182.

MEL'CUK, I. A. Collocations and Lexical Functions. In: **Phraseology: theory, analysis, and applications**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

MELO, R. M. B. **A construção das histórias em quadrinhos: seu uso cultural na mídia impressa**. Resumo completo publicado nos anais do 5º Encontro de Pesquisas em Educação, Alagoas, 2010.

MONTEIRO-PLANTIN, R. S. **Fraseologia**: era uma vez um Patinho Feio no ensino de língua materna. v. I, Fortaleza: Imprensa Universitária, 2014.

MONTORO, E. T. del A. La variación fraseológica y el diccionario. In: **De Lexicografía. Actas del Symposium Internacional de Lexicografía**. Barcelona, 2004, Institut Universitari de Lingüística Aplicada.

MOTA, I. K. Abordagem (mal) humorada: quadrinhos de humor em livros didáticos de inglês. **Revista X**. v. 15, n. 2, p. 96-117, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/71852/40979> . Acesso em 19 mar. 2022.

MSP. Mauricio de Sousa Produções. **Juntos contra o coronavírus**. 2020. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/juntoscontraocoronavirus/>. Acesso em: 18 mar. 2021.

OLAVE, G. O; SEPÚLVEDA, S. S. Colocaciones, compuestos sintagmáticos y locuciones nominales: hacia un intento de delimitación conceptual. **Lenguas Modernas**, v. 39. Santiago, 2012. p. 103-116.

OLIVEIRA, E. C.; OTTAIANO, A. O.; ALVES, V. C. O léxico nas traduções de história em quadrinhos: uma experiência baseada em corpus. **Entrepalavras**, v. 7, n. 1, p. 141-159, set. 2017. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/846>>. Acesso em: 15 mar. 2022.

ORENHA-OTTAIANO, Adriane. The creation of an Online English Collocations Platform to help develop collocational competence. **Phrasis. Rivista di Studi Fraseologici e Paremiologici**, v. 1, p. 59-81, 2020.

ORENHA-OTTAIANO, A. Escollas colocacionais a partir dun corpus de estudantes de tradución e a importancia do desenvolvemento da competencia colocacional. **Cadernos de Fraseoloxía Galega**, 2019, p. 35-64.

ORENHA-OTTAIANO, A. Learning and teaching collocations through an Online English Collocations Workbook. In: **Vocab@Tokyo**, 2016, Tóquio. Vocab@Tokyo conference Handbook. p. 59-60.

ORENHA-OTTAIANO, A.; ROCHA, J. M. P. Ensino de inglês como LE e contribuições pedagógicas de um glossário bilíngue de colocações. **Revista Signótica**, v. 27, 2015. p. 485-509.

ORENHA-OTTAIANO, A. Compilação de um corpus de aprendizes de tradução e análise de aspectos colocacionais. In: **Abralin em Cena**, 2012, Cuiabá. Anais do Abralin, 2012.

ORENHA-OTTAIANO, A. **Unidades fraseológicas especializadas**: colocações e colocações estendidas em contratos sociais e estatutos sociais traduzidos no modo juramentado e não-juramentado. Tese de doutorado em Linguística Aplicada. São José do Rio Preto: IBILCE/UNESP, 2009. 274 f.

ORENHA-OTTAIANO, A. **A compilação de um glossário bilíngue de colocações, na área de jornalismo de Negócios, baseado em corpus comparável**. São Paulo, 2004. Dissertação (Mestrado em Estudos Lingüísticos e Literários), FFLCH/USP.

PAWLEY, A.; SYDER, F.H. Two puzzles for linguistic theory: Nativelike selection and nativelike fluency. In: RICHARDS, J.C.; SCHMIDT, R.W. (Ed.). **Language and communication**. New York: Longman, 1983. p 191-226.

PEARSON, J.. Teaching Terminology using Electronic Resources. In: S. BOTLEY; J. GLASS; T. MCENERY; A. WILSON (eds.) **Proceedings of Teaching and Language Corpora**. UCREL Technical Papers, 9. Lancaster: UCREL, 1996. p. 203-216

PICCININ, C. M. **Asterios Polyp**: A graphic Novel e os novos conceitos da arte sequencial contemporânea. 2015. 51 p. Monografia. UNIFEV, Votuporanga, 2015.

