

ANÁLISE SEMIÓTICA DE UM TRECHO DO LIVRO 'O MENINO MALUQUINHO'

Rosana Maria da Silva (UNIMAR)

RESUMO

Usando a teoria de Greimas, faz-se aqui a tentativa de uma análise semiótica de um trecho do livro *O Menino Maluquinho*, de Ziraldo. É uma busca pelo significado, pela construção do sentido do texto, trilhando o caminho da enunciação.

Estuda-se como o significado é construído na linguagem, centrando-se na linguagem escrita.

A literatura infantil é compreendida não apenas como produzida pelo adulto, mas também manipulada por ele, com intuito de transmitir valores e ideologias.

Palavras-chaves: infância, semiótica greimasiana, literatura infantil.

INTRODUÇÃO

Numa deliciosa narrativa, Ziraldo nos faz conhecer a história de um menino que sabe viver com a sabedoria de um ancião, a leveza de um anjo, as peraltices de um saci e a astúcia de um larápio.

Sua maluquice nos encanta e nos faz pensar a infância como espaço de satisfação e formação, onde o amor entre: criança-adulto, criança-criança, adulto-adulto é a base para o crescimento feliz.

Maluquinho com criatividade recria as situações desagradáveis da vida, transformando sombras em riso, dor em beijo. Até mesmo a separação dos pais o faz criar e sorrir da saudade.

E mesmo sendo um garoto muito popular, querido por todos e cheio de namoradas: “chorava escondido se tinha tristezas”; era em suas brincadeiras solitárias, em sua força interior, que restituía a alegria para com ela contagiar os todos.

Pelo exemplo do personagem, o leitor-criança aprende uma lição que lhe valerá sempre: “Não importa ganhar a vida, mas saber viver a vida”.

O livro não é dividido em capítulos, mas podemos agrupar as páginas por assunto. Deste modo, teríamos as seguintes partes:

Descrição (p.7 a 19): O narrador busca justificar o porquê dá ao personagem o adjetivo maluquinho como nome, assim descreve suas qualificações e maluquices.

Sociabilidade (p.20 a 39): Mostra a popularidade do garoto e seu comportamento com os colegas, na escola e em família.

Emoções (p.40 a 47; 53 a 61; 64 a 71): Os sentimentos contraditórios e como lidava com situações incômodas são explicitados nesta parte. Também seu comportamento romântico nos namoricos.

O dia-a-dia (p. 48 a 52; 62 a 63; 72 a 76): Fala sobre as brincadeiras, os passeios, os segredos.

Separação dos pais (p. 84 a 87): Nesta parte, o personagem se faz inventor da Teoria dos Lados, ou seja, se o pai foi para um lado e mãe para outro, ele contando com dois lados, poderia dar um lado de si para cada um dos pais; só não ficaria livre da saudade, mas compreendeu que esta seria constante em sua vida.

Jogo de futebol (p. 88 a 97): O narrador mostra o valor da amizade apoiada na cooperação e solidariedade.

Relação com o tempo: Da página 77 a 83, o tempo é visto como um aliado, o personagem conseguia fazer muitas coisas agradáveis no mesmo dia. Já das páginas 98 a 107, o tempo é visto como incontrolável; assim o personagem cresce à revelia e descobre que ele não tinha sido um menino maluquinho, mas um menino feliz.

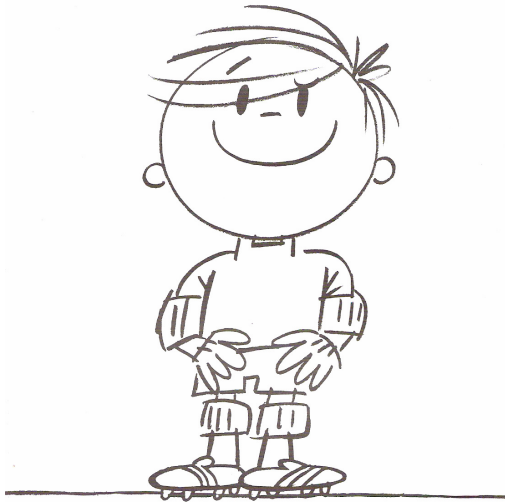
Justificativa da escolha do trecho do livro a ser analisado:

Trabalhando a leitura do livro pela internet,¹ com as séries iniciais do ciclo II do Ensino Fundamental, notei que este trecho foi o que mais chamou a atenção dos alunos. As acrobacias do personagem, ao defender a bola, foram apresentadas com animação gráfica; isto provocou o riso da garotada.

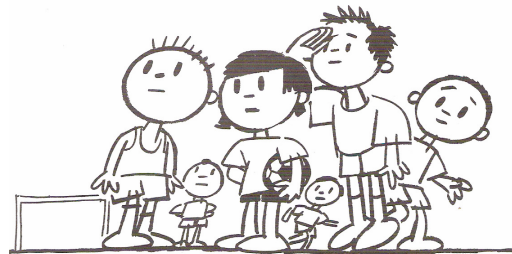
¹ Site: <http://ziraldo.com/menino/capa.htm>

Também por ser o jogo de futebol a última ação do personagem como criança, o narrador dá seqüência dizendo que, embora ele pegasse todas, não conseguiu segurar o tempo e cresceu.

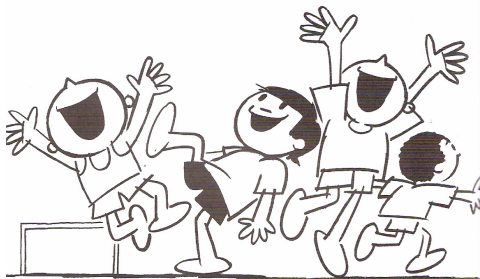
O menino maluquinho jogava futebol.



E toda a turma ficava esperando ele chegar pra começar o jogo.



É que o time era cheio de craques e ninguém queria ficar no gol. Só o menino maluquinho que dizia sempre:

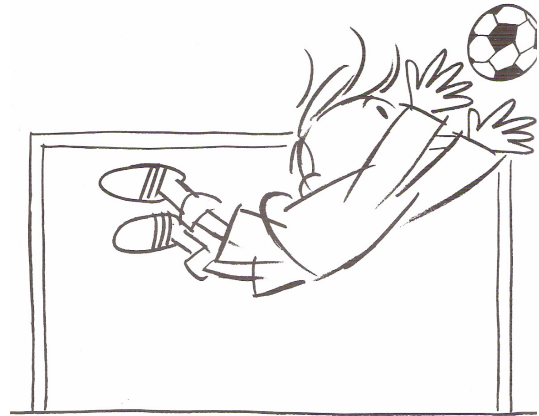
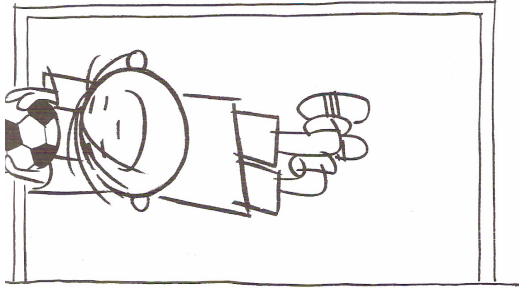


“Deixa comigo!”

E ia rindo pro gol para o jogo começar.



e caía de lado
e caía de frente

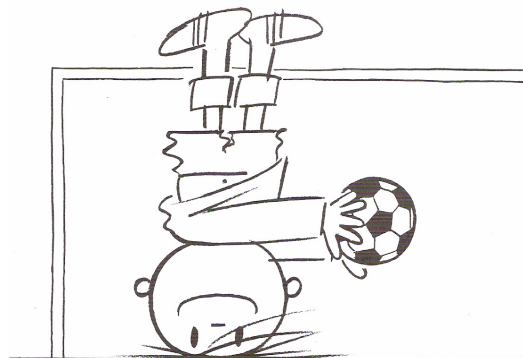


E o menino maluquinho
voava na bola

e caía de bunda no chão



e caía de pernas pro ar

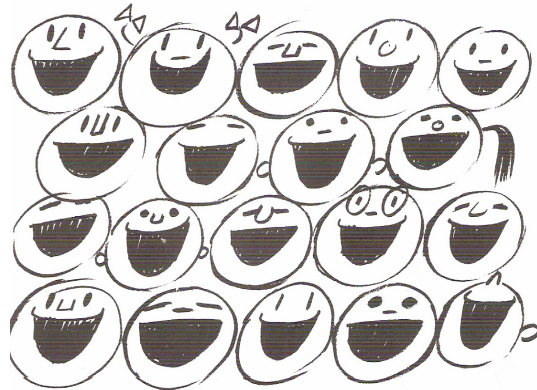




e dançava no espaço
com a bola nas mãos.

E a torcida ria
e gostava de ver
a alegria daquele goleiro.