PORZIG, W. **El mundo maravilloso del lenguaje**: problemas, métodos y resultados de la lingüística moderna. 2.ed. Madrid: Editorial Gredos S/A, 1970.

PRADO, M. Mauricio de Sousa Produções completa 60 anos com plano de expansão. **VejaSP**. 2019. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/msp-sessenta-anos-expansao/>. Acesso em: 18 mar. 2021.

RAMOS, P. Histórias em Quadrinhos na Formação de Professores: uma discussão necessária. In PEREIRA, S.; TOSCANO, M. (Eds.) **3º Congresso Literacia, Media e Cidadania** – Livro de Atas. Lisboa, CECS – Universidade do Minho: 2015.

RAMOS, P. **A revolução do gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

RIBEIRO, J. R.; RODRIGUES, E. Cebolinha complete 50 anos. **Planeta Gibi Blog**. 2010. Disponível em: <https://www.planetagibi.com.br/2010/10/cebolinha-completa-50-anos.html>. Acesso em: 05 abr. 2022.

ROSA, F. **Almanaque dos quadrinhos**: 120 anos de história. São Paulo: Discovery Publicações, 2014.

SALVADOR, C; RAZKY, A. Estudos Fraseológicos e sua perspectiva histórica. In: **XIII SEPA** – Seminário de Pesquisas em Andamento, Belém/PA. Pesquisas em andamento sobre estudos linguísticos e literários. Belém: Programa de PósGraduação em Letras. UFPA, 2017.p. 45-56.

SAUSSURE. F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 1975.

SCHER, A. P. "Verbos leves no Português do Brasil: o caso de dar e as categorias aspectuais" In: **Anais do II Congresso Nacional da Abralín**. Florianópolis, 2000. p. 1068-1077.

SILVÉRIO, L. B. R. **Histórias em Quadrinhos** – gênero literário e material pedagógico – Maurício de Sousa em foco. Dissertação de Mestrado em Educação. Londrina: UEL, 2012. 164 f.

SINCLAIR, J. Corpus evidence in language description. In: WICHMANN, A.; FLIGELSTONE, S.; McENERY, T.; KNOWLES, G. (Ed.). **Teaching and language corpora**. London: Longman, 1997, p. 27-39.

SINCLAIR, J. **Corpus, Concordance, Collocation**. Oxford: Oxford University Press, 1991.

SOUSA, M. **Maurício**: a história que não está no gibi. 1. ed. Rio de Janeiro: Primeira Pessoa, 2017.

SOUSA, M. **Mônica**. n. 80. Barueri: Panini, 2016.

SOUSA, M. **Mônica**. n. 10. Barueri: Panini, 2016a.

SOUSA, M. **Cascão**. n. 14. Barueri: Panini, 2016b.

SOUSA, M. **Cascão**. n. 12. Barueri: Panini, 2016c.

SOUSA, M. **Cascão**. n. 96. Barueri: Panini, 2016d.

SOUSA, M. **Magali**. n. 10. Barueri: Panini, 2015.

SOUSA, M. **Mônica**. n. 96. Barueri: Panini, 2015a.

SOUSA, M. **Cascão**. n. 86. Barueri: Panini, 2015b.

SOUSA, M. **Cebolinha**. n. 89. Barueri: Panini, 2015c.

SOUSA, M. **Mônica**. n. 80. Barueri: Panini, 2015d.

SOUSA, M. **Cascão**. n. 7. Barueri: Panini, 2015e.

TAGNIN, S. E. **O jeito que a gente diz**: combinações consagradas em inglês e português. Barueri: DISAL, 2013.

TEIXEIRA, L. G.; ORENHA-OTTAIANO, A. Colocações Criativas Presentes no Corpus Literário Paralelo: Memórias Póstumas de Brás Cubas Sob o Viés da Linguística de Corpus. *Gláuks - Revista De Letras E Artes*, 17(01), 221–245. 2018. Disponível em: <https://www.revistaglauks.ufv.br/Glauks/article/view/12>. Acesso em: 22 jan. 2022.

TEUBERT, W. My version of corpus linguistics. In: **International Journal of Corpus Linguistics**. 2005;10 (1):1–13. Disponível em: <http://www.corpus4u.org/forum/upload/forum/2005071006505939.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2022.

TOGNINI-BONELLI, E. **Corpus linguistics at work**. Philadelphia: John Benjamins, 2001.

THE COMICS CORPUS: Comic Strips Retold by Learners of German. **Stuff by NatS**. Disponível em: <https://nats.gitlab.io/comigs/>. Acesso em: 26 jan. 2022.

UNSER-SCHUTZ, G. Developing a text-based corpus of the language of Japanese comics (manga). In: [Corpus-based Studies in Language Use, Language Learning, and Language Documentation](#). 2011. p. 213-237.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização necessária”. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, W. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

VIANA, V. Linguística de Corpus: Conceitos, Técnicas & Análises. In. VIANA, V; TAGNIN, S. (Org.). **Corpora no Ensino de Línguas Estrangeiras**. São Paulo: HUB Editorial, 2010.

VINOGRADOV, V. V. Ob osnovnuikh tipakh frazeologicheskikh edinits v russkom yazuike. In: SHAKHMATOV, A. A. **Sbornik statey i materialov**. Moscow: Nauka, 1947, p. 339-64.

WIKIPÉDIA. Richard Felton Outcault. **The yellow kid**. 19 abr. 2005. Disponível em [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Yellowkid\\_phonograph.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9b/Yellowkid_phonograph.jpg). Acesso em: 25 abr. 2022.

WRAY, A. **Projects in Linguistics** - a practical guide to researching language. London: Arnold, 1998.

XATARA, C. M. O campo minado das expressões idiomáticas. In: **Alfa** – Revista de Linguística. São Paulo, v. 42, n. esp. 1998, p. 147-159.

ZULUAGA, A. Los "enlaces frecuentes" de María Moliner. Observaciones sobre las llamadas colocaciones. *LEA*, vol. 24, n.º 1: 97-114; y en *Philologie im Netz* 22: 56-74, 2002.

ZULUAGA, A. **Introducción al estudio de las expresiones fijas**. Frankfurt: Peter D. Lang, 1980.

## APÊNDICE – Colocações extraídas do CORHQ-TM

### Colocações Verbais – CORHQ-TM

Verbo <small>colocado</small> + substantivo <small>base</small>	Verbo <small>colocado</small> + preposição +substantivo <small>base</small>	Substantivo <small>base</small> + verbo <small>colocado</small>
Acabar a moleza	Acertar de jeito	A história conta
Acabar o ânimo	Arrasar na festa	As ideias pulam
Acabar o estoque	Brincar com perigo	História começou
Acabar o trololó	Brincar de	Histórias terminam
Achar graça	boneca/casinha/pega-	Ideia que preste
Armar o plano	pega/herói	Lugar onde nasceu
Arrumar a mesa	Cair aos pedaços	O tempo passou
Arrumar brinquedo	Cair de mal jeito	O tempo voou
Arrumar confusão	Cair de pé	Os meninos amarelaram
Atender um amigo	Cair do céu	Plano deu certo
Atrapalhar o plano	Cair nas garras	Plano funcionou
Avisar um amigo	Cair no mundo	
Beber água	Cair numa cilada	
Bolar um plano	Chegar num consenso	
Capturar o coelho	Dar de cara	
Chamar atenção	Dar nos nervos	
Chamar o amigo	Deixar de firulas	
Chegar a hora	Deixar de onda	
Chutar a bola	Deixar de piti	
Cobrar o plano	Deixar na mão	
Começar história	Desparafuzar de vez	
Confundir a cabeça	Ficar à vontade	
Conhecer história	Ficar de lero-lero	
Conhecer o mundo	Ficar de mal	
Conquistar o mundo	Ficar de olho	
Conseguir o coelho	Ficar de repouso	
Contar história	Levar a sério	
Continuar o plano	Levar na conversa	
Criar história	Pegar no flagra	
Criar problemas	Pegar no pé	
Criar um plano	Pegar no pulo	
Curtir a vida	Pegar no sono	
Dar a mão	Perder de vista	
Dar aula	Pirar de vez	
Dar banho	Precisar de um trato	
Dar banho	Precisar de uma mão	
Dar bola	Sair de fininho	
Dar carona	Sair de moda	
Dar certo	Sair na vantagem	
Dar coelhada	Ter de sobra	
Dar dica	Ter em mente	
Dar folga	Tirar do sério	
Dar jeito	Voltar à estaca zero	
Dar um nó		
Dar um puxão		
Dar um trato		
Dar uma festa		
Dar uma força		