E todos diziam:
"Que goleiro maluquinho!"



ANÁLISE SEMIÓTICA FUNDAMENTADA NA TEORIA DE A.- J. GREIMAS

Na semântica discursiva, em conformidade com o Percorso Gerativo do Sentido greimasiano, desenvolvemos um levantamento das figuras que compõem o campo semântico determinante no texto: futebol, turma, jogo, bola.

Os atores que aparecem nesse trecho da história são: o Menino Maluquinho, a turma (jogadores) e a torcida.

A turma de jogadores (actante coletivo), em razão da expectativa que deposita em Maluquinho, pela maneira que anseia por sua chegada, faz dele o sujeito do fazer - à medida que desenvolve as ações - enquanto que a torcida encontra-se como sujeito adjuvante, em estado de consciência eufórico, vibrando pelo seu sucesso.

Há uma debreagem actancial focalizada no atual personagem (Menino Maluquinho).

Na frase: "O menino maluquinho jogava futebol" o uso do verbo jogava no pretérito imperfeito indica algo que era feito constantemente. Dizemos, então, que o ponto de vista sobre a ação é durativo, segundo a "aspectualidade" (Greimas & Courtés, 1979: 21).

A ação narrada é constante, como aspectualização de duratividade contínua, já que aparecem construções verbais com gerúndio: ia rindo, ficava esperando.

OS PROGRAMAS NARRATIVOS

Na sintaxe sêmio-narrativa, em princípio observamos:

a) O Percurso Narrativo empreendido pela turma de jogadores.

PN de Base F: $S1 \rightarrow [(S1 \cup Ov) \rightarrow (S1 \cap Ov)]$ virtual

S1 = turma de jogadores; Ov = alegria (sucesso do time).

PN1 F: $D \rightarrow [(S1 \cup Om1) \rightarrow (S1 \cap Om1)]$ realizado

D = destinador = a espera de S1 pelo menino (auto-manipulação).

Om1 = chegada do Menino Maluquinho

PN2 (manipulação de S2 sobre S1)

F: $D1 \rightarrow S1 \rightarrow [(S2 \cup Om2) \rightarrow (S2 \cap Om2)]$ realizado

D1 = o não querer, de S2, ir para o gol; S2 = Menino Maluquinho; Om2 = ser goleiro.

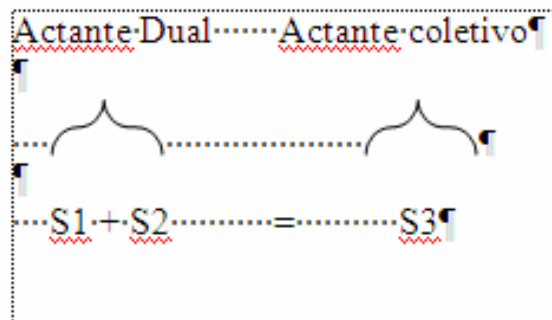
b) O Percurso do Menino Maluquinho.

PN de Base F: $S2 \rightarrow [(S2 \cup Ov) \rightarrow (S2 \cap Ov)]$ virtual (Auto-manipulação).

S2 = Menino Maluquinho; Ov = alegria.

PN1 F: $S2 \rightarrow [(S1 \cup Om1) \rightarrow (S1 \cap Om1)]$ realizado

S2 = o menino maluquinho; S1 = turma de jogadores; Om1 = time completo.



PN2 F: $S3 \rightarrow [(S3 \cup Om2) \rightarrow (S3 \cap Om2)]$ realizado.

S3 (time completo) = actante dual; Om2 = jogar bonito.

PN3 F: $S3 \rightarrow [(S4 \cup Om3) \rightarrow (S4 \cap Om3)]$ realizado

S4 = torcida; Om3 = satisfação em assistir ao jogo.

O Menino Maluquinho torna-se um sujeito de estado, pois passa a ser o que conquista o bem estar coletivo, alegrando a torcida com suas acrobacias, promovendo a unidade do time, mantendo os craques em suas posições apropriadas e satisfazendo sua necessidade individual de ser bem aceito pelo grupo, de ser popular.

S2 é o realizador do PN de base: o da alegria (sucesso do time e alegria pessoal).