<p>Dar uma ideia Dar uma lição Dar uma olhada Dar uma volta Desenhar história Desenvolver plano Dizer umas verdades Dominar o mundo Durar anos Empreender um plano Emprestar a bola Encontrar tempo Entender o plano Escolher uma roupa Esperar um minuto Esperar uma carona Esperar uma vaga Espirrar água Esquentar a cabeça Executar o plano Falar bonito Falar sério Faltar água Fazer (sete) anos Fazer amigos Fazer aniversário Fazer as pazes Fazer cena Fazer concurso Fazer estripulias Fazer festa Fazer gol Fazer história Fazer intriga Fazer parte Fazer pesquisa Fazer planos Fazer show Fazer sucesso Fazer um lanchinho Fazer um pedido Fazer visita Fazer xixi/pipi Ficar uma fera Ganhar a vida Ganhar tempo Invadir casa Inventar história Inventar plano Jogar bola Lavar a roupa Ler história Levar a culpa Levar a vida</p>		
---	--	--

Levar bronca Levar coelhada Levar um cascudo Levar um choque Levar um coice Livrar a cara Melhorar o mundo Passar a bola Passar credibilidade Passar um antivírus Passar vergonha Patrulhar o bairro Pegar um atalho Perder a cabeça Perder a hora Perder o controle Perder tempo Poupar tempo Puxar papo Sujar o mundo Quebrar a cara Recolher a roupa Resolver problema Retomar os planos Reunir a turma Salvar a vida Salvar o mundo Sentir cheiro Sentir falta Sentir firmeza Correr risco/perigo Sentir saudade Sobrar tempo Ter culpa Ter razão Ter um encontro Tirar o sono Tirar o sossego Tirar onda Tirar uma foto/selfies Tirar uma soneca/cochilo Tirar vantagem Tomar banho Tomar chá Tomar conta Tomar gol Tomar remédio Usar banheiro Usar perfume Usar rodinhas Vender o plano Vestir roupa Virar história		
--	--	--

### Colocações adjetivas – CORHQ-TM

Substantivo <small>base</small> + Adjetivo <small>colocado</small>	Adjetivo <small>colocado</small> + Substantivo <small>base</small>
Amigo fiel	Bela história
Amigo oculto	Belo dia
Amigo virtual	Boa hora
Cabeça oca	Boa ideia
Cachorro azul	Boa pinta
Cachorro brabo	Bons amigos
Cachorro interplanetário	Caro amigo
Cachorro sarnento	Grande amigo
Casa assombrada	Grande ideia
Coelho encardido	Lindo dia
Coelho velhaco	Longa história
Dia ensolarado	Mal jeito
Dia parado	Maravilhoso plano
Dia perfeito	Meia hora
Dom divino	Melhor amigo
Festa cheia	Melhor amigo
Festa mixuruca	Melhor dia
Filho único	Melhor plano
Garoto influenciável	Milésima vez
Garoto sujinho	Mirabolante plano
Gato atacado	Ótima ideia
Gato azedo	Ótimo lugar
Gato danado	Pior dia
Gato risonho	Pobre garoto
História absurda	Pobres crianças
História antiga	Primeira vez
História boa	Primeiro lugar
História cabeluda	Própria casa
História chata	Própria história
História especial	Próprios planos
História genial	Próxima hora
História incrível	Próxima vez
História nova	Próximo plano
História pavorosa	Próximos dias
História romântica	Santo dia
História tosca	Super plano
História velha	Última hora
Hora certa	Última vez
Hora difícil	Último dia
Ideia genial	Último lugar
Ideia horrível	Único amigo
Ideia maluca	Único jeito
Jeito estranho	Único problema
Lugar abafado	Vasto mundo
Lugar calmo	
Lugar fechado	
Lugar ideal	
Lugar secreto	
Lugar seguro	
Lugar sossegado	
Lugar tranquilo	
Menina doce	

<p>Menino bobo Menino desobediente Menino prodigioso Menino indefeso Menino inteligente Menino metido Menino rejeitado Menino rico Menino sujo Meninos desaparecidos Mundo hostil Mundo mágico Mundo real Mundo subterrâneo Mundo virtual Pessoa superbem-relacionada Pessoa especial Pessoa forte Pessoa importante Pessoa indicada Pessoa misteriosa Pessoa próxima Plano genial Plano infalível Plano infernal Plano maléfico Plano maligno Plano sensacional Plano perfeito Roupa clara Roupa lavada Roupa limpa Roupa nova Roupa repetida Roupa rasgada Vendedor gato Vida boa Vida real</p>	
---	--