Desse modo, a satisfação de todos os participantes do contexto figurativizados por (S5), será assim representada:

PN 4 F: $S5 \rightarrow [(S5 \cup Om4) \rightarrow (S5 \cap Om4)]$ realizado

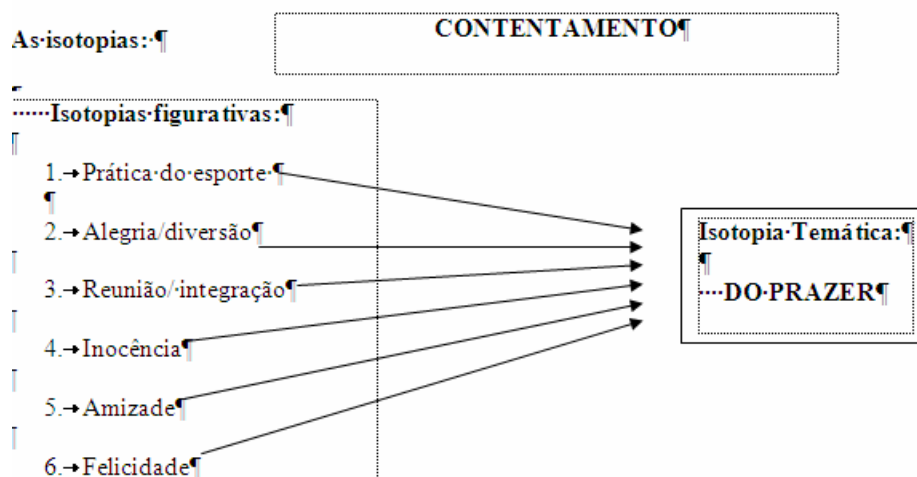
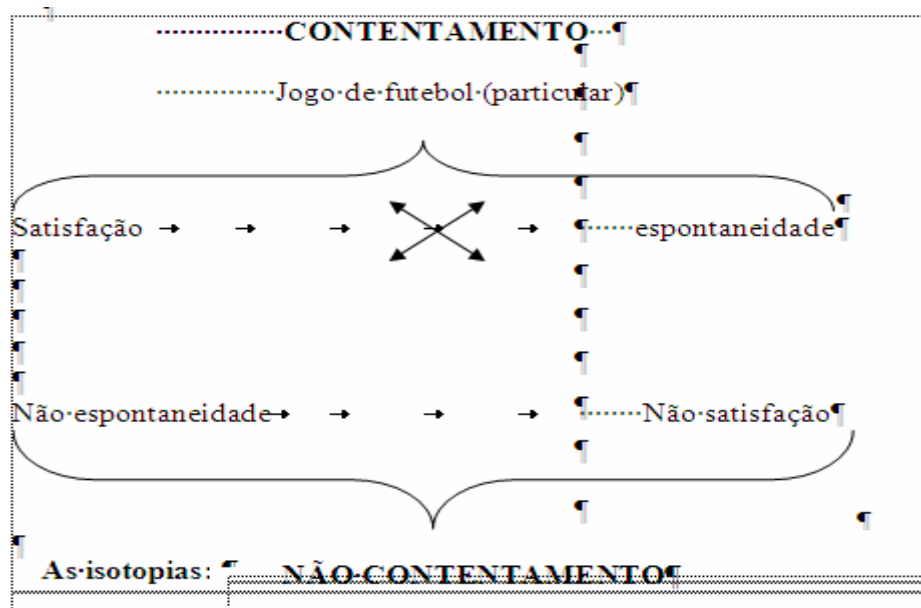
S5 = S3 + S4 = (actante coletivo); Om4 = satisfação plena.

O actante individual e o coletivo visam o mesmo objetivo.

Com embasamento no quadrado da veridicção, uma vez que, segundo Greimas, toda a comunicação é fundamentada no / CRER/ verdadeiro ou falso, temos:

Ideologia (global) presente no livro é a do ARREBATAMENTO





A alegria é a isotopia mais forte no trecho escolhido. O Menino Maluquinho mostra-se solidário com os amigos, prontificando-se a jogar no gol em benefício dos demais craques do time que podem mostrar livremente suas habilidades, sabendo contar com um bom goleiro. Com a frase: “Deixa comigo!” Maluquinho expressa doação, cooperação e amor pelo grupo, além de uma auto-sanção, na representação da aceitação de um contrato: querer jogar no gol. A torcida se delicia com o bom jogo e, principalmente, com as inúmeras traquinagens em defesa do gol.

Manipulação: pela demonstração de alegria dos colegas ao vê-lo. (sedução)

Automanipulação: cooperar com o grupo o torna popular. (provocação + sedução embutida)

O leitor será atingido pelos laços do narrador que usa a linguagem apoiada na imagem para a divulgação de certos valores, mostrando a infância como palco para o exercício da felicidade. Assim, os fatores estruturais de um texto infantil - narrador, visão de mundo, linguagem - podem converter-se num meio pelo qual o adulto intervém na realidade imaginária da criança.

É perceptível o quanto o narrador persuade o leitor a crer que deve ter (provocação) uma postura positiva diante da vida, agir de maneira espontânea (p. 93-96), ter senso solidário (p.91), zelar pela boa convivência (sedução) (89-91), como fórmula do bem viver. A alegria da torcida expressa em palavra, e imagem, geram um querer bem do leitor pelo personagem. Assim, dá-se a sedução por meio da combinação harmoniosa de texto e imagem, que provocará o leitor a aceitar essa fórmula de vida como a melhor, a que levará à felicidade.

Menino Maluquinho = ser do fazer = modalidades da competência.

A soma das quatro modalidades do fazer determinam a competência de S1.

A frase “Deixa comigo!”, traz a conotação de boa vontade, desprendimentos e até altruísmo, mas ao mesmo tempo auto-confiança. Não vemos apenas o **querer-fazer** (dimensão volitiva), mas também o **dever-fazer** (dimensão deontica), como modalidades virtualizantes da competência. Querer - fazer: jogar no gol para agradar a todos; dever-fazer: atuar no gol para dar segurança a S2 e a S4.

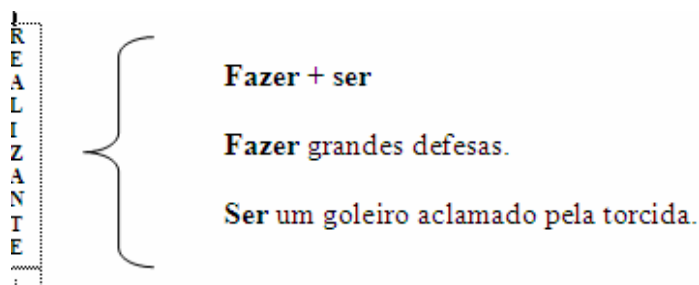
Saber - fazer: saber bem jogar no gol para agradar a todos.

E

Poder – fazer: poder jogar com conhecimento, do modo como esperam que o faça

Competência(saber + poder + querer + dever) fazer para vir a ser.

Performance - /fazer-ser/ = transformação. Solidariedade: valorizar a boa convivência.



É preciso **fazer** para **vir-a-ser**, isto é, ser competente para transformar opiniões.

Sanção- há a sanção cognitiva feita pela torcida “que goleiro maluquinho!”².

Há, também, uma auto-sanção observada na frase: “Deixa comigo!”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D’AVILA, N.R.- Renart e Chanteclerc - Análise semiótica do texto – embasada na teoria de A. J. Greimas. **In:** *Leopoldianum - Revista de Estudos e Comunicações* - vol. XVI (nº 47). Santos: Unisantos, 1990b, p. 23-42.

———. *Aladim e a lanterna mágica. Análise semiótica do conto* –No prelo, em Apostila para cursos de pós-graduação em Comunicação Midiática. Bauru: Unesp, 2003g.

———. Semiótica Visual - O ritmo estático, a síncopa e a figuralidade. **In:** *Semiótica & Semiologia*. Org. D.Simões. Rio de Janeiro: Dialogarts (UERJ), 1999a, p.101-120.

———. Apostilas do programa de Pós-Graduação em Comunicação-UNIMAR-curso de Semiótica, Comunicação e Linguagens, 2006e.

———. Fundamentos da Cultura Musical Brasileira e a Folkcomunicação **In:** *Congresso Multidisciplinar de Comunicação para o Desenvolvimento Regional*. São Bernardo do Campo (SP)-Brasil. De 09 a 11 de Outubro de 2006. Publicação em CD-ROM, ISSN 8587589-63-6. 2006b.

———. Perspectivas Semióticas na Noção de Objeto. **In:** *Comunicação: VEREDAS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação*- nº 5, org. Flory, S. e Bulik, L.. Marília: Editora UNIMAR - 2006c, p. 09-22.

GREIMAS, A-J.;COURTÉS, J., *Sémiotique-dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris: Hachette, 1979, p.128- tradução em Português: Dicionário de Semiótica, São Paulo: Cultrix, s/data.

ZIRALDO, *O Menino Maluquinho* - 82ª edição. São Paulo: Melhoramentos, 2006.

² Maluquinho como sinônimo de feliz.