### Colocações Nominais – CORHQ-TM

Substantivo <sub>colocado</sub> + Preposição +  
Substantivo <sub>base</sub>

Alteração do tempo  
Arqueólogo do mundo  
Astro da história  
Atalho do mundo  
Babado do ano  
Bolsa de água  
Brincadeira de criança  
Caminho de casa  
Clube dos meninos  
Coelho de pelúcia  
Coisa de menino  
Contas de casa  
Cortesia da casa  
Criação dos planos  
Dona da rua  
Dona de casa  
Dono do mundo  
Dor de cabeça  
Festa das meninas  
Fim da história  
Fim do mundo  
Final da história  
Gato de coturno  
História de pescador  
História de vida  
História em quadrinhos  
Inquilino do outro mundo  
Instinto de mãe  
Jeito para planos  
Jeitosinho do bairro  
Jeitosinho do mundo  
Hora da boia  
Máquina do tempo  
Medo de água  
Mensagem da história  
Montagem dos planos  
Mula sem cabeça  
Parte do plano  
Pé de coelho  
Perda de tempo  
Pilha de planos  
Planeta sem vida  
Plano dos meninos  
Plano dos planos  
Poça de água  
Poça de água  
Previsão do tempo  
Programa com amigos  
Questão de tempo  
Resto do dia  
Rota dos meninos  
Roupa da moda  
Roupa de menina

	Salão de festa Tipo de plano Vendedor de planos
--	---

### Colocações Adverbiais – CORHQ-TM

Advérbio <small>colocado + adjetivo</small> <small>base</small>	Adjetivo <small>base + advérbio</small> <small>colocado</small>	Verbo <small>base + advérbio</small> <small>colocado</small>
Bem abertos	Alto demais	Achar melhor
Bem colocado	Bom demais	Agradecer muito
Bem comportado	Grave mesmo	Andar atrás
Bem dedicado	Legal mesmo	Andar logo
Bem escondido	Limpinho como	Aparecer finalmente
Bem espalhado	Parado demais	Cair dentro
Bem grandes	Preguiçoso mesmo	Cair fora
Bem segura	Radical demais	Calcular mal
Mais brabo	Rápido assim	Chegar finalmente
Mais divertido	Silencioso demais	Chegar perto
Mais fácil	Simples assim	Cheirar mal
Mais forte	Sujo assim	Comer demais
Mais importante	Tenebroso mesmo	Comer muito
Mais útil		Correr atrás
Mal acabado		Correr muito
Mal contado		Correr tanto
Mal desenhado		Cuidar bem
Mal feito		Dar-se mal
Melhor finalizador		Demorar demais
Muito bom		Demorar tanto
Muito bravo		Desembuchar logo
Muito criativo		Desenhar mal
Muito interessante		Desenhar melhor
Muito rico		Dizer não
Pouco apertado		Dizer pouco
Pouco apressado		Estar certo
Quase pronto		Executar finalmente
Sempre juntos		Exercitar tanto
Sempre ocupado		Existir também
Sempre sujo		Falar demais
Tão amado		Falar muito
Tão animado		Fazer também
Tão comportado		Feder tanto
Tão cuti-cuti		Ficar bem
Tão encardido		Ficar melhor
Tão fedido		Gostar muito
Tão grave		Implicar tanto
Tão ofendido		Incomodar tanto
		Ir atrás
		Jantar fora
		Jogar fora
		Ligar depois
		Mimar demais
		Morar longe
		Morar perto
		Morar perto
		Ouvir bem
		Passar mal
		Pegar bem
		Pensar bem
		Pular dentro

		Querer mais Querer tanto Rir tanto Roncar demais Sair antes Sair logo daqui Sentir muito Sintonizar melhor Sobrar mais Trancar dentro Vir atrás Viver fora Viver sempre Voltar atrás Voltar já Voltar sempre
--	--	---

## ANEXO

“O dia em que queimei os meus gibis”

MAURICIO, O  
MELMAN PEDIU PARA  
VOCÊ FAZER UMA  
CONVOCAÇÃO  
GERAL.

VOCÊ SABE,  
PARA A  
QUEIMA DOS  
GIBIS.



QUEMEM OS SEUS  
GIBIS...





